

**TATA RIAS FANTASI AIR LAUT UTARA DALAM  
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL  
SABDA RAJA MUTIARA**

**PROYEK AKHIR**

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



**Disusun Oleh :  
NIA ALFIA KAMALIA  
14519134007**



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

**HALAMAN PENGESAHAN**

Proyek Akhir

**TATA RIAS FANTASI AIR LAUT UTARA DALAM PERGELARAN  
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh  
**NIA ALFIA KAMALIA**  
**NIM.14519134007**

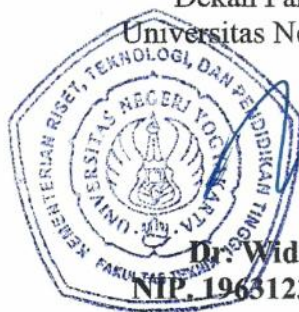
Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata  
Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 27 Maret 2017

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		05 Juni 2017
Ika Pranita, M.Pd Sekretaris		05 Juni 2017
Afif Ghurub, M.Pd Penguji		05 Juni 2017

Yogyakarta, 05 Juni 2017  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta,



  
Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

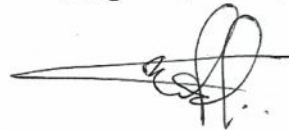
## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nia Alfia Kamalia  
NIM : 14519134007  
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan  
Fakultas : Teknik  
Judul proyek akhir : Tata Rias Fantasi Air Laut Utara dalam  
Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja  
Mutiarra

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

Yogyakarta, Maret 2017  
Yang menyatakan,



**Nia Alfia Kamalia**  
**NIM. 14519134007**

# **TATA RIAS FANTASI AIR LAUT UTARA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Oleh:

**NIA ALFIA KAMALIA**

**NIM. 14519134007**

## **ABSTRAK**

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan rancangan kostum dan aksesoris dan tata rias pada tokoh Air Laut Utara, 2) terciptanya tatanan kostum dan aksesoris, pengaplikasian tata rias fantasi dan penataan rambut Air Laut Utara, 3) menampilkan tokoh Air Laut Utara dalam pagelaran Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define*: analisis alur cerita, 2) *design*: desain kostum, desain rias wajah, desain aksesoris 3) *develop*: validasi ahli, revisi desain, pembuatan kostum, validasi tata rias, *prototype*, 4) *diseminate* (penyebaran): penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih, pagelaran utama Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di Laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2016-Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari Proyek Akhir, yaitu 1) rancangan kostum dan aksesoris dengan unsur garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan menggunakan prinsip keselarasan, proporsi, aksentuasi serta kesatuan, tata rias wajah fantasi, dengan unsur ukuran, warna, bentuk dan garis dan menggunakan prinsip keselarasan, proporsi, kesatuan, kontras, aksentuasi, penataan rambut fantasi dengan gaya bebas berdasarkan unsur warna, tekstur dan ukuran dan prinsip proporsi, keselarasan, serta kesatuan. 2) diwujudkan tatanan kostum dan aksesoris berupa gaun berbahan katun dan tile berwarna biru muda dan biru tua, rias fantasi berupa prostetik *make up* dengan menggunakan tisu yang ditempel menggunakan latex, penataan aksesoris kepala, berupa penataan sanggul gala dengan menggunakan bahan kawat strimin yang dilapis tisu lalu dibentuk menyerupai ombak. 3) diselenggarakannya pagelaran Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Air Laut Utara pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 12.30 di gedung auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih penonton yang pelaksanaannya berjalan sukses dan lancar.

Kata kunci: *rias Fantasi, drama musical, air laut utara, sabda raja mutiara*

**FANTASY MAKE UP NORTH SEA WATER IN NET PERFORMENCES  
MUSICAL DRAMA KING OF PEARL**

**By:  
NIA ALFIA KAMALIA  
NIM : 14519134007**

**ABSTRACT**

*The final project aims to 1) create designs costumes and accessories, makeup is special, as well as hair styling figures ocean water north on performances Musical Drama Word King Pearl, 2) organize costumes and accessories, apply make-up fantasy, and grooming leaders north sea water on the performance of the Word Musical Drama King Pearls, 3) features leading north sea water in the performance of the Word King Pearl Musical Drama.*

*The method used to achieve the goal of developing 4D model, namely 1) define, 2) design, 3) develop, 4) disseminate. The place and time of development carried out in the Laboratory Program Makeup and Beauty Studies, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months from October 2016-January 2017.*

*The results of the final project, namely 1) the design of costumes and accessories with elements of line, size, shape, color and use the principle of harmony, proportion, accent, as well as the unity, makeup fantasy with elements of size, color, shape and line and use keselarsan principle, proportion, unity, contrast, accents, hair styling fantasies free style based on the element of color, texture and size, and the principle of proportion, harmony, and unity. 2) accomplishment arrangement costumes and accessories such as a dress made of dark blue tile on the costumes, the makeup of fantasy in the form of facial prosthetic out of latex and tissue in addition to face painting, hair styling free fantasy costume with a combination of symmetrical arrangement. 3) the convening of the Word King Musical Drama performances by displaying figures Mutiara north sea water on January 26, 2016 at 13:00 in the Auditorium building Yogyakarta State University, attended by approximately 850 spectators implementation proceeded smoothly and successfully.*

*Keywords: dressing fantasy, musical, north sea water, the musical drama king word pearl*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikumWr. Wb*

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas segala tuntunan dan hidayah-Nya, sehingga pelaksanaan Proyek Akhir Drama Musikal “ Sabda Raja Mutiara” yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017 dapat diselenggarakan dengan baik tanpa adanya hambatan yang berarti.

Ada banyak manfaat yang dapat penulis rasakan setelah selesai melaksanakan Proyek Akhir tersebut meliputi hal-hal yang bersifat praktis-empiris, seperti pola, disamping pengalaman-pengalaman tambahan diseperti keahlian tata kecantikan.

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

1. Eni Juniastuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
2. Afif Ghurub B, M.Pd selaku Dosen Penguji dan pengarang cerita Sabda Raja Mutiara.
3. Elok Novita, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Asi Tritanti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan
6. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Teman-teman yang saya sayangi yang turut membantu.
8. Semua pihak yang turut membantu, yang penulis tidak bisa sebut 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 kemajuan dan perbaikan dimasa mendatang.

Penulis berharap semoga laporan Proyek Akhir ini memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan juga para pembaca, setidaknya sebagai suatu bacaan tambahan seputar pengetahuan tentang dunia bawah laut

*Wassalamu'alaikumWr. Wb*

Yogyakarta, Maret 2017



**Nia Alfia Kamalia**  
**NIM. 14519134007**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>E. Tujuan Penulisan .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Manfaat .....</b>	<b>7</b>
<b>G. Keaslian Gagasan .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
<b>A. Seni Pertunjukan.....</b>	<b>9</b>
1. Seni Musik .....	9
2. Dama Musikal .....	11
3. Seni Tari .....	11
4. Seni Teater .....	12
<b>B. Sinopsis Cerita .....</b>	<b>14</b>
1. Pengertian Sinopsis Cerita .....	14
2. Alur Cerita.....	15
<b>C. Air Laut Utara .....</b>	<b>15</b>
<b>D. Sumber Ide .....</b>	<b>16</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	16
2. Pengembangan Sumber Ide.....	17
a. Teori Stilisasi .....	17
b. Teori Distorsi .....	18
c. Teori Transformasi.....	18
3. Desain .....	18
a. Pengertian Desain .....	18
b. Unsur Desain .....	19
4. Kostum .....	28
a. Pengertian Kostum .....	28
b. Jenis-Jenis Kostum .....	28
5. Assesoris .....	30
a. Pengertian Asesoris .....	30
6. Tata Rias Wajah .....	31
a. Pengertian Tata Rias Wajah .....	31

b. Tujuan Tata Rias Wajah.....	31
c. Rias Wajah Panggung .....	32
<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>37</b>
<b>A. Define ( Pendefisian ) .....</b>	<b>37</b>
1. Analisis Sinopsis .....	37
2. Analisis Tokoh Air Laut Utara.....	37
3. Analisis Sumber Ide .....	38
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	39
<b>B. Design (Perencanaan) .....</b>	<b>39</b>
1. Desain Kostum dan Asesoris .....	39
2. Unsur Desain .....	40
3. Prinsip Desain .....	42
4. Desain Tata Rias Wajah Fantasi .....	43
5. Desain Pergelaran .....	45
<b>C. Develop (Pengembangan) .....</b>	<b>46</b>
<b>D. Disseminate (Penyebarluasan).....</b>	<b>48</b>
1. Rancangan Pergelaran .....	48
2. Penilaian Ahli .....	48
3. Gladi Kotor .....	48
4. Gladi Bersih .....	49
5. Pergelaran .....	49
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
<b>A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define (Pendefinisian).....</b>	<b>52</b>
<b>B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan) .....</b>	<b>52</b>
1. Kostum .....	52
2. Asesoris Kepala .....	53
3. Rias Wajah .....	54
<b>C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (Pengembangan).....</b>	<b>57</b>
1. Validasi Oleh Ahli I .....	57
2. Validasi Oleh Ahli II .....	59
<b>D. Proses, Hasil dan Pembahasan Disseminate (Penyebarluasan).....</b>	<b>61</b>
1. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ) .....	61
2. Gladi Kotor .....	62
3. Gladi Bersih .....	63
4. Pergelaran Utama .....	63
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>67</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>69</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi Seni Musik yang ada di Indonesia .....	9
Gambar 2. Tari Bali.....	10
Gambar 3. Sumber Ide Air Laut .....	30
Gambar 4. Desain Tokoh Air Laut Utara .....	31
Gambar 5. Desain Aksesoris .....	34
Gambar 6. Desain Tata Rias Wajah .....	35
Gambar 7. Desain <i>Layout</i> Panggung .....	37
Gambar 8. Kostum Sebelum di Validasi .....	42
Gambar 9. Kostum sesudah di Validasi .....	42
Gambar 10. Desain Aksesoris kepala.....	43
Gambar 11. Hasil aksesoris kepala .....	43
Gambar 12. Rias Air Laut Utara .....	44
Gambar 13. Kostum sebelum di validasi .....	45
Gambar 14. Test <i>make up</i> I .....	46
Gambar 15. Test <i>make up</i> II .....	46
Gambar 16. Test <i>make up</i> III .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama Dosen Pembimbing .....	54
Lampiran 2. Foto Saat Tokoh Tampil .....	54
Lampiran 3. Foto Saat Tokoh Tampil.....	55

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Negara maritim adalah negara yang berada dalam kawasan atau teritorial laut yang sangat luas. Diantaranya terdiri dari laut utara dan laut selatan, laut selatan memiliki keindahan alamnya yang indah. Laut selatan yang terkenal dengan ombak yang ganas hanya di huni oleh ikan-ikan besar yang mampu bertahan di laut selatan, begitu halnya dengan laut utara, laut utara memiliki keindahan laut yang sangat indah, beberapa diantaranya terletak di Sulawesi Utara yaitu Bunaken. Namun beberapa tahun terakhir terjadi indikasi kerusakan yang dilakukan oleh masyarakat sekitar (Widodo, 2016).

