

**TATA RIAS FANTASI ANEMON LAUT (ANEMON B)
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 :

DEVITA DIAN MOERTY DEWI

14519134038

**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 ANEMON LAUT B DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**




Disusun Oleh :

**DEVITA DIAN MOERTY DEWI
NIM. 14519134038**

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


Pada tanggal 20 Maret 2017

TIM PENGUJI :

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		17 Mei 2017
Elok Novita, S.Pd Sekertaris		15 Mei 2017
Yuswati, M.Pd Penguji		17 Mei 2017

Yogyakarta, 17 Mei 2017

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta,


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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Devita Dian Moerty Dewi

NIM : 14519134038

Program studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul proyek akhir : Rias Fantasi Anemon Laut B dalam Pergelaran
Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

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

Yogyakarta, Maret 2017

Yang menandatangani



Devita Dian Moerty Dewi
NIM. 14519134038

TATA RIAS FANTASI ANEMON LAUT B DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh:

Devita Dian Moerty Dewi
NIM 14519134038

ABSTRAK

Proyek akhir ini ber tujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, rancangan tata rias fantasi Anemon Laut B dan *body painting* tokoh Anemon Laut B pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. 2) menerapkan kostum tokoh Anemon Laut B, tata rias fantasi, *body painting* dan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. 3) menampilkan tokoh Anemon Laut B pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Metode pengembangan yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan R&D dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define*, yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu analisis cerita, analisis tokoh Anemon Laut B, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide, 2) *design*, memiliki 6 tahapan yang terdiri dari validasi desain kostum, validasi desain rias wajah, validasi desain *face painting*, validasi desain *body painting*, validasi desain pertunjukan, 3) *develop*, merupakan proses dimana kostum melalui proses rancangan sebanyak 3 kali, bimbingan, revisi, pembuatan kostum, *fitting*, perbaikan kostum, validasi rias wajah sebanyak 2 kali, *face painting*, *body painting*, dan prototype hasil pengembangan, 4) *desseminate*, memiliki 5 tahapan, yaitu rancangan pertunjukan, *fitting* kostum, penilaian ahli (grand juri), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan. 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) terciptanya rancangan kostum dengan menggunakan unsur garis lengkung, bentuk, ukuran, tekstur halus, warna hijau biru, serta menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan dan tata rias wajah *prosthetic* dengan menggunakan unsur garis lengkung, bentuk, ukuran, warna hijau biru, serta dengan menggunakan prinsip keseimbangan ; 2) terwujudkannya tatanan kostum terdiri dari kostum bagian kepala, kostum bagian leher, kostum bagian punggung, kostum bagian pinggang, kostum bagian kaki, tata rias fantasi berupa tata rias *prosthetic*; 3) terselenggarakan pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara menampilkan tokoh Anemon Laut B tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang dihadiri kurang lebih 600 penonton yang pelaksanaannya lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias fantasi, anemon laut b, pertunjukan drama musikal sabda raja mutiara*

Marine Anemone Fantasy Makeup B in Musical Performance of the Word of the King of Pearls

By:

Devita Dian Moerty Dewi
NIM 14519134038

ABSTRACT

The purpose of this final project is to 1) producing the costume design, the design of the B-marine anemone fantasy makeup and the body painting of the figure of B-marine anemone in musical performance the Word of the King of Pearls 2) applying the costume figure of the B-marine anemone, fantasy makeup, body painting and the musical performances of the Word of the King of Pearls, 3) featuring the figure of B-marine anemone in musical performance the Word of the King of Pearls.

The development method was used to achieve the goal by using R & D with 4D development models, which are: 1) define, consisting of 4 stages, namely story analysis, B-marine anemone figure analysis, idea source analysis and analysis of source development ideas, 2) design, consisting of 6 stages there are design validation of costume, makeup design validation, face painting design validation, body painting design validation, performance design validation, 3) develop, is a process where costume through design process 3 times, guidance, revision, costume making, fitting, costume repair, makeup validation 2 times, face painting, body painting, and prototype development result, 4) disseminate, has 5 stages, which are design performances, costume fittings, expert judgment (grand jury), pre-rehearsal, rehearsal and performance. Place and time of development is done in the laboratory of Makeup and Beauty Study Program, Faculty of Technic, Universitas Negeri Yogyakarta for three months from October 2016 - January 2017.

The results obtained from the final project are 1) the creation of costume design by using curved element, shape, size, smooth texture, blue green color, and using balance principle or balance and prosthetic makeup by using curved element, shape, size, blue green color, and by using the principle of balance; 2) the realization of the costume order consisting of the head costume, the neck costume, the dorsal costume, the waist costume, the costumes of the legs, the fantasy makeup of prosthetic makeup, 3) the musical performances of the Word of the King of Pearls performed the figure of B-marine anemone on January 26, 2017 at 13.30 WIB at the Auditorium of Universitas Negeri Yogyakarta which was attended by approximately 600 audiences whose performance was smooth and successful.

Keywords: fantasy makeup, B-marine anemone, musical performances of the Word of the King of Pearls.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ataskehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir dengan judul“Rias Fantasi Anemon Laut B Dalam Pergelaraan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara” ini dengan baik. Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3) Tata Rias dan Kecantikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proyek Akhir ini tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak atas segala bantuan, dukungan, bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan kepada penulis. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Eni Juniastuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
2. Yuswati, M.Pd selaku Dosen Penguji dalam Ujian Proyek Akhir.
3. Elok Novita, S.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan sekretaris dalam Ujian Proyek Akhir
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.P selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana 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. Orang tua yang telah memberikan doa serta dukungan.
8. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kostum sekaligus Sutradara dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara,
9. Seluruh dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta,
10. Seluruh Tim produksi yang bergabung dalam Pertunjukan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2014.
11. Untuk seseorang yang telah rela membantu dengan ikhlas hingga sampai tahap ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan, baik dalam kata-kata maupun penulisan kalimat. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menyempurnakan Laporan Proyek Akhir ini. Semoga hasil Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Maret 2017

Devita Dian Moerty Dewi
NIM. 14519134038

DAFTAR ISI

	hal
Halaman Sampul	i
Lembar Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Keaslian	iii
Abstrak	iv
Abstract.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat	5
BAB II. KAJIAN TEORI	7
A. Sinopsis	8
B. Sumber ide	8
1. Pengembangan sumber ide	8
C. Anemon Laut	10
D. Desain	12
1. Pengertian desain	12
2. Unsur desain	13
3. Prinsip desain	16
E. Kostum dan aksesoris	18
1. Pengertian kostum	18
2. Fungsi dan tujuan	19
F. Tata rias wajah	19
1. Pengertian tata rias wajah	19
2. Tujuan dan fungsi tata rias	20
3. Penggolongan tata rias	20
G. Pergelaran	22
1. Pengertian pertunjukan	22
2. Tata panggung	23
3. <i>Lighting</i> atau tata cahaya	24
4. Tata musik atau suara	24
BAB III. KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	27
A. Define (pendefinisian)	27
1. Analisis cerita	27

2. Analisis tokoh	28
3. Analisis sumber ide	28
4. Analisis pengembangan sumber ide	30
B. Design (perencanaan)	31
1. Desain kostum	31
2. Desain rias wajah	33
3. Desain <i>face painting</i>	34
4. Desain <i>body painting</i>	35
5. Desain pertunjukan	36
C. Develop (pengembangan)	38
D. Disseminate (penyebarluasan)	39
1. Rancangan pertunjukan	39
2. Penilaian ahli (grand juri)	39
3. Gladi kotor	40
4. Gladi bersih	40
5. Pertunjukan	40
BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Proses, hasil dan pembahasan dari <i>define</i> (pendefinisian)	41
B. Proses, hasil dan pembahasan <i>design</i> (perencanaan)	41
1. Kostum	41
2. Riasan wajah	43
3. <i>Face painting</i>	44
4. <i>Body painting</i>	46
C. Proses, hasil dan pembahasan <i>develop</i> (pengembangan)	48
1. Validasi desain oleh ahli 1	48
2. Validasi desain oleh ahli 2	51
3. Prototype tokoh Anemon B yang dikembangkan	52
D. Proses, hasil dan pembahasan <i>disseminate</i> (penyebarluasan)	53
1. Penilaian ahli (grand juri)	54
2. Gladi kotor	55
3. Gladi bersih	55
4. Pertunjukan utama	56
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

	Hal
Table 1. Jadwal latihan koreografi	38

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Anemon laut <i>Heteractis Magnifica</i>	30
Gambar 2. Desain Anemon laut B	33
Gambar 3. Desain rias wajah <i>prosthetic</i>	34
Gambar 4. Desain <i>face painting</i>	35
Gambar 5. Desain <i>body painting</i> tangan	35
Gambar 6. Desain <i>body painting</i> kaki	36
Gambar 7. Desain tokoh Anemon laut B	43
Gambar 8. Desain rias wajah <i>prosthetic</i>	44
Gambar 9. Merapikan rambut talent	45
Gambar 10. <i>Face painting</i> biru tua	45
Gambar 11. <i>Face painting</i> hitam	45
Gambar 12. Hasil <i>face painting</i>	46
Gambar 13. Proses <i>body painting</i> tangan	47
Gambar 14. Proses <i>body painting</i> kaki	47
Gambar 15. <i>Body painting</i> tangan	47
Gambar 16. <i>Body painting</i> kaki	48
Gambar 17. Rancangan kostum 1	49
Gambar 18. Rancangan kostum 2	50
Gambar 19. Rancangan kostum 3	51
Gambar 20. Rancangan rias wajah 1	52
Gambar 21. Rancangan rias wajah 2	52
Gambar 22. Kostum Anemon laut B	53
Gambar 23. Anemon Laut B saat pertunjukan	57
Gambar 24. Anemon Laut B saat pertunjukan	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan yang luas laut wilayah di Indonesia mencapai 5,8 juta km² yang merupakan 70% dari luas seluruh wilayah Indonesia. Indonesia terbagi dalam dua bagian, yaitu laut bagian utara dan laut bagian selatan. Beberapa laut bagian Utara yang berada di Indonesia terdiri dari laut Flores yang terletak dipulau Sulawesi yang terletak di utara pulau Sulawesi, laut Sulawesi terdapat di sebelah Utara pulau Sulawesi, laut Maluku yang terhubung dengan laut Serat disebelah Tenggara, laut banda berada di laut Sulawesi disebelah Utara. Beberapa laut bagian Selatan di Indonesia terdiri dari laut Banda merupakan laut yang terletak di kepulauan Maluku bagian Selatan, laut Timor terdapat di sebelah barat daya terhubung dengan Samudra Hindia. Di laut bagian Utara maupun Selatan di Indonesia terdapat berbagai macam biota laut seperti berbagai jenis ikan, terumbu karang, anemon laut dan berbagai jenis hewan laut lainnya yang telah diakui oleh masyarakat Indonesia atau turis asing. Namun masyarakat kurang memperhatikan cara yang tepat mengambil atau memanfaatkan anemon laut dengan benar (Min, 2016).

