

**TATA RIAS FANTASI IKAN PARI RIAP 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 :

VENNA ASTERIA DEWI

14519134002

**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 IKAN PARI RIAP DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh :

**VENNA ASTERIA DEWI
NIM : 14519134002**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 21 Maret 2017

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		23 Mei 2017
Ika Pranita, M.Pd Sekretaris		12 Mei 2017
Asi Tritanti, M.Pd Penguji		12 Mei 2017

Yogyakarta, 23 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 : Venna Asteria Dewi
Nim : 14519134002
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Ikan Pari Riap Dalam Pergelaran
Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

Menyatakan bahawa 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, 17 Maret 2017

Yang menyatakan



Venna Asteria Dewi

NIM. 14519134002

TATA RIAS FANTASI IKAN PARI RIAP DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh :
Venna Asteria Dewi
14519134002

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk; 1) merancang kostum, tata rias fantasi tokoh Ikan Pari Riap pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara; 2) menata kostum dan mengaplikasikan tata rias fantasi yang sesuai dengan karakter tokoh Ikan Pari Riap pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara; 3) menampilkan tokoh Ikan Pari Riap secara keseluruhan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan model metode 4D, yaitu; 1) *define (pendefinisian)* membahas tentang analisis cerita, analisis karakter, dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide; 2) desain (perencanaan) membahas tentang desain kostum, desain rias fantasi, *face painting*, dan desain pertunjukan; 3) *develop (pengembangan)* membahas tentang validasi kostum, validasi rias fantasi, *face painting* dan *prototype*; 4) *disseminate (penyebarluasan)* 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 sampai Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu; 1) rancangan kostum tokoh Ikan Pari Riap dengan unsur desain: garis lengkung, bentuk simetris, ukuran, warna, tekstur, dan menggunakan prinsip keselarasan, keserasian, keseimbangan simetris, dan pelengkap kostum dengan menggunakan celana *legging* dan manset, rancangan rias fantasi berupa unsur desain garis lengkung dan warna, serta prinsip desain, keselarasan, keserasian, keseimbangan simetris; 2) penataan kostum menggunakan bahan dari spon ati dan tambahan kain di bagian siripnya. Tambahan aksesoris hiasan atau ornamen pada kostum Ikan Pari Riap diletakkan pada bagian seluruh kostum yang ada di bagian belakang, menggunakan manik-manik permata, dan renda. Pengaplikasian rias fantasi berupa rias 2D yang dibuat dengan memberikan *face painting* warna putih dan hitam; 3) diselenggarakannya pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Ikan Pari Riap pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta berjalan dengan lancar.

Kata kunci: tata rias fantasi, ikan pari riap, drama musikal sabda raja mutiara.

**FANTASI MAKE UP OF RIAP STINGRAY
IN SABDA RAJA MUTIARA MUSICAL DRAMA**

By :
Venna Asteria Dewi
14519134002

ABSTRACT

This Final Project aims to; 1) designing costumes, fantasy makeup of figures of Riap Stingray on performance in Sabda Raja Mutiara; 2) arranging the costumes and applying the fantasy make up that matches the character of Riap Stingray characters in the musical drama performance in Sabda Raja Mutiara; 3) displaying the figures of Riap Stingray as a whole on musical performances of Sabda Raja Mutiara.

The method used to achieve the goal with the model development model 4D method, namely; 1) define discusses story analysis, character analysis, and characteristic-characteristics, idea source analysis, idea source development analysis; 2) design (planning) discusses costume design, fantasy dressing design, face painting, and design performances; 3) develops about cost validation, fantasy dressing validation, face painting and prototype; 4) disseminate discuss about performance design, grand jury assessment, dirty rehearsal, rehearsal, performances. The place and time of development is done in the Laboratory of Study Program of Makeup and Beauty, Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta for three months from November 2016 until January 2017.

The results obtained from the final project, namely; 1) costume design of Riap Stingray figure with design elements: curved lines, symmetrical shape, size, color, texture, and using the principle of alignment, harmony, symmetrical balance, and complementary costume using leggings and cuffs, Curved lines and colors, as well as design principles, alignment, harmony, symmetrical balance; 2) arrangement of costumes made of hearts sponge and extra fabric on the fin. Extra ornament accents or ornaments on Riap Stingray costume are placed on the entire costume that is on the back, using gem beads, and lace. The application of fantasy makeup in the form of 2D make-up made by giving face painting white and black; 3) held the performance of Sabda Raja Mutiara with the display of Riap Stingray figures on 26 January 2017 at 13.00 in Auditorium Building, Yogyakarta State University.

Keywords: fantasy makeup, stingray riap, musical drama word of the king of pearl.

KATA PENGANTAR

Puji syukur 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 Yth. Bapak/Ibu:

1. Elok Novita, S.Pd selaku dosen pembimbing Proyek Akhir yang memberikan pengarahan serta meluangkan waktu untuk membantu dalam pembuatan Laporan Proyek Akhir.
2. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan dan selaku penguji ujian Proyek Akhir.
3. Ika Pranita, M.Pd selaku Sekretaris ujian Proyek Akhir.
4. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan.

7. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku perancang dan sutradara pergelaran Drama Musikal Proyek Akhir.
8. Terima kasih Kedua orang tua, dan kakak yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini.
9. Terima kasih teman – teman srikandi 2014 yang telah mendukung serta teman-teman dan seluruh pihak yang penulis tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Akhirnya diucapkan banyak terimakasih, semoga laporan Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembacanya, setidaknya sebagai suatu bacaan tambahan seputar pengetahuan tentang dunia tata rias dan kecantikan.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Venna Asteria Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
Bab I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan	9
F. Manfaat	9
G. Keaslian Gagasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Sinopsis Cerita	12
B. Sumber Ide	12
1. Pengertian Sumber Ide	12
2. Sumber Ide Tokoh.....	13
3. Pengembangan Sumber Ide.....	14
C. Desain.....	15
1. Pengertian Desain.....	15
2. Unsur Desain	15
3. Prinsip Desain	20
D. Kostum dan Asesoris Pendukung	26
1. Pengertian Kostum/Busana	26
2. Asesoris	27
E. Tata Rias Wajah	27
1. Pengertian Tata Rias Wajah	27
2. Jenis Tata Rias Fantasi	28
F. <i>Body Painting/ Face Painting</i>	28
G. Pergelaran.....	29
1. Drama Musikal	29
2. Pengertian Panggung.....	30
3. Tata Cahaya (<i>Lighting</i>).....	30
4. Pengertian Musik.....	30

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	31
A. <i>Define</i>	31
1. Analisis Cerita Sabda Raja Mutiara	31
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Ikan Pari Riap.....	32
3. Analisis Sumber Ide Ikan Pari Riap	33
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	34
B. Desain.....	34
1. Desain Kostum.....	34
2. Desain Pelengkap Kostum	36
3. Desain Rias Fantasi dan <i>face painting</i>	37
4. Desain Pergelaran.....	37
C. <i>Develop</i>	39
1. Validasi Kostum.....	39
2. Validasi Rias Fantasi dan <i>Face Painting</i>	39
3. <i>Prototype</i> Tokoh Ikan Pari Riap.....	40
D. <i>Disseminate</i>	40
1. Rancangan Pergelaran	40
2. Penilaian Ahli <i>Grand Juri</i>	40
3. Gladi Kotor.....	41
4. Gladi Bersih.....	41
5. Pergelaran Utama	41
 BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	 42
A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian).....	42
B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan).....	43
1. Kostum	43
2. Rias Fantasi dan <i>Face Painting</i>	45
C. Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan).....	47
1. Validasi Desain Kostum.....	47
2. Validasi Desain Rias Fantasi dan <i>Face Painting</i>	47
3. Validasi Kostum.....	49
4. Validasi Rias Fantasi dan <i>Face Painting</i>	50
5. <i>Prototype</i>	52
D. Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	53
1. Penilaian Ahli <i>Grand Juri</i>	54
2. Gladi Kotor.....	54
3. Gladi Bersih.....	54
4. Pergelaran Utama	54
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	 57
A. Simpulan	57
B. Saran	58
 DAFTAR PUSTAKA	 61
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Biaya Kostum	49
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ikan Pari Manta	33
Gambar 2. Desain Kostum	36
Gambar 3. Desain Asesoris Kostum	36
Gambar 4. Desain <i>Face Painting</i>	37
Gambar 5. Desain Panggung.....	38
Gambar 6. Desain Kostum dan Hasil Akhir Kostum.....	44
Gambar 7. Proses Pemberian <i>Scot</i>	44
Gambar 8. Proses <i>Face Painting</i>	45
Gambar 9. Proses Pemberian <i>Tint</i>	46
Gambar 10. Desain dan Hasil Akhir <i>Face Painting</i>	47
Gambar 11. Rancangan Desain Kostum	47
Gambar 12. Rancangan Desain <i>Face Painting</i>	48
Gambar 13. Validasi Kostum.....	50
Gambar 14. Validasi <i>Face Painting I</i>	50
Gambar 15. Validasi <i>Face Painting II</i>	51
Gambar 16. Validasi <i>Face Painting III</i>	52
Gambar 17. <i>Prototype</i> Ikan Pari Riap.....	53
Gambar 18. Ikan Pari Riap dalam Pergelaran.....	56

LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Acara Pergelaran	64
Lampiran 2. Foto Pada Saat Tokoh Ikan Pari Riap Tampil	65
Lampiran 3. <i>Beautician</i> Dan <i>Talent</i> Diatas Panggung.....	65
Lampiran 4. Foto Bersama Dosen Pembimbing	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia terletak di antara dua samudra yaitu Samudra Hindia dan Samudra Pasifik, membuat Indonesia kaya akan sumber daya lautnya. Indonesia menjadi sebuah Negara kepulauan yang memiliki berjuta keindahan wisata laut yang menarik *tourist-tourist* hingga ke mancanegara. Salah satu daerah wisata yang terkenal adalah Pulau Derawan, Wakatobi, dan Pulau Kenawa (Adi Warsidi, 2012).

Berbicara tentang keindahan alam Indonesia tidak ada habisnya, begitu banyak surga di Indonesia yang masih tersembunyi. Bahkan ada orang luar yang berusaha menggali daerah-daerah tersembunyi tersebut. Banyak tempat yang jadi incaran pelancong mancanegara (Dwi Rahayu, 2017).

