

**TATA RIAS FANTASI MERMAID MOMA 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 Teknik**



**DISUSUN OLEH :
RIZKY IRDIA NAWANGSARI
14519134030**



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

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

TATA RIAS FANTASI MERMAID MOMA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun Oleh

RIZKY IRDIA NAWANGSARI

NIM : 14519134030

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

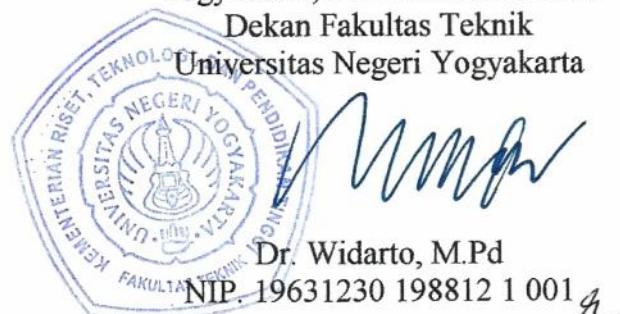
Pada Tanggal 24 Maret 2017



Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniaستuti M.Pd	Ketua Penguji		22 Mei 2017
Asi Tritanti M.Pd	Sekretaris Penguji		23 Mei 2017
Yuswati M.Pd	Penguji		22 Mei 2017

Yogyakarta, 24 Mei 2017

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizky Irdia Nawangsari
NIM : 14519134030
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Judul Tugas Akhir : Tata Rias Fantasi Mermaid Moma
Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

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

Yogyakarta, 24 Maret 2017

Yang Menyatakan,



Rizky Irdia Nawangsari

NIM 14519134030

**TATA RIAS FANTASI MERMAID MOMA DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Oleh
NAMA : RIZKY IRDIA NAWANGSARI
NIM: 14519134030

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan 1) menghasilkan rancangan kostum dan aksesoris dan tat arias fantasi serta penataan rambut pada tokoh Mermaid Moma 2) terciptanya tatanan kostum dan aksesoris, pengaplikasian tatarias fantasi dan penataan rambut Mermaid Moma. 3) menampilkan tokoh Mermaid Moma Secara keseluruhan dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu 1) *Define*(pendefinisian) yang meliputi analisis naskah cerita Sabda Raja Mutiara, analisis karakteristik dan karakter tokoh Mermaid Moma, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide, yang menjelaskan perubahan dugong menjadi setengah manusia, setengah ikan 2) *Design*(perencanaan) kostum, tata rias, *face panting*, dan penataan rambut 3) *Develop* (*Pengembangan*) cara penguraian proses dari pembuatan kostum, menampilkan riasan dan *face painting* serta proses penataan rambut 4) *Disseminate* (penyebarluasan) penguraian hasil akhir pergelaran. 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 dengan unsur garis lengkung pada bagian aksen, ukuran badan talent, bentuk kostum, warna kain kostum, dan menggunakan prinsip keselarasan untuk keseluruhan kostum, dan kesatuan keseluruhan, tat arias wajah fantasi dan *face painting* dengan unsur ukuran sisik, warna eyeshadow, dan menggunakan prinsip keselarasan, proporsi, kesatuan, kontras, penataan rambut fantasi dengan unsur warna sanggul, tekstur dan ukuran, dan prinsip proporsi, keselarasan, serta kesatuan. 2) terwujudnya penataan kostum dan aksesoris berupa *long dress* berbahan kain woci, rias wajah fantasi berupa *face painting* dengan cara menjiplak dengan alat yang dinamakan mall, penataan rambut fantasi bebas menggunakan cemara dan dibuat besar agar menyerupai kepala ikan dugong, dengan kombinasi tatanan asimetris dan pelengkap aksesoris roncehan kerang. 3) terselenggaranya pergelaran Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Mermaid Moma pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 Wib di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 850 Penonton yang pelaksannanya berjalan dengan lancar dan sukses.

kata kunci : rias fantasi, mermaid Moma, drama musical sabda raja mutiara

**FANTASY MAKE UP MERMAID MOMA IN MUSICAL DRAMA SHOW OF
SABDA RAJA MUTIARA**

By
NAME: RIZKY IRDIA NAWANGSARI
NIM: 14519134030

ABSTRACT

The Purpose of this final project is to 1) producing costumes design and accessories and make-up and hairdressing fantasies on the character Mermaid Moma 2) creation order of costumes and accessories, fantasy makeup and deployment hairdressing Mermaid Moma. 3) featuring a cast of Mermaid Moma overall in the entry for the word King pearls.

The methods used to achieve the purpose of use 4D development model, namely 1) Define (definition) which includes analysis of the manuscript of the story of the Sabda Raja Mutiara, an analysis of the characteristics and the character of the character Mermaid Moma, analysis of source of ideas and analysis of the development of ideas, which explains the change of dugong into half human, half fish 2) Design (planning) costumes, make-up, face painting, and styling 3) Develop (development) how the decomposition process of the manufacture of costumes, makeup and face painting as well as the process of styling 4) Disseminate (disseminating) it served as the final results of decipherment. The place and time of development was done in the laboratory Course Makeup and beauty, the Faculty of engineering, State University of Yogyakarta for three months from October to January 2016-2017.

The results obtained from the project's end, IE 1) costume design with curved lines on the accent, the size of the Agency's talent, costume, costumes, fabric and color using the principle of harmony to the entire costume, and the unity of the whole, fantasy makeup and face painting with elements of size scales, the color of eyeshadow, and uses the principles of harmony, proportion, unity, contrast, hairdressing fantasies with elements of colors bun , texture and size, and the principle of proportion, harmony, and unity. 2) realization of structuring costumes and accessories in the form of long dress made of fabric woci, fantasy makeup be face painting by way of plagiarized by a tool that is named the mall, hairdressing fantasies free use FIR and created large so that it resembles a fish head dugong, with a combination of asymmetric and complementary accessories order roncehan shells. 3) this entry for the word King Pearls by displaying the character Mermaid Moma on January 26, 2017 13.00 in the building of the Auditorium held the Yogyakarta State University, approximately 850 Spectators that its implementation is running smoothly and successfully.

Keywords: fantasy make up, mermaid Moma, plays musical sabda raja mutiara

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan Judul “Tata Rias Fantasi Mermaid Moma Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara” ini dengan baik. Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Tata Rias dan Kecantikan.

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

1. Eni Juniaستuti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah banyak memberikan semangat dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta yang selalu memberi dukungan dan arahan selama masa studi.
3. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, STP.,M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta

5. Seluruh Dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Afif Ghurub Bestari M.Pd, selaku Sutradara dan seluruh tim Kamboja Jaya yang telah berpartisipasi serta membantu Pergelaran dalam prturnjukkan Drama Musikal Pergelaran Proyek Akhir ini.
7. Kedua Orang Tuaku tercinta , dan Adik-adikku tersayang, terimakasih atas doa, restu kasih sayang, yang selalu sabar dalam membimbing, menyemangati dan membantu dalam segala hal selama ini.
8. Keluarga Besarku yang selalu mendukung dan mendoakan, terimakasih atas segala yang terbaik yang diberikan selama ini sehingga dapat menjalankan kuliah dengan lancar .
9. Ardana selaku *talent* yang berperan sebagai tokoh Mermaid Moma.
10. Keluarga besar Srikandi Tata Rias dan Kecantikan 2014, terima kasih atas kebersamaan dan semua bantuan-bantuannya, terimakasih atas pengalaman, kebersamaan dan kekeluargaan, kekompakannya, hingga saat ini.
11. Sahabat-sahabatku yang terbaik yang selalu mendukung, membantu dan mendoakan selama ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang sangat membantu hingga terselesainya Laporan Proyek Akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Laporan Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan, baik dalam kata-kata maupun penulisan kalimat. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang membaca untuk

menyempurnakan Laporan Proyek Akhir ini. Semoga hasil Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 9 Maret 2017

Rizky Irdia Nawangsari
NIM. 14519134030

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	6
2. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan	6
3. Manfaat Bagi Masyarakat.....	6
G. Keaslian Gagasan	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Sinopsis	9
1. Pengertian sinopsis.....	9
B. Alur Cerita.....	9
C. Sumber Ide	10
1. Pengertian Sumber Ide	10
2. Pengembangan Sumber Ide	11
a. Stilisasi	12
b. Distorsi	12
c. Transformasi	12
d. Disformasi	12
D. Ikan Duyung (Dugong).....	12
E. Desain	14
1. Pengertian Desain.....	14
2. Unsur Desain	15
3. Prinsip Desain	16
F. Kostum dan Aksesoris Pendukung	19
1. Pengertian Kostum.....	19
a. Syarat Kostum.....	19
b. Desain Kostum	20

c. Aksesoris	20
d. Pemilihan Bahan	21
G. Tata Rias Wajah	21
1. Tata Rias wajah fantasi	21
2. Tata rias wajah panggung.....	22
3. <i>Face Painting</i>	22
H. Penataan Rambut.....	23
I. Pergelaran.....	24
1. Pengertian Pergelaran.....	24
2. Sarana pendukung.....	24
3. Tata Cahaya	24
4. Tata Musik	26

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. Konsep dan Model Pengembangan	28
B. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	28
1) Analisa Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara.....	28
2) Analisa Karakteristik dan karakter Tokoh.....	29
3) Analisa Sumber Ide....	30
4) Analisa Pengembangan Sumber Ide....	31
C. Tahap Desain (Perencanaan).....	31
1. Desain Kostum.....	32
2. Desain Aksesoris.....	33
3. Desain Rias Wajah.....	34
4. Desain Face Painting.....	35
5. Desain Penataan Rambut	36
6. Desain Pergelaran	38
a) Pembentukan Panitia.....	38
b) Konsep Penataan Panggung	39
c) Konsep Penataan cahaya	40
d) Konsep Penataan Musik.....	40
e) Penjadwalan Pertunjukan	40
f) Penjadwalan Test <i>Make Up</i>	41
g) Penjadwalan Pemotretan	41
h) Penjadwalan Gladi Kotor	42
i) Penjadwalan Gladi Bersih	42
j) Penjadwalan Pergelaran	43
D. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	43
E. Tahap <i>Dessiminate</i> (Pemyebarluasan).....	47
a. Rancangan Pergelaran	47
b. Penilaian Akhir (Grand Juri)	48
c. Gladi Kotor	49
d. Gladi Bersih	50
e. Pergelaran	50