Anemon laut merupakan salah satu biota laut yang banyak terdapat di Indonesia bagian Utara atau tepatnya berada di Bunaken yang terletak di kawasan kota Manado, Sulawesi Utara. Anemon laut dapat dimanfaatkan sebagai komoditi perairan yang memiliki nilai ekologis dan ekonomis. Secara ekologi, hewan ini

berfungsi dalam membentuk ekosistem terumbu karang dan secara ekonomis dari anemon yaitu sumber pangan dan juga hewan pengisi akuarium. Namun belum semua masyarakat mengerti bagaimana pemanfaatan biota laut dengan baik dan benar yang akan menyebabkan kerusakan anemon laut, karena anemon laut sangat rapuh jika menggunakan cara pengambilan yang salah (Sifa Alfiah: 2013). Kehidupan anemon laut terancam, karena rusak terumbu karang yang merupakan lingkungan hidup anemon laut. Terumbu karang yang berada di Raja Ampat mengalami kerusakan yang cukup parah akibat kapal pesiar *Caledonian Sky*. Kapal pesiar Caledonia menabrak terumbu karang yang jarak kedalaman 5 meter dari permukaan air dengan luas sekitar 13.522 meter persegi. Kapal pesiar menggerus dan membelah coral hingga hancur dan meninggalkan sisa warna cat kapal pesiar tersebut di coral (Tribun, 2017).

Permasalahan di atas dapat menjadi wacana agar masyarakat mengerti dan mengetahui biota yang ada di bawah laut upaya tersebut dapat dilakukan melalui membaca buku, sosialisasi mengenai kekayaan laut seperti mengunjungi museum hewan laut dan akuarium yang terdapat berbagai macam biota laut, serta berbagai macam pertunjukan drama musikal. Drama musikal dapat menimbulkan daya tarik tersendiri bagi penonton dari segi penampilan tokoh-tokohnya (kostum, aksesoris, tata rias wajah, dan tata rambut), dalam pertunjukan drama musikal kali ini mengusung tema *Under The Sea* yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Salah satu tokoh dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah Anemon Laut B.

Tokoh Anemon Laut B diwujudkan dalam wujud seorang anak-anak. Karakter yang dimiliki tokoh Anemon Laut B dalam cerita Sabda Raja Mutiara adalah lucu, baik, lincah dan suka menghibur, karakteristik yang dimiliki Anemon Laut B adalah memiliki bentuk tubuh yang unik dan memiliki banyak seluler ditubuhnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang memperhatikan cara yang tepat mengambil atau memanfaatkan anemon laut dengan benar.
2. Kehidupan anemon laut terancam, karena rusak terumbu karang yang merupakan lingkungan hidup anemon laut.
3. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang indah serta keanekaragaman biota bawah laut
4. Jarang adanya media pertunjukan yang mengenalkan kekayaan laut kepada anak-anak dan masyarakat.
5. Menentukan bentuk rancangan kostum untuk tokoh Anemon Laut B tidaklah mudah karena pada bagian badan dipenuhi dengan seluler pada seluruh tubuh *talent*.
6. Tidak mudah pemilihan bahan untuk kostum Anemon Laut B karena *talent* yang dipilih adalah anak-anak yang harus memperhitungkan berat serta kenyamanan *talent*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas dan segala keterbatasannya maka kami membatasi masalah tentang merancang kostum, merancang tata rias, serta mengaplikasikan dan menata pada tokoh Anemon Laut B serta memperlakukan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, dan tata rias fantasi serta merancang *body painting* pada tokoh Anemon Laut B dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum, mengaplikasikan tata rias wajah fantasi dan *body painting* tokoh Anemon Laut B dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Anemon Laut B secara keseluruhan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pertunjukan sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan kostum dan asesoris, rancangan tata rias wajah Anemon Laut B dan *body painting*, tokoh Anemon Laut B pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

2. Menerapkan tata rias wajah Anemon Laut B, *body painting* dan kostum tokoh Anemon B pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Anemon Laut B pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

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

1. Manfaat bagi penyusun:
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan asesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara.
 - b. Menambah pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia, khususnya tentang kehidupan bawah laut.
 - c. Mengasah kemampuan khususnya dalam bidang tata rias.
 - d. Mendapatkan pengalaman bekerjasama dengan orang-orang yang berkecimpung dibidang teater.
2. Manfaat bagi program studi:
 - a. Memperkenalkan Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat luas.
 - b. Terjalin kerjasama antara mahasiswa, dosen, dan semua pihak yang terlibat dalam pertunjukan.
 - c. Mampu melahirkan perias muda yang profesional dan berkompeten yang siap terjun dalam dunia kerja khususnya dalam bidang tata rias.

3. Bagi masyarakat:

- a. Mengenalkan pertunjukan untuk mencintai dunia bawah laut melalui drama musikal.
- b. Memperoleh informasi kompetensi lulusan prodi Tata Rias dan Kecantikan FT UNY.
- c. Menambah wawasan memperkenalkan seni khususnya drama musik sejak dini.
- d. Mengenalkan drama musikal ke anak-anak sedini mungkin

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis (cerita)

Menurut Rani Handayani (2012), kegiatan merangkum sama dengan meringkas atau disebut juga sinopsis, yaitu membuat ringkasan dari wacana atau cerita dengan memperhatikan urutan isi, dari sudut pandang atau pendapat asli pengarang.

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Bob Susanto: 2015).

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari suatu film atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak (Akhmad Solihin: 2015).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan rangkuman atau ringkasan dari suatu cerita dari pendapat asli pengarang.

Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang sebuah dongeng yang diceritakan oleh ibu mermaid untuk kedua anaknya dan dua anemon laut yang membahas tentang kehidupan kerajaan mutiara yang sedang kurang baik, karena sang raja mutiara murka dengan putri mutiara yang tidak sempurna, maka putri mutiara diusir oleh sang raja dari kerajaan, namun putra mutiara tidak tega dan bersedia menggantikan putri mutiara pergi dari rumah. Ketika sang Putra Mutiara pergi dari kerajaan, sang pangeran pun bertemu dengan banyak kejadian dan

bertemu dengan kerang Keshi yang bernama Ratu Keke dan kerang Shifa Eyes yang bernama Cubu, hingga sang Putra Mutiara mengerti tentang arti kesempurnaan (Afif Ghurub Bestari: 2016).

B. Sumber Ide

1. Pengertian sumber ide

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 di sekitar manusia.

Menurut Sri Widarwati (1996: 58), sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru.

Dengan sumber ide, bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah direalisasikan. Sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita yang dapat berupa berbagai macam flora, fauna, bentuk geometris, bentang alam, peristiwa penting, bahkan mimpi (Triyanto, 2012: 34).

Menurut kajian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan konsep penciptaan sebagai acuan untuk mendapatkan suatu karya.

2. Pengembangan sumber ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42), didalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya, perubahan wujud tersebut antara lain: stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi.

Menurut Triyanto (2011: 22), pengembangan sumber ide merupakan kemampuan mengolah suatu objek menjadi gubahan-gubahan atau bentuk baru, tetapi tidak meninggalkan bentuk asli. Oleh karena itu, gubahan-gubahan atau bentuk baru tersebut tetap dapat dilacak bentuk awalnya.

Dari argumen di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide merupakan kemampuan mengubah atau mengolah wujud sesuai dengan selera atau bentuk baru.

Menurut Triyanto (2011: 22), ada beberapa contoh sumber ide dan cara pengembangannya:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menghayati objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menghayati disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Semakin banyak penambahan, bentuknya semakin rumit. Teknik penghayatan ini dilakukan pada berbagai bentuk budaya khas timur. Visualisasi karya dengan teknik stilisasi memiliki kesan tradisional, misalnya penggambaran *ornament* motif batik, tatah sungging, dan lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada

benda atau objek yang digambar. Contoh karakter wajah Gatot Kaca, topeng Bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari objek lain ke objek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

C. Anemon laut

Bentuknya yang menyerupai mawar bikin banyak orang mengira anemon adalah tumbuhan. Padahal sebenarnya makhluk laut yang satu ini termasuk dalam golongan hewan invertebrata alias nggak bertulang punggung. Kombinasi warnanya yang cantik dan bentuk tubuhnya yang meliuk-liuk ini bikin ikan-ikan hias tergoda buat main di sela-sela tentakelnya. Badan anemon terdiri dari 4 bagian, yaitu mulut, badan, pangkal atau dasar dan tentakel. Biasanya daerah sekitar terumbu karang adalah tempat tinggal anemon. Hewan ini sering makan dan istirahat di sana. Tapi, kalau terancam musuh, anemon

kemudian pergi sambil mengikuti arus laut. Anemon dibagi menjadi dua kelompok yaitu polip dan medusa. Polip adalah anemon yang hidupnya melekat di dasar perairan sedangkan medusa adalah anemon yang lebih suka berenang bebas mengikuti arus laut (Marissa, 2012).