Banyak orang yang belum mengeksplor daerah-daerah di luar Pulau Jawa, kebanyakan pariwisata masih terpusat di Pulau Jawa dan Bali. Padahal di pulau lain terdapat keindahan yang tak kalah bagusnya dan masih murni belum banyak dijamah orang. Seperti Taman Laut Bunaken, Taman Laut Banda, Taman Laut Kepulauan Togean. Taman Laut Kepulauan Togean, Kepulauan Togean tercatat dalam wilayah Coral Triangle region Indonesia – Filipina. Coral triangle adalah wilayah segitiga perairan laut tropis yang memiliki lebih dari 500 spesies gugusan terumbu karang. Kawasan coral triangle merupakan kawasan konservasi di bawah naungan WWF (*World Wide Fund for Nature*). Taman Laut Kepulauan

Togean memiliki empat tipe terumbu karang, yaitu Karang Cincin (Atol), Karang Tompoh (Patch Reef), Karang Tepi (Fringing Reef), dan Karang Penghalang (Barrier Reef) yang terdiri atas sekitar 262 spesies terumbu karang. Taman Laut Kepulauan Togean juga mempunyai rumah bagi sekitar 596 jenis ikan, 555 jenis moluska, seperti ikan Kupu-kupu, Paus Pilot, Ikan Pari Manta, Hiu Karang Abu-Abu, Ikan Trevally mata besar, Kima Raksasa, Lola (*Trachus Niloticus*), dan Dugong (Miftahur Rizki, 2015).

Kekayaan Laut Indonesia yang beraneka ragam dimana pada saat ini kurangnya perhatian dari masyarakat, sebagai warga Indonesia harus melindungi kekayaan yang ada di bawah laut, agar tidak rusak dan punah karena ulah manusia. Beberapa faktor penyebab rusaknya ekosistem laut adalah (1) terumbu karang yang hidup di dasar laut yang merupakan sebuah pemandangan yang cukup indah. Banyak wisatawan melakukan penyelaman hanya untuk dapat melihatnya, sayangnya dalam hal ini tidak sedikit dari mereka menyentuh bahkan membawa pulang terumbu karang tersebut. Padahal, satu sentuhan saja dapat membunuh terumbu karang, (2) dengan membuang sampah ke laut dan ke pantai hal ini dapat mencemari air laut, (3) mungkin dalam hal ini tidak banyak yang sadar, dalam penggunaan pupuk dan pestisida buatan pada lahan pertanian turut merusak terumbu karang di lautan, (4) meskipun jarak pertanian dan bibir pantai sangat jauh, residu kimia dari pupuk dan pestisida buatan pada akhirnya akan terbang ke laut melalui air hujan yang jatuh di lahan pertanian, (5) poros menggunakan air, karena semakin banyak air yang digunakan maka semakin banyak pula limbah air yang dihasilkan dan akhirnya mengalir ke laut. Limbah air

tersebut biasanya sudah mengandung bahan kimia, (6) terumbu karang merupakan tujuan wisata yang sangat diminati. Kapal akan lalu lintas di perairan, membuang jangkar pada pesisir pantai secara tidak sengaja akan merusak terumbu karang yang berada di bawahnya, (7) penambangan pasir atau bebatuan di laut dan pembangunan pemukiman di pesisir turut merusak kehidupan terumbu karang. Limbah dan populasi dari aktifitas masyarakat di pesisir secara tidak langsung berimbas pada kehidupan terumbu karang. Selain itu, sangat banyak yang pengambilan karang untuk bahan bangunan dan hiasan akuarium, (8) masih terbilang banyak yang menangkap ikan di laut dengan menggunakan bom dan racun sianida, hal ini sangat mematikan terumbu karang, (9) selain karena kegiatan manusia, kerusakan terumbu karang juga berasal dari sesama makhluk hidup di laut, siput drupella salah satu predator bagi terumbu karang, (10) pengundulan hutan di lahan atas sedimen hasil erosi dapat mencapai terumbu karang di sekitar muara sungai, sehingga mengakibatkan kekeruhan yang mengambat difusi oksigen ke dalam polip atau hewan karang, (11) pengerukan di sekitar terumbu karang meningkatnya kekeruhan yang mengganggu pertumbuhan karang, (12) penangkapan ikan hias dengan menggunakan bahan beracun (misalnya kalium sianida) yang mengakibatkan ikan pingsan, mematikan karang dan biota avertebrata, (13) dalam penangkapan ikan dengan bahan peledak dapat mematikan ikan tanpa dikriminasi, karang dan biota avertebrata yang tidak bercangkang (Chandra Hermawan, 2016).

Menyikapi kondisi ini, perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengenalkan dan menyelamatkan biota laut sebagai kekayaan wisata bahari Indonesia, diantaranya melalui pendidikan. Salah satu bentuk pengenalannya dengan cara merawat dan melestarikan melalui pertunjukan drama musikal. Drama musikal atau disebut juga teater musikal adalah bentuk ekspresi seni yang berkolaborasi antara musik, perilaku, gerakan dan tarian, yang menggambarkan sebuah cerita yang dikemas dengan koreografi dan dengan sistem musik yang apik dan terjadilah drama musikal atau kadang-kadang dikenal sebagai "*musical play*", faktor emosional drama hingga humor, cinta, kemarahan yang dikomunikasikan melalui kata-kata, musik, gerakan dan aspek teknis dari hiburan yang dikombinasikan secara keseluruhan. Meskipun teater musikal juga mencakup bentuk lain seperti teater opera, dapat dibedakan dari minat yang sama dalam musik jika dibandingkan dengan dialog, gerakan dan elemen lain dari sebuah karya. Sejak awal abad ke-20, karya pertunjukan teater musikal umumnya hanya dijargoni "musikal" saja. Drama musikal ini telah dipertontonkan di seluruh dunia. Drama ini dapat ditampilkan di bioskop seperti Broadway dan West End teater di New York dan London atau di sebuah teater kecil seperti Off-Broadway, Fringe Theatre, produksi lokal atau kelompok-kelompok amatir di sekolah, teater di seluruh sudut dunia. Sementara di Indonesia, khususnya di Jakarta, salah satu musikal biasanya ditampilkan di Graha Bhakti Budaya - Taman Ismail Marzuki (Tri Martanto, 2015).

Kurangnya perfilman atau drama musikal di Indonesia yang diperuntukan oleh anak-anak, sehingga anak-anak justru banyak menikmati film-film dewasa yang belum cukup untuk umur mereka. Salah satu contoh, keberhasilan film drama musikal tanah air adalah *Laskar Pelangi*. Musikal *Laskar Pelangi* adalah sebuah pertunjukan drama musikal di Indonesia yang dilaksanakan pada 17 Desember 2010 sampai 9 Januari 2011 di Taman Ismail Marzuki, Jakarta. *Laskar Pelangi* bercerita tentang anak-anak Belitung dalam memperjuangkan mimpi mereka, terutama impian yang terkait dengan pendidikan, disertai pula dengan bumbu-bumbu diskriminasi, persahabatan, dan juga cinta, dengan setting alam Pulau Belitung yang indah dan unik, film ini mencoba menawarkan sesuatu yang relatif baru bila dibandingkan dengan urusan mistis dan berbau pornografi yang seringkali muncul dalam film Indonesia. Hal yang paling penting dan kita dapat belajar dari sesuatu yang positif dari fenomena *Laskar Pelangi*, inti dari “pelajaran” tersebut adalah bahwa kebaikan itu menular, bila kita terus berusaha berbuat baik dengan sekuat tenaga, kebaikan tersebut akan menulari pihak lain, dan juga diri kita di upaya berikutnya. Kebaikan tersebut akan merembes ke mana-mana. Hal itu menjadi inspirasi drama musikal *Sabda Raja Mutiara* (Joko Anwar, 2008).

Kekayaan biota laut Indonesia dengan berbagai bentuk, warna, sifat, dan habitatnya dapat menjadi sumber ide mengembangkan naskah drama musikal *Sabda Raja Mutiara*, seperti aneka Mutiara dari Raja Mutiara, Ratu Mutiara, Putra Mutiara, Keshi Mutiara, Putri Mutiara, aneka Ikan dari Ikan Lumba-Lumba, Ikan Pari, Ikan Hiu, Angel Fish, Mandarin Gobi, Clownfish, Lion Fish, aneka Kerang

dari Coral, Anemon, Kerang Abalon, Kerang Civa Eye, Kerang Siput, aneka Air Laut dari Air Laut Utara dan Air Laut Selatan, aneka Mermaid, aneka Binatang Laut dari Ubur-Ubur, Kuda Laut, Bintang Laut, Udang, Kepiting, dan Penyu, untuk tujuan melesarikan keindahan bawah laut serta menjaga biota laut yang sering kali dirusak oleh tangan-tangan jail manusia, maka dikemaslah sebuah drama musikal Sabda Raja Mutiara (Afif Ghurub Bestari, 2017).

Berdasarkan tokoh yang sudah di sebutkan diatas, maka tokoh Ikan Pari (*Manta birostris*) adalah salah satu spesies Ikan Pari tersebar di dunia, lebar tubuhnya dari ujung sirip dada ke ujung sirip lainnya mencapai hamper 6-8 meter, bobot terberat Manta sendiri yang pernah di ukur mencapai sekitar 3 ton, ciri khas Manta adalah sepasang “tanduk” di dekat mulutnya (Ida Nur, 2012).

Pada cerita Sabda Raja Mutiara tokoh Ikan Pari Riap memiliki karakter protagonis, ceria dan suka menolong. Penulis perlu analisis yang mendalam dalam menampilkan tokoh Ikan Pari dari berbagai aspek. Pertama dari segi desain kostum, penulis harus kreatif dan terampil dalam merancang kostum dari pengetahuan dan informasi yang di dapatkan, agar nyaman dan sesuai dengan bentuk tubuh *talent*. Penentuan bahan yang digunakan, serta melihat kostum saat di coba oleh *talent* perlu diperhatikan agar kostum tersebut tidak mengganggu *talent* saat menampilkan pertunjukan di atas panggung. Kedua yaitu dari segi tata rias fantasi dan *face painting*, perlu memahami betul cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara, agar karakter tokoh Ikan Pari Riap dapat digambarkan melalui tata rias. Penulis perlu melakukan beberapa kali uji coba agar dapat menemukan hasil yang paling cocok dan sesuai dengan karakter tokoh, selain itu kosmetik yang

digunakan juga harus sesuai dengan kulit wajah *talent*. Kemudian terakhir yang paling penting adalah menampilkan secara keseluruhan baik dari kostum, tata rias dan *face painting* serta penyelenggaraan di atas panggung agar sesuai dengan tokoh yang di perankan.