Wilayah laut Indonesia yaitu di Bunaken mengalami banyak kerusakan, hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian dari Prof. Okamoto yang ditemani oleh Dr. Andries Ruru dari Unsrat, Kabid Pengawasan Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil DKP Sulut Ronald Sorongan, serta Heidy Malingkas mewakili Kepala Dinas Kelautan dan Perikanan Joy Korah, MSI. Dalam pemaparan hasil penelitiannya di perairan Sulut, Prof. Okamoto menyampaikan “terumbu karang telah rusak karena terkena dampak peningkatan suhu air laut yang ditimbulkan akibat global warming sehingga menimbulkan kerusakan terumbu karang di seluruh dunia. Di Sulut sendiri dari hasil penelitian Prof. Okamoto selain global warming, faktor lain yang juga menjadi penyebab rusaknya terumbu karang serta tidak bisa berkembangnya terumbu karang di Bunaken dan Likupang karna pencemaran dan sedimentasi (sampah).

Terumbu karang merupakan produsen lingkungan hidup utama di wilayah pantai laut tropis dan sub tropis. Terumbu karang memberikan andil besar dalam pembentukan bukit karang yang berfungsi sebagai pemecah ombak laut. Masalah lokal disebutkan bahwa kerusakan terumbu karang merupakan isu lama sebelum isu peningkatan suhu air laut dampak dari pencemaran laut adalah masuknya partikel kimia, limbah industri, pertanian dan perumahan, kebisingan, atau penyebaran organisme invasif (asing) ke dalam laut, yang berpotensi memberi efek berbahaya. Hal ini mempengaruhi warna dari laut menjadi keruh akibat pencemaran. Untuk itu ia mengatakan Teknologi Baru pemulihan terumbu karang sedang dikembangkan di Jepang dan Indonesia (Sulut). Teknologi baru ini menggunakan reproduksi *sexual* terumbu karang yang sedang dilakukan di pulau Bunaken dan Likupang (Azwisata, 2015).

Taman Nasional Bunaken memiliki ekosistem terumbu karang yang sangat kaya. Terdapat sekitar 390 spesies terumbu karang di wilayah ini. Spesies alga yang dapat ditemui di Taman Nasional Bunaken adalah *Caulerpa*, *Halimeda* dan *Padina*, sementara spesies rumput laut yang banyak ditemui adalah *Thalassia hemprichii*, *Enhallus acoroides*, dan *Thalassaodendron ciliatum*. Taman Nasional Bunaken juga memiliki berbagai spesies ikan, mamalia laut, reptil, burung, moluska dan mangrove. Sekitar 90 spesies ikan tinggal di perairan wilayah ini ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)).

Beberapa kejadian pencemaran yang disebabkan karena ulah manusia ini sangat merugikan berbagai pihak khususnya masyarakat yang ingin menikmati keindahan laut, sehingga untuk menyikapi kejadian ini perlunya

generasi muda untuk memperbaiki dan melestarikan serta menjaga keindahan laut. Pendidikan karakter dapat ditanamkan sejak dini kepada generasi muda terutama anak-anak. Dikarenakan menurunnya moral dan etika remaja pada saat ini. Generasi muda atau generasi penerus perlu diajarkan pendidikan karakter melalui pendidikan *formal* maupun *non formal*. Selain mendapatkan pendidikan *formal* seperti di sekolah, pendidikan *non formal* juga perlu diberikan. Pendidikan *non formal* di sekolah misalnya kegiatan ekstra kulikuler seperti menyelam (*snorkling*). Dengan kegiatan tersebut dapat membantu anak-anak untuk memahami aneka jenis hewan laut seperti, ikan, bintang laut, kerang laut, kuda laut, penyu dan tumbuhan laut seperti, koral dan terumbu karang.

Sosialisasi dibutuhkan di beberapa media seperti pamflet, baliho, dan sosial media yang membahas tentang keindahan bawah laut serta pentingnya menjaga keindahan laut dan hasil laut agar tetap terjaga untuk masa depan anak dan cucu kita kedepannya. Selain itu dapat juga dengan cara menyaksikan drama musikal. Dengan cara menyaksikan drama musikal, khususnya anak-anak akan lebih memahami pertunjukan dengan penampilan yang inovatif dan kreatif seperti cerita (kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia) yang dapat menyanyi dan menari.

Melihat peluang yang di atas, Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) mengadakan suatu pertunjukan Drama Musikal. Pementasan yang bertemakan dunia air bawah laut dan menceritakan tentang kehidupan yang ada di bawah laut, seperti bintang laut, tumbuhan laut,

kerang-kerangan, berbagai macam ikan serta mutiara. Pementasan menggunakan konsep panggung modern yang menggambarkan dunia air bawah laut. Pementasan menggambarkan dunia bawah laut dikarenakan masih jarang pementasan yang bertemakan bawah laut. Selain itu konsep panggung juga menekankan pencahayaan (*lighting*) agar memberikan efek dramatis pada cerita dan menghidupkan suasana panggung.

Kostum dalam pagelaran yang bertemakan bawah laut masih jarang ditemui pada pementasan drama. Pagelaran atau pementasan biasanya disajikan dalam bentuk ilustrasi, pementasan harus memperhatikan bagaimana merubah atau mewujudkan agar talent yang berwujud manusia dapat menyerupai Air Laut yang akan ditampilkan secara fantasi dengan memperhatikan kenyamanan dan keamanan saat pemakaian kostum. Apakah tokoh banyak gerak atau hanya pasif diam saja dan hanya menari di tempat.

Mahasiswa Program pendidikan D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memilih pertunjukan drama sebagai tugas akhir dengan tema "*Under The Sea*". Pertunjukan yang bertemakan *Under The Sea* adalah sebuah pertunjukan yang berkaitan dengan akting atau seni peran yang menjadi suatu pertunjukan yang berbentuk teater yang berhubungan dengan kisah kehidupan manusia yaitu tentang kekayaan maritim Indonesia.

Air Laut mempunyai karakteristik abstrak, maka untuk membuat air laut menjadi tokoh dalam Cerita Sabda Raja Mutiara adalah dengan memberikan tata rias untuk mewujudkan tokoh manusia yang menyerupai Air Laut, kami

akan mendesain kostum yang menyerupai. Tata rias dalam tokoh ini kami mencoba mengembangkan potensi dan kreatifitas karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan *make up* menggunakan riasan fantasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Adanya indikasi kerusakan di wilayah Sulawesi Utara yang dilakukan oleh masyarakat sekitar di Negara Maritim
2. Terdapat kerusakan pada wilayah laut Bunaken
3. Masih kurangnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya terumbu karang bagi ekosistem laut
4. Masih kurangnya sosialisasi terhadap pementasan drama musikal dengan tema "*Under The Sea*"
5. Masih jarang pementasan yang bertemakan dunia air bawah laut, mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) melihat peluang dan mengadakan suatu pertunjukan Drama Musikal.
6. Masih jarang ditemui kostum bertemakan "*UnderThe Sea*" pada pementasan drama
7. Sulitnya merancang aksesoris dalam bentuk Air Laut Utara
8. Sulitnya mengaplikasikan tata rias fantasi pada wujud Air laut utara
9. Kurangnya pengembangan potensi dan kreatifitas karya yang akan ditampilkan pada pertunjukan *make up* menggunakan riasan fantasi dengan sumber ide air laut.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas dan segala keterbatasannya maka masalah dibatasi pada bagaimana merancang kostum, merancang tata rias fantasi, merancang aksesoris serta mempergelarkan pada pertunjukan drama musikal “Sabda Raja Mutiara”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, tata rias fantasi drama musikal, tata rias rambut dan perencanaan panggung serta musik pada tokoh Air Laut dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, menerapkan tata rias fantasi, menerapkan tata rias rambut dan menata panggung serta musik pada tokoh Air Laut dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Air Laut secara keseluruhan di panggung pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?

### **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan yang terdapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya rancangan kostum dan aksesoris, tata rias fantasi, tata rias rambut pada tokoh Air Laut dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
2. Dapat menata kostum dan aksesoris, menerapkan tata rias fantasi, menerapkan tata rias rambut pada tokoh Air Laut dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

3. Dapat menampilkan tokoh Air Laut secara keseluruhan dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

#### **F. Manfaat**

Beberapa manfaat yang diharapkan setelah Pertunjukan Proyek Akhir, yaitu:

1. Bagi Penyusun
  - a. Mengetahui masalah-masalah mengenai pertunjukan drama musical yang sering terjadi di lapangan dan bagaimana cara mengatasinya.
  - b. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam rias pertunjukan.
  - c. Dapat mengaplikasikan ketrampilan yang pernah diperoleh dari dosen selama mengikuti perkuliahan di Prodi Tata Rias dan Kecantikan.
  - d. Menambah dan menggali kreatifitas dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dan inovatif.
2. Bagi Program Studi
  - a. Menjalin kerja sama dan hubungan baik antara mahasiswa dengan dosen dalam menyampaikan ide atau gagasan.
  - b. Melahirkan lulusan ahli kecantikan yang mampu bersaing dalam dunia kerja.
  - c. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

### 3. Bagi Masyarakat

- a. Mendapatkan pesan moral dari pertunjukan 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**

Penulisan tugas akhir dengan judul “Tata Rias Fantasi Air Laut Dalam Pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara” ini mendapatkan sumber ide dari Air Laut yang terletak di Sulawesi Utara. Sebelumnya belum pernah ada yang membuat karya Air Laut yang bersumber ide air laut yang membentang di sepanjang kepulauan Indonesia yang di pertunjukan dalam pertunjukan drama musical berjudul “Sabda Raja Mutiara”, sehingga murni dibuat. Mengembangkan melalui tata rias, kostum, aksesoris yang akan digunakan. Semua sumber ide diwujudkan semaksimal mungkin sebagai pembuktian atas keaslian tugas akhir.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Seni Pertunjukan**

Seni Pertunjukan (*performance art*) adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Seni pertunjukan biasanya melibatkan empat unsur : waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton ([ww.wikipedia.com](http://ww.wikipedia.com)).

Meskipun seni *performance* bisa juga dikatakan termasuk didalamnya kegiatan-kegiatan seni *mainstream* seperti teater, tari, musik dan sirkus, tetapi biasanya kegiatan-kegiatan seni tersebut pada umumnya lebih dikenal dengan istilah ‘seni pertunjukan’ (*performing arts*). Seni *performance* adalah istilah yang biasanya mengacu pada seni konseptual atau avant garde yang tumbuh dari seni rupa dan kini mulai beralih ke arah seni kontemporer (<https://id.wikipedia>).