Menurut Sifa Alfiah (2013), anemon laut adalah termasuk kelas *anthozoa* yang berasal dari kata *anthon* yang berarti bunga dan *zoon* yang artinya binatang, *anthozoa* berarti hewan yang bentuknya seperti bunga atau hewan bunga. Anemon laut bisa disebut juga dengan mawar laut yang menempel pada dasar perairan. Pada permukaan mulut mawar laut terdapat banyak tentakel berukuran pendek. Tentakel ini berfungsi untuk mencegah agar pasir dan kotoran lain tidak melekat sehingga mawar laut tetap bersih. Anemon laut dapat dimanfaatkan sebagai komoditi perairan yang memiliki nilai ekologis dan ekonomis. Secara ekologi, hewan ini berfungsi dalam membentuk ekosistem terumbu karang dan secara ekonomis dari anemon yaitu sumber pangan dan juga hewan pengisi akuarium.

Menurut kajian di atas dapat disimpulkan adalah anemone laut *heteractis magnifica* merupakan salah satu hewan laut yang hidup didekat daerah terumbu karang atau di atas karang bulat pada kedalaman 1-20 meter yang termasuk dalam kelas *Anthozoa* yang memiliki bentuk yang bervariasi dengan kombinasi warna yang indah dipandang. Tentakel yang mengandung nematokis (sel penyengat), Pada umumnya anemon laut mempunyai septa yang berpasangan. Anemon laut biasanya memiliki warna yang cerah dan seluruh pada anemon laut dapat mencapai panjang 1,8 – 10 cm dan dapat berubah atau bertambah panjang hingga dua sampai tiga panjang badannya, hewan ini biasanya berbentuk silinder.

Mulut anemon dikelilingi oleh tentakel dengan warna yang cerah dan indah, mulut dan faringnya adalah sistem pencernaan yang berfungsi untuk menelan makanan. Anemone memakan ikan kecil dan udang, biasanya anemon melumpuhkan mangsanya dengan menggunakan cnidocytes atau sel – sel penyengat yang berada pada tentakel, beberapa anemon laut bersimbiosis mutualisme dengan kepiting. Dalam hubungan ini anemon mendapatkan partikel makanan dari mangsa yang tertangkap oleh kepiting, sedangkan kepiting dilindungi dari predatornya karena adanya sel – sel penyengat dari anemon.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Eko Santosa (2008: 286), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar 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.

Menurut Ernawati (2008: 195), desain adalah rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Heri Suhersono, (2005: 11).

Dari argumen di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan sebagai dasar dari penciptaan yang meliputi garis, bentuk, warna, ukuran agar menghasilkan sesuatu yang diinginkan

2. Unsur Desain

Menurut Marwanti (2000: 7), suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikombinasikan secara baik pula. Unsur-unsur desain meliputi: garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap terang, dan warna. Jika unsur-unsur desain disusun dan dikombinasikan, maka akan menghasilkan suatu desain.

Menurut Ana Arisanti (2010), suatu rancangan tercipta melalui suatu proses totalitas berfikir dengan memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value dan warna.

Menurut Ernawati (2008: 201), seorang desainer adalah seorang seniman yang mengapresiasi ide dan kreatifitasnya dalam bentuk rancangan busana. Suatu rancangan tercipta melalui suatu proses totalitas berfikir memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut maksud unsur disini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan unsur visual.

Menurut ketiga sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah terciptanya suatu rancangan yang dapat diwujudkan dengan menggunakan beberapa unsur desain yang dibutuhkan.

Menurut Ernawati (2008: 201), unsur-unsur desain ini terdiri atas beberapa kategori, yaitu:

a. Unsur garis

Unsur garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon, dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan, dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan yang pertama yaitu: Garis lurus adalah garis yang jarak antar ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk sudut. Yang kedua, garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

b. Unsur arah

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya.

c. Unsur 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. jadi bentuk dua dimensi adalah

bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang lebar dan tinggi.

d. Unsur ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

e. Unsur tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat dalam permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

f. Unsur warna

Warna adalah unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

1) Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh huenya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan huenya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas memberikan kesan berarti, agresif,

menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu, disebut warna dingin. Warna yang bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian.

2) Sifat terang telap

Sifat terang 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 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.

3. Prinsip Desain

Menurut Ernawati (2008: 201), untuk mendapatkan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Apapun prinsip-prinsip desain yaitu: Harmoni, proporsi, balance, irama, aksent, *unity*.

Menurut Sri Widarwati (1993: 15), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberikan efek tertentu. Prinsip desain dibagi menjadi 4 yaitu: prinsip kesebandingan, prinsip keseimbangan, prinsip irama, dan prinsip pusat perhatian.

Menurut Widjiningih (1983: 2), prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu,

adapun prinsip desain dibagi menjadi 5, yaitu: keselarasan, perbandingan, keseimbangan, irama, pusat perhatian.

Dari beberapa argumen di atas dapat disimpulkan bahwa rancangan akan lebih indah atau sempurna dengan adanya prinsip-prinsip desain yang digunakan.

Menurut Ernawati (2008: 201), prinsip desain dibagi menjadi 6, yaitu: prinsip harmomni, prinsip proporsi, prinsip *balance*, prinsip irama, prinsip aksen, prinsip *unity*. Dengan penjelasan sebagai berikut,

a. Prinsip harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau idea tau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dengan suatu benda atau antara benda, atau antara benda yang satu dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda.

b. Prinsip proporsi

Prinsip proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau perbandingan ukuran ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. Prinsip *balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antara bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan dibagi benjadi dua, yaitu: keseimbangan simetris yaitu sama antara

bagian kiri dan kanan serta memiliki gaya tarik yang sama dan keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama.

d. Prinsip irama

Prinsip irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda

e. Prinsip aksen atau *center of interest*

Prinsip aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

f. Prinsip *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

E. Kostum

1. 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 unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Eko Santosa, 2008: 310).

Kostum adalah busana atau semua kebutuhan sandang yang dikenakan pada tubuh di atas pentas yang sesuai dengan peranan yang dibawakan (Andwina Sekar: 2013)

Segala sandangan dan perlengkapannya yang dikenakan di dalam pentas yang meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala, dan perlengkapannya, baik yang kelihatan maupun yang tidak terlihat oleh penonton (Heru Subagiyo: 2010)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan segala perlengkapan yang sesuai dengan karakter untuk pementasan.

2. Fungsi dan tujuan 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, fungsi kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu: mencitrakan keindahan, membedakan pemain satu dengan yang lain, menggambarkan karakter tokoh (Eko Santosa, 2008: 310).

Fungsi dari kostum adalah membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri atas pribadi peranan dan membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan yang satu dengan peranan yang lain (Heru Subagiyo: 2010)

F. Tata Rias Wajah

1. 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. Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8), merias wajah adalah bagian dari melukis yang dapat memberikan makna keindahan. Menurut Herni Kusantati (2008: 452), tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah.

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah wajah.

2. Tujuan dan Fungsi Tata Rias

Menurut Eko Santoso (2008: 273), tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai, menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, menambah aspek dramatic.

3. Penggolongan Tata Rias

Menurut Herni Kusantati (2008: 487) tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung sesuai dengan tujuan pertunjukan tersebut. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan pementasan. Kategori rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. *Prosthetic*

Prosthetic merupakan tata rias untuk menirukan karakter-karakter 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, hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

b. Straight Make up

Tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama *straight make up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilan diatas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, *modern dance*, *model*, *master of ceremony* atau presenter.

Kategori penggolongan tata rias, yaitu:

a. Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal 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 memberi kesan tiga dimensi (Eko Santosa, 2008: 299).

Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8), rias wajah 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 (body painting) yang merupakan visualisasi dari imajinasi seorang penata rias atau perias tentang sosok tertentu, tokoh tertentu atau benda tertentu (Adelia: 2011).

Menurut argumen di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi adalah tata rias yang timbul karena imajinasi dari perias.

G. Pergelaran

1. Pengertian pertunjukan

Menurut Eko Santosa (2008: 387) “pertunjukan adalah tahap akhir, seluruh persiapan dan kerja keras sebelum pertunjukan akan terlihat pada berlangsungnya pertunjukan”. Pertunjukan merupakan suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Treoyo: 2009).

Wien Pudji Prianto (2004:3) mengatakan tata teknis pentas pada dasarnya merupakan unsur penunjang seni pertunjukan, yang menggunakan manusia sebagai pemerannya dan alat media utama. Seni pertunjukan tersebut dapat berupa seni teater maupun seni tari.

Menurut kajian di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan adalah seni pertunjukan untuk memperlihatkan hasil karya kepada semua orang.

a. Drama Musikal

Menurut Eko Santoso (2008: 48), merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Di panggung *Broadway* jenis pertunjukan ini sangat terkenal dan biasa disebut dengan pertunjukan kabaret. Kemampuan aktor tidak hanya pada

penghayatan karakter melalui baris kalimat yang diucapkan tetapi juga melalui lagu dan gerak tari. Disebut drama musikal karena memang latar belakangnya adalah karya musik yang bercerita.