Pada akhirnya, setiap mahasiswa mementaskan tokohnya masing-masing sebagai pertanggung jawaban moral terhadap Tugas Akhir. Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan yang direncanakan, diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017, berbentuk drama musikal ini mengusung cerita yang memiliki pesan moral mencintai biota laut Indonesia yang berjudul “Sabda Raja Mutiara”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Berbicara tentang keindahan alam Indonesia tidak ada habisnya, begitu banyak surga di Indonesia yang masih tersembunyi.
2. Kurangnya kesadaran masyarakat hingga terjadi kerusakan ekosistem laut.
3. Kurangnya upaya untuk mengenalkan dan menyelamatkan biota laut sebagai kekayaan wisata bahari Indonesia, diantaranya melalui pendidikan, khususnya pertunjukan drama musikal.
4. Belum banyak di Indonesia, menampilkan film-film atau drama musikal yang diperuntukan anak-anak, sehingga anak-anak justru banyak menikmati film-film dewasa.

5. Sulitnya menemukan ide dalam merancang kostum Ikan Pari Riap, karena harus disesuaikan dengan bentuk tubuh dan kenyamanan kostum tersebut saat digunakan oleh *talent* di atas panggung.
6. Sulitnya menentukan kosmetik yang sesuai dengan jenis kulit *talent* serta pengaplikasian tata rias fantasi dan *face painting* yang sesuai dengan karakter yang diperankan oleh *talent*.
7. Tidak mudah dalam memvisualisasikan tokoh Ikan Pari Riap yang sesuai dengan karakter di drama musikal Sabda Raja Mutiara.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang cukup luas di atas, maka penulis perlu memberikan batasan pembahasan terkait desain kostum, pengaplikasian tata rias fantasi dan *face painting* serta menampilkan *talent* yang sesuai dengan karakter tokoh Ikan Pari Riap dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, tata rias fantasi tokoh Ikan Pari Riap pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum dan mengaplikasikan tata rias fantasi yang sesuai dengan karakter tokoh Ikan Pari Riap pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?

3. Bagaimana menampilkan tokoh Ikan Pari Riap secara keseluruhan dalam cerita Sabda Raja Mutiara pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penulisan sebagai berikut:

1. Dapat merancang kostum, tata rias fantasi tokoh Ikan Pari Riap pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
2. Dapat menata kostum dan mengaplikasikan tata rias fantasi yang sesuai dengan karakter tokoh Ikan Pari Riap pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Dapat menampilkan tokoh Ikan Pari Riap secara keseluruhan dalam cerita Sabda Raja Mutiara pada pertunjukan drama musikal.

F. Manfaat

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

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam rias pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
 - b. Menambah dan menggali kreatifitas dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dan inovatif.
 - c. Dapat mengaplikasikan ketrampilan yang pernah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Prodi Tata Rias dan Kecantikan.

- d. Sebagai sarana pengembangan di berbagai peñata rias.
 - e. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.
2. Bagi Program Studi
- a. Menjalin kerja sama dan hubungan baik antara mahasiswa dengan dosen dalam menyampaikan ide atau gagasan.
 - b. Memperkenalkan program studi Tata Rias dan Kecantikan kepada masyarakat luas.
 - c. Melahirkan lulusan ahli kecantikan yang mampu bersaing dalam dunia kerja.
 - d. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat
- a. Mengenalkan dan cinta biota laut/ mendapatkan pesan moral dari tidak merusaknya biota laut di pergelaran Sabda Raja Mutiara.
 - b. Mengetahui jenis tata rias dari berbagai macam karakter sesuai dengan watak pemain.
 - c. Mengetahui adanya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir tentang dunia bawah laut dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh protagonis Ikan Pari Riap melalui tahapan merancang dan menata kostum, mengaplikasikan tata rias fantasi yang ditampilkan dalam

pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara sejauh ini belum pernah ada yang membuat karya sehingga Ikan Pari Riap ini merupakan yang pertama dibuat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

“Rangkuman sering disebut juga ringkasan, yaitu bentuk ringkas dari suatu uraian atau pembicaraan. Pada tulisan jenis rangkuman ini, urutan isi bagian demi bagian, dari sudut pandang (pendapat) asli pengarang tetap diperhatikan dan dipertahankan” (Djuharie, 2005: 9).

Imron Rosidi (2009: 52) mengatakan bahwa sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama. Sinopsis dapat pula diartikan sebagai ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan aslinya agar pembaca tertarik untuk membaca isi utuh karangan tersebut.

Harry Sulastianto (2006: 92) mengatakan bahwa sinopsis adalah pengantar atau penjelasan singkat dari sebuah garapan cerita yang dibuat. Isi sinopsis berupa gambaran gagasan, jalan cerita, penata musik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan sinopsis yaitu suatu penjelasan singkat dari suatu cerita yang dibuat supaya pembaca tertarik sehingga membaca utuh isi karangan tersebut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sri Widarwati (2000: 58) mengatakan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan desain ide baru, dalam menciptakan suatu disain busana yang baru.

Triyanto, Noor Fitrihana & Mohammad Adam Jerusalem (2011: 22) mengatakan bahwa sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan.

Berdasarkan pendapat pengertian sumber ide diatas dapat dikaji pengertian sumber ide adalah suatu proses dimana seseorang menciptakan suatu karya yang baru atau untuk inspirasi baru.

2. Sumber Ide Tokoh

Ikan Pari Manta (*Manta birostris*) adalah salah satu spesies ikan pari tersebar di dunia, lebar tubuhnya mencapai hampir 6-8 meter, ciri khas Manta adalah sepasang “tanduk” di dekat mulutnya (Ida Nur, 2012).

Ikan Pari Manta memiliki warna yang bervariasi mulai dari hitam, biru, coklat, hingga nyaris putih. Pari Manta yang ditemukan di Pasifik Timur dan di Pasifik Barat (Hendi Rusmanto, 2013: 4).

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan merupakan bentuk kemampuan mengolah suatu objek menjadi gubahan atau bentuk baru, tetapi tidak meninggalkan bentuk asli (Triyanto, Noor Fitrihana & 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.

Dharsono Sony Kartika (2004: 42) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya, yaitu lewat stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

Berdasarkan pendapat pengertian pengembangan sumber ide diatas dapat dikaji pengertian pengembangan sumber ide adalah suatu pengolahan objek yang akan dirubah tetapi tidak meninggalkan wujud aslinya.

Perubahan wujud tersebut terdiri dari beberapa pengembangannya antara lain: a) stilisasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar, b) distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar, c) transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang telah digambarkan, d) disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana (Dharsono Sony Kartika, 2004: 42).

C. Desain

1. Pengertian Desain

Marwanti (2000: 3) berpendapat bahwa desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Eko Santosa (2008: 286) berpendapat bahwa desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai desain penciptaan. Desain mempermudah kerja penata rias dengan hasil yang maksimal.

Widjiningsih (1983: 1) berpendapat bahwa desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu rancangan obyek atau gambaran yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

2. Unsur Desain

Novi Kurnia, Mia Siti Aminah (2012: 3) berpendapat bahwa unsur desain merupakan penentu apakah desain yang dibuat mudah dibaca dan dimengerti orang atau tidak. Uswatun Khasanah, Melly Prabawati & Mochamad Noerharyono (2014: 85) mengatakan bahwa unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan unsur desain merupakan sebagai penentu bahwa desain tersebut dapat dibaca dan dimengerti orang.

a. Garis

Rahmida Setiawati, Elindra Yetti, Tuteng Suwandi, dkk (2006: 5) mengatakan bahwa “garis yaitu unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar”.

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 202) mengatakan bahwa “unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan

benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya)”.

Sifat – sifat garis adalah sebagai berikut:

- 1) Sifat garis lurus. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:
 - a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
 - b) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
 - c) Garis lurus miring/ diagonal merupakan kombinasi dari sifat
 - d) Garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)
- 2) Sifat garis lengkung. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Marwanti (2000: 7) mengatakan bahwa “garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan bahwa garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah”.

Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi:

- 1) Garis Horizontal

Horizontal adalah singkatan dari kejauhan, cakrawala yang mendatar, pohon yang tumbang, orang tidur santai dan segala sesuatu yang dalam keadaan istirahat sepenuhnya. Dengan ini diasosiasikan dengan ketenangan, kedamaian, bahkan kematian dan memberi kesan positif.

2) Garis Vertikal

Vertikal adalah singkatan untuk benda-benda yang berdiri tegak serta dalam keadaan sepenuhnya seperti misalnya orang yang berdiri, batang pohon, dinding gedung, batu karang dan sebagainya. Letak garis yang mendatar (horizontal) maupun tegak (vertikal) mempunyai persamaan kesan tenang, karena tidak miring.

3) Garis Diagonal

Bentuk yang dalam keadaan tidak seimbang, hal ini disosiasikan seperti menunjukkan adanya gerakan. Garis lurus memberikan kesan ketegasan, kepastian dan kekakuan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan garis yaitu kumpulan titik-titik yang mempunyai arah dan unsur seni rupa yang sederhana namun memiliki peran penting dalam desain.

b. Arah

Marwanti (2000: 10) mengatakan bahwa “setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam, yaitu: 1) mendatar (horizontal), 2) tegak lurus (vertikal), 3) miring kekiri, 4) miring kekanan”.

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 203) mengatakan bahwa pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya.

Widjiningsih (1983: 4) mengatakan bahwa setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu: 1) mendatar (horizontal), 2) tegak lurus (vertikal), 3) miring kekiri, 4) miring kekanan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horisontal serta diagonal dan biasanya dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang diciptakan.

c. Bentuk

Widjningsih (1982: 4) mengatakan bahwa bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungi sendiri permulaanya.

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 203) mengatakan bahwa “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 atau (*form*)”.

Harry D Fauzi (2007: 5) mengatakan bahwa bentuk merupakan wujud yang dibentuk oleh sekumpulan garis dan bidang.

Berdasarkan pendapat yang diuraikan di atas bentuk merupakan wujud yang dibentuk oleh sekumpulan garis dan bidang.

d. Tekstur

Widjningsih (1982: 5) mengatakan bahwa “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dapat dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal-tipis dan sebagainya”.

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 204) mengatakan bahwa “tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda, tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba”.

Dharsono Sony Kartika (2004: 46) mengatakan bahwa tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa.

Berdasarkan pendapat - pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Sehingga dapat membedakan kasar dan halus atau suatu karya seni yang semu atau nyata.

e. Ukuran

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 204) mengatakan bahwa “ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya, unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik”.

Widjiningsih (1982: 4) mengatakan bahwa “desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang dipergunakan dengan baik”.

Marwanti (2000: 12) mengatakan bahwa desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka disimpulkan ukuran yaitu desain dipengaruhi oleh ukuran sehingga untuk membuat desain hendaklah mengatur ukuran terlebih dahulu dengan baik supaya tetap memperlihatkan keseimbangannya.

f. *Value* (nada gelap terang)

Widjiningsih (1982: 4) mengatakan bahwa nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain.