#### **1. Seni Musik**

Studi tentang seni musik dalam kerangka kebudayaan telah dilakukan manusia sejak abad ke –19 dengan cara mengumpulkan nyanyian-nyanyian rakyat. Studi ini melahirkan etnomusikologi, yakni ilmu tentang musik dihubungkan dengan kebudayaan masyarakat pemiliknya. Pada umumnya disepakati bahwa musik manusia berbeda dengan musik alamiah, seperti nyanyian burung, serigala dan ikan paus. Ada beberapa konsep dalam seni musik. Oktaf yaitu jarak antara nada dasar dan nada atasnya yang pertama. Oktaf terdiri dari tujuh tangga nada, lima nada utuh dan dua nada tengahan, diberi nama tangga nada A sampai dengan G. Tonalitas yakni sistem skala

dan modifikasi- modifikasinya dalam musik. Tonalitas menentukan berbagai kemungkinan dan batasan-batasan melodi dan harmoni. Ritme berkaitan dengan teratur atau tidak teraturnya suatu musik. Ritme lagu terwujud dari ketukan lagu, bisa tiga ketukan, lima, tujuh atau sebelas dengan variasi susunan yang sangat kompleks.



Gambar 1. Ilustrasi Seni Musik di Indonesia.  
(Sumber: [www.bit.ly/2h4pVEb](http://www.bit.ly/2h4pVEb) 2014)

Di Indonesia perkembangan seni musik boleh dikatakan sangat pesat. bahkan ada kecenderungan terjadi perpaduan di antara berbagai aliran musik itu sehingga lahir irama-irama musik campuran. Selain itu terjadi pula perpaduan antara unsur-unsur modern dan tradisional sehingga lahirlah irama musik campursari, yaitu sebagaimana yang saat ini digemari oleh masyarakat di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Bahkan musik campursari sekarang telah “*go internasional*” sebab selain digemari oleh orang Jawa yang ada di dalam negeri juga telah digemari pula oleh orang-orang suku Jawa yang ada di Malaysia dan Suriname. Sedangkan satu hal lagi yang berkaitan dengan perkembangan seni musik, khususnya di Indonesia adalah jenis musik instrumentalia, yakni jenis atau irama musik yang dibawakan tanpa lagu.

## 2. Drama Musikal

Pengertian drama musical menurut Joko (2015), ialah suatu pertunjukan teater yang menggabungkan seni tari, musik, dan seni peran. Drama musical lebih sering mengedepankan tiga unsur tersebut dibandingkan dengan dialog para pemainnya. Kualitas pemainnya tidak hanya dinilai pada suatu penghayatan karakter melalui untaian kalimat yang diucapkan tetapi juga melalui suatu keharmonisan lagu dan gerak tari. Disebut dengan drama musical karena dalam suatu pertunjukannya yang menjadi latar belakangnya ialah sebuah kombinasi antara gerak tari, alunan musik, dan tata pentas. Drama musical yang cukup tersohor ialah drama kabaret dan opera. Perbedaan keduanya terletak pada sebuah jenis musik yang digunakan. Dalam opera, dialog para tokoh dinyanyikan dengan sebuah iringan musik orkestra dan lagu yang dinyanyikan disebut *seriosa*. Sedangkan dalam drama musical kabaret, jenis musik dan lagu yang dinyanyikan bebas dan biasa saja (Joko, 2015).

## 3. Seni Tari

Indonesia memiliki banyak jenis tarian. Tari-tarian tersebut sudah dikenal sejak dulu baik yang berkembang dalam masyarakat ataupun di Istana. Beberapa tari yang berakar dari tari adat meliputi *pendet* dan *gabor* di Bali dan *jathilan* di Jawa Tengah. Tamu-tamu di Bali disambut dengan tari *pendet* dan *gabor*.



Gambar 2. Tari Bali  
(arnaoktariyawan, 2017)

Keindahan tari tanpa cerita mencapai puncaknya di keraton. Hal ini ditunjukkan oleh bedhaya dan serimpi. Tari legong di Bali ditonjolkan dalam pertunjukannya. Tujuannya adalah melakukan urutan gerak dengan keterampilan, keindahan, dan perasaan secara mendalam.

#### 4. Seni Teater (Drama)

Seni teater tradisional ditemukan hampir pada semua masyarakat suku bangsa Indonesia. Seni teater tradisional pada masyarakat tradisional, selain sebagai sarana hiburan juga berfungsi sebagai sarana pewarisan nilai-nilai masyarakat dari suatu generasi ke generasi berikutnya, serta memiliki kaitan yang erat dengan kehidupan sistem religi yang hidup pada masyarakat suku bangsa yang bersangkutan. Banyak upacara religi yang diwarnai oleh drama sebagai sarana penyalur kekuatan adi kodrati dan bakti kepada Tuhan. Ada beberapa contoh seni teater tradisional yang hingga saat ini sangat akrab dengan masyarakat Indonesia, diantaranya adalah seni teater Ludruk (kesenian Jawa Timur), Lenong (kesenian Betawi), dan seni teater Ketoprak (kesenian Jawa Tengah). Seni teater bukan hanya menampilkan dialog. yang

dibawakan oleh pemainnya, dalam seni teater terdapat unsur seni lainnya yang dipadu menjadi satu kesatuan yang indah dan bermakna. Contoh seni yang biasanya mewarnai pementasan seni teater adalah seni musik, seni suara, seni tari, dan lawak.

Saat ini kita berada di zaman modern bahkan pada bidang tertentu kita sudah berada di era postmodernisasi. Keberadaan teknologi media massa elektronik seperti televisi mendorong perkembangan seni teater yang ditayangkan dalam bentuk sinetron, film dan berbagai istilah lainnya. Sehingga tidak mengherankan bila masa ini, seni teater mengalami perkembangan yang sangat cepat dan variatif. Perkembangan seni teater dapat kita lihat pada temanya. Tema cerita teater tradisional berpusat pada masalah-masalah pada masyarakat tradisional yang bersangkutan, sedang teater modern mengangkat tema cerita yang sangat luas, mulai dari kehidupan lokal, nasional hingga internasional. Perkembangan seni dapat juga dilihat dari segi organisasinya. Jumlah organisasi seni teater pada masyarakat tradisional dapat dihitung dengan jari alias sangat sedikit, dan juga belum dipelajari melalui lembaga formal pendidikan.

Tuntutan kebutuhan seni teater oleh dunia pertelevisian terus meningkat seiring bertambahnya jumlah saluran dan stasiun televisi. Tumbuh dan berkembang industri sinetron dan *film*. Para sutradara dan sineas melakukan penjelajahan ruang dan waktu untuk memperoleh ide cerita. Ada kalanya mereka berpaling ke masa lalu dan menemukan ide cerita pada berbagai seni teater tradisional. Mereka mengangkat ide cerita teater tradisional itu dan

menjadikannya sebagai suatu karya yang dikenal dengan film atau sinetron. Seni teater tradisional yang diangkang ke sinetron dan film adalah seni teater yang bertemakan kebaikan lawan kejahatan, cinta, bakti kepada orang tua, komedi, perjuangan melawan kemiskinan keluarga, dokumenter, dan sebagainya. Tuntutan kebutuhan yang dipaparkan di atas melahirkan berbagai karya seni teater dan seniman-seniman berbakat dan penuh imajinasi pada bidang seni teater, diantaranya adalah Usmar Ismail, Asrul Sani, Teguh Karya, Soekarno M Noor, Arifin C. Noor, W.S Rendra, dan lain-lain (<https://jagadedukasi.blogspot.co.id>).

## **B. Sinopsis Cerita**

### **1. Pengertian Sinopsis Cerita**

Sinopsis atau *synopsis* berasal dari kata *synopical* yang artinya ringkas. Berdasarkan asal kata tersebut, sinopsis diartikan sebagai ringkasan suatu materi tulisan yang panjang (baik fiksi maupun non-fiksi) dan sinopsis itu sendiri ditulis dalam bentuk narasi (<https://jagadedukasi.blogspot.co.id>).

Pengertian *synopsis* menurut kamus besar bahasa Indonesia, sinopsis merupakan karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar *synopsis* tersebut. *Synopsis* secara garis besar adalah abstrak, ringkasan, atau ikhtisar karangan.

Pengertian sinopsis menurut Susanto (2015), ahli bahasa kelahiran Nusa Tenggara Timur, adalah ringkasan atau summary atau *précis* yang paling efektif dalam menyajikan suatu karangan yang panjang menjadi bentuk pendek.

Melihat dari beberapa sumber berikut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud Sinopsis adalah ringkasan cerita dalam bentuk pemendekan dari sebuah cerita dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik cerita tersebut. Membuat sinopsis merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan karangan cerita yang panjang dalam bentuk yang singkat.

## 2. Alur Cerita

Pengertian alur dalam cerita pendek atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa, sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin,1987).

Alur atau plot adalah rentetan peristiwa yang membentuk struktur cerita, dimana peristiwa tersebut sambung sinambung berdasarkan hukum sebab-akibat (Forster,1971).

Alur adalah struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai sebuah intelerasi fungsional yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi (Atar Semi, 1988).

## C. Air Laut Utara

Laut Sulawesi Utara adalah satu provinsi yang terletak di ujung utara Pulau Sulawesi dengan ibu kota terletak di kota Manado. Sulawesi Utara atau Sulut berbatasan dengan Laut Maluku dan Samudera Pasifik di sebelah timur, Laut Maluku dan Teluk Tomini di sebelah selatan, Laut Sulawesi dan provinsi Gorontalo di sebelah barat, dan provinsi Davao del Sur (Filipina) di sebelah utara. Laut Sulawesi di barat Samudra Pasifik dibatasi

oleh Kepulauan Sulu, Laut Sulu, dan Pulau Mindanao, Filipina, di utara, di timur oleh rantai Kepulauan Sangihe, di selatan oleh Sulawesi, Laut ini berbentuk basin besar, dan kedalamnya mencapai 6.200 m. Memanjang 420 mil (675 km) utara-selatan dengan 520 mil (837 km) timur-barat dan wilayah permukaan totalnya 110.000 mil persegi (280.000 km persegi). Laut ini membuka ke barat daya melalui Selat Makassar ke Laut Jawa. Laut Sulawesi merupakan potongan kolam samudera kuno yang terbentuk 42 juta tahun yang lalu di lingkungan yang jauh dari massa daratan apapun. Dari 20 juta tahun yang lalu, gerakan mengeras telah mendorong kolam laut ini cukup dekat ke gunung api Indonesia dan Filipina untuk menerima runtuh vulkanik. Dari 10 juta tahun yang lalu Laut Sulawesi dibanjiri dengan jatuhnya benua, termasuk batu bara, yang jatuh dari pegunungan muda yang baru berkembang di Kalimantan dan basin itu telah bergabung dengan Eurasia (<https://id.wikipedia.org>).

#### **D. Sumber Ide**

##### **1. Pengertian Sumber Ide**

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) Sumber Ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide, baik benda-benda yang ada disekitar lingkungan atau peristiwa-peristiwa penting baik nasional maupun internasional.