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

F. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i>	51
G. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Desain</i>	51
1. Kostum	51
2. Aksesoris.....	53
3. Rias Wajah.....	54
4. <i>Face Painting</i>	64
5. Penataan Rambut	65
H. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i>.....	67
1. Validasi Desain oleh Ahli I.....	67
2. Validasi Desain oleh Ahli II	68
3. Proses Pembuatan Kostum dan Aksesoris	69
4. Validasi Rias Wajah.....	70
a. Hasil Validasi I	70
b. Hasil Validasi II	71
c. Hasil Validasi III.....	73
d. Hasil Akhir.....	73
5. Validasi Penataan Rambut.....	74
a. Hasil Validasi Penataan I.....	74
b. Hasil Akhir.....	75
6. Prototype Hasil Akhir	76
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Dessiminate</i>.....	76
1. Penilaian Akhir (<i>Grand Juri</i>).....	77
2. Gladi Kotor	78
3. Gladi Bersih.....	79
4. Pergelaran Utama.....	80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	82
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Efek Tata Cahaya pada Riasan Wajah	
Tabel 2. <i>Rundown</i> Acara di Gedung KLPT FT UNY	
Tabel 3. <i>Rundown</i> Acara di Gedung Auditorium UNY	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ikan Dugong	30
Gambar 2. Rancangan Desain Keseluruhan.....	33
Gambar 3. Rancangan Desain Aksesoris.....	34
Gambar 4. Rancangan Desain Riasan Wajah.....	35
Gambar 5. Rancangan Desain Face Painting.....	36
Gambar 6. Rancangan Desain Penataan Rambut.....	37
Gambar 7. Rancangan Desain Penataan <i>Layout</i>	39
Gambar 8. Desain Kostum 1,2 dan Hasil Akhir.....	53
Gambar 9. Desain Aksesoris dan Hasil Akhir.....	54
Gambar 10. Pengaplikasian base Make Up.....	55
Gambar 11. Pengaplikasian Lem Kertas UHU.....	56
Gambar 12. Pengaplikasian foundation pada bagian mata.....	56
Gambar 13. Pengaplikasian Eyeshadow pada sudut mata.....	57
Gambar 14. Pengaplikasian <i>scotch Tape</i>	57
Gambar 15. Pengaplikasian lem bulu mata.....	57
Gambar 16. Pengaplikasian eyeshadow pada kelopak mata.....	58
Gambar 17. Pengaplikasian sudut mata.....	58
Gambar 18. Hasil pengaplikasian sudut mata warna hitam.....	59
Gambar 19. Pengaplikasian gliter pada kelopak mata.....	59
Gambar 20. Pengaplikasian pencil liner.....	59
Gambar 21. Pengaplikasian <i>foundation</i>	60
Gambar 22. Pengaplikasian bedak tabor.....	60
Gambar 23. Pengaplikasian bedak padat.....	60
Gambar 24. Pengaplikasian lem bulu mata.....	61
Gambar 25. Pengaplikasian bulu mata.....	61
Gambar 26. Pengaplikasian <i>shading</i> dan <i>blush on</i>	61
Gambar 27. Pengaplikasian Shading hidung.....	62
Gambar 28. Pengaplikasian eyeliner bawah.....	62
Gambar 29. Pengaplikasian lem bulu mata bawah.....	62
Gambar 30. Pengaplikasian bulu mata bawah.....	63
Gambar 31. Pengaplikasian eyeliner putih.....	63
Gambar 32. Desain dan Hasil akhir	63
Gambar 33. Proses <i>Face Painting</i> Dengan Mall.....	65
Gambar 34. Desain Kostum Validasi 2 dan hasil akhir.....	67
Gambar 35. Hasil Awal.....	68
Gambar 36. Hasil Akhir Riasan Wajah.....	69
Gambar 37. Hasil Validasi Rias Wajah 1.....	71
Gambar 38. Hasil Validasi Rias Wajah 2.....	72
Gambar 39. Hasil Validasi Rias Wajah 3.....	73
Gambar 40. Hasil Akhir Rias Wajah.....	73
Gambar 41. Hasil Validasi Penataan Rambut 1.....	74
Gambar 42. Hasil Akhir Penataan Rambut.....	75
Gambar 43. Hasil Akhir Keseluruhan	75

Gambar 44. Hasil Penampilan di atas Panggung..... 80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan garis pantai sekitar 81.900 kilometer, memiliki wilayah perbatasan dengan banyak negara baik perbatasan darat (kontinen) maupun laut (maritim). Perbatasan laut tersebut dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian laut utara dan bagian laut selatan, dimana laut utara terdapat di bagian wilayah pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, pulau Sumatera, dan sebagian perairan laut utara juga terdapat di daerah pulau Jawa. Diantara laut bagian utara dan laut bagian selatan Indonesia terdapat hewan laut yang perlu dilindungi karena mengalami kepunahan, yang salah satunya adalah Ikan Duyung (Dugong). Penyebaran Ikan Duyung (Dugong) ini terdapat di wilayah Papua, Sulawesi Utara, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tengah, Sumatera, Timor Timur, Maluku, barat laut dan tenggara Jawa, pantai selatan Jawa Timur dan pantai selatan Kalimantan. Selain di pulau-pulau tersebut Ikan Duyung (Dugong) juga terdapat di perairan Pantai Mali yang mana di duga ada dua Duyung (Dugong) tetapi hanya dapat di temukan satu ekor ikan Dugong, dan arah timur perairan Pulau Sika ada lima jumlah Ikan Duyung (Dugong) yang belum di ketahui keberadaannya. (<http://www.wwf.or.id/Ancaman-Kepunahan-Mengintai-Dugong>)

Faktor kepunahan Ikan Duyung (Dugong) karena tingkat reproduksi Duyung (Dugong) sangat rendah, populasi alamiah dugong hanya bertambah 5% pertahunnya. Hal ini dikarenakan umumnya Dugong hanya melahirkan

satu ekor anak saja setiap 9-10 tahun (Skalalis, 2007). Ditambah lagi ketika ketersediaan makanan Dugong kurang, Dugong akan menunda musim kawin. Dugong betina tertua yang ditemukan diperairan Indonesia diperkirakan berumur 73 tahun. Faktor penyebab lainnya adalah aktivitas manusia di laut dimana ikan Duyung (Dugong) diburu untuk diambil daging dan minyaknya. Konon, minyak ikan duyung ini bisa dimanfaatkan untuk menyembuhkan penyakit tuberkulosis (TBC) dan nyeri persendian. Sedangkan taringnya sering digunakan untuk pembuatan pipa rokok. Upaya penyelamatan populasi dugong sampai saat ini masih belum banyak dilakukan. Beberapa penelitian terkait dugong saat ini masih terfokus pada pengamatan aspek biologis, evaluasi habitat maupun pencarian metode penghitungan populasi di laut lepas, masih sedikit penelitian terkait dugong yang mempelajari aspek medis.

(<http://www.wwf.or.id/?25301/Mamalia-laut-langka-di-Pantai-Mali-kabupaten-Alor>).

Permasalahan di atas perlu peran sosialisasi dari masyarakat secara menyeluruh. Adapun cara untuk menumbuhkan rasa kesadaran maka dengan menonton film, membacakan cerita tentang kekayaan laut bahkan menampilkan sebuah pertunjukan. Dalam membangkitkan jiwa kepedulian dan kesadaran demi cinta alam khususnya kekayaan Laut, maka dapat dengan membuat pagelaran yang bertemaan kekayaan laut. Pertunjukan tersebut dapat dibuat dalam bentuk drama musical. Drama musical di pilih karena kurangnya pengetahuan bagi masyarakat khususnya anak-anak. Oleh karena

itu, di perlukan sebuah kemasan pertunjukan Drama Musikal yang dapat menarik peminat generasi muda untuk menonton pertunjukkan tersebut.

Program Studi Tata Rias dan kecantikan Fakultas Teknik Universits Negeri Yogyakarta ini mengadakan pertunjukan Drama yang mana di Daerah Istimewa Yogyakarta belum pernah terdapat cerita dongeng khayalan dengan cerita bawah laut yang disajikan dalam bentuk Drama Musikal, dengan menggunakan keahlian dari para pemain teater untuk memerankan setiap tokoh yang ada pada cerita tersebut. Drama musical ini dikemas dalam pertunjukkan drama musical. Drama musical ini menjadi salah satu bentuk pementasan dalam upaya memberikan edukasi dengan pertunjukkan teater yang di kemas dengan panggung yang menarik dengan menggambarkan alam bawah laut, *lighting* yang menarik dan musik dengan lagu yang bermacam-macam dari yang pop, *reggae*, dangdut koplo, klasik, sampai yang modern. Pertunjukan ini juga sebagai alasan untuk membangkitkan jiwa kepedulian dan kesadaran demi cinta alam khususnya kekayaan Laut.

Pergelaran Sabda Raja Mutiara terdapat salah satu tokoh pendukung yaitu tokoh Mermaid Moma. Mermaid Moma adalah salah seorang ibu yang anggun, baik hati dan bijaksana yang penuh kesabaran. Tokoh Mermaid Moma digambarkan dengan perwujudan seorang ibu yang setengah tubuhnya menyerupai ikan Duyung (Dugong). Ikan Duyung (Dugong) dipilih oleh penulis sebagai sumber ide yang mana akan di kembangkan sebagaimana bentuk perwujudan manusia setengah ikan yang akan menjadikan tokoh Mermaid Moma dalam cerita Sabda Raja Mutiara. Bukan hal yang mudah

untuk mewujudkan tokoh *Mermaid Moma* dengan karakteristik yang dibutuhkan saat pementasan pergelaran, diperlukan riasan wajah yang mewujudkan wajah yang bersisik seperti ikan pada umumnya, dengan perpaduan kostum yang menyerupai ikan menggambarkan manusia setengah ikan. Kesulitan yang ada dalam pembentukan kostum Mermaid Moma ini adalah membuat kostum yang menggambarkan perwujudan ikan yang dapat bergerak kesan kemari, menari dengan lincah, yang harus mengubah ekornya agar dapat sesuai yang diinginkan. Serta tidak mudah mewujudkan tatanan rambut yang sesuai dengan karakter tokoh Mermaid Moma. Kesulitan yang dihadapi adalah bagaimana caranya membentuk suatu kostum tokoh Mermaid Moma menjadi manusia yang menyerupai ikan berwajah sisik tetapi cantik anggun dan bijaksana yang sesungguhnya, mewujudkan riasan wajah fantasi dan tatanan rambut pada tokoh Mermaid Moma yang sesuai dengan konsep Mermaid Moma yang berbeda dan tidak pada umunya.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang pahamnya pembagian batasan laut Indonesia dimana terdapat biota-biota laut yang harus di lestarikan dan dilindungi,
2. Kurang mengenalnya penyebaran Biota laut seperti Ikan Duyung (Dugong) yang tersebar di laut Indonesia.
3. Jarangnya pertunjukan drama musical yang dapat membangunkan jiwa pemanfaatan sumber daya kelautan di daerah Yogyakarta

4. Drama Musikal Sabda Raja Mutiara ini belum pernah dipentaskan sama sekali dan merupakan pertunjukan yang dikemas secara drama musical pertama kali di Daerah Istimewa Yogyakarta.
5. Tidak mudahnya merancang dan merupakan tantangan tersendiri dalam menata, menampilkan kostum dan aksesoris untuk tokoh Putri Duyung dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka Proyek Akhir Bertema Sabda Raja Mutiara menggambarkan, permasalahan yang akan dibatasi dengan bagaimana merancang kostum dan aksesoris, tat arias, penataan rambut, serta menata dan mengaplikasikan pada *talent* tokoh Mermaid Moma serta mempergelarkan pada pergelaran drama musical Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris dan rias fantasi serta penataan rambut untuk tokoh Mermaid Moma ?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris dan mengaplikasikan tata rias fantasi serta penataan untuk tokoh Mermaid Moma ?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Mermaid Moma secara keseluruhan dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan dapat disimpulkan beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan kostum dan aksesoris dan tata rias fantasi serta penataan rambut pada tokoh Mermaid Moma.
2. Terciptanya tatanan kostum dan aksesoris, pengaplikasian tat arias fantasi dan penataan rambut Mermaid Moma.
3. Dapat menampilkan tokoh Mermaid Moma secara keseluruhan dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapatkan pengalaman khusus dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukkan sesuai tuntutan cerita drama musical Sabda Raja Mutiara.
 - b. Menguji Kemampuan hard skill dan merias, emnyanggul, menata aksesoris dan menata kostum pertunjukkan.
 - c. Sebagai sarana pengembangan diri sebagai penata rias.
 - d. Meningkatkan kerja secara professional pada sebuah event yang dilakukan
 - e. Melatih menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang telah dipelajari selama mengikuti mmasa kuliah untuk menciptakan suatu karya yang dipergelarkan.

- f. Memperoleh wawasan tentang penataan lighting, panggung dekorasi, dan perlengkapan lainnya pada saat pergelaran

2. Bagi Program Studi

- a. Terjalin kerjasama antar Program Studi Tata Rias dan kecantikan dengan Pihak Sponsor
- b. Memperkenalkan dan mempromosikan kepada masyarakat luas tentang Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Membangun generasi muda Profesional yang mampu bersaing dalam dunia kerja.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengenalkan pergelaran untuk mencintai dunia bawah laut melalui drama musical
- b. Memperoleh kompetensi lulusan Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- c. Menambah wacana memperkenalkan seni khususnya drama musical sejak dulu.