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 203) mengatakan bahwa benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan.

Dharsono Sony Kartika (2004: 50) mengatakan bahwa “*value* secara teoritis hanya membicarakan mengenai kegelapan dan kecerahan daripada warna. Ada banyak tingkatan dari cerah/ terang kegelapan, mulai dari putih yang murni hingga hitam jet”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung hitam) sampai paling terang (mengandung putih).

g. Warna

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 203) berpendapat bahwa warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Adapun menurut sifatnya dibagi menjadi 3 bagian sifat panas dan dingin, sifat terang dan gelap, sifat terang dan kusam yang dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.
- 2) Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna.

Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan

dengan 36 penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

3) Sifat terang dan kusam.

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Widjningsih (1982: 6) berpendapat bahwa “warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting”.

Dharsono Sony Kartika (2004: 50) berpendapat bahwa warna sebagai tanda/ lambang/ *symbol*. Disini kehadiran warna merupakan lambang ataupun melambangkan sesuatu yang merupakan tradisional atau pola umum”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan warna merupakan lambang untuk tradisional atau pola umum dan memberikan kesan lebih indah dan menarik.

3. Prinsip Desain

Widjningsih (1982: 9) mengatakan bahwa prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu.

Marwanti (2000: 14) mengatakan bahwa “untuk mendapatkan hasil yang indah dalam suatu susunan perlu menyusun unsur-unsur dan bagian-bagian yang akan dihias. Agar diperoleh susunan yang baik diperlukan cara-cara tertentu yang sering disebut desain”.

Setyobudi (2007: 12) mengatakan bahwa prinsip-prinsip seni rupa disebut juga kaidah-kaidah yang menjadi pedoman dalam berkarya seni rupa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/ dampak tertentu, sehingga menghasilkan suatu model yang bagus.

Prinsip-prinsip desain:

a. Harmoni (keselarasan)

Marwanti (2000: 14) mengatakan bahwa harmoni adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 211) mengatakan bahwa harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide.

Dharsono Sony Kartika (2004: 55) menurut uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah desain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan harmoni yaitu prinsip desain yang menimbulkan keselarasan atau kesatuan antara bagian yang satu dengan yang lainnya.

b. Proporsi

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 211) mengatakan bahwa proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain

yang dipadukan. Uswatun Hasanah, Melly Prabawati & Muchamad Noerharyono (2011: 91) proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberikan kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil. Menurut Marwanti (2000: 25), berpendapat proporsi yaitu hubungan satu bagian dan bagian yang lain dalam suatu susunan atau sering disebut “*law of relationship*”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan hasil yang menarik.

c. *Balance* atau keseimbangan

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 211) berpendapat bahwa *balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain”.

Uswatun Hasanah, Melly Prabawati & Muchamad Noerharyono (2011: 18) mengatakan bahwa keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil.

Marwanti (2000: 21) berpendapat bahwa keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

Berdasarkan para pendapat di atas maka dapat disimpulkan *balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik dan memberikan perasaan tenang dan stabil.

d. Irama

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 212) mengatakan bahwa irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama, yaitu: 1) pengulangan bentuk secara teratur, 2) perubahan atau peralihan ukuran, 3) melalui pancaran atau radiasi.

Marwanti (2000: 20) mengatakan bahwa dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan desain berirama.

Sementara itu, menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 56), berpendapat bahwa repetisi atau irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan irama adalah suatu pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian yang lainnya.

e. Aksen / *Center Of Interest*

Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008: 212) mengatakan bahwa aksen merupakan hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan center of interest / pusat perhatian.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat aksen yaitu: 1) apa yang akan di jadikan aksen, 2) bagaimana menciptakan aksen, 3) berapa banyak aksen yang dibutuhkan.

Marwanti (2000: 18) mengatakan bahwa aksen juga disebut pusat perhatian atau "*centre of interest*".

Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksen pertama-tama membawa mata kepada sesuatu yang penting dan dari titik tersebut dimulainya perhatian baru, kemudian baru kebagian yang lain.

Sementara menurut Uswatun Hasanah, Melly Prabawati & Muchamad Noerharyono (2011: 93), mengatakan bahwa desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya.

Berdasarkan aksen yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan.

f. *Unity* atau kesatuan

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 212) mengatakan bahwa *unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

Selanjutnya menurut Prapti Karomah (1990: 20) berpendapat bahwa kesatuan adalah penyusunan dari pada unsur-unsur desain sehingga tercipta suatu disain yang baik.

Sedangkan menurut Setyobudi (2007: 12) mengatakan bahwa dengan kesatuan (*unity*), unsur-unsur dalam sebuah karya seni rupa saling bertautan, tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan *unity/* kesatuan yaitu unsur karya seni rupa yang saling bertautan atau kesatuan sehingga dapat menghasilkan suatu hasil karya yang baik.

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum atau Busana

Eko Santosa (2008: 310) mengatakan bahwa tata kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh.

Sementara itu menurut Harry Sulastianto (2006: 185) berpendapat bahwa kostum yaitu segala sesuatu termasuk asesoris yang dikenakan atau terpaksa tidak dikenakan kepada pemain untuk kepentingan pertunjukan. Selanjutnya menurut Sigit Astono (2007: 12) mengatakan bahwa kostum pengertian lebih luas bisa berarti: busana, asesoris, tata rias dari pelaku seni (seniman/ pemain).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan kostum yaitu seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh untuk kepentingan pertunjukan.

2. Pengertian Asesoris

Triyanto (2012: 3) mengatakan bahwa secara teori dan khusus, mendesain asesoris dapat diartikan sebagai merancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi.

Ada beberapa benda dikategorikan sebagai asesoris, sebagai contoh gelang, kalung, sabuk, atau gesper, giwang, jepit rambut dan bros.

Sementara itu menurut Sawitri (1994: 1), berpendapat bahwa *accessories* perlengkapan busana yang sifatnya memperindah saja, contoh: giwang, anting-anting, bros, hiasan rambut, gelang, kalung, cincin, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas maka asesoris dapat disimpulkan yaitu asesoris sebagai pelengkap busana yang fungsinya untuk memperindah dan memiliki nilai plus untuk perempuan pemakainya.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Eko Santosa (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”.

Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8) mengatakan bahwa “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”.

Harry Sulastianto (2006: 185) mengatakan bahwa tata rias biasanya berkaitan dengan kegiatan merias untuk membuat orang lebih menarik, cantik atau lebih tampan.

Berdasarkan para pendapat di atas maka dapat disimpulkan rias wajah yaitu seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna yang memberikan makna keindahan.

2. Jenis Tata Rias Fantasi

Eko Santosa (2008: 275) mengatakan bahwa tata rias fantasi dikenal juga dengan rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik.

Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang.

Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8) mengatakan bahwa “rias fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias”.

Tata rias fantasi adalah tata rias yang meliputi tata rias wajah dan tubuh (*body painting*) yang merupakan visualisasi dari imajinasi seorang penata rias (Gudeliassite, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata rias wajah fantasi yaitu rias wajah yang menampilkan suatu bentuk kreasi dengan mengubah wajah tidak realistik atau menurut imajinasi oleh penata rias.

F. Body Painting atau Face Painting

Eko Santosa (2008: 281) mengatakan bahwa “rias raga atau sering dikenal dengan sebutan *body painting* merupakan rias yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk *stick* atau krim”.

Di Indonesia banyak menggunakan bahan yang berbentuk krim. Bahkan bahan ini dapat digunakan sebagai kosmetik rias fantasi. Kosmetik rias wajah mempunyai warna putih, hitam, merah, biru, hijau, kuning.

Face painting adalah kata lain dari lukisan di wajah, kalian dapat melukis wajah sesuai dengan keinginan mulai dari bunga-bunga, hewan, tokoh ataupun gambar (Farah ayudita, 2012).

Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 9) mengatakan bahwa “*body painting* atau seni melukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus dapat memberikan kesan cantik dan indah karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan *face painting* yaitu seni melukis yang diaplikasikan pada wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan.

G. Pergelaran

1. Drama musikal

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

Drama musikal adalah satu bentuk ekspresi kesenian yang dikolaborasikan antara musik, lagu, gerak, dan tari sehingga terbentuklah sebuah drama musik dikenal dengan “*musical play*” (Yesilestari, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan drama musikal yaitu pertunjukan seni teater yang menggabungkan seni tari, seni musik, dan seni peran.

2. Panggung

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

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

Hendro Martono (2010: 1) mengatakan bahwa *stage lighting* atau tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek.

Eko santosa (2008: 331) mengatakan bahwa cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan cahaya merupakan unsur tata artistik yang paling penting untuk pertunjukan.

4. Tata Musik

Harry Sulastianto (2006: 26) mengatakan bahwa musik merupakan media yang dapat mengangkat ekspresi yang ada di dalam diri seniman. Seniman musik akan mengungkapkan ekspresinya dalam musik.

Selanjutnya menurut Riyan Hidayatullah & Hasyim (2016: 7) mengatakan bahwa musik adalah bagian dari dunia bunyi. Tentu yang dimaksud adalah bunyi-bunyi yang disusun sedemikian rupa sehingga enak didengar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan musik yaitu bagian dari dunia bunyi yang tersusun rapi dan mengandung beberapa unsur utama.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas dalam bab ini mengacu pada model metode 4D yaitu *define* (*pendefinisian*), *desain* (*perencanaan*), *develop* (*pengembangan*) dan *disseminate* (*penyebarluasan*).

A. *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 Cerita Sabda Raja Mutiara

Sabda Raja Mutiara menceritakan mengenai kerajaan bawah laut yang di dalamnya terdapat berbagai macam jenis Ikan, Mutiara, Kerang, Air Laut, Binatang Laut, Mermaid dan sebagainya. Tokoh Ikan Pari yang diperankan oleh Riap mempunyai karakter protagonis, ceria, suka menolong dan memiliki karakteristik lebar tubuhnya dari ujung sirip dada ke ujung sirip lainnya mencapai hampir 6-8 meter, bobot terberat Manta sendiri yang pernah diukur mencapai sekitar 3 ton sepasang “tanduk” di dekat mulutnya. “Tanduk” ini sebenarnya adalah sepasang sirip sefala (kepala) yang membantu memasukkan air laut yang mengandung plankton makanannya dan bisa ditebuk ke dalam mulut, Manta memiliki warna yang bervariasi mulai dari hitam, biru, coklat, hingga nyaris putih. Ketika diperjalanan, Perlo bertemu teman-temannya yaitu Ikan Pari (Riap), Ikan Badut (Giru), Lumba-lumba (Dovin), Penyu (Tula).