Menurut Triyanto (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada disekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian aktual disekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia yang lainnya. Dalam menelurkan sumber ide kreatif, desainer dapat melakukan berbagai macam pencarian atau pengembangan bentuk. Bentuk ini diharapkan dapat menghasilkan suatu karya baru yang lebih memiliki nilai kreativitas adalah elaborase (pencarian detail), personal (bentuk mandiri), dan original (asli). Dengan nilai-nilai kreativitas tersebut diharapkan pembuatan desain lancar mengalir dengan deras

## 2. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat di bagi menjadi 4, yaitu :

### a. Teori *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Proses *Stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Teori *Distorsi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Teori *Transformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang telah digambarkan.

d. Teori *Disformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana

3. Desain

Berdasarkan desain yang akan dibahas menurut pendapat para ahli adalah sebagai berikut :

a. Pengertian Desain

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

Menurut Eko Santoso (2008: 286) desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai desain penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah

menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa. Proses tata rias memerlukan desain sebelum bahan-bahan kosmetik diaplikasikan pada wajah pemain. Desain mempermudah kerja penata rias dengan hasil yang maksimal. Membuat desain merupakan tata cara kerja yang perlu ditradisikan..

b. Unsur Desain

1) Garis

Menurut Marwanti (2000: 7) mengatakan 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 :

a) 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.

b) 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.

### c) Garis Diagonal

Seperti bentuk yang dalam keadaan tidak seimbang, hal ini disosiasikan seperti menunjukkan adanya gerakan. Garis lurus memberikan kesan ketegasan, kepastian dan kekakuan.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 71), beberapa garis dapat terjadi karena:

- (1) Sambungan bagian - bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- (2) Detail, dekorasi, dan trimming pada pakaian. Misalnya, lipatan- lipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scaliops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffles* juga merupakan garis.
- (3) Hiasan aplikasi, tusuk -tusuk mesin, dan lain - lain.

Macam -macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil, 1986), di antaranya :

- (a) Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.
- (b) Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.
- (c) Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan.
- (d) Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan.
- (e) Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan.
- (f) Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus.
- (g) Bentuk garis menimbulkan kesan terhadap perasaan ini disebut watak garis.

Dalam rancangan busana, garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- (a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- (b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- (c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya. Selain itu dalam dunia fashion garis dapat diterapkan berupa garis hias busana, misalnya garis *empire*, garis *magstop*, dan garis lainnya. Macam-macam garis di antaranya garis vertikal, garis horisontal, garis diagonal, garis lengkung, garis bentuk V, dan garis patah.

## 2) Arah

Menurut Marwanti (2000: 10) mengatakan bahwa setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam, yaitu :

- a) Mendatar (Horizontal)
- b) Tegak lurus (Vertikal)
- c) Miring ke kiri
- d) Miring ke kanan.

### 3) Ukuran

“Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsure- unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan” (Sri Widarwati, 2000: 10). Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok, di antaranya: (1) mini, rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut, (2) kini, rok yang panjangnya sampai lutut, (3) midi, rok yang panjangnya 10 - 15 cm di bawah lutut, (4) maxi, rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki, dan (5) *long dress*, rok yang panjangnya sampai lantai/ tumpit (Sri Widarwati, 2000:43).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, ukuran adalah pertimbangan dalam desain yang menunjukkan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda, sehingga tercipta kesatuan yang seimbang, serasi, dan harmonis.

### 4) Tekstur

Tekstur menurut 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 (Widjningsih, 1983:5).

### 5) Nilai gelap terang (*Value*)

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjningsih, 1983:6)

6) Warna

a) Warna Primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran

b) Warna Sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya

c) Warna *Orange* melambangkan keceriaan, kehangatan, persahabatan, optimisme. Warna ini memiliki daya tarik yang kuat, karena mampu merangsang pandangan mata.

d) Warna Biru adalah warna langit dan laut. Memberi kesan luas pada ruangan, kesejukan, dingin damai, dan menenangkan pikiran.

e) Warna Ungu adalah warna bangsawan, aristokrat, kekuasaan, keagungan, keindahan dan kelembutan.

f) Warna Abu-Abu mempunyai kesan yang ditimbulkan warna ini adalah ketenangan, keteduhan, elegan. Warna abu-abu mudah dikombinasikan dengan berbagai macam warna lain, karena tidak bersifat kontras.

g) Warna Hitam mengandung kesan misteri, kegelapan, independen, dramatis, juga berkesan sunyi. Hitam adalah warna tegas, solid, dan kuat.

h) Warna *Silver* menciptakan kesan *glamour*, mahal, dan kemilau sesuai dengan karakter *silver* atau perak.

i) Warna Emas memberi kesan kemakmuran, aktif, dan dinamis.

## 7) Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut prosedur tertentu. Menurut Widjningsih (1982: 11), “prinsip- prinsip desain adalah suatu cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu”. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 28), “prinsip-prinsip desain adalah cara yang dilakukan dalam menyusun atau menata unsure- unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengkombinasikan, menata, dan menyusun unsur -unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan baru. Adapun prinsip -prinsip desain yang perlu diketahui (Sri Widarwati, dkk, 2014), yaitu:

### a) Keselarasan (keserasian) / (harmoni)

“Keselarasan adalah kesan antara bagian dalam suatu busana atau kesesuaian antar unsur pada suatu susunan/komposisi” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 29). Kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide. Dengan ide-ide akan dihasilkan desain busana yang baik atau menarik. Suatu desain dikatakan menarik apabila perbandingannya baik, keseimbangannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupunberbeda tetapi membuat tiaptiap bagian itu

kelihatan bersatu. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan, di antaranya:

b) Selaras dalam garis dan bentuk

Keselarasan garis dan bentuk pada busana misalnya bebe dengan kerah bulat, begitu pula sakunya dengan bentuk membulat pada sudutnya. Suatu desain busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasanya, misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim (Sri Widarwati, 1993:15).

c) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Tekstur dalam model juga harus serasi. Model kerut- kerut dari bahan voile lebih sesuai dari pada bahan yang agak kaku dan tebal (Sri Widarwati, 1993:15)

d) Keserasian dalam warna

Hendaknya jangan dipakai terlalu banyak warna sekaligus agar tidak terlalu ramai. Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana (Sri Widarwati, 1993:17)

e) Perbandingan (Proporsi)

“Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya” (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982: 28). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 62), “proporsi adalah prinsip tentang hubungan antar bagian *design* secara menyeluruh”. Sedangkan menurut Sri

Widarwati (2000: 44), “penggunaan perbandingan di dalam busana untuk menunjukkan adanya hubungan antara pakaian dan si pemakai serta untuk memperlihatkan kesan lebih besar atau lebih kecil”.

Perbandingan proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada tingkatan-tingkatan sebagai berikut:

- (1) Proporsi pada tingkatan pertama yaitu proporsi pada satu bagian, seperti membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat, bujur sangkar atau parabola.
- (2) Proporsi yang kedua yaitu proporsi di antara bagian-bagian desain, seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja *sporthem*, proporsi ini dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain dan dapat juga berupa proporsi lengan dengan tubuh keseluruhan.
- (3) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain busana. Misalnya dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang bercorak.
- (4) Proporsi yang keempat yaitu tatanan busana dengan berbagai pelengkapannya, seperti pada bentuk dan ukuran suatu desain dan pelengkapannya ketika sebuah busana dikenakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, proporsi merupakan susunan dari unsur-unsur busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga mencapai keselarasan.

f) Keseimbangan

“Keseimbangan (*balance*) adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya” (Widjningsih, 1982: 19). Menurut Chodiyah A. Mamdy (1982: 29), “keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada sisi kiri dan kanan”. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17), di antaranya:

(1) Keseimbangan simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

(2) Keseimbangan asimetri

Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, keseimbangan merupakan pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

g) Irama

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 21), “irama (*ritme*) adalah penggunaan elemen *design* yang berulang-ulang dengan teratur”.

Menurut Dharsono Sony kartika (2004: 55) kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras merangsang minat, kontras

menghidupkan desain, kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

#### h) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi (Dharsono Sony Kartika, 2004:59)

### 4. Kostum

#### a. Pengertian Kostum

Kostum adalah seni pakain dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsure yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Eko Santosa, 2008: 310).

#### b. Jenis-jenis Kostum

Menurut Eko Santoso (2008: 314-317) busana teater secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu:

##### 1) Busana sehari-hari

Busana sehari-hari merupakan busana yang digunakan dalam kehidupan masyarakat. Busana sehari-hari biasa digunakan dalam teater realis, dimana teater realis merupakan teater yang menggambarkan kehidupan sebenarnya.

##### 2) Busana tradisional

Pada umumnya setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan masing-masing kebudayaan daerahnya, dimana dengan busana

tradisional dapat mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan kelompok masyarakat lain.

### 3) Busana sejarah

Busana sejarah mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa, busana yang biasa digunakan dalam teater untuk menggambarkan bahwa busana tersebut sering digunakan ketika akan mengangkat pertunjukan dengan lakon-lakon sejarah dan terikat dengan masa tertentu, sehingga penataan busana harus mendealami busana pada zaman tersebut.

### 4) Busana fantasi

Busana fantasi merupakan busana untuk mengidentifikasikan jenis-jenis busana yang terlahir pada imajinasi dari perancang. Busana ini biasanya tidak lazim digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan busana yang biasanya digunakan oleh tokoh-tokoh tidak nyata seperti bidadari, malaikat atau dewa

### c. Fungsi Kostum

Kostum yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih *kompleks* yaitu, (Eko Santosa, 2008: 310):

- 1) Mencitrakan keindahan penampilan.
- 2) Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.
- 3) Menggambarkan karakter tokoh.
- 4) Memberikan ruang gerak pemain.

## 5) Memberikan efek dramatic

Berdasarkan jabaran teori di atas maka kostum suatu peranan yang sangat penting untuk menggambarkan tokoh dalam pemain teater.

## 5. Assesoris

### a. Pengertian Assesoris

Aksesoris adalah barang yang berfungsi sebagai pemanis busana atau sebagai barang tambahan. Aksesoris dapat juga diartikan sebagai suatu pelengkap hiasan suatu benda, pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang. Sedangkan mendisain aksesoris diartikan sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius (Triyanto, Moh. Adam Jerusalem, Noor Fitrihana, 2015: 3)

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan saat menciptakan suatu disain aksesoris menurut Triyanto, Moh. Adam Jerusalem, Noor Fitrihana (2011: 19-21), yaitu:

#### 1) Kegunaan (*Unility*)

Maksud dari kagunaan (*unility*) adalah suatu pertimbangan disain aksesoris yang dapat difungsikan bagi pemenuhan kebutuhan manusia.

#### 2) Kenyamanan (*comfortable*)

Disain aksesoris yang dibuat hendaknya memberikan rasa nyaman bagi yang memakainya.

3) Fleksibel (*flexibility*)

Disain aksesoris yang dibuat harus memberikan rasa,nyaman dan tidak membuat kesulitan bagi pemakainya.