G. Keaslian Gagasan

Penulis Proyek Akhir dengan Judul Sabda Raja Mutiara pada pergelaran tata rias penulis menyatakan bahwa tokoh yang penulis buat merupakan perwujudan sebuah karakteristik yang disesuaikan dengan ceritanya, melakukan pengembangan Rias Fantasi tokoh Mermaid digunakan sebagai

sumber ide, tidak ada penambahan yang dramatis dalam pengembangan rias fantasi pada tokoh Mermaid untuk memperoleh Gelar Ahli Madya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita merupakan sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama film, dan teater dipanggung. Sinopsis ini dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami naskah yang akan dipentaskan. (www.seputarpengetahuan.com)

Sinopsis merupakan ikhtiar karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut (ringkasan). (<http://kbbi.web.id/sinopsis>)

Pengertian sinopsis secara umum dapat disebut rangkuman cerita yang akan di filmkan. Namun dalam praktiknya sinopsis ini juga merupakan rangkuman cerita yang diambil dari novel, cerpen, atau karya sastra lainnya. (<http://skenario.com>)

Menurut Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sinopsis cerita adalah rangkuman atau ringkasan sebuah naskah cerita.

B. Alur Cerita

Menurut Alien Wariatunnisa dan Yulia Hendrilianti (2010:10). Alur cerita merupakan keseluruhan peristiwa yang membentuk satu kesatuan, tiap peristiwa memiliki keterkaitan dan jalinan yang tidak putus dan saling melengkapi yaitu:

1. Pengantar (tahap perkenalan) yaitu perkenalan pemain dengan penonton lewat dialog, penampilan, peran dan tata cara berperan.
2. Penampilan masalah adalah tahap pertikaian antara pemain yang satu dan pemain lain, tetapi masih dalam posisi awal dan sederhana.

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh pelaku dalam cerita. (<http://www.rumpunnektar.com>).

Pengertian alur dalam cerita pendek atau 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: 83).

Sedangkan menurut Alien Wariatunnisa dan Yulia Hendrilianti (2010: 10) "Alur cerita merupakan keseluruhan peristiwa yang membentuk satu kesatuan, tiap peristiwa memiliki keterkaitan dan jalinan yang tidak putus dan saling melengkapi yaitu pengantar atau tahap perkenalan, penampilan masalah, puncak ketegangan atau tahap klimaks, ketegangan menutun atau anti klimaks, dan penyelesaian atau tahap akhir dari semua rangkaian cerita"

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa alur cerita adalah suatu rangkaian cerita yang dibentuk dari suatu tahapan-tahapan yang saling berkaitan.

C. Sumber Ide

Sumber Ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia, sebagai contoh: Flora dan fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian actual di sekitar masyarakat.

1. Pengertian Sumber Ide

Dalam menentukan sumber ide hal yang paling penting dilakukan yaitu menciptakan imajinasi dalam, imajinasi dapat membawa seseorang

kedalam fantasi melalui khayalan, yang sebenarnya merupakan cermin dari keinginan dan pemikiran sang pencipta sumber ide tersebut.

Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita yang dapat berupa sebagain macam flora, fauna, bentuk geografis, bentang alam, peristiwa penting, bahkan mimpi.

Menurut Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam Zerusalem (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat diciptakan dari segala sesuatu yang berada disekeliling kita, baik berupa benda maupun peristiwa-peristiwa sejarah.

Sedangkan menurut (Sri Widarwati, 1996: 58,59), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang, untuk menciptakan desain ide baru. Dalam pengambilan sumber ide tidak perlu diambil secara keseluruhan, tetapi dapat diambil dari bagian tertentu yang dianggap menarik dan mempunyai nilai keistimewaan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah cermin dari keinginan dan pemikiran seseorang untuk menciptakan desain ide baru yang dapat diambil dari berbagai objek atau denda yang ada di lingkungan sekitar.

2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide digunakan untuk menciptakan suatu desain yang akan di buat, maka pengembangan sumber ide dapat di bedakan menjadi empat.

Menurut Triyanto (2011: 22) “ pengembangan sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan, menjadi landasan visual terciptanya satu karya, juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya pengembangan. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia. Contohnya adalah dunia flora, fauna berbagai bentuk geometris, kejadian actual di sekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia lainnya”.

Menurut Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam Zerusalem (2011: 23), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengelola

wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi*.

Sedangkan menurut pendapat Dharsono Sony Kartika (2004: 42) ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide ada empat menurut Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam Zerusalem, berikut beberapa pengembangan sumber ide:

- a. Stilosasi, Stilosasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.
- b. Distorsi, Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.
- c. Transformasi, Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figure dari objek yang digambar. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.
- d. Disformasi, Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dinggap mewakili.

D. Ikan Duyung (Dugong)

Duyung (Dugong) adalah anggota dari kelas mammalia yang hidup di laut. Duyung (Dugong) berasal dari *Famili Dugongidae*, yang hanya terdiri dari 2 spesies dan satu spesies lainnya telah punah (*Hydrodamalis gigas*). Duyung (Dugong) memiliki panjang tubuh berkisar antara 240-406 cm dengan berat 230-908 kg (Berta et al., 2006). Warna kulit Duyung (Dugong) bervariasi, tetapi biasanya berwarna kelabu dan beberapa lebih terang. Kulit Duyung (Dugong) tebal, keras, berkerut dan ditutupi bulu-bulu kecil. Lengan

depan termodifikasi menjadi sirip pektoral dengan panjang 35-45 cm, yang digunakan sebagai pendorong pada Duyung (Dugong) muda. Duyung (Dugong) dewasa bergerak dengan menggerakkan ekor dengan sirip berfungsi sebagai pengatur arah. Duyung (Dugong) dapat berenang dengan kecepatan mencapai 8-10 km/jam. Dugong berenang dengan gerakan mengombak ekor dan tubuhnya ke atas dan ke bawah untuk membuat gaya dorong ke depan.

Ada pun penyebaran Ikan Duyung (Dugong) di Indonesia ini terdapat di wilayah Papua, Sulawesi Utara, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tengah, Sumatera, Timor Timur, Maluku, barat laut dan tenggara Jawa, pantai selatan Jawa Timur dan pantai selatan Kalimantan. Selain di pulau-pulau tersebut Ikan Duyung (Dugong) juga terdapat di perairan Pantai Mali yang mana di duga ada dua Duyung (Dugong) tetapi hanya dapat di temukan satu ekor ikan Dugong, dan arah timur perairan Pulau Sika ada lima jumlah Ikan Duyung (Dugong) yang belum di ketahui keberadaannya

Faktor kepunahan Ikan Duyung (Dugong) karena tingkat reproduksi Duyung (Dugong) sangat rendah, populasi alamiah dugong hanya bertambah 5% pertahunnya. Hal ini dikarenakan umumnya Dugong hanya melahirkan satu ekor anak saja setiap 9-10 tahun (Skalalis, 2007). Ditambah lagi ketika ketersediaan makanan Dugong kurang, Dugong akan menunda musim kawin. Dugong betina tertua yang ditemukan diperairan Indonesia diperkirakan berumur 73 tahun. Faktor penyebab lainnya adalah aktivitas manusia di laut dimana ikan Duyung (Dugong) diburu untuk diambil daging dan minyaknya.

Konon, minyak ikan duyung ini bisa dimanfaatkan untuk menyembuhkan penyakit tuberkulosis (TBC) dan nyeri persendian. Sedangkan taringnya sering digunakan untuk pembuatan pipa rokok. Upaya penyelamatan populasi dugong sampai saat ini masih belum banyak dilakukan. Beberapa penelitian terkait dugong saat ini masih terfokus pada pengamatan aspek biologis, evaluasi habitat maupun pencarian metode penghitungan populasi di laut lepas, masih sedikit penelitian terkait dugong yang mempelajari aspek medis.

(<http://www.wwf.or.id/?25301/Mamalia-laut-langka-di-Pantai-Mali-kabupaten-Alor>).

E. Desain

Desain tidak hanya sekedar gambar saja tetapi dengan desain seseorang dapat membuat pakaian mulai dari mengambil ukuran, membuat pola, pecah pola, menggunting sampai menjahit pakaian dengan kata lain desain merupakan pedoman seseorang dalam mewujudkan yaitu :

1. Pengertian Desain

Menurut Sulastri Darma Prawira (1989: 5), desain berasal dari bahasa Inggris *design* yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis bentuk, warna, nilai.

Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. (Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira, 2008: 195).

Sementara itu Sri Widarwati (1993: 2), menyatakan bahwa desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa pengertian desain adalah rancangan yang akhirnya akan menciptakan suatu benda.

2. Unsur Desain

Untuk membuat suatu desain maka diperlukan suatu unsur dan prinsip sehingga desain dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Ernawati (2008: 201), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, nilai gelap terang, warna.

Sementara itu Sri Widarwati (1993: 7) menyatakan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan.

Maka dapat disimpulkan dari pendapat Sri Widarwati diatas bahwa unsur desain ada 6 unsur yaitu unsur garis, unsur bentuk, unsur ukuran, unsur gelap terang, unsur warna dan unsur tekstur ini adalah segala sesuatu yang digunakan sebelum menrancang suatu benda. Berikut penjelas unsur-unsur tersebut :

- a. Unsur garis, setiap garis mempunyai arah, yaitu : 1) mendatar (horizontal), 2) tegak lurus (vertical), 3) miring kekanan atau kekiri (diagonal). Masing-masing arah membeikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

- b. Unsur Bentuk, unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.
- c. Unsur Ukuran, Ukuran merupakan unsur yang penting dalam menentukan besar kecilnya suatu desain misalnya pada pembuatan kostum disesuaikan dengan ukuran badan modelnya.
- d. Unsur Nilai gelap terang, nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam putih. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih.
- e. Unsur Warna, warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat. Ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain : warna sekunder, warna primer, warna penghubung, warna asli, warna panas dan warna dingin.
- f. Unsur Tekstur, Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tipis, dan tembus terang (*transparent*).

3. Prinsip Desain

Selain unsur desain, prinsip desain juga sangat penting dalam pembuatan sebuah desain yang dapat menghasilkan suatu karya indah.

Menurut Hasanah, Prabawati dan Noerharyono (2014: 91) “prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu”

Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu menurut (Widjiningsih,1982: 9)

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sri Widarwati (1993: 15).

Berdasarkan pendapat Sri Widarwati (1993: 15) diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain ada 8 yaitu:

- a. Prinsip Keselarasan (keserasian), Kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.
- b. Prinsip Perbandingan, Digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil,dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain. Perbandingan digunakan untk membandingkan antara yang lebih besar dan yang lebih kecil, dan member kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakiannya.
- c. Prinsip Keseimbangan, Asas ini digunakan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapt dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan), yaitu:

- 1) Keseimbangan simetris, Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain 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 lain.
- d. Prinsip Irama, Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain
- e. Prinsip Kesatuan, kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan perpaduan dari beberapa desain yang digabung menjadi satu sehingga menjadi satu kesatuan yang menarik”
- f. Prinsip Kontras, kontras yang drastic merupakan sebuah dinamika dari semua eksistensi. Di dalam desain kontas sama pentingnya dengan kesatuan, kontras merangsang minat, menghidupkan desain dan membubuhki komposisi.
- g. Prinsip Gradasi, gradasi merupakan satu sistem panduan dari laras menuju kontras, dengan meningkatkan masa dari unsur yang dihadirkan. Gradasi merupakan panduan dari interval kecil ke interval besar, yang dilakukan dengan penambahan atau pengurangan secara selaras dan bertahap.
- h. Prinsip Proporsi, yang dimaksud dengan proporsi yaitu hubungan bagian satu dengan bagian yang lain dalam suatu susunan, untuk dapat menghasilkan sesuatu yang menarik perlu diadakan perbandingan dari hasil percobaan-percobaan.

F. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Menurut I Made Bandem dan Sal Mugiyanto (1996: 62) “Kostum adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan untuk menegaskan karakter yang akan dibawakan. Kostum menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan kostum yang berbeda akan menunjukkan cirri khusus seseorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

Menurut Herman J. Waluyo (2002:134), tata pakaian membantu actor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Jika rias dan kostum ini agak asing dan dalam jumlah cukup banyak, diperlukan latihan penyesuaian diri dengan rias dan kostum tersebut.

Menurut Eko Santosa (2008: 309), “Tata busana kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Juga termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, kalung, gelang, dan segala unsure yang melekat pada pakaian. Tata busana atau kostum dalam pementasan memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah pakaian atau perlengkapan yang digunakan untuk suatu pementasan.

a. Syarat kostum:

- 1) Nyaman digunakan saat pementasan
- 2) Mudah bergerak saat pementasan berlangsung
- 3) Memilih bahan yang senyaman mungkin untuk digunakan, dan tidak mengganggu gerak saat pementasan

b. Desain Kostum

Menurut Herman J. Waluyo (2002: 134-136), “tata pakaian membantu actor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Jika rias dan kostum ini agak ain dan dalam jumlah cukup banyak, diperlukan latihan sesuai diri dengan rias dan kostum tersebut”.

Menurut Sri Widarwati (1993: 2), “desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan teksture.

c. Aksesoris

Aksesoris adalah pelengkap kostum yang sering digunakan untuk menunjang penampilan seseorang, aksesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam acting.

Aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya. (Triyanto,2012: 6)

Menurut Triyanto, Noor F., dan Adam J. (2011: 5), “aksesoris mempunyai makna sebagai suatu pelengkap hiasan sesuatu benda. Pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang hidup.

Aksesoris (atau aksesoris) adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk menambah keindahan.

(<http://b1hatachie.blogspot.co.id/2011/11/definisi-aksesoris.html>)

Dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah pelengkap busana untuk menunjang keindahan dan sebagai perhiasan.

d. Pemilihan Bahan

Pemilihan bahan untuk kostum pertunjukan yang tepat bertujuan untuk mendukung penampilan diatas pentas wajib diperhatikan. Berikut syarat pemilihan bahan :

- 1) Warna yang sesuai dengan tokoh (perwatakan)
- 2) Bahan kain yang nyaman saat digunakan
- 3) Bahan yang sesuai dengan desain kostum

Menurut Sri Widarwati (1993: 14) “bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk, untuk itu pemilihan bahan harus disesuaikan dengan kebutuhan. Salah satu yang harus diperhatikan dalam pemilihan bahan yaitu tekstur dan lenturnya bahan.

G. Tata Rias Wajah

Menurut Eko Santosa (2008: 273), “tata rias wajah dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah seseorang menjadi lebih sempurna dari sebelumnya guna menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan.

1. Tata Rias wajah Fantasi

Menurut Eko Santoso (2008: 275), tata rias fantasi adalah tata rias yang diaplikasikan untuk menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak nyata keberadaannya berdasarkan daya khayal semata.

Sedangkan menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8-17), rias fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seseorang piñata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias.

Tata rias fantasi adalah seni tata rias yang bertujuan membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angakan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya-(Martha Tilaar, 1997).

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas, rias wajah fantasi adalah tata rias wajah yang diaplikasikan secara abstrak sesuai dengan kreatifitas penata rias.

2. Tata Rias Wajah Panggung

Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Wiwin Wiana (2008:487), rias wajah panggung atau stage make up adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukkan diatas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut.

Tujuan tata rias wajah panggung menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Wiwin Wiana (2008: 487), rias wajah panggung memiliki tujuan sebagai berikut: Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan.

Menurut Didi Nini Thowok (2012: 17), tata rias panggung (*stage make up*) adalah riasan yang diaplikasikan untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran dipanggung sesuai peran dalam pertunjukan, rias panggung biasa dibedakan atas rias wajah karakter, fantasi, horror, komedi dan teater.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa tata rias panggung adalah riasan yang dipakai untuk kesempatan pementasan demi menunjang suatu penampilan perwatakan tokoh saat di panggung.

3. Face Painting

Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 13), rias raga merupakan unsure penunjang dari karya seni rias wajah fantasi yang akan ditampilkan. Face painting ini dapat berupa pola dekoratif tertentu yang menunjukkan cirri pribadi dalam menambah keindahan rias fantasi.

Sedangkan menurut Eko Susanto, Heru S. Harwi M., dkk. (2008: 281), *face painting* adalah bahan yang bersifat opak (menutup) berbentuk krim dan stick. Di Indonesia banyak tersedia dalam bentuk Krim. *Face painting* berfungsi untuk melukis badan, tato atau member warna pada bagian tertentu.

Face painting adalah kegiatan seni lukis yang diaplikasikan pada media wajah. Tujuan dari face painting adalah untuk memunculkan karakter wajah dari seseorang. Selain itu juga untuk menutupi kekurangan dan memunculkan kelebihan yang dimiliki wajah penggunanya dalam segi artistik. (<http://nadanadida.blogspot.co.id/2013/02/face-painting.html>)

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat diatas bahwa face painting adalah salah satu seni lukis pada wajah. Face painting berfungsi pula untuk melukis wajah, seperti membuat tato atau member warna pada bagian tertentu yang dikehendaki.

H. Penataan Rambut

Menurut Rostamaillis, Hayatunnufus, Merita Yanita (2008: 178-179), dalam seni tat arias rambut, istilah penataan dapat diartikan dalam 2 pengertian, yakni arti luas dan arti sempit. Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui penataan rambutnya, pengaturan dimaksud melibatkan berbagai proses penyampoan, pemangkasan, pengeringan, pelurusan, pewarnaan, pratata dan penataan. Itu sendiri. Dan pengertian dalam arti sempit penataan adalah penataan yang dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan pada arti luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan dan penempatan berbagai hiasan rambut.

I. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Alien Wariatunnisa (2010: 116), pergelaran merupakan menggelar pertunjukan teater yang merupakan tahap akhir dari rangkaian sebuah pertunjukan, atau saatnya menunjukkan kebolehan hasil selama berlatih. Dalam pertunjukan, akan berhadapan langsung dengan penonton sebagai penikmat dan sebagai penilai terhadap penampilan yang dipertunjukkan.

2. Sarana Pendukung

Menurut Eko Santosa (2008: 387), “tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam oementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala bentuk tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh actor disediakan oleh piñata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak *artistic sutradara*, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seoarang piñata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan”.

3. Penataan Cahaya

Menurut Hendro Martono (2010: 1,11), stage lighting atau tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode

atau system yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukkan yang sengaja dipersiapkan bersama fasilitas perlengkapannya, termasuk peralatan pencahayaan.

Sementara itu menurut Eko Santosa (2008: 331), menyatakan tata cahaya adalah unsure tata artistic yang paling penting dalam pertunjukkan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Tujuan tata cahaya dalam pertunjukkan, antara lain menerangi dan menyinari pentas dan actor. Istilah menerangi mengandung maksud menghilangkan gelap sehingga semua arena pentas baik itu penting maupun tidak penting diterangi yang dalam istilah cahaya dinamakan general illumination.

Berikut table efek tata cahaya pada rias wajah saat di panggung menurut Vincent (1992: 44).

Tabel.1 Efek Tata Cahaya Pada Riasan Wajah

Warna Riasan	Warna Lampu Lampu				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warnanya menghilang	Tetap Merah	Sangat gelap	Gelap	Memudar hingga meraah pucat
Orange	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Sangat Gelap	Memudar
Kuning	Menjadi putih	Meenjadi Putih atau warnanya hilang	Gelap	Menjadi Ungu muda	Menjadi merah muda
Hijau	Sangat gelap	Menggelapkan sehingga abu-abu tua	Memudar hingga hijau pucat	Memudar	Menjadi biru pucat
Biru	Menggelapkan abu-abu	Menggelapkan hingga abu-abu	Menjadi hijau tua	Menjadi biru muda	Gelap
Ungu	Gelap hingga kehitaman	Gelap hampir hitam	Gelap hampir hita	Menjadi ungu muda	Menjadi sangat pucat

(sumber: Vincent, 1992: 44)

Tabel tersebut menerangkan kondisi warna riasan dengan cahaya lampu yang digunakan. Maksudnya agar perias dapat melakukan perencanaan secara matang antara pemakian riasan dengan lampu sehingga tidak terjadi kekeliruan pandangan penonton terhadap tampilan tokoh. Sebagai contoh jika seseorang menggunakan riasan panggung dengan menggunakan eye shadow tersebut akan berwarna menggelapkan hingga abu-abu terlihat dari jarak penonton.

Berdasarkan penjelasan kajian teori tentang tata cahaya dapat disimpulkan bahwa tata cahaya adalah kerja pengaturan sinar di atas pentas dengan menggunakan bantuan lampu. Fungsi tata cahaya secara umum adalah untuk membentuk situasi, menyinari gerak pelaku, perpindahan adegan, dan mempertajam ekspresi demi penciptaan karakter, peran tata cahaya sangat penting dikarenakan dengan adanya tata cahaya focus karakter pada tokoh dapat dimunculkan.

4. Tata Musik

Menurut Herman J. Waluyo (2002: 148-149), penataan musik dalam pertunjukkan drama sangatlah penting. Musik dapat menjadi bagian lakon, tetapi yang terbanyak adalah sebagai ilustrasi, baik sebagai pembuka seluruh lakon, pembuka adegan, memberi efek pada lakon, maupun sebagai penutup lakon. Tata suara berfungsi memberikan efek suara yang diperlukan lakon, seperti suara ketapak kaki kuda, tangisan, bunyi tembakan, bunyi kereta api ,

mobil, burung berkicau, dan sebagainya. Untuk memberikan efek tertentu, musik sering digabung dengan suara (*sound effect*).

Menurut Eko Santosa (2008: 422), masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam awal adalah *announcer*, narrator, dan pemain (*voice over*). Untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan. Setelah keseluruhan sumber suara terekam dengan baik, dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. Konsep dan metode Pengembangan

Model pengembangan dilakukan dengan menggunakan “riset dan pengembangan” (*research and development*) model *four-D* (4D) yang mengacu pada Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974) dan Mulyatiningsih (2012) untuk acuan riset terapan. Model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu *define, design, develop, disseminate*.

B. Tahap *Define*

Tahap *define* atau pendefinisian dilakukan setelah memahami naskah cerita *Sabda Raja Mutiara*, khususnya tokoh yang terkait dengan cara mengumpulkan berbagai sumber referensi melalui buku, jurnal, video maupun mengamati Mermaid secara tidak langsung karena Mermaid masih dalam cerita yang belum tentu benar adanya pada dunia nyata, dengan begitu mengamati karakteristik, ciri-ciri, kebiasaan, tempat tinggal, dan hal-hal yang lain yang dibutuhkan sebagai syarat pengembangan. Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis-analisis yang dikaji dari naskah cerita, alur cerita tokoh, dan pendefinisian Mermaid versi asli maupun tuntutan cerita *Sabda Raja Mutiara*

1. Analisa Naskah Cerita *Sabda Raja Mutiara*

Merupakan cerita yang mengisahkan tentang adanya keluarga kerajaan di bawah laut yang menghasilkan Mutiara, dimana dalam keluarga tersebut Sang Raja Murka karena anaknya Sang Putri Mutiara tak dapat

menghasilkan mutiara yang sempurna, maka diusirlah Sang Putri Mutiara oleh Sang Raja tetapi sang Pangeran Mutiara tak tega jika adiknya Sang Putri Mutiara diusir, dan akhirnya Sang Pangeranlah yang keluar dari kerajaan untuk berkelana mencari tahu masalah Sang Putri Mutiara hingga menemukan arti kesempurnaan

Pada naskah cerita Sabda Raja Mutiara terdapat tokoh Mermaid. Tokoh Mermaid pada naskah cerita tersebut ini tampil pada segmen pertama yang mengisahkan seorang ibu yang bercerita kepada buah hatinya, agar mereka sebagai saudara harus selalu rukun dan menghargai perbedaan. Tokoh mermaid muncul untuk membacakan narasi pembuka dan penutup cerita kisah Sabda Raja Mutiara. Mermaid tersebut adalah seorang ibu Mermaid dan 2 anaknya, pada cerita tersebut buah hatinya sedang bermain dibibir pantai dan saat itu mereka sedang berkelahi karena berebut sebuah kelapa jatuh, ibu Mermaid pun datang untuk melerai mereka yang sedang bertengkar, dengan cara menceritakan sebuah kisah negeri dongeng yang berjudul Sabda Raja Mutiara.