Perlo meminta teman-temannya untuk membantu mencari tau pada Keshi Mutiara (Ratu Keke) mengapa Perfiti tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna. Perlo dan teman-temannya bertemu Ler dan diberi tau jalan menuju ke Laut Utara. Kemudian di perjalanan Pearlo dan teman-teman bertemu dengan Antag. Antag tidak terima karena mereka melewati daerah kekuasannya. Pearlo dan Antag berkelahi, Pearlo sempat terjatuh kemudian Giru, Riap, Tula, dan Dovin menyerang Antag hingga terjatuh.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Ikan Pari Riap

Analisis tokoh Ikan Pari Riap dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakteristik Ikan Pari Riap dari mengkaji, memahami serta mengidentifikasi dari berbagai sumber referensi dan analisis karakteristik tokoh Ikan Pari Riap sesuai cerita Sabda Raja Mutiara yang di dapat dari mengkaji naskah cerita.

a. Karakter Ikan Pari Riap

Ikan Pari Riap dalam cerita Sabda Raja Mutiara memiliki watak protagonis, ceria dan suka menolong. Riap dan teman-temannya selalu menemani putra mutiara (Perlo) yang ingin melihat sang adik menjadi sempurna.

b. Karakteristik Ikan Pari Riap

Ikan Pari Riap mempunyai mempunyai lebar tubuhnya dari ujung sirip dada ke ujung sirip lainnya mencapai hampir 6-8 meter, bobot terberat manta sendiri yang pernah diukur mencapai sekitar 3 ton, sepasang “tanduk” di dekat mulutnya. “Tanduk” ini sebenarnya adalah sepasang sirip sefala (kepala) yang membantu memasukkan air laut yang mengandung plankton makanannya dan bisa

ditekuk ke dalam mulut. Riap memiliki warna yang bervariasi mulai dari hitam, biru, coklat, hingga nyaris putih.

3. Analisis Sumber Ide Ikan Pari Riap

Sumber ide yang digunakan adalah Ikan Pari Manta, lebar tubuhnya dari ujung sirip dada ke ujung sirip lainnya mencapai hampir 6-8 meter, bobot terberat Manta sendiri yang pernah diukur mencapai sekitar 3 ton, sepasang “tanduk” di dekat mulutnya. “Tanduk” ini sebenarnya adalah sepasang sirip sefala (kepala) yang membantu memasukkan air laut yang mengandung plankton makanannya dan bisa ditekuk ke dalam mulut. Manta memiliki warna yang bervariasi mulai dari hitam, biru, coklat, hingga nyaris putih, untuk membuat tokoh fantasi dari Ikan Pari Manta perlu dipertimbangkan dengan unsur desain dan bentuknya, sehingga akan tercipta rias fantasi Ikan Pari Manta yang indah. Tokoh Ikan Pari Manta dalam versi Sabda Raja Mutiara yaitu membantu Perlo untuk bertanya mengapa Perfiti tak bisa menghasilkan mutiara bulat sempurna.



Gambar 1. Ikan Pari Manta
(Sumber: www.ikanparimanta.com)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide dari tokoh Ikan Pari Manta yaitu pengembangan secara distorsi yaitu merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

Dalam tokoh Ikan Pari Riap yaitu menekankan pada pencapaian karakter tokoh asli Ikan Pari Riap yang dituangkan kedalam bentuk kostum sehingga seolah-olah itu seperti wujud asli tokohnya. Dalam pengembangannya menggunakan spon ati dan kain yang akan dibentuk pola pada kostum. Pengembangan juga dilakukan pada bentuk riasan fantasi dan *face painting* yang mewujudkan garis lengkung dan dituangkan pada pembuatan riasan yang digunakan. Ikan Pari Riap memilih jenis warna hitam dan putih, serta dibaurkan hingga menjadi warna abu-abu.

B. Desain (Perencanaan)

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap desain (perencanaan) yang akan dibahas tentang desain kostum, pelengkap kostum, rias fantasi, *face painting*, pergelaran.

1. Desain Kostum

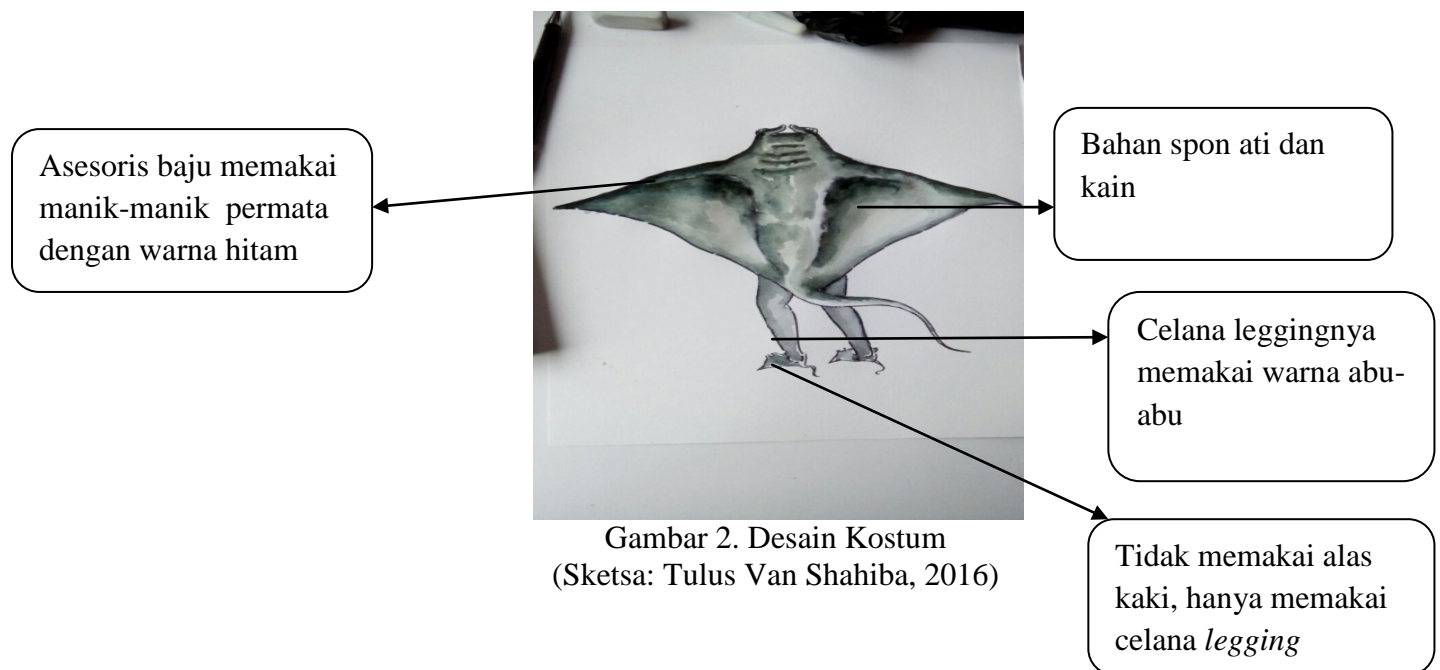
Rancangan kostum yang digunakan tokoh Ikan Pari Riap terdiri dari berbagai bagian yaitu manset, celana *legging*, dan kostum yang terbuat dari spon ati, prinsip desain yang dipakai adalah :

- a. Garis: garis yang digunakan yaitu garis lengkung pada bagian kepala dan tangan.

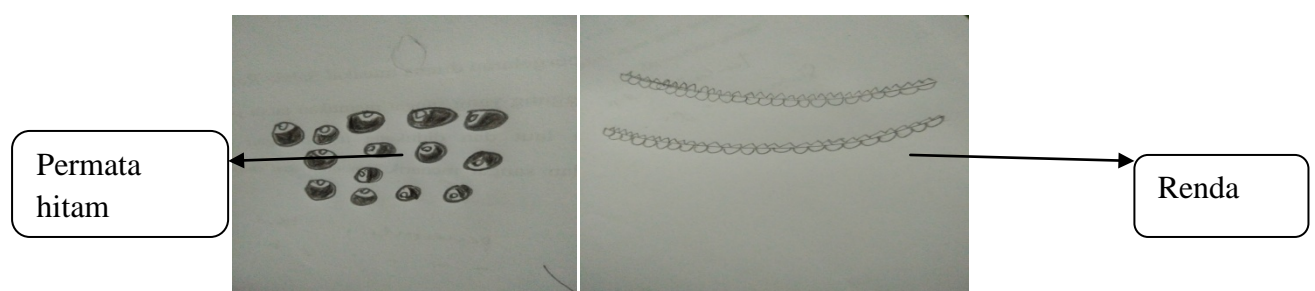
- b. Ukuran: ukuran yang digunakan yaitu sesuai dengan tubuh *talent*, atau dibuat sedikit longgar karena untuk memudahkan gerak pemain.
- c. Bentuk: bentuk yang digunakan yaitu bentuk simetris.
- d. Tekstur: tekstur menggunakan bahan dari spon ati dan bahan dari kain satin bridal.
- e. Warna: perencanaan kostum tokoh Ikan Pari Riap dipilih susunan warna-warna Ikan Pari Riap sebagai pusat perhatian. Warna yang digunakan pada tokoh Ikan Pari Riap warna hitam dan putih.

Prinsip desain yang digunakan pada tokoh Ikan Pari Riap secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

- a. Keselarasan: prinsip keselarasan digunakan pada rencana desain kostum pada manset dan *legging*.
- b. Keseimbangan: prinsip keseimbangan secara keseluruhan pada rancangan kostum Ikan Pari Manta yaitu keseimbangan pada bagian sirip.
- c. Keserasian: prinsip keserasian pada bagian warna kostum yaitu warna putih dan hitam.



Gambar 2. Desain Kostum
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2016)



Gambar 3. Desain Asesoris Kostum
(Sketsa: Venna Asteria Dewi, 2017)

2. Desain Pelengkap Kostum

Tokoh Ikan Pari Riap menggunakan pelengkap kostum seperti manset dan celana *legging*. Unsur yang digunakan adalah warna, warna yang digunakan yaitu warna hitam dan putih yang dikombinasi. Warna hitam yang melambangkan kekuatan, perlindungan dan percaya diri. Warna putih yang melambangkan sifat tenang, lugu, dan bersih.

3. Desain Rias Fantasi dan *Face Painting*

Rias fantasi dan *face painting* dalam tokoh Ikan Pari Riap tersebut yang diambil yaitu bentuk garis lengkung dan diberi dua warna hitam dan putih serta dikombinasi, sehingga warnanya menjadi warna abu-abu. yang di buat sedemikian rupa, yang akan membuat audien yang dapat melihat memasuki imajinasi tokoh tersebut.