2. Tata panggung

Menurut Eko Santosa (2008: 387)“tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan”.

Jenis panggung menurut Eko Santosa (2008: 387-391) ada tiga yaitu:

a. Panggung Arena

Panggung yang penontonnya melingkar mengelilingi panggung. Semua properti yang dilakukan dalam set panggung arena harus dicermati baik bentuk, ukuran dan penempatan.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung yang biasa disebut panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor melalui sebuah bingkai. Bingkai yang dipasang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton.

c. Panggung *Thrust*

Panggung *Thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dengan panggung *proscenium*. seperti panggung *proscenium* dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk disisi kanan dan kiri panggung.

3. Lighting atau tata cahaya

a. Pengertian Tata Cahaya

Menurut Eko Santosa (2008: 331) “tata cahaya adalah unsur artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan menyaksikan apa-apa”.

Menurut Hendro Martono (2010: 1) merupakan bagian dari tata teknis pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung.

Menurut argumen di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya adalah unsur yang penting dalam proses pertunjukan.

4. Tata musik atau suara

a. Pengertian Musik

Menurut Eko Santosa, (2008: 47), tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan. Tata suara adalah pengaturan keluaran suara yang dihasilkan dari berbagai macam sumber bunyi seperti; suara aktor, efek suasana, dan musik. Tata suara diperlukan untuk menghasilkan harmoni.

Dubbing adalah penggantian suara percakapan asli dari suatu rekaman gambar pada pita video atau film yang diterjemahkan ke dalam bahasa lain, atau dengan suara orang lain yang tidak sama seperti yang tampak pada gambar.

b. Rekamam

Menurut Eko Santoso, (2008: 421), merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD yang bertujuan agar hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali. Hasil dari tata suara yang diproses melalui proses rekaman bisa menghasilkan kualitas yang baik dan dapat diatur kejernihannya suaranya karena dikerjakan distudio. Akan tetapi, kelemahan dari rekaman adalah suara yang dihasilkan tidak tampak hidup. Teknik perekaman suara dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

a) Rekaman Basah

Seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan (*single track*) sesuai dengan tata urutan yang telah ditentukan. Keuntungan rekaman basah adalah waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak, hasil dapat langsung diperdengarkan untuk mengetahui kualitas hasil rekaman. Apabila terdapat kesalahan saat itu juga dapat dilakukan rekaman ulang. Kerugian dari proses rekaman basah adalah persiapan harus benar-benar matang. Apabila salah satu pemeran tidak hadir, maka rekaman tidak dapat dilakukan. Kesalahan yang diakibatkan salah satu pemain membutuhkan pengulangan rekaman dengan seluruh pemain.

b) Rekaman Kering

Masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam awal adalah *announcer*, narator, dan pemain (*voice over*). Untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan. Setelah

keseluruhan sumber suara terekam, dapat dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan. Keuntungannya, pemain tidak tergantung dengan pemain yang lain. Kerugiannya adalah proses rekaman, *mixing* dan *mastering* butuh waktu lama, penyimpanan hasil rekaman harus tertata baik dan teliti, serta terjadi penurunan kualitas suara.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada BAB III atau pada BAB ini akan menggunakan metode 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Desain* (perencanaan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebarluasan).

A. Define (Pendefinisian)

Dalam metode 4D yang pertama yaitu Define (pendefinisian), dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu analisis cerita, analisis tokoh, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis cerita

Sabda raja Mutiara menceritakan tentang sebuah kisah kerajaan yang menghasilkan mutiara. Diantara mutiara yang tidak sempurna yaitu mutiara *baroque* yang dimana mutiara tersebut tidaklah bulat sempurna seperti mutiara yang lain, dan mutiara *baroque* diusir dari kerajaan. Ada salah satu mutiara sempurna yang mau menggantikan mutiara *baroque* untuk pergi, namun mutiara sempurna itu menemukan penyebab mengapa mutiara *baroque* tidak sempurna dan mutiara *baroque* adalah mutiara yang indah serta memiliki kilau yang semakin lama semakin luar biasa, kemudian kembalilah mutiara sempurna itu kekerajaan mutiara agar mutiara *baroque* tidak diusir dan tahta kerajaan terselamatkan.

Tokoh Anemon Laut B dalam cerita Sabda Raja Mutiara terdapat pada *scene* pertama dan *scene* sebelas. *Scene* pertama Anemon Laut B tampil bersama

tiga mermaid di dalam laut yang sedang indah dan cerah, *scene* ini menceritakan dua anak mermaid yang sedang berebut buah kelapa, kemudian ibu dari mermaid tersebut datang dan mengajak ke dua anak mermaid serta dua anemon untuk menari seperti balerina bersama. Setelah mereka selesai menari ibu mermaid menceritakan sebuah kisah yang berjudul tentang Sabda Raja Mutiara di bawah laut. *Scene* sebelas dengan suasana bawah laut yang indah sang ibu mermaid berpesan kepada ke dua anak dan dua anemon bahwa mereka harus menghargai segala perbedaan dan keberagaman dalam kehidupan.

2. Analisis tokoh

Analisis tokoh Anemon Laut B dibagi menjadi 2 yaitu: karakter dan karakteristik tokoh Anemon Laut B sesuai cerita Sabda Raja Mutiara.

a. Analisis karakter Anemon Laut B

Anemon Laut B dalam cerita Sabda Raja Mutiara memiliki perwatakan protagonis, lucu dan setia kawan serta menghibur.

b. Analisis karakteristik Anemon Laut B

Anemon Laut B dalam cerita Sabda Raja Mutiara memiliki karakteristik bentuk tubuh yang unik serta memiliki banyak selulur ditubuhnya dengan panjang yang berbagai ukuran. Anemon Laut B berwarna hijau pada pangkal tubuhnya dan berwarna kebiruan pada ujung selulurnya dan memiliki cahaya yang terlihat pada kegelapan atau dapat disebut sebagai mawar laut.

3. Analisis sumber ide

Pembentukan atau penciptaan karakter yang sesuai dan terlihat sempurna maka perlunya ada analisa objek yang akan dijadikan acuan pada *make up*

karakter terlebih dahulu. Anemone Laut *Heteractis magnifica* merupakan salah satu hewan laut yang hidup didekat daerah terumbu karang atau di atas karang bulat pada kedalaman 1-20 meter yang termasuk dalam kelas *Anthozoa* yang memiliki bentuk yang bervariasi dengan kombinasi warna yang indah dipandang. Tentakel yang mengandung nematokis (sel penyengat), jumlahnya bervariasi dan tersusun melingkar atau berderet radial. Jumlah tentakel biasanya merupakan kelipatan dari enam dan tersusun dalam dua deret lingkaran berturut-turut dimulai dari lingkaran yang paling dalam. Kelipatan yang dimaksud adalah 6 tentakel pertama (paling dalam dan paling tua), 6 bagian tentakel kedua, 12 bagian tentakel ketiga, 24 bagian tentakel ke empat dan seterusnya. Tentakel pertama biasanya ukurannya paling besar, makin besar jari-jari lingkarannya, ukurannya makin kecil. Pada umumnya anemon laut mempunyai septa yang berpasangan. Anemon laut biasanya memiliki warna yang cerah dan dapat mencapai panjang 1,8 – 10 cm dan dapat berubah atau bertambah panjang hingga dua sampai tiga panjang badannya, hewan ini biasanya berbentuk silinder.

Mulut anemon dikelilingi oleh tentakel dengan warna yang cerah dan indah, mulut dan faringnya adalah sistem pencernaan yang berfungsi untuk menelan makanan. Anemone memakan ikan kecil dan udang, biasanya anemon melumpuhkan mangsanya dengan menggunakan cnidocytes atau sel – sel penyengat yang berada pada tentakel, beberapa anemon laut bersimbiosis mutualisme dengan kepiting.

Dalam hubungan ini anemon mendapatkan partikel makanan dari mangsa yang tertangkap oleh kepiting, sedangkan kepiting dilindungi dari predatornya karena adanya sel – sel penyengat dari anemon.



Gambar 1. Anemone laut *Heteractis Magnifica*
(Sumber: actinaria.com, 2016)

4. Analisis pengembangan sumber ide

Sumber ide dalam pembuatan rancangan rias karakter ini dari anemon laut, hewan yang mempunyai badan kecil, yang mempunyai sifat baik dan ceria.

Pengembangan sumber ide dibagi yaitu *stilisasi, distorsi, transformasi* dan *disformasi*. Pengembangan sumber ide yang diterapkan pada kostum dan aksesoris pada tokoh Anemon Laut B menggunakan teknik *distorsi* yaitu merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek. Bentuk yang akan diterapkan yaitu diambil dari rias yang akan digunakan untuk tokoh Anemon Laut B dalam pertunjukan ini ialah rias karakter dengan pengembangan sumber ide *distorsi*, dimana bentuk asli dari wajah manusia akan dirubah menyerupai mulut anemon laut agar sesuai dengan karakter asli sumber ide. Pada tokoh Anemon Laut B menggunakan lampu LED yang diletakkan pada pangkal badan Anemon Laut B agar sesuai dengan karakter Anemon Laut yang asli yang memiliki cahaya yang cantik pada saat gelap.

Watak protagonis pada tokoh Anemon Laut B diwujudkan dengan penerapan unsur disain bentuk yang ditonjolkan dengan bentuk selulur atau tentakel yang bertekstur lentur, dimana garis melengkung adalah penggambaran karakter dari tokoh protagonist yang mempunyai kesan baik..