4) Keamanan (*security*)

Disain aksesoris yang dibuat harus menjadikan si pemakai merasa aman mengenakannya.

5) Keindahan (*estetika*)

Disain aksesoris harus dapat memberikan keindahan bagi penampilan pemakai.

6) Diterima pasar (*marketable*)

Tolak ukur keberhasilan produk diterima pasar adalah dengan melihat reaksi pasar terhadap produk tersebut

6. Tata Rias Wajah

a. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Eko santoso (2008: 273), 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.

b. Tujuan dan Fungsi Tata Rias

Menurut Turyani (2012: 71), tujuan tata rias adalah merubah wajah alamiah menjadi wajah peran. Fungsi tata rias adalah sebagai sarana untuk membentuk dunia teater atau dunia khayal sehingga mudah membangkitkan daya ilusi para penonton. Dengan kata lain tata rias adalah salah satu sarana

untuk memperkuat akting dan menghidupkan lakon. Menerapkan prinsip-prinsip utama merias wajah.

- 1) Menjelaskan fungsi dari kosmetika yang digunakan untuk merias wajah.
- 2) Menggunakan peralatan, merias wajah secara tepat
- 3) Mengoreksi bentuk wajah dan alat-alat wajah menjadi lebih baik, sehingga kekurangan yang ada pada wajah dapat di kamufase menjadi lebih baik.
- 4) Menonjolkan kecantikan alami dengan penambahan dan pengurangan rias wajah yang tepat.
- 5) Dapat mempraktekkan rias wajah untuk kesempatan pagi hari, sore hari dan malam hari lengkap dengan tindakan mengoreksi wajah di bagian-bagian yang diperlukan. Penggolongan rias wajah menurut Turyani (2012:72), antara lain, adalah :

c. Rias Wajah Panggung

Rias wajah panggung adalah rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemain diatas panggung dan menonjolkan karakter lakon yang dibawakan. Tujuan rias wajah panggung adalah:

- 1) Meniadakan efek-efek jarak antara penonton dan pemain diatas panggung dipandang dari aspek definisi wajah atau aksentuasi wajah.
- 2) Mengimbangi intensitas lampu-lampu panggung yang menghanyutkan pewarnaan wajah natural dan mendatarkan feature wajah para pemain.
- 3) Membuat rias wajah yang natural dan wajar sehingga tidak terlihat sebagai rias wajah artificial atau buatan sehingga pemain tidak kehilangan karakteristik perannya jika dipandang dari jarak atau deret kursi yang jauh.

Fungsi rias wajah panggung sesuai dengan tujuan rias wajah tersebut dibuat yaitu:

- (1) Rias wajah sebagai alat ekspresionik: adalah rias wajah yang menggunakan produk atau peralatan yang secara akurat melukiskan karakter atau lakon seperti kehidupan nyata.
- (2) Rias wajah sebagai alat impresionik: adalah rias wajah yang dibuat untuk membuat seseorang tampak seperti pelawak, binatang atau mainan, sebuah rias wajah yang menonjolkan fantasi atau imajinasi seorang make up artis.

Kategori tata rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

(a) *Prosthetic*

*Prosthetic* merupakan tata rias untuk meniru karakterkarakter lain. *Prosthetic* atau *character make up* yaitu tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan) destruksi (perusakan) dan penambahan seperti : kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

(b) *Straight make up*

*Straight make up* atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make up* adalah mempercantik wajah pelaku

panggung untuk menunjang penampilannya diatas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, *modern dance*, model, *master of ceremony* atau presenter.

(c) *Rias fantasy*

Tata rias fantasi disebut juga tata rias karakter khusus. Tata rias fantasi menampilkan tokoh-tokoh secara riil tidak terdapat dalam kehidupan. Penggolongan bisa meliputi tokoh-tokoh horor, binatang, atau menampilkan riasan yang menggambarkan flora. Tata rias fantasi tidak terbatas tergantung dari fantasi manusia. Tata rias fantasi dapat mengubah anatomi wajah untuk member kesan tiga dimensi. (Eko Santosa, 2008: 300)

(d) Karakter Warna

Karakter dan simbolis warna/ bahasa rupa warna menurut (Widjiningsih 1982:10) , yaitu:

1) Kuning

Mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecermerlangan, peringatan, dan humor.

2) Jingga/*orange*

Warna jingga mempunyai karakter dorongan semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Warna ini melambangkan kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan, tetapi juga lambang bahaya.

### 3) Merah

Merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, *seks*, kekejaman, dan kesadisan. Dibanding warna lain, merah adalah warna paling kuat dan enerjik.

### 4) Ungu

Ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan. Namun ungu juga melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan

### 5) Violet

Watak warna violet adalah dingin, negatif, diam. Violet hampir sama dengan biru tetapi lebih menekan dan lebih meriah. Warna ini memiliki watak melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

### 6) Biru

Biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah. Biru melambangkan murahan hati, kecerdasan, pendamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan.

### 7) Hijau

Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya yang hampir sama dengan warna biru. Hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan.

#### 8) Putih

Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak bersalah

#### 9) Hitam

Melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurnaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidak bahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita.

#### 10) Abu-abu

Warna ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendah hatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, dan keragu-raguan.

#### 11) Coklat

Karakter warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih. Warna coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

### **BAB III**

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

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bab 3 ini menggunakan metode 4D yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perencanaan), *develop* (Pengembangan), dan *disseminate* (Penyebaran).

#### A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita Sabda Raja Mutiara, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh air laut versi asli maupun sesuai cerita Sabda Raja Mutiara.

##### 1. Analisis Sinopsis

Dalam cerita ini kita dapat mengambil kesimpulan bahwa tidak semua hal dapat menjadi sempurna, seperti mutiara baroque yang tidak mampu menghasilkan mutiara yang sempurna dan indah, hingga pada akhirnya sang Raja Mutiara menemukan dan mengerti arti kesempurnaan

##### 2. Analisis tokoh Air Laut Utara

Analisis tokoh air laut utara dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter air laut utara dan karakteristik air laut utara baik secara umum atau khusus.

##### a. Karakter Air Laut Utara

Karakter Air Laut Utara lebih ke unsur yang tenang karena tidak seperti air laut selatan yang gelombangnya sangat besar. Hal inilah yang menjadikan inspirasi penulis untuk menciptakan tokoh Air Laut Utara yang bersifat Protagonis.

b. Karakteristik Air Laut Utara dalam cerita Sabda RajaMutiara

Karakteristik tokoh Air Laut Utara terinspirasi dari warna yang terlihat dari air laut utara yang mempunyai warna lebih kebiruan yang jernih/bersih sehingga menggambarkan yang memberikan kesan nyaman, keyakinan, keamanan dan energik. Warna biru yaitu dasar warna laut yang merupakan warna dengan melambangkan kepercayaan, kejujuran, kemurnian dan ketenangan. Faktor-faktor tersebutlah yang melambangkan Karakter Air Laut Utara yaitu mempunyai sifat protagonis.

3. Analisis Sumber Ide

Dari beberapa bagian laut yang terdapat di Indonesia ini, air laut di Pulau Bunaken, Sulawesi Utara memiliki karakter ombak yang tenang.



Gambar 3. Pulau Bunaken, Sulawesi Utara  
(Sumber: [azwisata.com](http://azwisata.com))

Menggunakan pemilihan air laut bagian utara karena dari beberapa bagian air laut, air laut bagian utara merupakan bagian yang lebih tenang, dengan

begitu akan mendukung perwujudan tokoh air laut utara yang netral protagonis.

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Dalam pengembangan sumber ide terdapat bagian yang akan ditambahkan adalah bagian dari ombak dengan gambaran bagian ombak lebih banyak gelombangnya untuk memperkuat karakter tokoh dengan memberikan efek gelombang-gelombang dengan memberikan *peticoat* pada bagian dalam kostum. Berdasarkan jabaran teori sumber ide dan pengembangan yang digunakan dalam pertunjukan “Sabda Raja Mutiara”, tokoh air laut yaitu stilisasi. Pengembangan ide stilisasi yang digunakan dalam pengembangan tokoh air laut ini karena terdapat penambahan bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.

#### B. *Design* (Perencanaan)

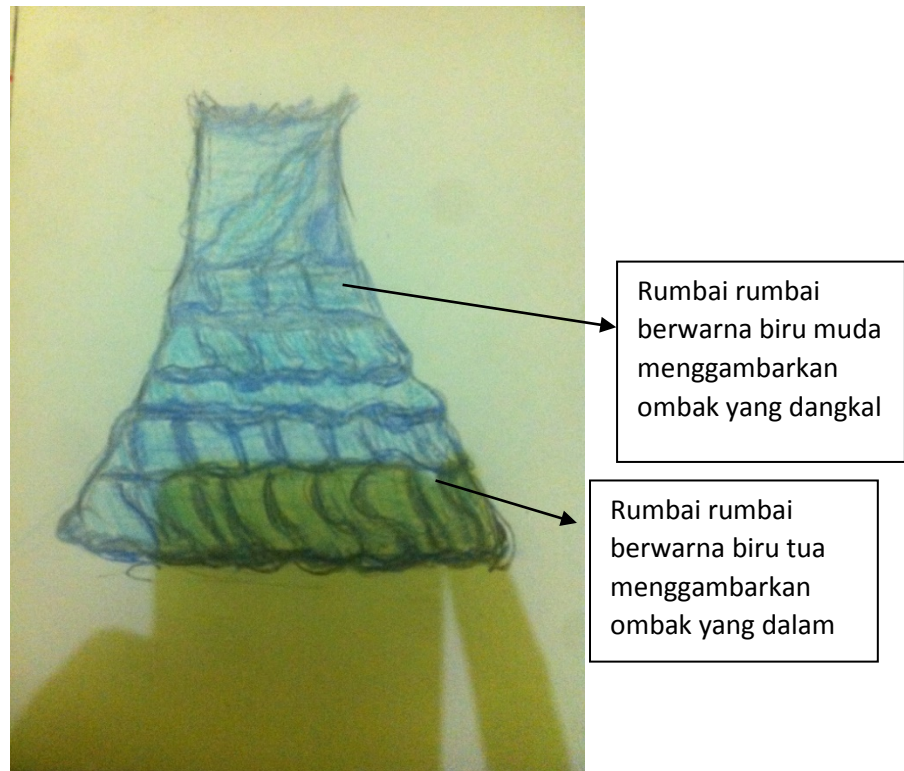
Metode pengembangan dalam tahap *design* (perencanaan) berupa konsep-konsep yang mengacu pada desain kostum, desain tata rias wajah, desain tata rambut (kostum rambut), dan desain pertunjukan. Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada sumber ide pengembangan serta penerapan unsur dan prinsip desain.

##### 1. Desain Kostum dan Aksesoris

###### a. Desain Kostum

Desain kostum tokoh air laut utara dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter air laut yang netral protagonis serta aktif bergerak dengan tetap mempertimbangkan keaslian sumber ide yang bersifat dinamis.