Gambar 4. Desain *Face Painting*
(Sketsa: Sabrina Nadila, 2017)

4. Desain Pergelaran

Desain pagelaran tata rias ingin menampilkan drama musikal yang mengangkat tema *under the sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara. Pergelaran ini dirancang oleh Afif Ghurub Bestari, M.Pd, mempersiapkan pertunjukan dari mulai: panggung, *lighting*, sound sistem, musik pengiring, dekorasi panggung, *fotobooth*, *background*. Setelah terjalinnya kerjasama dengan pihak teater *crew* Afif Ghurub Bestari M.Pd, desain pertunjukan ini dibuat agar mendapatkan hasil akhir yang memuaskan.

a. Pembentukan Kepanitiaan

Dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara susunan kepanitiaan melibatkan banyak komponen, diantaranya adalah *crew* dari Afif Ghurub Bestari M.Pd yang mengkonsepkan pertunjukan, selain itu juga

menggunakan mahasiswa tata rias baik dari mahasiswa semester lima, semester tiga dan semester satu.

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. Target untuk penyampaian edukasi pada penjualan tiket yaitu TK, SD dan SMP. 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 kecil seperti TK dan SD, sehingga penyampaian pesan kepada audien dapat mengena.

c. Konsep Penataan Panggung

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



Gambar 5. Desain Panggung
(Sketsa: Sie Perkap, 2017)

C. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ketiga mengenai desain validasi pembuatan kostum, validasi rias fantasi, *face painting*, dan *prototype* hasil pengembangan.

1. Validasi Kostum

Desain yang dibuat pada tokoh Ikan Pari Riap diperuntukkan untuk anak kecil. Pada tahap pembuatan desain dilakukan validasi desain oleh ahli atau pakar yaitu Aiff Gurub Besari M.Pd serta validasi desain oleh dosen pembimbing yaitu Elok Novita S.Pd. Ketika desain sudah disetujui atau sudah diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum, namun ketika desain belum mendapat persetujuan dari ahli dan dosen pembimbing harus melakukan revisi desain atau perbaikan desain.

Setelah pembuatan kostum, dapat dilakukan *fitting* kostum kepada talent, jika diketahui terdapat kekurangan pada kostum dapat diperbaiki. Seiring dengan perbaikan kostum dapat dilakukan tahap selanjutnya.

2. Validasi Rias Fantasi dan *Face Painting*.

Validasi rias fantasi dan *face painting* dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada uji coba yang pertama pada hari Senin, 26 Desember 2016, uji coba yang kedua pada hari Senin, 2 Januari 2017, dan yang terakhir pada hari Sabtu, 7 Januari 2017. Dilakukannya *test make up 1*, *test make up 2*, dan *test make up 3*. Ketika *test make up* berlangsung, bertahap terdapat revisi-revisi atau perbaikan. Dari semua hasil, validasi dan revisi yang akhirnya akan terbentuklah *prototype* karakteristik Ikan Pari Riap dengan kostum, rias fantasi dan *face painting*.

3. *Prototype*

Prototype hasil karya pengembangan yang dihasilkan adalah berupa desain pembuatan kostum, validasi rias fantasi dan *face painting* sebanyak tiga kali, yaitu pada hari Senin, 26 Desember 2016, pada hari ke dua Senin, 2 Januari 2017, dan yang terakhir hari Sabtu, 7 Januari 2017.

D. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap *disseminate* (*penyebarluasan*) yang akan dibahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian akhir (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan.

1. Rancangan Pertunjukan

Bentuk pertunjukan merupakan pertunjukan drama musikal dengan tema *under the sea* yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Akan dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB.

2. Penilaian Ahli *Grand juri*

Kegiatan penilaian ahli *grand juri* adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada tanggal 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seni pertunjukan oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Romadhona, S.Sn dari instansi pemerhati make up, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd, dan pemerhati kostum diwakili oleh Drs. Hajar Pamadi, M.Pd (Hons) dari instansi dosen Fakultas Bahasa dan Seni.

Penilaian yang dilakukan mencakup rias fantasi, *face painting*, asesoris, dan kostum.

3. Gladi Kotor

Gladi Kotor diselenggarakan pada tanggal 15 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor merupakan kegiatan yang dilakukan guna melihat kekompakan, kenyamanan tokoh menggunakan kostum yang telah dirancang sesuai konsep.

4. Gladi Bersih

Gladi Bersih diselenggarakan pada tanggal 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias (bagi yang menggunakan), kostum, penataan rambut dan gerak tokoh.

5. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema *under the sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada tanggal 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY.

Acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor 2, Wakil Dekan 2 FT, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias dan dosen PTBB. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650 tiket habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak TK, SD, SMK dan umum pertunjukan dengan durasi 75 menit.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil dan pembahasan berisi uraian proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembang menjadi wujud nyata, yang dibahas pada bab IV menggunakan metode proses, hasil dan pembahasan 4D yaitu *define*, *desain*, *develop*, *dessiminate*.

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define*

Dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara menceritakan di sebuah kerajaan Mutiara Negeri Dongeng Sang Raja murka karena putrinya tak sempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun pangeran kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna. Dalam perjalanannya, sang pangeran justru berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan. Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan pasti yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta raja beserta seluruh kekayaannya. Dalam cerita Sabda Raja Mutiara menceritakan kehidupan bawah laut yang beraneka ragam akan kekayaan biota laut seperti Ikan, Coral, Kepiting, Penyu, Udang, Bintang laut dan Gelombang Air Laut .

Define dengan cara melakukan pemahaman, mempelajari dan mengkaji dari analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide dari cerita Sabda Raja Mutiara maka terciptanya tokoh Ikan Pari Riap yang memiliki karakter baik, ceria, dan suka menolong, dengan karakteristik mempunyai, lebar tubuhnya dari ujung sirip dada ke ujung sirip lainnya mencapai hampir 6-8 meter, bobot terberat Manta

sendiri yang pernah diukur mencapai sekitar 3 ton, sepasang “tanduk” di dekat mulutnya. “Tanduk” ini sebenarnya adalah sepasang sirip sefala (kepala) yang membantu memasukkan air laut yang mengandung plankton makanannya dan bisa ditekuk ke dalam mulut. Manta memiliki warna yang bervariasi mulai dari hitam, biru, coklat, hingga nyaris putih, untuk membuat tokoh fantasi dari Ikan Pari Manta perlu dipertimbangkan dengan unsur desain dan bentuknya, sehingga akan tercipta rias fantasi Ikan Pari Manta yang indah. Karakteristik yang mempunyai lebar tubuhnya dari ujung sirip yang diterapkan pada bentuk kostum yang besar, lebar yang dibuat dari spon ati dan bagian siripnya dibuat dari kain. Sehingga tokoh Ikan Pari Riap 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 empat menggunakan metode 4D, salah satunya desain yang didalamnya menjelaskan bagaimana merancang kostum, rias fantasi, dan *face painting*.

1. Kostum

Proses pembuatan kostum terlebih dahulu dilakukan melalui tahap yang pertama yaitu mengukur tubuh *talent* yang akan menampilkan Ikan Pari Riap pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Tahap kedua mencari kain, pemilihan kain disesuaikan dengan ukuran, warna, serta jenis kain yang akan digunakan. Tahap ketiga mencari penjahit untuk membuat kostum sesuai desain yang telah dibuat oleh perancang.

Kostum disesuaikan dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing, menyesuaikan ukuran tubuh *talent*, warna serta bentuk yang telah ditetapkan, lakukan *fitting* sesuai jadwal yang ditetapkan dengan membawa kostum yang sudah jadi.

Proses pembuatan kostum Ikan Pari Riap mengalami beberapa perubahan yang telah dibuat yaitu perubahan pertama kostum dilakukan setelah melakukan proses *fitting* kostum dengan *talent*, adapun bagian-bagian kostum yang perlu adanya perbaikan yaitu kostum hanya terbuat dari kain satin bridal, perbaikan yang harus dilakukan adalah mengganti keseluruhan kostum yang awalnya terbuat dari kain satin bridal hingga terbuat dari spon ati. Perubahan yang kedua adalah pada bagian sirip dan panjang kostum yang hanya sampai bawah lutut, perbaikan yang harus dilakukan adalah memberikan sedikit kain pada bagian sirip dan panjang kostum dibuat sampai bawah lutut karena akan memudahkan gerak *talent* pada saat di atas panggung. Perubahan yang terakhir adalah pemberian asesoris pada bagian kostum hanya menggunakan manik-manik permata, perbaikan yang dilakukan adalah memberikan tambahan asesoris renda dan lampu *led* pada bagian ekor.



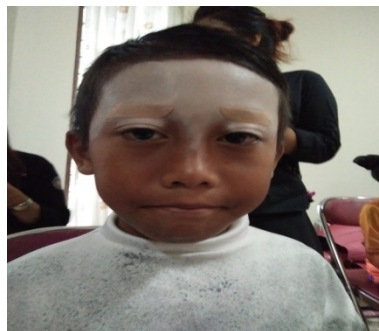
Gambar 6. Desain Kostum dan Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

2. Rias Fantasi dan *Face Painting*

Rias wajah menggunakan jenis rias wajah fantasi dan *face painting* menggunakan efek 2D dengan alasan memperlihatkan seni, keindahan dan menyesuaikan dengan karakter Ikan Pari Riap. Aplikasi yang ditambahkan pada rias fantasi berupa garis lengkung dengan teknik *face painting*, menggunakan alat kuas, spon dan bahan *tint* dan es batu, bertujuan agar hasil riasannya tidak luntur dan berminyak. Kesesuaian desain dengan hasil akhir sesuai.

Proses pembuatan rias fantasi dan *face painting* yaitu :

- a. Langkah pertama bersihkan wajah klien menggunakan susu pembersih, lalu diberikan *face tonic* dengan cara di tepuk-tepuk, dan diberikan pelembab, alis ditutup dengan menggunakan *scot*.



Gambar 7. Proses Pemberian *Scot*
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

- b. Langkah kedua wajah klien dilukis garis lengkung dengan menggunakan pensil alis, setelah itu diberikan warna.



Gambar 8. Proses *Face Painting*
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

- c. Langkah ketiga wajah klien di blok menggunakan *tint* dan *face painting* warna putih.