Pembuatan selulur yang banyak dengan berbagai bentuk dan ukuran pada setiap tempatnya, bertujuan agar menghasilkan bentuk yang menyerupai dengan karakter asli atau bentuk asli pada Anemon Laut B yang sebenarnya.

B. Design (Perencanaan)

Pada tahap desain memiliki 6 tahapan yaitu, desain kostum, desain rias wajah, desain *face painting*, desain *body painting*, desain pergelaran. Yang berisi tentang ringkasan dan akan dijelaskan pada keterangan dibawah.

1. Desain kostum

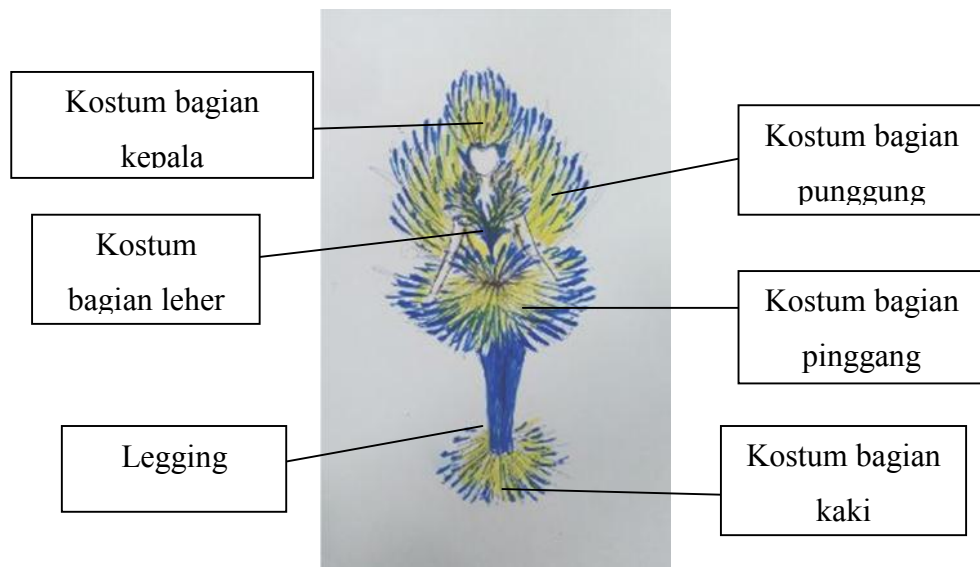
Desain kostum menjelaskan tentang keterangan unsur dan prinsip desain serta bagian-bagian pada kostum tokoh Anemon Laut B, yang diterapkan pada keseluruhan kostum Anemon Laut B.

Penerapan unsur desain pada rancangan kostum Anemon Laut B yaitu dengan menggunakan unsur garis lengkung dengan memberikan kesan dinamis dan luwes yang diterapkan pada selulur-selulur kostum Anemon Laut B, yang disesuaikan pada karakteristik anemon laut sesungguhnya. Garis lengkung juga dapat mewakili sebagai karakter yang luwes, lincah, baik atau protagonist. Unsur bentuk pada tokoh Anemon Laut B diterapkan pada selulur yang berbentuk tabung panjang dengan berbagai ukuran, yang diterapkan pada seluruh tubuh tokoh Anemon Laut B. Unsur ukuran yang digunakan pada penerapan tokoh Anemon

Laut B disesuaikan pada ukuran badan *talent*. Unsur tekstur pada penerapan desain kostum tokoh Anemon Laut B memiliki tekstur yang rata serta halus. Unsur warna yang diterapkan pada semua rancangan kostum dan aksesoris. Warna memiliki makna yang sangat penting. Pada rancangan kostum tokoh Anemon Laut B dipilih warna dingin. Warna dingin yang digunakan pada kostum tokoh Anemon Laut B yaitu warna biru dan hijau yang akan bercahaya saat dalam keadaan gelap.

Penerapan prinsip desain pada rancangan kostum tokoh Anemon Laut B yaitu: Prinsip proporsi pada tokoh Anemon Laut B memiliki kesatuan yang sesuai karena seluruh pada tokoh Anemon Laut B menyeluruh dan dapat digunakan dengan nyaman pada *talent*. Prinsip *balance* atau keseimbangan pada kostum tokoh Anemon Laut B menerapkan keseimbangan simetris yang terdapat pada kostum dan aksesoris pelengkap kostum yang memiliki kesamaan dalam bentuk seluruh yang dibuat antara kiri dan kanan kostum.

Rancangan kostum tokoh Anemon Laut B dirancang seperti Anemon Laut pada bentuk aslinya. Dengan penambahan aksesoris pelengkap yang ditambahkan pada kostum tokoh Anemon Laut B, akan membuat tokoh Anemon Laut B akan tampak seperti Anemon Laut pada bentuk aslinya.



Gambar 2. Desain Anemon Laut B
(Sketsa: Zalzuli, 2016)

2. Desain rias wajah

Penerapan unsur dan prinsip desain pada rancangan rias wajah, tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan pertunjukan tersebut.

Konsep rias wajah pada tokoh Anemon Laut B yang lebih ditekankan pada rias fantasi untuk mengubah penampilan pemain agar menyerupai anemon laut yang sebenarnya. Rias fantasi membantu pemain dalam mengungkapkan bahwa pemain tersebut memerankan tokoh Anemon Laut B. Rias wajah *prosthetic* dengan mengubah bentuk muka *talent* dengan menggunakan bahan latex dan tisu yang dibuat semirip mungkin dengan mulut anemon laut dan agar sesuai dengan kostum yang digunakan. Unsur garis yang digunakan lengkung kedalam yang memiliki makna keluwesan dan protagonis. Unsur ukuran yang digunakan pada penerapan tokoh Anemon Laut B disesuaikan pada ukuran wajah *talent*. Unsur

tekstur pada penerapan desain rias wajah pada tokoh Anemon Laut B memiliki tekstur yang rata serta halus. Unsur warna yang diterapkan adalah warna hijau dan biru. Prinsip desain yang digunakan pada teknik rias fantasi yaitu menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan yang menerapkan keseimbangan simetris pada rias wajah *prosthetic* yang memiliki kesamaan dalam bentuk selulur yang dibuat antara kiri dan kanan kostum.



Gambar 3. Desain rias wajah *prosthetic*
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

3. Desain *face painting*

Pada desain *face painting* yang digunakan untuk tokoh Anemon Laut B dibuat pada daerah sekitar mata dan hidung dengan menggunakan *face painting* warna biru tua dan hitam agar pada saat menggunakan topeng (*prosthetic*) terlihat cekung ke dalam. Unsur dan prinsip desain yang digunakan adalah unsur ukuran yang disesuaikan dengan lubang pada rias wajah prostetik yang dibuat dan unsur warna yang digunakan adalah warna biru tua dan hitam yang bertujuan agar rias wajah prostetik memiliki kesan dalam. Prinsip desain yang digunakan yaitu menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan yang menerapkan keseimbangan simetris pada *face painting* yang dibuat.



Gambar 4. Desain *face painting*
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

4. Desain *body painting*

Pada desain *body painting* yang digunakan pada tokoh Anemon Laut B dibuat pada daerah tangan dan kaki saja dengan menggunakan *body painting* warna biru tua, agar sesuai dengan kostum yang digunakan. Unsur dan prinsip desain yang digunakan adalah unsur warna yang diterapkan pada tangan dan kaki *talent* adalah warna biru tua agar sesuai dengan konsep kostum yang digunakan. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan yang diterapkan pada kedua kaki dan tangan secara simetris.



Gambar 5. Desain *body painting* tangan
(Sketsa: Devita DMD, 2016)



Gambar 6. Desain *body painting* kaki
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

5. Desain pertunjukan

Hal yang harus dilakukan sebelum menentukan suatu konsep dalam pertunjukan yaitu menentukan tema serta judul pertunjukan yang akan dipertunjukkan.

Rancangan pertunjukan ini dibuat agar mendapatkan hasil yang akhir yang sesuai dengan konsep yang sudah dirancang. Rancangan pertunjukan yang dibuat adalah:

a. Konsep Pertunjukan

Pertunjukan yang akan dipentaskan bertema Drama Musikal dengan judul Sabda Raja Mutiara yang menceritakan kisah bawah laut yang dipertunjukkan pada hari Kamis, 26 Januari 2017. Pertunjukan yang dipertunjukkan menampilkan tokoh dengan *make up* fantasi serta kostum yang digunakan dibuat semenarik mungkin sesuai dengan karakter tokoh masing-masing. Dekorasi yang dibuat juga sesuai dengan tema pertunjukan.

b. Konsep Penataan Panggung

Konsep penataan panggung yang digunakan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah panggung *proscenium*, yaitu panggung yang lebih menjorok kedepan atau kearah penonton. Panggung yang dirancang merupakan panggung asli dengan panggung tambahan kedepan yang berukuran 7 x 3,66 meter. Dengan menggunakan aksesoris-aksesoris seperti pada bawah laut yang sesungguhnya dengan adanya ikan-ikan buatan yang diletakkan pada panggung bagian depan.

c. Konsep Penataan *Lighting*

Lighting merupakan faktor pendukung yang sangat menunjang kesuksesan sebuah pertunjukan. Penataan *lighting* yang digunakan pada Pertunjukan Sabda Raja Mutiara yaitu menggunakan tata *lighting* yang sesuai dengan skenario, konsep sutradara dan rancangan set-dekor.

d. Konsep Penataan Musik

Konsep penataan musik yang mendukung pementasan dapat menghidupkan suasana adegan yang sedang berlangsung dari pertunjukan. Iritasi musik modern yang dikemas dengan cara *dubbing* disesuaikan dengan adegan dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Menggunakan musik pop, reggae dan dangdut.

e. Penjadwalan Pertunjukan

Penjadwalan pertunjukan diadakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan demi kelancaran pelaksanaan pertunjukan.