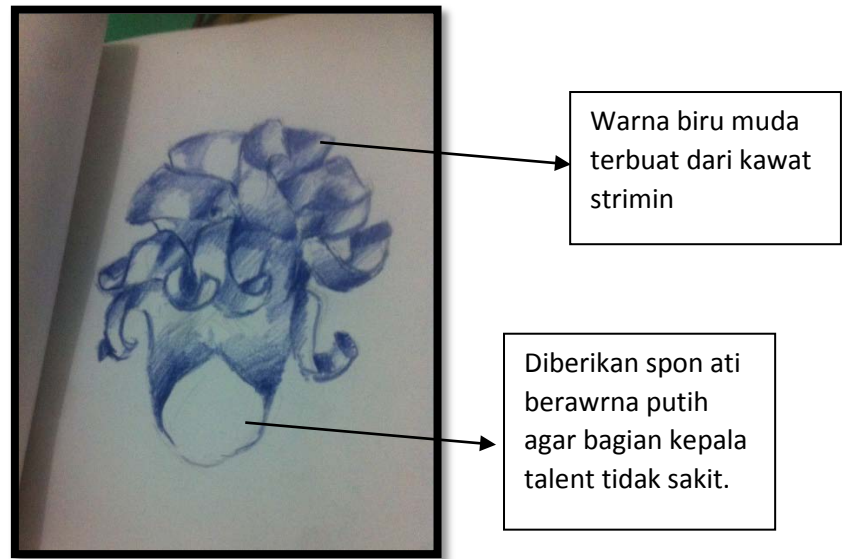
Sehingga dalam perancangan kostum ini, desain tidak terlalu rumit agar tidak menghambat gerak dari tokoh air laut.



Gambar 4. Desain Kostum Tokoh Air Laut Utara  
(Sketsa: Nia Alfia Kamalia, 2016)

#### b. Desain Aksesoris

Desain aksesoris tokoh air laut utara dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter air laut yang netral protagonis serta aktif bergerak dengan tetap mempertimbangkan keaslian sumber ide yang bersifat dinamis. Sehingga dalam perancangan aksesoris ini, desain tidak terlalu rumit agar tidak menghambat gerak dari tokoh air laut.



Gambar 5. Desain Aksesori Kepala Air Laut Utara  
(Sketsa: Nia Alfia Kamalia, 2016)

Dalam pembuatan desain kostum dan aksesoris, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah kostum dan aksesoris.

## 2. Unsur Desain

### a. Garis

Garis yang dipilih ialah garis horizontal. Unsur yang akan menggambarkan tokoh yang netral protagonis dan aktif bergerak. Digambarkan pada ombak yang diberikan pada bagian kostum.

### b. Bentuk

Bentuk yang digunakan yaitu bentuk kerucut. Bentuk kerucut digunakan dengan mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan dapat mewakili karakteristik tokoh dalam cerita sesuai dengan keaslian sumber ide.

c. Ukuran

Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh air laut.

d. Warna

Dari desain kostum terdapat beberapa warna yang di pilih yaitu biru tua dan biru muda. Filosofi warna biru tua dan biru muda pada air laut menggambarkan keaslian dari warna air laut. Dari desain aksesoris terdapat warna yang di pilih yaitu biru muda . Filosofi warna biru muda pada aksesoris air laut merupakan gambaran ombak di laut pada bagian yang dangkal.

e. Arah

Unsur arah yang digunakan adalah arah horizontal. Arah horizontal menggambarkan tokoh yang mempunyai kekuatan, keseimbangan, kokoh/kuat.

Dalam pembuatan desain penutup kepala, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah aksesoris pelengkap kostum yang mendukung tokoh air laut.

3. Prinsip desain

a. Proporsi (kesebandingan)

Prinsip ini sesuai dengan ukuran atau proporsi kepala dan tubuh *talent*.

b. Kesatuan

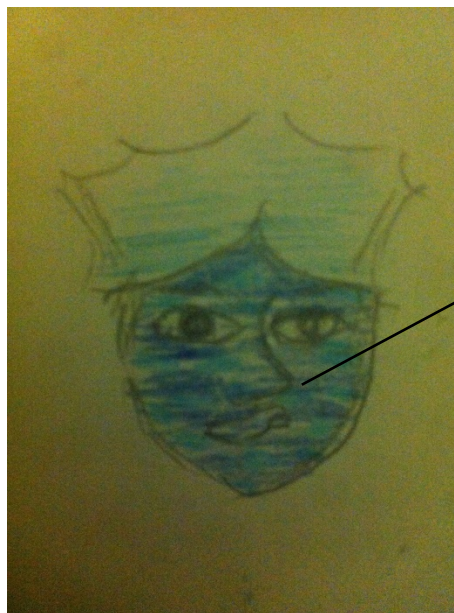
Kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum..  
dari tokoh air laut utara.

c. Keseimbangan

Memberikan kesan yang stabil/seimbang dengan karakter tokoh yang aktif. Digambarkan pada bagian keseluruhan rok dan lengan yang simetris, dan bagian asimetris terletak di bagian dada.

4. Desain Tata Rias Wajah Fantasi

Konsep rancangan atau desain tata rias wajah tokoh air laut merupakan tata rias wajah fantasi prostetik menggunakan tisu, penggunaan tisu bertujuan untuk membentuk ombak pada tata rias wajah fantasi air laut utara. Tata rias abstrak dipilih karena merupakan tata rias yang mengambil salah satu bagian tubuh dari sumber ide atau karakteristik tokoh. Tata rias abstrak yang diaplikasikan adalah menggambarkan salah satu bagian dari air laut yaitu ombak yang terdapat di laut.



Blok menggunakan tisu kering lalu aplikasikan warna biru tua dan biru muda. Memberikan warna biru muda dan membentuk tisu akan menunjukkan bahwa karakter tokoh adalah protagonis.

Gambar 6. Desain Tata Rias Fantasi Tokoh Air Laut  
(Sketsa: Nia Alfia Kamalia, 2016)

Dalam pembuatan desain tata rias wajah, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah tata rias fantasi yang mendukung tokoh air laut utara.

a. Unsur Desain

1) Garis

Garis yang dipilih adalah garis horizontal. Unsur yang akan menggambarkan tokoh yang netral protagonist dan aktif bergerak.

2) Bentuk

Bentuk yang digunakan yaitu gelombang. Bentuk lancip menggambarkan watak atau karakter tokoh netral protagonis.

3) Warna

Filosofi warna biru pada tata rias air laut menggambarkan keaslian dari warna air laut.

4) Arah

Unsur arah yang digunakan adalah miring atau diagonal. Arah miring atau diagonal menggambarkan tokoh yang aktif, mempunyai kekuatan, keseimbangan, kokoh/kuat.

b. Prinsip desain

1) Keseimbangan

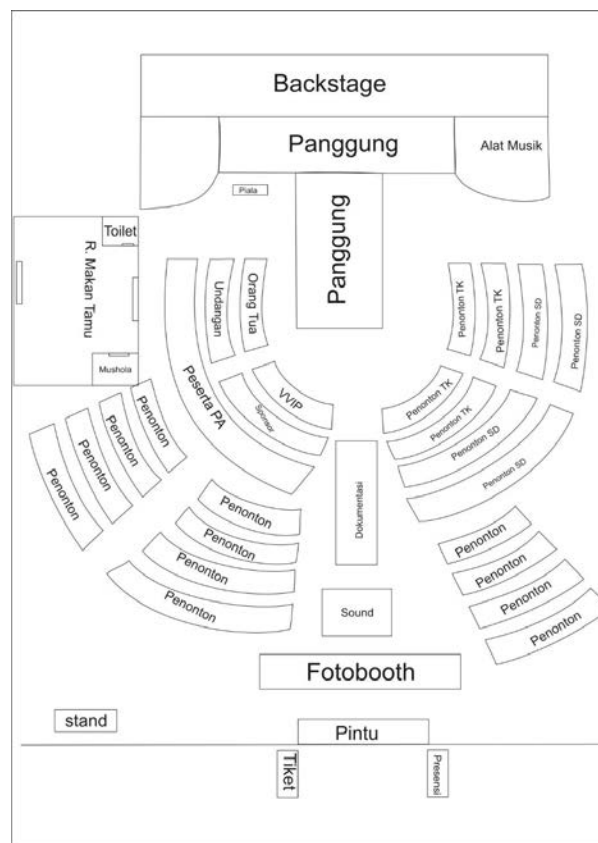
Memberikan kesan yang stabil/seimbang dengan karakter tokoh yang aktif.

## 2) Kesatuan

Kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum

## 5. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara berbeda dengan rancangan dari pergelaran mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sebelumnya, karena cerita yang diangkat belum pernah ada.



Gambar 7. Desain Layout Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara  
(Sumber: Sie Perlengkapan Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara, 2016)

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana bawah laut. *Backdrop* yang digunakan juga

menggambarkan kehidupan bawah laut. Layout penonton dibuat sedemikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu anak-anak tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja, sehingga semua *audience* dapat menikmati pertunjukan dram musikal Sabda Raja Mutiara. *Lighting* yang digunakan lebih menekankan suasana bawah laut namun ada beberapa perpaduan pencahayaan untuk mendramatisir suasana pertunjukan, sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan serta dapat dinikmati oleh semua kalangan.

### C. *Develop* (Pengembangan)

Desain kostum dan aksesoris serta tata rias wajah yang dibuat untuk tokoh Air Laut dibuat dalam bentuk yang sesuai dengan bentuk sumber ide yaitu air laut bagian Utara. Karena kostum akan digunakan oleh talenta orang dewasa, maka kostum dibuat sesuai dengan ukuran talenta namun dibuat tidak menghambat gerak atau koreografi dari tokoh air laut. Penerapan prinsip dan unsur desain desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah kesatuan utuh antara kostum dan aksesoris serta tata rias wajah yang mendukung tokoh air laut yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

Desain kostum divalidasi oleh ahli I Afif Ghurup Bestari M. Pd dan ahli II Oleh Eni Juniastuti M. Pd. Validasi dilakukan sebanyak 1 kali. Dalam validasi tersebut terjadi beberapa perubahan-perubahan pada desain termasuk perubahan warna bahkan perubahan bentuk. Ketika desain telah disetujui atau

diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka dilanjutkan untuk pembuatan kostum.

Pembuatan kostum dilanjut dengan *fitting* kostum dengan talent. *Fitting* kostum akan dilakukan satu kali yaitu tanggal 15 Januari 2017. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan tubuh talent. Apabila dalam proses *fitting* kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum dapat diperbaiki. Pada tahap ini dilakukan beberapa penambahan yaitu penambahan renda berwarna biru tua pada bagian dada dan rok.