2. Karakteristik dan karakter Tokoh

Dugong adalah anggota dari kelas mamalia yang hidup di laut. Dugong berasal dari *Famili Dugongidae*, yang hanya terdiri dari 2 spesies dan satu spesies lainnya telah punah (*Hydrodamalis gigas*). Dugong memiliki panjang tubuh berkisar antara 240-406 cm dengan berat 230-908 kg (Berta et al., 2006). Warna kulit dugong bervariasi, tetapi biasanya berwarna kelabu dan beberapa lebih terang. Kulit dugong tebal, keras, berkerut dan

ditutupi bulu-bulu kecil. Lengan depan termodifikasi menjadi sirip pektoral dengan panjang 35-45 cm, yang digunakan sebagai pendorong pada dugong muda. Dugong dewasa bergerak dengan menggerakkan ekor dengan sirip berfungsi sebagai pengatur arah. (*Pascasarjana Ilmu Kelautan, Institut Pertanian Bogor, Januari 2015*)

Pada naskah cerita Sabda Raja Mutiara ikan dugong ini berubah menjadi seorang wanita cantik yang biasa disebut dengan Mermaid Moma. Mermaid Moma dalam cerita tersebut adalah ibu dari 2 orang anak Mermaid yang mempunyai sifat anggun, bijaksana, baik hati, dan protagonist yang digambarkan pada cerita Sabda Raja Mutiara.



Gambar 1. Ikan Duyung (Dugong)
(Sumber: <http://www.google.com>, 2017)

3. Analisis sumber ide

Ikan Dugong ini adalah salah satu pemilihan sumber ide untuk menggambarkan tokoh dari sebuah cerita drama musical yang berjudul Sabda Raja Mutiara, ikan Dugong pada cerita ini menggambarkan seorang wanita dewasa yang cantik. Dengan sumber ide ikan dugong, Mermaid yang digambarkan pada cerita tersebut dapat memenuhi ide penggambaran tokoh,

dengan menyamakan sirip ikan dugong yang menyerupai tangan seorang manusia, dan kepala yang menyerupai bentuk kepala manusia.

Dengan begitu penggambaran tokoh Mermaid dalam cerita Sabda Raja Mutiara dapat tersampaikan dan dapat dikemukakan bahwa Mermaid adalah penggambaran seekor ikan dugong yang berada di laut yang dangkal, tidak mempunyai sisik melainkan bulu-bulu kecil.

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

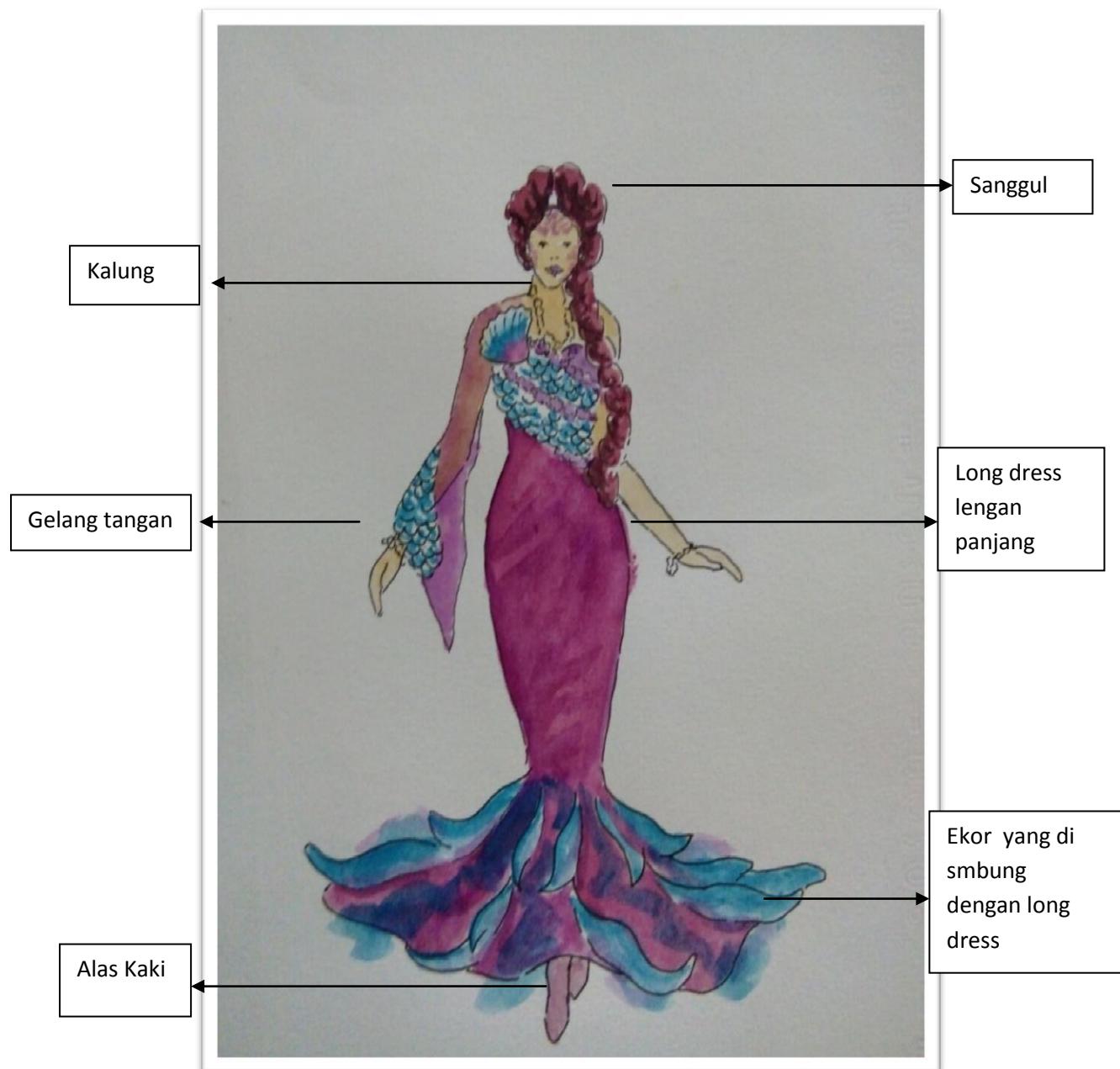
Menggunakan metode Transformasi karena untuk mengubah sumber ide yang diambil untuk penekanan pada pencapaian karakter dengan mengubah wujud asli menjadi sebuah wujud yang dinginkan dan sesuai dengan tokoh pada cerita Sabda Raja Mutiara. Bagian-bagian yang ditransformasikan adalah tak lain dari segi ekor ikan dugong, ekor yang akan diubah yaitu ekor yang mudah bergerak bahkan menari lincah, agar terciptanya Mermaid yang cantik dan berjalan bahkan menari-nari bak ballerina, karena penciptaan ini untuk menunjang sebuah cerita negeri dongeng dan kembali pada judul yang telah diangkat dan diambil yaitu “Sabda Raja Mutiara”.

C. Tahap Desain

Pada tahap pengembangan metode yang ke-2 yaitu tahap desain. Pada tahap desain ini perlu dijelaskan dan dilakukan perancangan antara lain rancangan kostum, aksesoris, *make up*, *face painting*, penataan rambut dan pergelaran.

1. Desain kostum

Pada bagian design kostum ini akan di jelaskan rancangan kostum tokoh Mermaid yang mempunyai 2 bagian yaitu bagian kostum itu sendiri dan pelengkap kostum yaitu alas kaki. Di bawah ini akan ditampilkan gambaran rancangan design kostum dan alas kaki tokoh Mermaid. Pada rancangan ini di gunakan unsur desain yaitu garis, pada garis yang di gunakan adalah garis lengkung yang diaplikasikan pada aksen kostum yang tebuat dari perlak motif pada bagian dada dan lengan tangan kostum, ukuran di unsur ini untuk menentukan kesesuaian ukuran tubuh talent dan warna yang digunakan adalah warna ungu magenta, merah muda dan biru. Sedangkan untuk prinsip desainnya menggunakan prinsip harmoni (keserasian), keserasian ini digunakan pada bagian warna dan bentuknya pun harus di serasikan, proporsi dan keseimbangan, keseimbangan yang digunakan adalah asimetris karena pada lengan tangan dibentuk asimetris dan pada bagian dada dengan aksen yang di buat asimetris.



Gambar 2. Desain keseluruhan
(Sketsa: Mas Tulus :2017)

2. Desain Aksesoris

Pada bagian desain aksesoris ini akan dijelas rancangan desain aksesoris yang akan digunakan pada tokoh Mermaid Moma, aksesoris

dirancang guna untuk menyelaraskan rancangan kostum yang akan dirancang, agar terlihat lebih serasi cantik dan sesuai dengan karakter tokoh.

Aksesoris di buat dengan menggunakan unsur desain dan prinsip desain. Unsur desain yang di gunakan adalah ukuran kalung disesuaikan dengan leher dan kostum, garis lengkung pada bagian bahan aksesoris, bentuk yang harus disesuaikan dengan ukuran kostum , warna juga mengikuti dengan keseluruhan tampilan dan tekstur ini terdapat pada bahan aksesoris sedangkan prinsip desain yang digunakan untuk membuat aksesoris adalah keselarasan (keserasian) dan proporsi.



Gambar 3. Desain dan Hasil Akhir Aksesoris
(Sketch : Ahmad Zaka, 2017)

3. Desain riasan wajah

Rancangan riasan wajah pada tokoh Mermaid Moma ini disesuaikan dengan rancangan kostum, agar mendapatkan rancangan yang serasi dan menyatu yang menjadi kesatuan antara rancangan kostum dan rancangan riasan wajah. Pada rancangan riasan wajah tokoh Mermaid Moma menggunakan konsep penerapan unsur dan prinsip desain agar tata rias wajah Moma dapat mencapai tujuan rias wajah fantasi khusus tokoh Mermaid Moma, Unsur desain yang digunakan antara lain adalah bentuk, ukuran, garis lengkung, dan warna, sedangkan prinsip desain tersebut diantaranya yaitu proporsi prinsip ini diterapkan untuk menentukan ukuran bagian riasan ,*face*

painting dengan bagian yang lain, aksen diperlukan agar menjadi pusat perhatian dari bagian wajah tokoh Mermaid Moma, keselarasan digunakan agar tetap mempertimbangkan bagian-bagian yang harus sesuai antar bagian pada rias wajah khusus tokoh Mermaid Moma, dan kesatuan diterapkan agar wajah tokoh Mermaid Moma tetap menyatu dengan bagian lain, seperti rambut maupun kostum.



Gambar 4. Desain Rias Wajah
(Sketch: Idelphonsa Sylvia Mita, 2017)

4. Desain *face Painting* tokoh Mermaid Moma

Perencanaan pada bagian *face painting* tokoh Mermaid Moma menerapkan teknik menjiplak pada bagian dahi pelipis dan tulang pipi dengan bentuk sisik ikan, sisik ikan tersebut terbuat dari mika yang di bentuk hingga menjadi *mall*, pada teknik pembuatan sisik pada dahi akan di cap dengan *mall* yang telah dibentuk menyerupai sisik ikan, tujuan pembuatan *mall* adalah mempermudah dan mengantisipasi pembuatan bentuk sisik ikan yang kurang sempurna, dengan menggunakan *mall* sisik ikan dapat menghasilkan bentuk yang sama besar.