Gambar 9. Proses Pemberian *Tint*
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

- d. Hasil Akhir



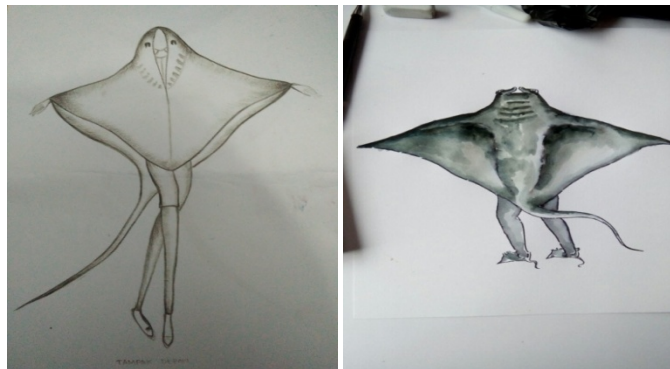
Gambar 10. Desain dan Hasil akhir *Face Painting*
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

C. Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap *develop* menjelaskan tentang validasi desain kostum, validasi desain rias fantasi dan *face painting*.

1. Validasi Desain Kostum

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub B, M.Pd. Validasi dilakukan pada hari Sabtu, 10 Desember 2016, dengan hasil validasi kostum yang belum sesuai, banyak sekali perubahan yang dilakukan seperti kostum yang awalnya menggunakan bahan kain satin bridal, dirubah dengan bahan dari spon ati. Perubahan selanjutnya pada bagian tangannya diberi sedikit kain, agar *talent* lebih mudah bergerak pada saat di atas panggung, panjang kostum di buat sampai bawah lutut, dan yang terakhir diberi asesoris pada bagian kostum seperti manik-manik permata, renda dan *led* pada ekor Ikan Pari Riap.



Gambar 11. Rancangan Desain Kostum
(Sketsa: Tulus Van Shahiba, 2017)

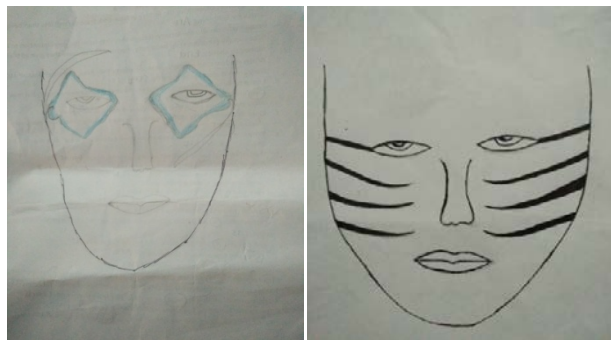
2. Validasi Desain Rias Fantasi dan *Face Painting*

Validasi desain rias fantasi dan *face painting* oleh Elok Novita, S.Pd. Hasil validasi rias fantasi dan *face painting* meliputi pembuatan desain rias fantasi dan *face painting* yang pertama masih perlu adanya perubahan desain adapun saran yang perlu dilakukan yaitu lebih mengembangkan mengenai ide dan

kreatifitas dari desain yang telah dibuat dari sebelumnya, mencari referensi mengenai gambar-gambar yang berkaitan dengan rias fantasi Ikan Pari Riap.

Desain kedua masih perlu adanya perubahan pada bagian desain rias fantasi adapun perbaikan yang perlu dilakukan meliputi tidak memblok semua wajah, dapat memilih jenis warna yang sesuai dengan kostum dan mencari referensi tentang Ikan Pari lebih banyak lagi, karena akan memudahkan mendapatkan ide dan kreatifitas mengenai tata rias fantasi.

Desain ketiga sudah menyerupai tokoh Ikan Pari Riap yang akan dikembangkan dengan menggunakan *face painting* 2D yang berupa garis lengkung dan penerapan dalam memilih warna yang sudah sesuai dengan desain kostum yang akan ditampilkan.



Gambar 12. Rancangan Desain *Face Painting*
(Sketsa: Sabrina Nadila, 2017)

3. Validasi Kostum

Kostum dibuat oleh Tulus Van Shahiba sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 7 hari. Asesoris dibuat oleh Putra Dawson membutuhkan waktu 5 hari.

Tabel 1. Rincian Biaya Kostum.

Jasa	Rp. 500.000,00
Pembuatan kostum	Rp. 500.000,00
Jumlah	Rp. 1.000.000,00

Validasi kostum atau fitting kostum dilakukan pada tanggal 15 Januari 2017 yang dinilai oleh Afif Ghurub B, M.Pd. Fitting kostum tersebut dilakukan oleh masing-masing talent yang akan tampil pada pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara agar bisa menyesuaikan dengan tokoh Ikan Pari Riap yang akan ditampilkan. Saat melakukan validasi kostum pertama mengalami beberapa perubahan yaitu mengganti bahan kostum yang awalnya dibuat dari bahan kain satin bridal dirubah menjadi bahan dari spon ati, selanjutnya perubahan pada bagian sirip yang diberi sedikit kain agar dapat memudahkan *talent* untuk bergerak, kostum dibuat sampai bawah lutut dan diberi asesoris manik-manik permata serta renda.



Gambar 13. Validasi Kostum
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

4. Validasi Rias Fantasi dan *Face Painting*

Validasi rias fantasi dan *face painting* dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada hari Senin, 26 Desember 2016, yang kedua pada hari Senin, 2 Januari 2017, dan yang terakhir Sabtu, 7 Januari 2017.

- a. Hasil validasi rias fantasi dan *face painting* pertama pada hari Senin, 26 Desember 2016 adapun kritik dan saran oleh Elok Novita, S.Pd adalah yang pertama masih perlu adanya perubahan desain adapun saran yang perlu dilakukan yaitu lebih mengembangkan mengenai ide dan kreatifitas dari desain yang telah dibuat dari sebelumnya, mencari refrensi mengenai gambar-gambar yang berkaitan dengan rias fantasi Ikan Pari Riap.



Gambar 14. Validasi *Face Painting* I
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

- b. Hasil validasi rias fantasi dan *face painting* yang kedua pada hari Senin, 2 Januari 2017 adapun kritik dan saran oleh Elok Novita, S.Pd adalah .masih perlu adanya perubahan pada bagian desain rias fantasi adapun perbaikan yang perlu dilakukan meliputi tidak memblok semua wajah, dapat memilih jenis warna yang sesuai dengan kostum dan mencari refrensi tentang Ikan Pari lebih banyak lagi, karena akan memudahkan mendapatkan ide dan kreatifitas mengenai tata rias fantasi.



Gambar 15. Validasi *Face Painting* II
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

- c. Hasil validasi rias fantasi dan *face painting* ketiga pada hari Sabtu, 7 Januari 2017 adapun kritik dan saran oleh Elok Novita, S.Pd adalah rias fantasi dan *face painting* sudah menyerupai tokoh Ikan Pari Riap yang akan dikembangkan dengan menggunakan *face painting* 2D yang berupa garis lengkung dan penerapan dalam memilih warna yang sudah sesuai dengan desain kostum yang akan ditampilkan.



Gambar 16. Validasi *Face Painting* III
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

5. *Prototype* Tokoh Ikan Pari Riap.

Prototype tokoh Ikan Pari Riap yang dikembangkan hasil *fitting* kostum, asesoris pelengkap kostum, validasi rias fantasi dan *face painting*. Penampilan tokoh Ikan Pari Riap setelah melalui beberapa tahap proses pembuatan menunjukkan hasil pada bagian kostum dibuat menggunakan bahan spon ati dan sedikit kain di bagian siripnya. Asesoris pelengkap kostum yang digunakan yaitu manik-manik permata dan renda dipasang pada bagian belakang kostum. Rias fantasi dan *face painting* menggunakan efek 2D dengan di bentuk garis lengkung serta diberi warna hitam dan putih.



Gambar 17. *Prototype* Ikan Pari Riap
(Sumber: Venna Asteria Dewi, 2017)

D. Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema *Under The Sea*. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium UNY ditujukan untuk anak TK, SD, dan SMK dan untuk kalangan umum, dengan tujuan untuk memperlihatkan hasil karya dari mahasiswa tata rias UNY yang dipentaskan dalam bentuk cerita drama musikal.

1. Penilaian Ahli *Grand* Juri

Kegiatan penilaian ahli *grand* juri adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand* juri) diselenggarakan pada tanggal 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seni pertunjukan oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Romadhona, S.Sn dari instansi pemerhati make up, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd, dan pemerhati kostum diwakili oleh Drs. Hajar Pamadi, M.Pd (Hons) dari instansi dosen Fakultas Bahasa dan Seni.

Penilaian yang dilakukan mencakup rias fantasi, *face painting*, asesoris, dan kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih Ratu Mutiara tampilan terbaik dari mahasiswa Dani Kurniawati.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: tokoh Ratu Muriara karya Dani Kurniawati, tokoh Kuda Laut karya Mahasiswa Nurul

Betrik.H, tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania, tokoh Lion Fish karya mahasiswa Sabrina Nadhila, tokoh Coral 2 karya mahasiswa Lutfi Puji R, tokoh Bintang Laut karya mahasiswa Anisa Dewantari, tokoh Mermaid karya mahasiswa Riski Irdia Nawangsari, tokoh Air Laut Selatan A karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning.

2. Gladi Kotor

Gladi Kotor diselenggarakan pada tanggal 15 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor merupakan kegiatan yang dilakukan guna melihat kekompakan, kenyamanan tokoh menggunakan kostum yang telah dirancang sesuai konsep.

3. Gladi Bersih

Gladi Bersih diselenggarakan pada tanggal 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias (bagi yang menggunakan), kostum, penataan rambut dan gerak tokoh.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema *under the sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada tanggal 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY.

Acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor 2, Wakil Dekan 2 FT, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias dan dosen PTBB. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650 tiket habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak TK, SD, SMK dan umum pertunjukan dengan durasi 75

menit. Menampilkan tokoh-tokoh biota laut seperti Ikan Pari Riap, Ikan Lumba-lumba, Ikan Hiu, Penyu, Kepiting, Kerang dan masih banyak lagi. Tokoh-tokoh tersebut mempunyai nama seperti Ikan Pari, yang diperankan oleh Riap. Peran Riap di cerita ini, ingin membantu Perlo yang ingin mencaritahu mengapa sang adik (Perfity) tak sesempurna yang diharapkannya.

Tokoh Ikan Pari Riap dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara tampil berlari bersama Ikan Lumba-lumba (Dovin), Clownfish (Giru), Penyu (Tula) dengan diiringi musik “Rege” yang di populerkan oleh Iwan. Tata rias wajah fantasi dan *face painting* dengan menerapkan warna hitam dan putih dengan warna cahaya *lighting* panggung biru dan putih menghasilkan riasan wajah dengan warna hitam lebih menonjol dibanding warna putih, namun warna putih tidak terlalu terlihat saat di atas panggung. Manik-manik dan renda pada bagian pelengkap kostum tidak terlihat dari jarak jauh, namun lampu *led* di bagian ekor lebih jelas terlihat dari jarak jauh. Penataan kostum pada tokoh terjadi perubahan pada bagian sirip, yang awalnya tidak memakai kain hanya menggunakan spon ati.