1) Penjadwalan Latihan Koreografi

Jadwal latihan koreografi dibuat untuk menjadwalkan latihan para pemain, latihan ini dilakukan agar hasil yang didapat akan maksimal. Pelaksanaan latihan dilakukan tidak hanya disatu tempat saja.

Tabel 1. Jadwal latihan koreografi

No	Hari/ tanggal	Tempat	Keterangan dan Waktu
1	Minggu, 15 Januari 2017	Gedung KPLT FT UNY	Latihan bersama pukul 10.00 s.d 15.00 WIB + fitting kostum
2	Minggu, 22 Januari 2017	Gedung KPLT FT UNY	Grand Juri + gladhi kotor pukul 09.00 s.d 16.00 WIB
3	Rabu, 25 Januari 2017	Gedung Auditorium UNY, Jl. Colombo no. 1	Gladhi berih dan persiapan acara pukul 15.00 s.d 20.00 WIB
4	Kamis, 26 Januari 2017	Gedung Auditorium UNY, Jl. Colombo no. 1	SHOW TIME

(Sumber: Devita DMD, 2017)

C. Develop (Pengembangan)

Desain yang dibuat untuk tokoh Anemon Laut B dan di sketsa oleh Zalzuli Fachrur Rohim yang telah di setuju oleh desain ahli dan dosen pembimbing. Tanpa adanya revisi desain dan langsung pada proses pembuatan kostum yang dilakukan selama 16 hari yaitu pada tanggal 31 desember 2016 sampai dengan 15 Januari 2017 yang kemudian dilakukan *fitting* kostum pada hari minggu tanggal 15 Januari 2017 dengan hasil yang telah disetujui oleh desain ahli dan menurut dosen pembimbing harus menambahkan selulur pada bagian pinggang, agar lebih menyerupai dengan karakter asli.

Tata rias wajah, *face painting* dan *body painting* tidak melakukan *fitting* karena rias wajah menggunakan teknik prostetik atau topeng yang seluruh bagian

wajah tertutup oleh topeng yang terbuat dari bahan latex. Validasi penataan rambut tidak dibagian kepala talent menggunakan asesoris pelengkap kostum yang sesuai dengan kostum pada badan talent.

Melalui bimbingan yang dilaksanakan menghasilkan prototype yaitu segala desain yang telah dirancang mendapatkan kan kritikan serta saran yang berbeda dari pembimbing, namun revisi masih bias dilaksanakan dengan baik dan bisa melaksanakan validasi desain kembali dan dapat menyelesaikan apa yang disarankan dosen pembimbing.

D. Disseminate (Penyebarluasan)

1. Rancangan Pergelaran :

Bentuk pertunjukan pada pergelaran Sabda Raja Mutiara adalah drama musikal yang menceritakan suasana kehidupan bawah air, dengan dekorasi yang di bentuk dan disesuaikan dengan bentuk bawah laut yang sebenarnya. Tema pertunjukan dalam pergelaran ini bertemakan tentang kehidupan bawah laut (*under the sea*) yang bercerita tentang kerajaan mutiara beserta aneka ragam biota laut yang sangat beragam. Tempat atau lokasi pertunjukan Sabda Raja Mutiara bertempat di gedung Auditorium UNY durasi pertunjukan mulai dari 13.35 s.d 15.00 WIB

2. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Penilaian ahli atau grand juri dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT FT UNY yang bertujuan untuk menilai hasil dari karya secara keseluruhan yang melibatkan tiga juri yaitu seniman pertunjukan yang diwakili oleh Dr.Drs Hajar Pamadi, Ma (Hons), ahli rias fantasi yang

diwakili oleh Mamuk Rohmadona S.S.n dan pemerhati seni yang diwakili oleh Dra. Esti Susilarti M.Pd

3. Gladi Kotor

Gladi kotor pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada hari minggu tanggal 22 januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT FT UNY, yang dihadiri oleh mahasiswa tata rias angkatan 2014, mahasiswa tata rias angkatan 2015 dan sebagian mahasiswa tata rias angkatan 2016, juri, dosen pembimbing, *crew* dan *talent* pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

4. Gladi bersih

Gladi bersih pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada hari rabu tanggal 25 januari 2017 yang bertempat di gedung Auditorium UNY. Diikuti oleh mahasiswa tata rias 2014 dan 2015 untuk mempersiapkan segala sesuatu untuk pertunjukan pada tanggal 26 Januari 2017, serta *crew* dan *talent* untuk berlatih seperti pada pertunjukan yang sebenarnya.

5. Pertunjukan

Pertunjukan yang bertemakan dunia bawah laut yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara akan dilaksanakan pada hari kamis tanggal 26 januari 2017 dengan durasi pertunjukan mulai dari 13.35 s.d 15.00 yang bertempat di gedung Auditorium UNY.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan pembahasan dari Define (Pendefinisian)

Setelah memahami, mempelajari dan mengkaji analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide maka hasil dan pembahasan yang diperoleh untuk tokoh Anemon Laut B adalah terciptanya tokoh Anemon Laut B yang memiliki karakter protagonist atau baik hati yang diwujudkan dalam wujud tubuh yang sangat unik dengan adanya selulur panjang dengan berbagai ukuran di seluruh bagian tubuhnya dengan warna hijau menyala pada bagian pangkal tubuh serta warna biru pada ujung selulurnya, menjadikan tokoh anemon menjadi lebih unik dan indah dipandang.

Sesuai dengan sumber ide anemon laut yang telah dikembangkan melalui pengembangan distorsi yaitu dimana bentuk asli dari wajah manusia akan dirubah menyerupai mulut anemon laut agar sesuai dengan karakter asli sumber ide, dan pada tokoh Anemon Laut B menggunakan lampu LED yang diletakkan pada pangkal badan Anemon Laut B agar sesuai dengan karakter Anemon Laut yang asli yang memiliki cahaya yang cantik pada saat gelap.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

1. Kostum

Proses pembuatan kostum didesain oleh Zalzuli dengan hasil validasi kostum oleh dosen pembimbing dan desain ahli telah diterima kemudian berlanjut

pada proses pembuatan, bahan dasar kain menggunakan kain yang ber bahan spandek berwarna putih polos tanpa menggunakan aksesoris pelengkap pada bahan, kostum dengan cara memotong berbentuk segi empat kemudian digabung antara sisi kiri dan kanan hingga berbentuk seperti pipa, kemudian kain spandek diisi dengan pipa plastic berukuran lebar 1 cm agar kain spandek kuat dan lentur sehingga selulur yang dibuat akan berbentuk seperti pada tokoh asli anemon laut. Selulur yang telah jadi kemudian disusun pada spon ati yang telah diukur pada pinggang , leher dan kepala talent agar lebih pas saat digunakan.

Kostum dibuat senyaman mungkin agar pada saat pertunjukan *talent* dapat bergerak dengan nyaman, karena pada naskah cerita tokoh anemon dituntut untuk ikut menari bersama tiga *ballerina* dengan cantik dan indah. Pada saat *fitting* kostum telah disetujui oleh dosen pembimbing dan desain ahli namun ada kendala dengan ukuran lebar pada pinggang talent yang terlalu lebar sehingga harus dikurangi lebar lingkaran pinggang kostum yang membuat talent menjadi kurang nyaman pada daerah pinggang, kemudian ada tambahan juga dari dosen pembimbing mengenai selulur yang berada pada pinggang dan punggung untuk ditambah lagi agar karakter asli anemone laut.



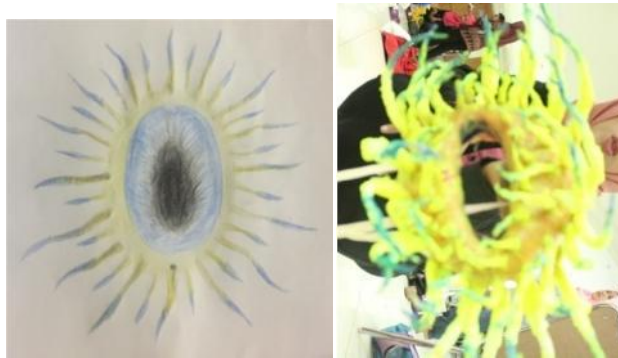
Gambar 7. Desain dan Hasil Kostum Anemon Laut B
(Sketsa: Zalzuli, 2016)

2. Riasan wajah

Rias wajah fantasi yang digunakan adalah teknik *prosthetic* dengan merubah wajah *talent* menjadi bentuk mulut anemon laut yang sedikit menonjol kedepan dan memiliki lubang yang dalam pada bagian tengah. Dalam pembuatan rias wajah teknik *prosthetic* yang berbentuk mulut anemone laut ini membutuhkan waktu 2 sampai 3 minggu agar memiliki kekuatan serta ketebalan yang bagus serta kuat saat dipakai, bahan yang digunakan dalam pembuatan topeng ini adalah: plastisin, latek, kawat, tisu, manekin, kuas, cat warna hijau dan biru.

Pembuatan topeng *prosthetic* dimulai dari pembentukan plastisin yang dibuat cekung kedalam yang bertujuan agar memiliki efek dalam pada topeng. Membuat selulur dengan berbagai ukuran dari kawat yang di lilit dengan menggunakan tisu. Tancapkan kawat yang telah terlilit tisu pada plastisin yang telah terbentuk. Berikan cairan latek sedikit-sedikit selapis demi selapis pada plastisin tunggu kering kemudian tambahkan latek lagi dan seperti itu seterusnya

hingga latek memiliki lapisan 80-100 lapis. Kemudian lepaskan topeng dari plastisin, kemudian warnai dengan cat warna hijau dan biru tunggu hingga mengering.