Pada desain *face painting* ini menggunakan unsure dan prinsip desain dimana unsure dan prinsip adalah awal dari pembuatan suatu desain. Unsure desain pada desain *face painting* ini antara lain ukuran, bentuk, garis lengkung, warna dan tekstur serta nilai gelap terang. Dengan menggunakan Prinsip desain antara lain keselarasan, keseimbangan, kesatuan, gradasi, kontras, dan proporsi. Untuk mencapai suatu desain yang sesuai dengan tokoh Mermaid Moma.

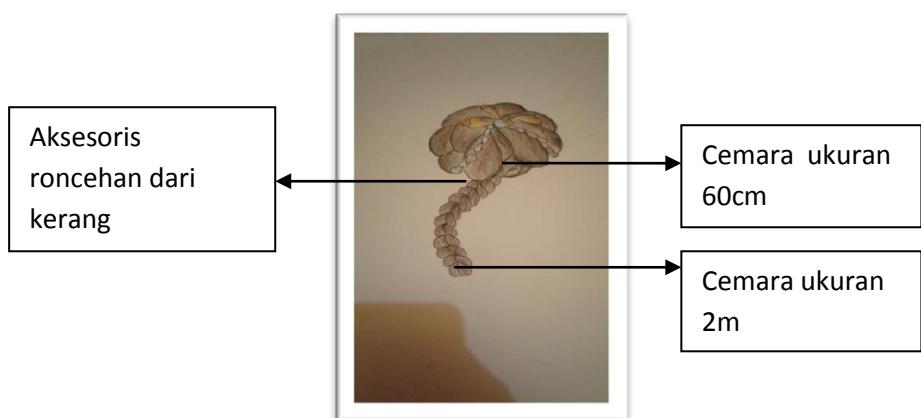


Gambar 5. Desain Face Painting
(Sketch : Idelphonsa Sylvia Mita, 2017)

5. Desain Rambut pada tokoh Mermaid Moma

Desain rambut yang digunakan pada tokoh Mermaid Moma menggunakan cemara sepanjang 2 m dan 5 cemara dengan panjang 60cm, karena pada tokoh aslinya Mermaid Moma selalu mempunyai rambut pajang. Desain rambut pada tokoh Mermaid Moma di buat menyerupai kepala Ikan Dugong yang besar agar sesuai peran tokoh Mermaid Moma, Sanggul tersebut menggambarkan bahwa Mermaid Moma mempunyai sifat yang anggun dan keibuan. Konsep penataan rambut adalah dengan penataan bebas,

karena penataan rambut dibuat simple dan langsung tempel, sanggul tersebut di buat karena menunjang karakter sang Mermaid Moma pada cerita Sabda Raja Mutiara. Juntaian yang di kepang dan menjulang kebawah adalah mengambil dari tatanan rambut Mermaid Moma yang ada pada dongeng-dongeng, Konsep penerapan unsure pada penataan rambut. Beberapa unsure yang diterapkan dalam konsep penataan rambut, seperti warna, dan tekstur sebagai berikut: Warna, konsep warna yang digunakan harus senada dengan kostum maupun wajah tokoh Mermaid Moma sesuai warna putrid duyung pada mitos aslinya. Tekstur yang diterapkan pada rambut yang halus dan ditata layaknya sanggul untuk tokoh Mermaid Moma. Konsep penerapan prinsip pada penataan rambut, penerapan prinsip-prinsip desain pada konsep penataan rambut, yaitu proporsi, keselarasan, dan kesatuan sebagai berikut: Proporsi, sebagai penentu ukuran untuk disesuaikan dengan kepala talent, Keselarasan, prinsip keselarasan diterapkan pada warna dan garis yang digunakan, Kesatuan, prinsip kesatuan yang harus ada sebagai keutuhan suatu desain.



Gambar 6. Desain Penataan Rambut
(Sketsa : Akhmad Zaka : 2017)

6. Desain Pagelaran

Perencanaan Pergelaran Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 akan mengangkat tema *Under The Sea* (Dunia Bawah laut), yang berjudul Sabda Raja Mutiara, pada pergelaran ini drama musical adalah yang di pilih untuk pertunjukan pergelaran Proyek Akhir, dan akan di sutradarai oleh Bapak Afif Ghurub Bestari M.Pd. pergelaran yang dipertunjukkan menampilkan tokoh dengan tat arias fantasi serta kostum yang digunakan dibuat menarik sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Dekorasi pun dibuat sesuai dengan tema pergelaran.

Rancangan tema dan judul sudah di dapat maka langkah selanjutnya adalah pembentukan panitia dan setiap panitia mempunyai tugas dan tanggungjawab masing-masing. Rancangan pergelaran ini dibuat agar mendapatkan hasil akhir yang memuaskan. Rancangan pergelaran yang dibuat adalah :

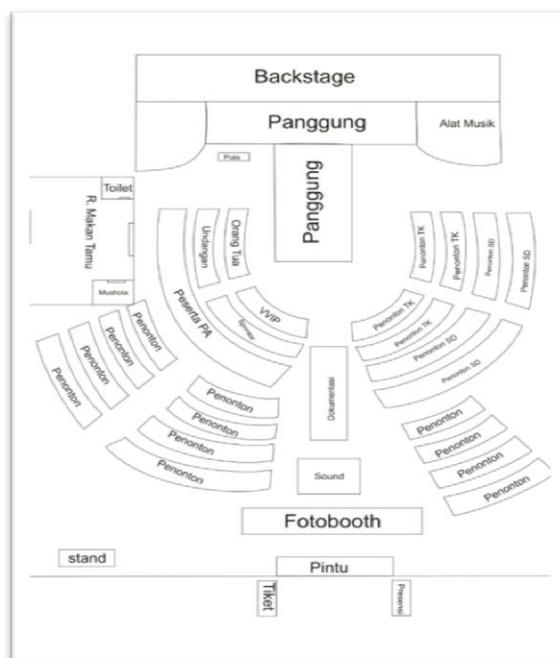
a) Pembentukan Panitia

Panitia adalah sekumpulan orang yang diberikan tugas mengurus suatu perkerjaan. Panitia dapat dibentuk dengan system recruitment yang akan dilakukan dan disepakati untuk menerima mandat suatu pekerjaan. Kepanitiaan ini berfungsi untuk mengatur kegiatan agar berjalan dengan lancar sesuai yang diinginkan dan sukses. Pembentukan seksi dalam kepanitiaan adalah berdasarkan kebutuhan dari kegiatan. Adapun seksi panitia pada acara pergelaran yang akan di gelar ini adalah ketua, sekretaris,

bendahara, seksi acara, dokumentasi, humas, perlengkapan, kebersihan, keamanan, *ticketing* (kesekretariatan), konsumsi, dan sponsorship

b) Konsep penataan panggung

Konsep panggung yang digunakan dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara adalah panggung *Proscenium*, dimana panggung hanya mengarah pada satu arah yaitu kepenonton saja, panggung yang digunakan adalah panggung asli dengan panggung tambahan. Panggung tersebut berbentuk persegi panjang dengan tambahan panggung depan yang panjang dan lebar. Panggung menggambarkan dunia bawah laut. Panggung di lengkapi *lighting* dengan berbagai warna. Pada kanan kiri panggung terdapat proyektor yang menampilkan secara lebih jelas saat penampilan di panggung.



Gambar 7. Desain Penataan Layout
(Sketsa : Sie Perlengkapan :2017)

c) Konsep penataan *Lighting* atau Tata Cahaya

Penataan *lighting* yang digunakan pada pergelaran drama musical “Sabda Raja Mutiara” yaitu menggunakan tata *lighting* yang disesuaikan dengan *scenario*, konsep sutradara dan rancangan dekorasi. Dengan adanya *lighting* dapat mendukung karakter tiap tokoh yang muncul.

d) Konsep Penataan musik

Konsep penataan musik yang mendukung pementasan dapat menghidupkan suasana adegan yang sedang berlangsung dari pertunjukan. Musik *dubbing* merupakan satu kesatuan, musik *dubbing* dalam pergelaran drama musical Sabda Raja Mutiara ini mempermudah para pemain untuk mementaskan perannya dipanggung dan pemain tidak tergantung pada pemain lainnya. Serta irungan musik yang dimainkan menggunakan musik modern, musik pop, musik *reggae*, musik dangdut koplo, musik klasik, dan musik tradisional. Musik yang dimainkan disesuaikan dengan adegan dalam pergelaran drama musical “Sabda Raja Mutiara”.

e) Penjadwalan Pertunjukkan

Perencanaan penjadwalan dilakukan agar pergelaran dapat terlaksana sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan tidak mundur atau maju dari perencanaan.

Table 2. Rundown Acara di KPLT FT UNY

No	Hari /Tanggal	Lokasi	Keterangan dan waktu
1.	Minggu, 15 Januari 2017	Gedung KPLT FT UNY lantai 3	<i>Fitting Kostum dan Latihan Bersama (run through) pukul 10.00-15.00 Wib</i>
2.	Minggu, 22 Januari 2017	Gedung KPLT FT UNY lantai 3	Penjurian/ <i>Grand Juri + Gladi Kotor</i> pukul 10.00-15.30 Wib
3.	Kamis, 26 Januari 2017	Gedung Auditorium UNY	<i>Show Time</i>

(Sumber : Sie Acara, 2017)

f) Penjadwalan Test *Make Up*

Test *Make Up* dilakukan pada bulan Oktober sampai bulan Januari Awal, test *make up* dilakukan agar hasil *Make Up* yang dilakukan pada saat pergelaran sesuai dan maksimal. Test *make up* dilaksanakan di kampus dan di konsultasikan dengan dosen pembimbingan masing-masing. Hasil dari konsultasi akan di perbaiki pada test *make up* berikutnya sampai *make up* yang akan di tampilkan disetujui oleh dosen pembimbing.

g) Penjadwalan Pemotretan

Pemotretan dilakukan pada saat setelah penjurian dan setelah gladi kotor terlaksana, pada tanggal 22 januari 2017 pada hari minggu, pemotretan dilaksanakan di gedung KPLT FT UNY lantai 3 di sisi timur untuk *tallent, beautyciant* dan ke-3 juri undangan, sisi barat depan panggung dan diatas panggung untuk seluruh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 bersama seluruh dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan beserta Bapak Afif

Ghurub Bestari M.Pd selaku Sutradara dan Pembimbing desain Kostum tokoh gedung KPLT lt 3.

h) Penjadwalan Gladi Kotor

Gladi Kotor dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2017 di gedung KPLT lantai 3 FT UNY, setelah penjurian selesai, gladi kotor tersebut merupakan latihan biasa dengan mengenakan *make up*, kostum dan diiringi musik.

i) Penjadwalan Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi Bersih merupakan cerminan pada hari pergelaran, pada saat gladi bersih banyak masalah yang harus di lewati, mulai dari acara dan perlengkapan kecil yang belum disiapkan hingga penyelesaian atas kesalahan dan kekurangan kecil yang terdapat dalam proses pementasan

Table 3. Rundown Acara di Auditorium UNY

No	Waktu	Kegiatan	Lokasi
1	09.00-12.00	Segala persiapan setiap sie, tempat dan <i>crew</i>	Auditorium
2	12.00-12.30	Istirahat	Auditorium
3	12.30-15.00	Berkumpul di audit memastikan tugas masing-masingsetiap sie terutama ck keseluruhan (panggung, meja, tempat duduk dan <i>sound system</i>)	Auditorium
4	15.00-17.00	Latihan seperti hari pergelaran (H)	Auditorium

(Sumber : Siea Acara, 2017)

- j) Penjadwalan Pertunjukkan Pergelaran Drama Musikal “Sabda Raja Mutiara” dilaksanakan pada : Hari/tanggal : Kamis, 26 Januari 2017, bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, pada pukul 13.00-selesai

D. Develop (Pengembangan)

Pada tahap Develop ini adalah tahap pengembangan dimana semua akan di jelaskan bagaimana rancangan yang akan jadi hasil akhir untuk menciptakan sebuah rancangan kostum, aksesoris, *make up* dan *face painting*, serta rancangan penataan rambut yang akan menjadikan sebuah tokoh Mermaid Moma pada cerita pergelaran Sabda Raja Mutiara.