Perubahan terjadi karena kurangnya kenyamanan tokoh Ikan Pari Riap saat melakukan pertunjukan, sehingga dilakukan perubahan pada bagian sirip menggunakan kain agar memberikan kenyamanan dan keluwesan saat melakukan pertunjukan.



Gambar 18. Ikan Pari Riap Dalam Pertunjukan
(Sumber: Sie PDD Panitia Proyek Akhir, 2017)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Rancangan kostum, rias fantasi dan *face painting* tokoh Riap dengan sumber ide Ikan Pari Manta dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Perancangan kostum tokoh Riap mengalami 3 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik Ikan Pari Riap dengan menerapkan unsur desain: garis lengkung, bentuk simetris, ukuran, warna, tekstur, dan menggunakan prinsip keselarasan, keserasian, keseimbangan simetris.
 - b. Perancangan rias fantasi berupa wajah tokoh Ikan Pari Riap dan jantan mengalami tiga kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita dengan menggunakan unsur desain garis lengkung dan warna, serta prinsip desain, keselarasan, keserasian, keseimbangan simetris.
2. Penataan kostum, pengaplikasian rias fantasi dan *face painting*, dan pertunjukan pada tokoh Ikan Pari Riap dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum terdiri dari beberapa bagian yaitu kostum yang menggunakan bahan dari spon ati dan tambahan kain di bagian siripnya. Tambahan aksesoris hiasan atau ornamen pada kostum Ikan Pari Riap diletakkan pada bagian seluruh kostum yang ada di bagian belakang, menggunakan manik-manik permata, dan renda.

- b. Pengaplikasian rias fantasi berupa rias 2D yang dibuat dengan memberikan *face painting* warna putih dan hitam.
3. Tokoh Ikan Pari Riap ditampilkan dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri 650 penonton. Pentas bertema drama musikal Sabda Raja Mutiara ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta *property* pendukung, *background* yang bergambar binatang bawah laut terdiri dari beberapa macam hewan seperti Kerang, Coral, Kuda Laut, Angel Fish, Ikan Hiu dan berbagai jenis lainnya. Tokoh Ikan Pari Riap tampil dengan kostum yang terbuat dari spon ati memiliki satu macam bagian dengan rias fantasi dan *face painting* 2D dengan warna putih dan warna hitam. Musik yang digunakan dalam pertunjukan drama musikal ini menggunakan musik rege.

B. Saran

Merancang kostum, rias fantasi dan *face painting* ada saran dari dosen agar terciptanya hasil yang sesuai dengan tokoh dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

1. Rancangan
 - a. Sebaiknya ketika mencari penjahit dan bahan lebih baik jauh-jauh hari agar penjahit tersebut dapat dipantau.
 - b. Saat mencari perlengkapan kostum dan manik-manik sebaiknya jauh-jauh hari sebelum pertunjukan.

- c. Saat melakukan pembuatan kostum, tata rias fantasi dan *face painting* seharusnya tidak terlalu dekat dengan tanggal yang sudah di tentukan agar jika terjadi kesalahan masih bisa diperbaiki.

2. Hasil

- a. Mempertimbangkan letak hiasan di bagian kostum yang secara menyeluruh.
- b. Penyimpanan kostum supaya tidak kotor maka untuk manset dan celana *legging* di letakkan pada hanger dan kostum letakkan dibawah dengan tali yang rapi.
- c. Penyimpanan *make up* agar tidak kotor, dengan cara menyimpan pada wadah yang tertutup rapat dan disimpan di tempat yang dingin.

3. Pergelaran

- a. Saran untuk mahasiswa terkait persiapan pertunjukan yaitu harus memperhatikan *rundown* yang sudah dibuat dan sebaiknya mengadakan *briefing* terlebih dahulu.
- b. Saran untuk pertunjukan Ikan Pari Riap untuk persiapannya lebih pintar dalam mengatur waktu dan manajemen waktu yang baik, sehingga dapat menghasilkan, menata, dan menampilkan rancangan kostum, tata rias fantasi dan *face painting* agar jauh lebih baik lagi.
- c. Saran untuk mahasiswa terkait perwujudan tokoh dengan cara memahami terlebih dahulu alur cerita kemudian menyimpulkan karakter dan karktersitik tokoh yang akan diperankan.

d. Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa agar bekerja sama dengan baik, kekompakan, jujur, saling terbuka, melakukan kepercayaan, disiplin tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wasidi. (2012). *Wisata bahari indonesia*. Diakses melalui <http://blog.via.id/5-Objek-Wisata-Bahari-di-Indonesia-Yang-Wajib-Dikunjungi> pada 12 Maret 2017, pukul 20.00 WIB.
- Afif Ghurub Bestari. (2017). *Drama musikal sabda raja mutiara*. Yogyakarta: UNY.
- Chandra Hermawan. (2016). *Faktor penyebab rusaknya ekosistem laut*. Diakses melalui <http://www.dosenpendidikan.com/13-faktor-penyebab-kerusakan-laut-serta-penjelasaannya/> pada 10 Maret 2017, pukul 19.00 WIB.
- Chodiyah Nurlita. (1982). *Disain busana*. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa sains.
- Djuharie. (2005). *Rangkuman cerita*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Dwi Rahayu. (2017). *17 Destinasi favorit wisata bahari*. Diakses melalui <http://www.klikhotel.com/blog/10-taman-laut-terindah-di-indonesia/> pada 12 Maret 2017, pukul 21.00 WIB.
- Eko Santosa. (2008). *Seni teater jilid II*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Farah Ayudita. (2012). *Face painting*. Diakses melalui <http://farahayudita.blogspot.co.id/2012/09/face-painting-html> pada 28 Maret 2017, pukul 19.00 WIB.
- Gudeliaste. (2011). *Seni merias*. Jakarta: Dunia Kreasi.
- Harry D Fauzi. (2006). *Memahami seni budaya*. Bandung: Armico.
- Harry Sulastianto. (2006). *Seni budaya*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Hendi Rusmanto. (2013). *Bagaimana binatang berkembang biak*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.

- Hery Suhersono. (2004). *Desain border motif geometris*. Jakarta: PT Hanindita Graha Widya.
- Ida Nur. (2012). *Ikan pari manta*. Diakses melalui <http://www.mongabay.co.id/2013/11/26/ikan-pari-manta-sang-raksasa-tak-berbahaya/> pada tanggal 5 Februari 2017, pukul 18.00 WIB.
- Imron Rosidi. (2009). *Menulis siapa takut*. Yogyakarta: Kanisius.
- Joko Anwar. (2008). *Fenomena drama musikal laskar pelangi*. Diakses melalui http://www.fenomenadramamusikal.com/fenomena-laskar_pelangi/ pada 20 Maret 2017, pukul 18.30 WIB.
- Kartika, D. S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY.
- Mifthahul Rizki. (2015). *Taman laut di indonesia*. Diakses melalui <http://www.klikhotel.com/blog/10-taman-laut-terindah-di-indonesia/> pada tanggal 6 Februari 2017, pukul 20.30 WIB.
- Novi Kurnia & Mia Siti Aminah. (2012). *Mendesain baju sendiri dari pola hingga jadi*. Jakarta: Dunia Kreasi.
- Prapti Karomah. (1990). *Unsur-unsur desain*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Rahmida Setiawati, Elindra Yetti, Tuteng Suwandi, dkk. (2006). *Seni budaya 2*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Riyan Hidayatullah, Hasyim. (2016). *Dasar-dasar musik*. Yogyakarta: Arttex.
- Sawitri. (1994). *Istilah-istilah dalam busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Setyobudi. (2007). *Prinsip-prinsip seni rupa*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sigit Astono. (2004). *Apresiasi seni I*. Jakarta: Yudhistira.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain busana I*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.

- Tri Martanto. (2015). *Cerita tentang drama musikal*. Diakses melalui <http://www.dramamusikal.com/arti-tentang-drama-musikal/> pada 20 Maret 2017, pukul 18.00 WIB.
- Triyanto, Noor Fitrihana & Mohammad Adam Jerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris dan busana*. Sleman: KTSP/3/2012.
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, & Muchamad Noerharyono. (2014). *Menggambar busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Widjiningsih. (1982). *Desain hiasan busana, dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Yesilestari. (2013). *Drama musical play*. Jakarta: Yudhistira.

LAMPIRAN

Waktu		Acara	Lokasi
06.00 – 06.30		Briefing	Backstage
06.30 – 07.00		Persiapan	Backstage
07.00 – 10.30		Sesi Makeup dan Hairdo	Backstage
10.30 – 11.00		Istirahat	Backstage
11.00 – 12.00		Persiapan Grooming Beautician	Backstage
12.00 – 12.30		Ishoma	Auditoriu UNY
12.30 – 13.00		Pengkondisian	Aditorium UNY
13.00 – 13.30		Open Gate	Auditorium UNY
13.30 – 13.45		Pembukaan	Auditorium UNY
	13.30 – 13.40	Tari Pembuka	Auditorium UNY
	13.40 – 13.45	Pembukaan Oleh MC	Auditorium UNY
13.45 – 13.55		Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	Auditorium UNY
13.55 – 14.10		Sambutan-Sambutan	Auditorium UNY
	13.55 – 14.00	Sambutan Ketua Pelaksana	Auditorium UNY
	14.00 – 14.05	Sambutan Ketua Prodi	Auditorium UNY
	14.05 – 14.10	Sambutan Dekan	Auditorium UNY
14.10 – 14.15		Pembukaan Secara Simbolis	Auditorium UNY
14.15 – 14.30		Penghargaan Juri dan Sutradara	Auditorium UNY
14.30 – 15.45		Teater Sabda Raja Mutiara	Auditorium UNY
15.45 – 16.00		Talent dan Dubber Show	Auditorium UNY
16.00 – 16.30		Talent dan Beautician Show	Auditorium UNY
16.30 – 17.00		Pengumuman Penghargaan	Auditorium UNY
17.00 – 17.15		Doorprize	Auditorium UNY
17.15 – 17.30		Hiburan Penutup	Auditorium UNY

Lampiran 1. Susunan Acara Pergelaran
(Sumber: Sie Acara, 2017)



Lampiran 2. Foto Pada Saat Tokoh Ikan Pari Riap Tampil
(Sumber: Mataram 2017)



Lampiran 3. *Beautician* Dan *Talent* Diatas Panggung
(Sumber: Mataram 2017)



Lampiran 4. Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Sumber: Mataram 2017)



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