Tahap berikutnya adalah uji coba tata rias wajah dan *body painting* serta tatanan rambut. Uji coba atau *test make up* dan *body painting* dilakukan selama proses pembuatan kostum. *Test make up* dan *body painting* dilakukan beberapa kali yaitu *test make up* dan *body painting* 1, *test make up* dan *body painting* 2, *test make up* dan *body painting* 3, *test make up* dan *body painting* 4 dan seterusnya hingga mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan dianggap sesuai dengan tokoh yang akan ditampilkan dan menjadi satu kesatuan dengan kostum yang akan dipakai oleh *talent*.

Setelah *test make up* dan *body painting* disetujui oleh dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan *prototype* tokoh yaitu merupakan *test* mulai dari *makeup*, *body painting* hingga kostum dan aksesoris yang akan ditampilkan oleh masing-masing tokoh di pertunjukan pada tanggal 26 Januari 2017. *Prototype* yang dihasilkan adalah pada saat *run true* pada tanggal 22 Januari 2017.

D. *Dessiminate* (Penyebaran)

1. Penyebaran dilakukan dengan cara mengadakan pertunjukan drama musikal dengan tema *under the sea* berjudul Sabda Raja Mutiara .
2. Sebelum pergelaran, kegiatan yang akan dilaksanakan terlebih dahulu adalah penilaian para ahli (*grand juri*), gladi kotor, dan gladi bersih.
3. Penilaian para ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau *grand juri* akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing yaitu Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA selaku pemerhati seni, Mamuk Rohmadona, S.Sn selaku Ahli Rias Fantasi dan Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari kantor Redaksi Kedaulatan Rakyat.
4. Gladi kotor diselenggarakan pada Minggu, 15 Januari 2017 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan *talent* secara keseluruhan. Acara gladi kotor dilaksanakan bersamaan dengan acara *Fitting* Kostum.
5. Kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum puncak cara yaitu gladi bersih. Gladi bersih akan diselenggarakan pada Rabu, 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Pergelaran bertema *Under The Sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara akan ditampilkan pada

Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB IV**

### **PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

Proses *define* merupakan hasil dari memahami, mempelajari, dan mengkaji analisis cerita, analisis kaarakter dan karakteristik, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide tokoh Air Laut Utara dalam cerita Sabda Raja Mutiara merupakan kisah berlatar Kerajaan Mutiara negeri dongeng yang didalamnya terdapat tokoh Air Laut Utara.

Tokoh Air Laut Utara merupakan sosok perempuan yang memiliki karakter netral *protagonist*. Di dalam cerita Sabda Raja Mutiara tokoh air laut utara menarikan tarian Jawa dengan gerakan yang lincah gemulai bersama tokoh air laut utara lainnya.

#### **B. Proses Hasil Pembahasan *Design* (Perencanaan)**

Proses *design* merupakan hasil lanjutan dari pendefinisian tokoh Air laut utara dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

##### **1. Kostum**

Proses pembuatan kostum Air laut utara diawali dengan melakukan proses pendefinisian yang menghasilkan desain kostum Air laut utara yang terdiri dari *dress* panjang berbentuk A dengan rumbai melingkar disekitar rok. Perancangan kostum menggunakan tekstur kasar dan halus, unsur warna biru muda dan biru tua dengan menggunakan prinsip keselarasan pada penerapan tekstur dan warna kostum. Kemudian dilakukan pengukuran tubuh *talent* sehingga diperoleh ukuran yang akan digunakan untuk membuat kostum.

Langkah selanjutnya adalah konsultasi dengan penjahit mengenai panjang kain yang diperlukan untuk pembuatan kostum sesuai dengan ukuran *talent*, kemudian dilakukan *survey* pembelian kain dan bahan-bahan untuk pembuatan kostum.

Pada bagian kostum ini, proses pembuatannya menggunakan kain berjenis kain katun yang menggunakan kain *tile* untuk membuat efek ombak. Hasil desain perencanaan kostum ini tidak sesuai dengan perencanaan awal dan bentuk hasil akhirnya berbeda dari perencanaan. Perubahan ini terjadi karena saat proses pembuatan kostum terlihat ada bagian yang jika menggunakan perencanaan awal akan menjadikan hasil kostum yang tidak sesuai dengan pasangan air laut utara 1 karena masalah pada warna kain, maka dari itu perubahan ini dilakukan, perubahan yang dilakukan adalah menambahkan bagian pada perencanaan desain awal. Bagian yang ditambahkan ada *tile* berwarna biru tua sebagai efek ombak dan untuk memadu padankan dengan pasangan air laut 1.

Penambahan ini terjadi pada bagian lengan dada dengan ditambahkan efek ombak berbahan *tile* dan kain *organdi*. Tujuan perubahan ini agar kostum sesuai dengan pasangan air laut utara 1 yang keseluruhan berwarna biru tua agar dapat serasi saat berada di panggung.



Gambar 8. Desain Kostum  
(Sumber: Nia Alfia, 2017)



Gambar 9. Hasil Kostum  
(Sumber: Nia Alfia, 2017)

## 2. Aksesoris Kepala

Dalam pembuatan desain kostum dan aksesoris, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah kostum dan aksesoris. Dalam hal ini desain aksesoris air laut utara sudah sesuai dengan desain awal dan tidak merubah apapun.

Aksesoris dibuat menggunakan bahan kawat strimin yang sudah di lapsi tisu dengan menutup keseluruhan rongga strimin, ditutup menggunakan lem kayu berwarna putih. Proses pembuatan adalah sebagai berikut :

Alat yang digunakan antara lain adalah kawat strimin, *hair dryer*, kuas cat besar, dan tang gunting. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan ini adalah tisu dan lem kayu.

Proses pembuatan aksesoris sebagai berikut :

- a. Siapkan keseluruhan alat dan bahan
- b. Potong kawat strimin memanjang, lalu rangkai dan lengkungkan untuk memberikan kesan ombak
- c. Lapis seluruh permukaan strimin dengan menggunakan lem kayu.
- d. Keringkan menggunakan *hair dryer*, lalu berikan lapisan kedua
- e. Tunggu hingga tisu mengering dengan sempurna
- f. Lalu berikan warna agar strimin tampak seperti ombak.



Gambar 10. Desain Aksesoris Kepala  
(Sumber: Nia Alfia, 2017)



Gambar 11. Hasil Aksesoris  
(Sumber: Nia Alfia, 2017)

### 3. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias prostetik dengan mempertimbangkan hasil akhir riasan akan menyerupai ombak dilautan. Aplikasi yang ditambahkan pada riasan wajah adalah tisu yang di tempelkan menggunakan *latex*. Hal ini bertujuan agar riasan akan menyerupai ombak.

Berikut adalah proses rias wajah :

#### a. Bersihkan wajah



Gambar 12. Membersihkan Wajah  
(Dokumentasi: Nia Alfia, 2017)

#### b. Berikan pelembab untuk dasar agar latex tidak melukai talent



Gambar 13. Memberikan Pelembab  
(Dokumentasi: Nia Alfia, 2017)

- c. Tempelkan tisu yang sudah dibentuk keseluruhan permukaan wajah menggunakan latex



Gambar 14. Menempelkan Tisu  
(Dokumentasi: Nia Alfia, 2017)

- d. Berikan *eye shadow* berwarna biru tua pada seluruh kelopak mata talent



Gambar 15. Memberikan *Eye Shadow* Berwarna Biru  
(Dokumentasi: Nia Alfia, 2017)

- e. Pasangkan bulu mata berwarna biru untuk memberikan kelentikan pada mata



Gambar 16. Memasang Bulu Mata  
(Dokumentasi: Nia Alfia, 2017)

- f. Berikan *lip gloss* pada bibir lalu beri *eye shadow* berwarna biru



Gambar 17. Meberikan *Lip Gloss*  
(Dokumentasi: Nia Alfia, 2017)

- g. Memberikan warna biru pada wajah untuk memberikan efek air laut



Gambar 18. Memberikan Warna Biru Pada Tisu  
(Dokumentasi: Nia Alfia, 2017)



Gambar 19. Desain Rias Wajah  
(Dokumentasi : Nia Alfia, 2017)



Gambar 20. Hasil Rias Wajah  
(Dokumentasi : Nia Alfia, 2017)

### C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

#### 1. Validasi Desain Oleh Ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh (ahli desain kostum dan aksesoris : Afif Ghurub B, M.Pd) Validasi dilakukan pada Sabtu, 9 Desember 2016. Hasil validasi adalah dengan menambahkan kain berwarna biru tua di bawah rumbai biru muda.



Gambar 21. Kostum Sebelum di Validasi  
(Dokumentasi : Nia Alfia Kamalia, 2017)



Gambar 22. Kostum Setelah di Validasi  
(Dokumentasi : Nia Alfia Kamalia, 2017)

## 2. Validasi Desain Oleh Ahli II

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

### Tes *Make up* 1



Gambar 23. Tes *Make Up* I  
(Dokumentasi : Nia Alfia Kamalia, 2017)

Validasi dilakukan pada beberapa bagian yaitu :

- a. Bagian ombak belum seperti ombak
- b. Alis harus dihilangkan
- c. Bagian putih masih kurang putih



Gambar 24. Tes *Make Up* II  
(Dokumentasi : Nia Alfia Kamalia, 2017)

Validasi dilakukan pada beberapa bagian yaitu :

- a. Bagian ombak belum seperti ombak
- b. Alis harus dihilangkan
- c. Warna masih tidak sesuai



Gambar 25. Tes *Make Up* III  
(Dokumentasi : Nia Alfia Kamalia, 2017)

Rias wajah, Desain awal rias wajah adalah menggunakan *face painting*, namun untuk menjadikan riasan nyata menyerupai ombak adalah

menggunakan tisu dengan ditempelkan menggunakan *latex full* pada keseluruhan wajah. Validasi pada tahap ini telah disetujui oleh dosen pembimbing yaitu Eni Juniastuti M. Pd dan telah siap untuk ditampilkan pada *Grand Juri*.

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

*Disseminate* (Penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan dengan mengusung tema “*Under The Sea*”. Pertunjukan dikemas dalam bentuk drama *musical* berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada 26 Januari 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri 650 penonton, 200 tamu undangan dengan total keseluruhan adalah 850 penonton. Pentas bertema *Under The Sea* ini dikemas dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara secara *live* di panggung *in door* berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung *background*, *backdrop*, properti ikan, dan lain-lain. Tokoh tampil dengan kostum air laut, rias wajah fantasi abstrak dan penutup kepala berbentuk ombak yang terdapat di laut.

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

Berikut penjelasannya :

##### 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 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dra. Esti Susilarti M. Pd dari kantor Redaksi Kedaulatan Rakyat. Ahli Rias Fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona S.S.n dan pemerhati seni diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi. MA (hons).

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) Orisinalitas, 2) Harmonisasi warna, 3) Kreativitas, 4) *Make Up*, 5) *Hair do*, 6) Kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 36 karya mahasiswa.