Gambar 8. Rias wajah *prosthetic*
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

3. *Face painting*

Face painting yang digunakan untuk tokoh Anemon Laut B hanya menggunakan warna biru tua serta hitam, yang digunakan pada area mata serta hidung, lebih tepatnya pada bagian lubang yang dibuat pada topeng anemon agar terkesan dalam dan cekung sehingga berbentuk seperti mulut pada karakter asli. Proses rias *face painting* adalah sebagai berikut:

- a. Proses merapikan rambut *talent* dengan cara diikat kebelakang dengan menggunakan posisi *crown* kemudian merapikan ikantan menggunakan harnet dan menyemprotkan *hairspray* dibagian helaian rambut yang kurang rapi.



Gambar 9. Merapikan rambut talent
(Sumber: Devita DMD, 2016)

- b. Proses *face painting* dimulai pada bagian sekitar kedua mata dan hidung menggunakan face painting warna biru tua dengan menggunakan kuas.



Gambar 10. *Face painting* biru tua
(Sumber: Devita DMD, 2016)

- c. Proses pemberian face painting warna hitam pada bagian tengah diantara warna biru tua dengan menggunakan kuas.



Gambar 11., *Face painting* hitam
(Sumber: Devita DMD, 2016)

- d. Hasil dari proses *face painting* untuk tokoh Anemon Laut B yang menggunakan *face painting* warna biru tua dan hitam yang akan memberikan kesan dalam pada rias wajah teknik *prosthetic*.



Gambar 12. Hasil *face painting*
(Sumber: Devita DMD, 2016)

4. *Body painting*

Body painting yang digunakan pada tokoh Anemon Laut B ini menggunakan *body painting* warna biru tua pada bagian pergelangan tangan hingga jari tangan serta pada pergelangan kaki hingga jari kaki agar lebih terkesan gelap dan lebih menonjolkan warna hijau pada kostum, terutama pada seluruhnya.

Proses *body painting* yaitu:

- a. Proses *body painting* pada bagian tangan dengan menggunakan kuas pada pergelangan tangan hingga ujung jari.



Gambar 13. Proses *body painting* tangan
(Sumber: Devita DMD, 2017)

- b. Proses *body painting* pada bagian kaki dilakukan pada pergelangan kaki sampai ujung jari.



Gambar 14. *Body painting* kaki
(Sumber: Devita DMD, 2017)

- c. Hasil dari *body painting* tangan dan kaki menggunakan warna biru tua.



Gambar 15. *Body painting* pada tangan
(Sketsa: Devita DMD, 2016)



Gambar 16. *Body painting* kaki
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

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

1. Validasi desain oleh ahli I
 - a. Validasi desain kostum pertama

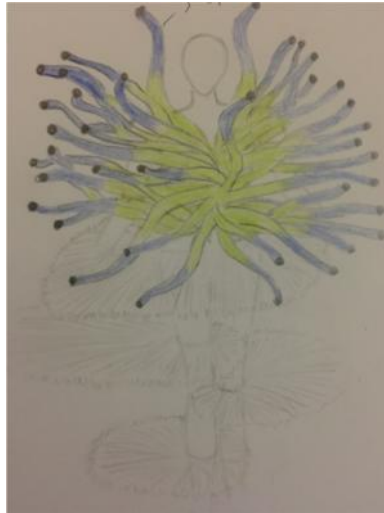
Validasi desain tokoh Anemon Laut B yang pertama dilakukan pada tanggal 20 November 2016 dengan menggunakan gaun besar menutupi seluruh badan dengan konsep dimana tokoh anemon berada diatas karang yang besar dan berwarna merah tua, dengan warna hijau yang cerah sehingga tokoh Anemon Laut B sangat terlihat dengan jelas, sesuai dengan saran dosen, namun pada rancangan kostum ini, masih belum mendapatkan persetujuan oleh dosen pembimbing karena tokoh Anemon Laut B belum begitu terlihat karena karang yang terlalu besar, maka untuk rancangan desain yang pertama masih belum disetujui oleh dosen pembimbing dan perlu rancangan kembali atau perlu perbaikan.



Gambar 17. Rancangan kostum 1
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

b. Validasi desain kostum II

Pada rancangan tokoh Anemon Laut B yang kedua dilakukan pada tanggal 2 Desember 2016 dan masih sama seperti konsep rancangan kostum yang pertama dengan menggunakan karang pada bagian bawah dan tokoh anemon berada pada bagian atas, namun kostum telah dibuat lebih ramping pada bagian kaki dan lebih terfokus pada tokoh Anemon Laut B. Pada rancangan kostum yang kedua telah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, namun desain yang dibuat masih dirasa kurang pas, karena karang yang dibuat pada bagian kaki akan mempersulit talent menari pada saat pertunjukan, maka masih perlu revisi untuk rancangan desain yang kedua.



Gambar 18. Rancangan kostum 2
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

c. Validasi desain kostum III

Validasi desain yang ketiga menggunakan konsep *full* anemon dan memiliki bentuk yang berbeda dari rancangan yang sebelumnya, karena pada konsep rancangan yang ketiga lebih berbentuk seperti kostum yang unik serta cantik karena terdiri dari rok yang dibuat seperti selulur anemon laut dan pada punggung juga terdapat selulur panjang sehingga kostum terlihat seperti anemon pada aslinya, dan juga pada kostum bagian kepala juga terdapat seperti selulur yang memiliki konsep yang sama sehingga kostum memiliki kesatuan yang serasi serta mudah dan ringan saat digunakan *talent* untuk menari.



Gambar 19. Rancangan kostum 3
(Sketsa: Zalzuli, 2016)

2. Validasi desain oleh ahli II

a. Validasi desain rias wajah I

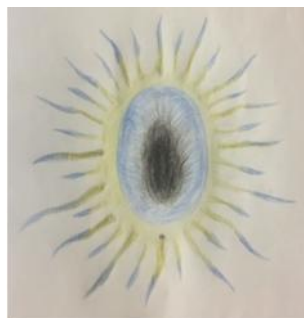
Validasi desain rias wajah yang pertama menggunakan *make up* sebagai kosmetik dasar merias tokoh Anemon Laut B, dengan beberapa *make up* yang disesuaikan dengan tokoh Anemon Laut B. Namun dosen pembimbing menyarankan untuk menggunakan teknik *prosthetic* atau menggunakan topeng agar dapat menyesuaikan dengan bentuk mulut anemon laut. Sehingga pada rancangan rias wajah yang pertama masih belum disetujui oleh dosen pembimbing.



Gambar 20. Rancangan rias wajah 1
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

b. Validasi desain rias wajah yang II

Validasi rias wajah yang kedua, yang menggunakan teknik *prosthetic* dengan merubah wajah *talent* menjadi bentuk mulut anemon laut yang sedikit menonjol kedepan dan memiliki lubang yang dalam pada bagian tengah. Dengan teknik *prosthetic* dosen pembimbing telah menyetujui dan berlanjut pada proses pembuatan.



Gambar 21. Rancangan rias wajah 2
(Sketsa: Devita DMD, 2016)

3. Prototype tokoh Anemon B yang dikembangkan.

Hasil *fitting* kostum, validasi rias, validasi *face painting*, validasi *body painting* menentukan hasil yang telah diterima oleh dosen pembimbing dan ahli

desain dengan tambahan dari dosen pembimbing untuk lebih memperbanyak selulur-selulur pada kostum didaerah pinggang dan punggung.



Gambar 22. Kostum Anemon Laut B
(Sumber: Devita DMD, 2017)

D. Proses hasil dan pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)

Disseminate (Penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema bawah laut. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musical yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada 26 Januari 2017 di gedung Auditorium UNY yang ditujukan pada anak-anak dan masyarakat luas yang bertujuan agar masyarakat dan anak-anak lebih mengenal serta tau bahwa keindahan bawah laut itu sangat indah dan beragam.

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

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 yang bertempat di gedung KPLT Lt.3 FT UNY.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh dr. Drs Hajar Pamadi, Ma (Hons), ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona S.s.n dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti M.Pd.

Penilaian yang dilakukan mencakup pada penilaian orisinalitas keaslian tokoh itu sendiri sebelum dikembangkan, harmonisasi warna adalah keselarasan dan keserasian dari keseluruhan penampilan, kreatifitas adalah pengembangan ide untuk menciptakan hasil karya yang belum pernah diciptakan dan total look adalah keseluruhan penampilan tokoh mulai dari *make up, hair do*, kostum, kesesuaian warna dan kreatifitas, yang kemudian akan dijumlahkan dan akan dipilih 8 terbaik dari 35 mahasiswa, hasil karya terbaik yaitu *best of the best* yang dimenangkan oleh Dany Kurniawati dengan tokoh Ratu Mutiara, *best make up* dimenangkan oleh Betrik Nurul Hidayati dengan tokoh Kuda Laut, *best mutiara* dimenangkan oleh Tiara Ramadania dengan tokoh Putri Mutiara, *best air laut* yang dimenangkan oleh Ika Nur Cayaning dengan tokoh Air Laut Selatan, *best kerang* yang dimenangkan oleh Lutfi Puji Rahayu dengan Tokoh Koral 1, *best ikan* yang dimenangkan oleh Sabrina Nadilah dengan tokoh *Lion Fish, best mermaid* yang dimenangkan oleh Rizky Irdia Nawangsari dengan tokoh Ibu *Mermaid, best*

binatang laut yang dimenangkan oleh Anisa Dewantari dengan tokoh Bintang Laut.