Desain kostum awal dengan rancangan gambar yang diangkat dari satu sumber ide untuk menciptakan suatu rancangan sebuah tokoh Mermaid Moma, satu sumber ide tersebut akan dikembangkan menjadi suatu

pengembangan yang mengubah dari bentuk asli nya. Pengembangan sumber ide tersebut meliputi kostum itu sendiri, rancangan riasan wajah dan rancangan tatanan rambut. Untuk rancangan desain dibuat berbeda dengan bentuk asli dan diubah dengan pengembangan sumber ide metode *Transformasi* yang dapat di definisikan mengubah wujud asli menjadi wujud yang berbeda dari aslinya dengan menggunakan unsure desain diantaranya garis, ukuran, bentuk, dan warna, dan untuk prinsip desain menggunakan harmoni (keselarasan), proporsi dan keseimbangan. Unsure dan prinsip ini digunakan untuk mencapai satu kesatuan dalam rancangan kostum yang akan dibuat.

Sedangkan pada rancangan riasan dan tatanan rambut akan di buat menyesuaikan dengan kostum, agar terlihat satu kesatuan. Proses pembuatan rancangan riasan wajah masih berubah-ubah dan belum sesuai. Rancangan riasan akan menggunakan konsep riasan wajah fantasi dimana rias fantasi tersebut lebih bebas berkrativitas dan dipadukan dengan riasan panggung yang mempunyai ciri riasan yang *waterproof*, tebal, dan menggunakan warna yang kontras karna melihat dari jarak antara panggung dan penonton, riasan yang harus tegas dalam artian terlihat dari jarak jauh, dan mempunyai aksen atau pusat perhatian agar penonton dapat memahami bahwa riasan tersebut adalah riasan yang mewujudkan terciptanya riasan tokoh yang dikembangkan yaitu tokoh Mermaid Moma.

Pada rancangan penataan rambut akan di buat penataan rambut yang langsung pasang, dan menggunakan rambut sintetis, yang diberi tatakan dari

kawat yang telah di balut dengan lungsen agar tercapainya suatu penataan rambut yang akan di buat. Semua rancangan baik rancangan kostum, riasan dan penataan rambut ini di aplikasikan pada gambaran terlebih dahulu oleh ahli desain untuk dikonsultasikan ke dosen pembimbing.

Setelah rancangan gambaran tersebut jadi, maka rancangan gambaran siap untuk di validasikan oleh dosen pembimbing. Setelah di validai bahwa rancangan gambaran tersebut disetujui, maka proses rancangan tersebut dapat diketahui dan di tindaklanjuti untuk memilih alat bahan yang akan digunakan untuk menciptakan hasil rancangan yang sudah di buat. Pada rancangan kostum yang sudah diketahui maka melanjutkan pembuatan kostum dengan langkah awal memilih bahan dan selanjutnya di jahit, sebelum di jahit ke penjahit perlu diketahui ukuran badan talent yang akan menggunakan kostum tersebut, setelah mendapatkan ukuran badan *talent* selanjutnya melangkah ke penjahit yang sudah dipilih untuk memulai pembuatan kostum. Proses penjahitan ini akan dilakukan selama 2 minggu, dan setelah kostum yang dijahitkan jadi maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kostum atau *fitting* dengan talent untuk melihat bagaimana hasil jahitan tersebut, apakah sudah sesuai atau ada yang perlu di kurangi atau di tambahkan, ternyata hasilnya perlu dikurangi pada bagian lengan kanan dan kiri dan di tambahkan karet elastic pada bagian potongan *longdress* yang memisahkan antara *longdress* dan ekor, karena *longdress* dan ekor awalnya terpisah dan di jahit kembali agar menjadi *longdress* yang dipakaikan dalam 1 tahap , maka perlu diperbaiki. Pada saat *fitting* kostum, kostum Mermaid Moma belum jadi

seutuhnya karna masih dalam kondisi keluar dari penjahit dan perlu di *finishing* untuk hasil akhir dan menyesuaikan rancangan pada awal rancangan yang dibuat.

Selama proses pembuatan kostum, dilakukan validasi tata rias wajah melalui beberapa *test make up* dan dilakukan revisi dari hasil test. Validasi ini tidak hanya dilakukan 2-3 kali melainkan berulang kali sampai apa yang sesuai dengan rancangan terwujud. Untuk validasi tata rias ini dilakukan proses dari uji coba menggunakan kosmetik yang bermacam-macam dan melihat hasil lalu revisi, sampai dosen pembimbing memutuskan hasil uji tata rias di setujui, membutuh proses dalam melakukan validasi tata rias ini dapat dikatakan gagal dan dikatakan lumayan, karena setiap validasi hasilnya berbeda, masih banyak koreksi baik pengurangan atau penambahan dalam riasan wajah untuk mencapai suatu yang dapat dikatakan sesuai dan mempunyai satu kesatuan dengan rancangan kostum yang telah melewati tahap *fitting* dan telah dilanjutkan ke tahap *finishing*. Pada hasil yang kesekian kalinya akhirnya dosen validasi menyetujui untuk validasi rias wajah dan dilanjutkan untuk validasi penataan rambut yang telah di rancang sesuai yang diharapkan, yaitu dengan menggunakan rambut sintetis dan membuat tatagan yang terbuat dari kawat, dan rambut sintetis tersebut di buat melengkung dan bentuk bucle diatas tatakan agar saat pemakaian langsung temple dan simple. Pada validasi penataan rambut memang melewati revisi sebanyak 2 kali karena tidak sesuai saat di validasiakan, dan pada validasi dan pembuatan terakhir hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, dan keserasian

telah dilihat bahwa hasil rancangan dari rancangan kostum, riasan wajah dan penataan rambut menjadi satu kesatuan yang selaras.

Pada hasil akhir di validasikan saat penilaian yaitu penjurian yang dilakukan pada tanggal 22 Januari dan *fitting* kostum pada tanggal 15 Januari, maka dapat dihasilkan kesesuaian dari penggabungan antara kostum, tat arias dan penataan rambut pada saat acara penjurian dan gladi kotor. Dengan hasil yang sesuai, serasi dan selaras saat digunakan oleh *talent*.

E. *Dessiminate* (Penyebaran)

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap Penyebaran yang dilakukan dengan mengadakan pertunjukan dengan terlebih dahulu membentuk kepanitiaan dan menyusun konsep pergelaran. Dalam tahap ini akan dijelaskan bagaimana rancangan pergelaran, penilain (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, dan pergelaran.

1. Rancangan pergelaran yang akan di pentaskan.

Rancangan pergelaran ini menampilkan bentuk pertunjukkan yang mengangkat sebuah Drama musical, drama musical dipilih untuk rancangan pergelaran mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 agar menarik minat anak-anak usia dini karena dewasa ini kurang adanya pengembangan drama musical yang mungkin anak-anak tidak dapat melihatnya. Drama musical mahasiswa Tata rias dan kecantikan mengangkat tema *under the sea* (dunia bawah laut) yang mungkin untuk menyadarkan masyarakat umum untuk kembali mengingat bahwa di bawah laut yang sering kita jumpai banyak keanekaragaman yang perlu dilestarikan, dan dijaga agar tetap terjaga

keindahannya. Drama musical ini dipergelarankan dengan mengangkat judul “Sabda Raja Mutiara”, yang akan diselenggarakan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, pada anggal 26 Januari 2017.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Sebelum pergelaran pada tanggal 26 Januari 2017 di gelar maka Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 melakukan tahap penjurian, acara tersebut adalah acara dimana setiap mahasiswa yang menciptakan suatu tokoh akan di nilai untuk mengambil kejuaran baik kejuaraan yang di kategorikan sebagai berikut :

- a. Kategori mutiara
- b. Kategori Ikan
- c. Kategori kerang
- d. Kategori binatang laut
- e. Kategori air laut
- f. kategori mermaid (putrid duyung)
- g. *Best Make Up*
- h. *Best Of the Best*

Acara penjurian ini dilaksanakan di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, pada tanggal 22 Januari 2017, pada pukul 10.00-selesai. Dengan melibatkan juri yang telah dipercaya untuk penilaian acara Grand juri ini, yang diantaranya:

- a. Bp. Dr. Drs. Hajar Pamadhi. MA (Hons), selaku pemerhati seni dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,

b. Ibu. Dra. Esti Susilarti M.Pd, selaku seniman Pertunjukan dari kantor Redaksi Kedaulatan Rakyat

c. Mas Mamuk Rohmadona S.s.n, selaku juri Ahli Rias Fantasi

Dengan adanya beliau-beliau selaku Juri di acara Grand Juri dapat berjalan dengan lancar dan sesuai yang diharapkan. Acara Grand Juri ini juga akan dihadiri oleh Dosen Pembimbing, *talent* dan *Crew* Produksi serta bpk sutradara yaitu Bp. Afif Ghurub Bestari M.Pd, seluruh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 serta panitia Oprect dan Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan 2015 selaku panitia.

3. Gladi Kotor

Tahapan acara Gladi Kotor ini di laksanakan setelah acara penjurian (*Grand Juri*) yang bertempat di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, pada tanggal 22 Januari 2017. Pada tahapan ini *talent* semua melakukan latihan untuk penampilan saat pergelaran berlangsung. Pelaksanaan ini *talent* sudah menggunakan kostum lengkap dengan riasan, tatanan rambut dan aksesoris yang telang dirancang sesuai dengan tokoh talent yang membawakan pada cerita Sabda Raja Mutiara.

Pada acara Gladi kotor ini akan dihadiri oleh 36 peserta Proyek Akhir yaitu mahasiswa Tata Rias dan kecantikan angkatan 2014, dengan *talent* yang akan memerankan tokoh dalam cerita Sabda Raja Mutiara yang berjumlah 36 *talent*, tidak lupa juga mengundang bapak ibu dosen pembimbing serta panitia-panitia yang telah terpilih yang akan membantu peserta Proyek Akhir hingga hari Pergelaran berlangsung.

4. Gladi Bersih

Gladi Bersih adalah acara dimana H-1 pergelaran akan di selenggaran, gladi bersih dilaksanakan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 25 Januari 2017, pukul 15.00-selesai, yang dihadiri oleh seluruh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 yaitu 36 mahasiswa, 36 *talent*, Dosen pembimbing, Pihak *crew* produksi dan Sutradara yaitu Bp. Afif Ghurub Bestari M.Pd serta panitia *oprect*. Panitia *oprect* ini adalah panitia bayangan yang membantu Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan untuk kelancaran Acara Pergelaran Proyek Akhir.

Kegiatan Gladi Bersih dilakukan untuk menata segala kebutuhan untuk menunjang lancarnya saat hari H berlangsung, seperti penataan panggung, lighting, cek sound, penataan layout penonton, penataan kursi dan kesiapan-kesiapan yang harus dimatangkan pada hari Gladi Bersih ini, selain kesiapan perlengkapan juga Gladi bersih untuk penampilan *talent* yang akan memerankan cerita Sabda Raja Mutiara, serta Gladi bersih untuk Mc dan Pengisi Acara.

5. Pergelaran

Pergelaran Drama Musikal “Sabda Raja Mutiara” akan dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yang akan bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dan pada pukul 13.00-selesai. Dengan penontong yang akan diundang sejumlah 200 undangan serta tiket yang akan di sebar sejumlah 650, pergelaran ini rencananya akan memprioritaskan anak-anak sebagai sasaran penonton.