Hasil terbaik kategori Mutiara diraih oleh Tiara Ramdhania dengan tokoh Putri Mutiara Perfiti , kategori ikan diraih oleh Sabrina Nadhila dengan tokoh *Lion Fish* Lepu, kategori Kerang diraih oleh Ikan Nur Cahyaning dengan tokoh Air Laut Selatan A, kategori Mermaid diraih oleh Rizky Irdia Nawangsari dengan tokoh Mermaid Moma, kategori Bintang Laut diraih oleh Anisa Dewantari Amarullah dengan tokoh Bintang Laut Stari kategori *Best Make up* diraih oleh Nurul Betrik Hidayati dengan tokoh Kuda Laut Hosi, kategori Best of The Best diraih oleh Dany Kurnia Wati dengan tokoh Ratu Mutiara Ladiva.

## 2. Gladi Kotor

Gladi kotor dilakukan pada Minggu, 15 Januari 2017 bertempat di KPLT lantai 3 FT Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan *talent* saat telah mengenakan kostum. Hasil yang diperoleh dari gladi kotor ini adalah pengenalan dengan *talent* untuk pertama kalinya, mencoba kostum pada *talent* untuk mengetahui lebih lanjut apakah kostum

yang dikenakan *talent* sudah pas dan nyaman saat digunakan, mengetahui koreografi yang akan ditampilkan tokoh, dan mengetahui set panggung yang akan digunakan serta dapat melihat gambaran kostum ketika dikenakan saat drama musical berlangsung.

### 3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada Minggu, 25 Januari 2017 bertempat di KPLT lantai 3 Universitas Negeri Yogyakarta. Beberapa tujuan dari acara gladi bersih adalah memaksimalkan performa *talent*, untuk memastikan bahwa semua yang disiapkan telah siap, mengetahui jika ada kekurangan dari bagian kostum dan memantapkan berlangsungnya drama *musical* yang akan ditampilkan pada tanggal 26 Januari 2017.

### 4. Pergelaran Utama

Tokoh air laut utara muncul pada segmen 8 menggunakan tata rias prostetik dengan *lighting* berwarna biru kemudian berubah menjadi kuning kemudian menjadi putih dengan kilatan yang bertempo cepat. Saat *lighting* berwarna biru dan kuning warna kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting* menjadi lebih gelap. Saat *lighting* berwarna putih warna kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting* menjadi terlihat cerah dan jelas.

Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Air Laut utara ini telah sukses ditampilkan pada 26 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini dihadiri oleh 650 penonton dan 200 tiket undangan. Mayoritas penonton

dalam acara ini adalah anak-anak TK dan pelajar SMK yang ada di Yogyakarta.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. SIMPULAN

Tata Rias Fantasi Air laut utara dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara menggunakan sumber ide Air laut dengan pengembangan sumber ide transformasi, diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi tokoh Air Laut utara dengan sumber ide Air Laut bagian Utara dalam pertunjukan drama musik Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :
  - a. Perancangan kostum menggunakan prinsip keselarasan antara unsur-unsur yang digunakan yaitu unsur tekstur kasar dengan menggunakan jenis bahan yang tidak kasar dan sedikit kaku pada bagian dada dan rok, warna biru memberikan filosofi pada air laut yang menggambarkan keaslian dari warna air laut, pada rancangan kostum ini mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari sumber ide air laut bagian utara .
  - b. Perancangan aksesoris kepala tokoh Air Laut menggunakan prinsip keselarasan antara unsur-unsur yang digunakan yaitu unsur bentuk menyerupai ombak dengan kain *tile* yang mempunyai tekstur kasar dan berwarna biru yang merupakan *symbol* ketenangan sesuai karakter tokoh air laut utara yaitu netral *protagonist*, pada tahap ini aksesoris kepala mengalami 1 kali perubahan dengan menambahkan spon ati agar membuat talent menjadi nyaman saat menggunakan aksesoris kepala.

- c. Perancangan rias wajah fantasi menggunakan prinsip keselarasan antara unsur-unsur yang digunakan yaitu unsur bentuk rias fantasi prostetik dengan unsur warna biru dan putih yang menyerupai air laut yang sesuai dengan karakter tokoh air laut utara yaitu netral *protagonist* .
2. Penataan kostum dan aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah fantasi pada tokoh air laut utara dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
    - a. Penataan kostum terdiri dari baju gaun berwarna biru tua dan biru muda . Tambahan efek ombak pada kostum berada pada seluruh tubuh air laut untuk menggambarkan ombak.
    - b. Pengaplikasian rias wajah fantasi berupa rias wajah fantasi prostetik. Tata rias prostetik dipilih karena merupakan tata rias yang mengambil salah satu bagian tubuh dari sumber ide atau karakteristik tokoh.
    - c. Penataan penutup kepala tokoh air laut utara menggunakan penataan fantasi bebas dengan menggunakan kawat strimin dibentuk seperti ombak sesuai dengan sumber ide air laut bagian utara.
  3. Tokoh air laut utara muncul pada segmen 8 menggunakan tata rias abstrak dengan *lighting* berwarna biru kemudian berubah menjadi kuning kemudian menjadi putih dengan kilatan yang bertempo cepat. Saat *lighting* berwarna biru dan kuning warna kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting* menjadi lebih gelap. Saat *lighting* berwarna putih warna kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting* menjadi terlihat cerah dan jelas.

Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri 650 penonton dan 200 tamu undangan dengan total keseluruhan adalah 850 penonton. Pentas bertema *Under The Sea* ini dikemas dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara secara *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung *background*, *backdrop*, properti ikan, dan lain-lain. Tokoh tampil dengan kostum air laut, rias wajah fantasi abstrak dan penutup kepala berbentuk ombak yang terdapat di laut.

## **B. Saran**

1. Rancangan
  - a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah memahami, mempelajari, dan mengkaji tokoh yang ada dalam cerita Sabda Raja Mutiara.
  - b. Melakukan percobaan warna *lighting* sebelum menentukan warna kosmetik yang dipilih, hal ini untuk mencegah ketidaksesuaian tampilan di atas panggung dengan desain yang dibuat saat terkena *lighting*.
2. Penerapan
  - a. Menutup alis, sebaiknya digunakan plester kertas agar bulu alis tidak sakit karena ditempel tisu dan dapat tertutup dengan merata dan halus.
3. Hasil
  - a. Mempertimbangkan letak aksesoris seharusnya juga mempertimbangkan gerakan tari Jawa yang gemulai dan lincah yang akan ditampilkan oleh tokoh air laut utara dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

- b. Penyimpanan kostum sebaiknya ditempat yang luas. Hal ini karena kostum merupakan rangkaian gaun berbentuk kerucut yang harus selalu diperhatikan bentuknya.
4. Pergelaran
- a. Hendaknya proses persiapan pertunjukan disiapkan dengan kepanitiaan yang kompak dan bertanggungjawab atas semua tugas yang diberi.
  - b. Hendaknya selalu ada komunikasi antara mahasiswa, dosen pembimbing dan penanggung jawab tim produksi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (1987). *Pengantar apresiasi sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Atar semi. (1998). *Anatomi sastra*. Jakarta: Angakasa Raya.
- Azwisata. (2015). *Keindahan laut bunaken*. diunduh melalui <http://www.azwisata.com/2015/12/keindahan-taman-laut-bunaken.html>. pada 4 April 2017.
- Chodiyah & Mamdy, W.A (1982). *Desain busana*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Reayasa Sains.
- Ernawati, Izwerni, Weni nelmira. (2008). *Tata busana untuk smk jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Eko Santosa. (2008). *Seni teater jilid I untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Forster. (1971). *Dari buku ke buku*. Bandung: Djelantik.
- Herman J. Waluyo. (2002). *Teori pengajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita graha widya.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Joko Hendarto. (2015). *Pertunjukan teater*. diunduh melalui <http://www.drama-musikal.com/2015/pertunjukan-teater.html>. pada 7 April 2017.
- Marwanti. (2000). *Desain penyajian*. Yogyakarta: Jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga fakultas teknik universitas negeri Yogyakarta.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan membuat desain ilustrasi busana*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion design*. Jakarta: CV Baru

- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan bisnis pariwisata.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain busana I*. Yogyakarta: Jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga fakultas teknik universitas negeri Yogyakarta
- \_\_\_\_\_. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga fakultas teknik universitas negeri Yogyakarta
- \_\_\_\_\_, Budiastuti E., Karomah, P. (2014). *Implementasi alat evaluasi menggambar busana di smk swasta kelompok pariwisata kabupaten sleman*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta.
- Susanto. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*. diunduh melalui <http://seputarpengetahuan.com>.
- Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam Zerusalem. (2015). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT. Macanan jaya cemerlang.
- Turyani, S. M. E. (2012). *Rias wajah fantasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Widjiningsih. (1982). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: Smk bidang tata busana.
- Widodo. (2016). *Kawasan Negara Maritim*. diunduh melalui <http://www.kawasan-negara-maritim.com/2016/kawasan0-.html>. pada 7 April 2017.
- Wikipedia. (2016). *Laut Sulawesi*. diunduh melalui [https://id.wikipedia.org/wiki/Laut\\_Sulawesi](https://id.wikipedia.org/wiki/Laut_Sulawesi). pada 4 April 2017

## LAMPIRAN



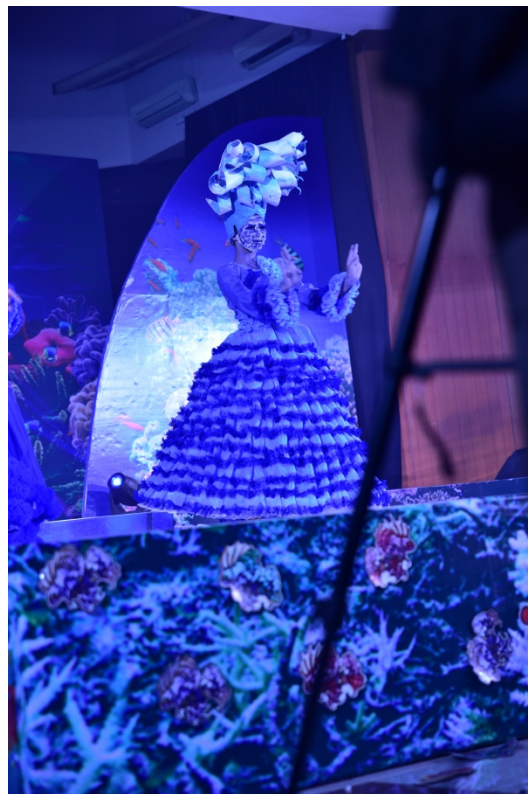
Lampiran 1. Foto Bersama Dosen Pembimbing  
(Dokumentasi: Mataram, 2017)



Lampiran 2. Foto Saat Tokoh Tampil  
(Dokumentasi: Wisnu Adi Prasetya, 2017)



Lampiran 3. Foto Saat Tokoh Tampil  
(Dokumentasi: Wisnu adi Prasetya, 2017)



Lampiran 4. Foto Saat Tokoh Tampil  
(Dokumentasi: Wisnu adi Prasetya, 2017)



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