2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada tanggal 15 Januari 2017 bertempat di KPLT FT UNY. Acara gladi kotor dihadiri oleh 35 peserta Proyek Akhir angkatan 2014, 4 dosen pembimbing, 35 talent dan 10 crew dari penulis cerita bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. gladi bersih difokuskan pada *fitting* keseluruhan kostum, mencari kekurangan serta revisi yang perlu diperbaiki. Pada saat acara gladi kotor yang telah dilaksanakan, ada beberapa kegiatan, yaitu : gladi kotor menggunakan kostum sesuai dengan masing–masing tokoh dan melakukan latihan koreografi dengan menggunakan panggung buatan.

3. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan segala sesuatu untuk kesuksesan pertunjukan Proyek Akhir yang diantaranya adalah penguasaan panggung untuk *blocking* untuk setiap talent yang akan digunakan pada saat pertunjukan. Namun pada saat gladi bersih tidak menggunakan rias wajah sehingga tidak mengetahui hasil riasan yang terpancar jika terkena cahaya lighting di atas panggung, tidak menggunakan kostum secara keseluruhan di atas panggung. Tokoh Anemon Laut B tidak menggunakan kostum dan rias wajah sehingga tidak mengetahui apakah tokoh Anemon Laut B sudah memiliki satu kesatuan atau belum di atas panggung.

4. Pergelaran utama

Pergelaran bertema bawah laut yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di gedung Auditorium UNY. Bisa dikatakan sukses yang dilihat dari penonton yang hadir sekitar 750 penonton. Pada saat pertunjukan panggung pada bagian depan terlihat terlalu penuh karena ada beberapa kostum yang berukuran besar. Ada penambahan efek panggung, yaitu *gunsmoke* atau efek asap yang disembur pada panggung.

Salah satu tokoh dalam cerita Sabda Raja Mutiara adalah Anemon Laut B. Tokoh Anemon Laut B dalam cerita ikut menari seperti balerina dengan diiringi lagu yang berjudul “Dua Balerina” yang dinyanyikan oleh Sherina. Rias wajah prostetik yang menggunakan warna hijau dan biru dengan paparan *lighting* warna hijau menjadikan warna hijau pada rias wajah prostetik Anemon Laut B menjadi lebih dominan dibandingkan dengan warna biru, kostum yang digunakan sama dengan konsep rias wajah yang menggunakan warna hijau dan biru dengan paparan *lighting* warna hijau menjadikan warna hijau pada kostum Anemon Laut B menjadi lebih dominan dibandingkan dengan warna biru, gerakan talent dengan menggunakan kostum Anemon Laut B dirasa nyaman karena ringan digunakan, namun untuk rias wajah prostetik menurut talent kurang nyaman karena wajah tertutup dengan topeng dan kurang leluasa untuk berbicara. Secara keseluruhan, skenario dalam cerita lebih dominan dengan gerak dan menyanyi dari pada percakapan, namun keseluruhan cerita dapat dimengerti oleh penonton.

Acara ini dihadiri oleh pengunjung yang mayoritas penontonnya adalah anak-anak, pertunjukan dengan durasi mulai dari 13.35 s.d 15.00 menampilkan kisah Sabda Raja Mutiara .



Gambar 23. Anemon Laut B
saat pertunjukan
(Sumber: Devita DMD, 2017)



Gambar 24. Anemon Laut B
saat pertunjukan
(Sumber: Devita DMD, 2017)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dalam proses, penataan dan hasil dari pembuatan kostum serta rias wajah *prosthetic* untuk tokoh Anemon Laut B dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah:

1. Proses rancangan kostum dan asesoris, rias wajah fantasi dan penataan kostum dan aksesoris pada tokoh Anemon Laut B dengan sumber ide anemon laut dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Perancangan kostum tokoh Anemon Laut B mengalami 1 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik anemon laut. Unsur yang digunakan dalam kostum Anemon Laut B adalah unsur garis lengkung yang diterapkan pada selulur, unsur tekstur halus diterapkan pada keseluruhan kostum yang pada bagiannya bertekstur halus, unsur ukuran digunakan pada ukuran badan talent dan pada selulur kostum Anemon Laut B yang memiliki ukuran yang berbeda, unsur warna hijau dan biru diterapkan pada keseluruhan kostum agar sesuai dengan sumber ide dan memiliki makna sifat protagonis sesuai dengan karakter dalam cerita. Prinsip yang digunakan adalah prinsip keseimbangan yang diterapkan pada kostum Anemon Laut B agar memiliki keseimbangan yang sama antara kiri dan kanan.

dikemas dalam pertunjukan drama musikal secara live di atas panggung indoor berbentuk *proscenium* beserta property pendukung seperti ikan mainan yang ditempel dibagian depan dan bawah panggung, pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dapat dinyatakan sukses dengan penjualan tiket yang terjual habis. Pada saat pergelaran Anemon Laut B menari seperti balerina bersama tiga mermaid yang diringi dengan lagu yang berjudul “Dua Balerina” yang dinyanyikan oleh Sherina, kostum yang digunakan pada saat pergelaran dirasa nyaman karena ringan dan pas pada ukuran talent, rias wajah prostetik yang digunakan dirasa kurang nyaman karena muka talent tertutup oleh topeng dan susah digunakan untuk berbicara serta menggerakkan muka. Warna kostum dan rias wajah prostetik pada saat pergelaran lebih dominan pada warna hijau.

B. Saran

Saran yang dapat diambil dalam proses, penataan dan hasil dari pembuatan kostum serta rias wajah prosthetic untuk tokoh Anemon Laut B dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara adalah:

1. Rancangan:
 - a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diberikan setelah mengetahui karakter dan karakteristik tokoh.
2. Proses:
 - a. Membuat rias teknik prostetik seharusnya dilakukan jauh-jauh hari agar dapat diatur ketebalan topeng yang akan digunakan.

- b. Pada gulungan tisu atau selulur pada prostetik tambahkan lem agar gulungan tisu tidak terbuka.
 - c. Agar tisu tidak terlepas dari latek, tisu digulung dengan ditambahkan penyangga kawat lentur agar dapat ditancapkan pada plastisin yang telah dibentuk
3. Hasil:
- a. Asesoris pendukung kostum yang berada dikepala, sebaiknya disimpan atau diletakkan pada tatakan topi atau dengan permukaan seperti bola, agar selulur tidak tertekan.
 - b. Kostum anemon B dapat dilipat dengan rapi namun tetap harus berhati-hati dalam melipat kostum karena selulur dapat putus kapan saja.
 - c. Prostetik Anemon B diletakkan pada kardus yang berukuran panjang dan lebar yang sama dengan prostetik yang dibuat, contohnya seperti kardus sepatu.
 - d. Pada saat penggulungan tisu pada kawat lentur, tambahkan lem pada tisu agar tisu tidak mudah terlepas dari kawat, karena tisu akan gampang terlepas dari kawat pada saat kawat sering dirubah bentuknya.
 - e. *Fitting* sangat diperlukan untuk menentukan kenyamanan *talent*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi. (21 September 2013) *Pengetahuan dasar tata rias ketrampilan guru-guru seni tari*. Diambil pada tanggal 08 Maret 2017 pukul 22.18 WIB, dari <https://adi2012.wordpress.com/2013/09/21/pengetahuan-dasar-tata-rias-ketrampilan-guru-guru-seni-tari/>.
- Bob Susanto. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*. Diambil pada tanggal 06 April 2017 pukul 20.30 WIB dari <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/04/pengertian-sinopsis-dan-langkah-membuat-sinopsis.html>.
- Ernawati, Izwerni., Nelmira, W. (2008). *Tata busana jilid 2*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Handayani, R. (2012). *Model pembelajaran menulis sinopsis dengan menggunakan teknik rumpang di kelas v sdn jatisari 3 karangpawitan*, Bandung: STKIP Siliwangi.
- Kartika, D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusantati, H., Prihatin, P.T., Wiana, W. (2008). *Tata kecantikan kulit*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Maritza. (2015) *7 Tempat snorkeling terbaik di indonesia ini sangat terkenal di dunia*. Diambil pada tanggal 1 Maret 2017 pukul 22.35 WIB. Dari <http://iyakan.com/tempat-snorkeling-terbaik/>
- Marwanti. (2000). *Desain penyajian*, Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta.
- Sandi Harfiyanto. (2014) *Kerusakan ekosistem bawah laut*. Diambil pada tanggal 1 Maret 2017 pukul 23.20 WIB. Dari <http://www.google.co.kr/amp/s/sandyharfiyanto.wordpress.com/2015/02/11/kerusakan-ekosistem-bawah-laut/amp/>
- Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., dkk. (2008). *Seni teater jilid 1*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., dkk. (2008). *Seni teater jilid 2*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sifa Alfiah. (31 Mei 2013) *Penelitian kelas anthozoa anemon dan karang*. Diambil pada tanggal 1 Maret 2017 pukul 20.22 WIB. Dari

<http://alfiyahsifa.blogspot.co.id/2013/05/penelitian-kelas-anthozoa-anem-on-dan31.html?m>

Tribun, (2017). *Kerusakan terumbu karang di papua akibat kapal caledonian*. Diunduh pada 20 Maret 2017, pukul 18.30 WIB dari www.tribunnews.com

Triyanto., Fitrihana, N., Zerusalem, M.A. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*, Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.

Turyani., S.M.E. (2012). *Rias wajah fantasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

Widarwati, S. (1993). *Desain busana I*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.

Widjiningsih. (1983). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*, Yogyakarta: IKIP.