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Setelah memahami, mempelajari, dan mengkaji cerita Sabda raja Mutiara, dapat disimpulkan bahwa pada cerita Sabda Raja Mutira mucul tokoh mermaid Moma yang mempunyai karakter baik hati, anggun dan bijaksana. Karakteristik Mermaid Moma dalam cerita tersebut adalah ibu dari 2 orang anak, yang cantik, dan bersanggul. yang telah disimpulkan, serta melalui pengembangan secara *transformasi* yang telah dilakukan oleh penulis, dengan mengubah bagian dari karakteristik dan bentuk asli dari sumber ide yang telah di terapkan , untuk mencapai karakter tokoh pada pergelaran Sabda Raja Mutiara.

B. Proses, Hasil Pembahasan *Desain* (Perencanaan)

Setelah perencanaan *desain* disetujui oleh pembimbing langkah selanjutnya adalah proses dan hasil dari perencanaan, pada sub bab ini akan di jelaskan proses hasil pembahasan perencanaan baik dari kostum, aksesoris, *make up, face painting*, dan penataan rambut.

1. Kostum

Pada bagian kostum ini, proses pembuatannya melalui tahap menentukan ukuran talent yang akan menggunakan kostum yang telah tercipta rancangannya, selanjutnya pada tahap pemilihan bahan dan pada pemilihan bahan yang di gunakan adalah kain berjenis kain woci yang menggunakan furing berbahan ero katun, selain kain woci yang menggunakan

furing untuk bahan dasar pembuatan kostum di tambahkan dengan bahan kain yaitu kain jala, kain tile, dan kain seruti, renda bunga dan kain organdi. Sebagai pelengkap dan *finishing* kostum menggunakan bahan spons ati, perlak motif, dan manik-manik berjenis batu. Proses pembuatan kostum ini menggunakan teknik menjahit dan menempel dengan menggunakan lem.

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 saat di digunakan oleh *talent*, maka dari itu perubahan ini dilakukan, perubahan yang dilakukan adalah mengurangi bagian pada perencanaan desain awal. Bagian yang dikurangi ada pada bagian sirip belakang dan sirip bagian kanan dan kiri pinggang. Pada bagian sirip kanan kiri jika tidak diubah akan menjadikan ketidaknyamanan saat bergerak dan pada bagian sirip belakang ditiadakan karena akan mengganggu gerak talent, karena bahan yang kaku akan mengganggu talent dalam posisi duduk, selain itu perubahan ini disesuaikan dan diserasikan oleh ruang gerak talent saat di panggung. Pada bagian ekor pun juga diubah, perubahan ini merupakan tambahan bahan dengan menggunakan kawat agar kostum dapat digunakan untuk berjalan dan menari.

Penambahan ini terjadi pada bagian lengan tangan kanan dengan ditambahkan sisik yang terbuat dari perlak motif yang sudah di warna dengan *brush painting*, dan pengurangan pada bagian depan yang sebelumnya akan

menggunakan aksen berupa sulur-sulur yang terbuat dari spons ati yang bermaknakan sebagai rumput laut tetapi tidak di aplikasikan, karena jika di aplikasikan akan membuat kostum terlihat lebih meriah dan tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Pada bagian dada juga di ubah karena pada awalnya akan dibuat sama tetapi pada kenyataan saat proses menjahit ada kesalahan yang jika dibongkar akan memakan waktu lama dalam proses penjahitan, dan pada akhirnya pada bagian dada di beri aksen renda bunga dan sisik-sisik yang terbuat dari perlak motif seperti aksen pada lengan bagian kiri . Tujuan perubahan ini agar kostum sesuai dengan karakter tokoh tokoh dan tidak mengganggu kenyamanan saat bergerak di panggung.

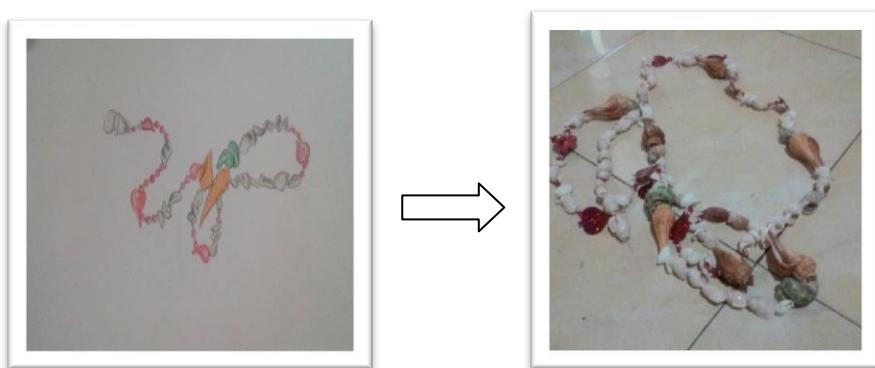


Gambar 8. Desain Kostum Validasi 1,2 dan Hasil Akhir
(Sketch: Akhmad Zaka, Akhmad Zaka, Mas Tulus, 2017)

2. Aksesoris

Aksesoris dibuat dengan menggunakan bahan kerang-kerangan yang telah dibersihkan dan di cat ulang hingga berbentuk mengkilat bersih, dan baik digunakan untuk pemilihan bahan sebagai aksesoris, proses pembuatan aksesoris tersebut dengan cara meronce dengan bahan senar dan menggunakan alat berupa gunting.

Pada hasil akhir aksesoris yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan dan sesuai dengan desain awal yang telah dirancang, tujuan pembuatan aksesoris ini adalah untuk menyesuaikan kostum dan menyelaraskan kostum.Untuk kesesuaian kostum memang Kerang sesuai dan serasi untuk di padupadankan sebagai aksesoris, tetapi lebih tepatnya untuk aksesoris terbuat dari rumput-rumputan agar pencapaian karakter tokoh lebih sesuai dari yang diharapkan.



Gambar 9. Racangan Aksesoris dan Hasil Akhir
(Dokumentasi: Rizky Irdia N, 2017)

3. Rias Wajah

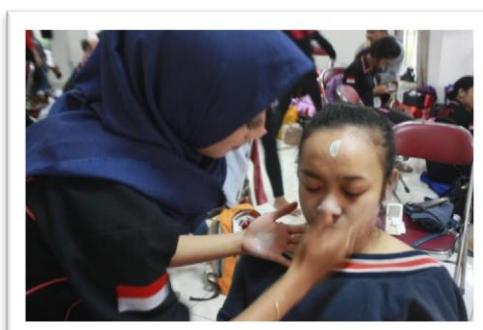
Tata rias yang di gunakan adalah dengan menggunakan teknik Rias Fantasi, alasan menggunakan teknik ini adalah karena rias fantasi lebih bebas dengan menggunakan warna yang digunakan, lebih bebas untuk berkreatifitas, serta sesuai untuk pencapaian tokoh dengan karakter yang telah di tentukan pada pergelaran Sabda Raja Mutiara, pada pengaplikasian rias fantasi ada penambahan pada riasan yaitu dengan menggunakan bebatuan, pengaplikasian bebatuan ini di berikan untuk penambahan riasan nampak lebih menyala dan tidak pucat. Karena pada batu-batu tersebut memancarkan warna mengkilat sesuai dengan warna pada riasan yang di

aplikasikan dengan warna dekoratif. Pada pemasangan batu, batuan ini dengan teknik penempelan menggunakan lem bulu mata.

Warna yang dipilih untuk *Eyeshadow* adalah warna pink ke unguan karena menyesuaikan dengan kostum, pada sudut mata di berikan perpaduan warna ungu dan biru tua, pada proses rias wajah ini tidak menggunakan alis, agar mempermudah pengaplikasian efek sisik, dan alis ditutup dengan menggunakan lem kertas stick. Penggunaan lem strick ini adalah cara tepat untuk menutup alis karena tidak berbekas dibandingkan dengan *scotch tape*, lem stick ini lebih baik dalam pencapaian hasil.

Pada riasan juga digunakan *Base Make Up* yang *waterproof*, sebelum penggunaan *foundation*, di gunakan dulu *foundation* padat (Kanebo) agar riasan lebih awet karena jenis riasan ini juga menggunakan jenis riasan panggung.

- a. Proses Rias wajah fantasi Mermaid Moma ini diawali dengan menggunakan *base make up/primary*.



Gambar 10. Pengaplikasian base Make Up
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- b. Aplikasikan lem kertas UHU untuk menghilangkan alis dengan cara menekan-tekan alis agar saat pengaplikasian *foundation* alis dapat menempel dengan kulit.



Gambar 11. Pengaplikasian Lem Kertas UHU
(Dokumentasi: Rizky Irdia N, 2017)

- c. Aplikasikan foundation pada bagian alis dan mata yang telah diaplikasikan lem UHU



Gambar 12. Pengaplikasian foundation pada bagian mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- d. Aplikasi *Eyeshadow* pada bagian mata dengan menggunakan warna pink.



Gambar 13. Pengaplikasian *Eyeshadow* pada sudut mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- e. Dilanjutkan dengan pemasangan *Scotch tape*



Gambar 14. Pengaplikasian *scotch Tape*
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- f. Setelah penggunaan scotch tape, aplikasikan lem bulu mata sebelum pengaplikasian *eyeshadow* dengan warna yang berbeda agar *eyeshadow* menempel dengan sempurna.



Gambar 15. Pengaplikasian lem bulu mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

g. Dilanjutkan dengan pengaplikasian warna *eyeshadow* pink magenta



Gambar 16. Pengaplikasian eyeshadow pada kelopak mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

h. Pengaplikasian sudut mata dengan menggunakan *eyeshadow* warna biru.



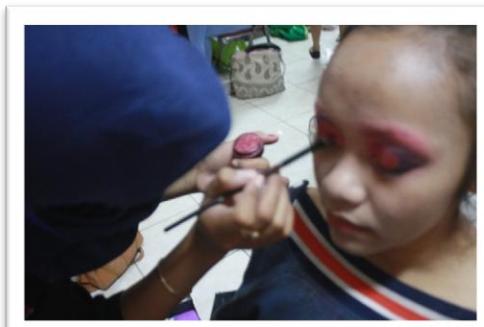
Gambar 17. Pengaplikasian sudut mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- i. Pengaplikasian *eyeshadow* warna hitam pada sudut mata untuk mempertegas pada bagian mata.



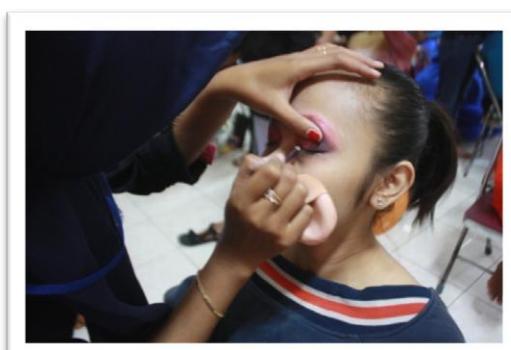
Gambar 18. Hasil pengaplikasian sudut mata warna hitam
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- j. Pengaplikasian gliter warna magenta



Gambar 19. Pengaplikasian gliter pada kelopak mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- k. Pengaplikasian pensil eyeliner pada garis mata atas



Gambar 20. Pengaplikasian pencil liner
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- l. Pengaplikasian foundation secara menyeluruh pada bagian wajah dan leher



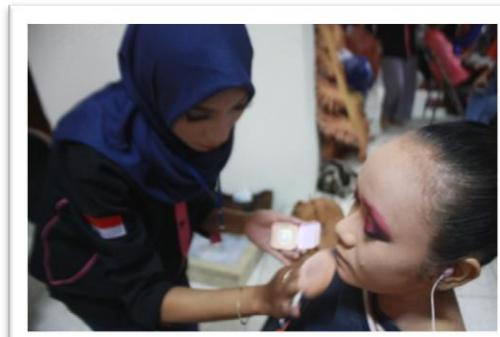
Gambar 21. Pengaplikasian *foundation*
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- m. Pengaplikasian bedak tabur setelah penggunaan foundation.



Gambar 22. Pengaplikasian bedak tabur
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- n. Pengaplikasian bedak padat



Gambar 23. Pengaplikasian bedak padat
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

o. Pengaplikasian lem bulu mata sebelum pengaplikasian bulu mata



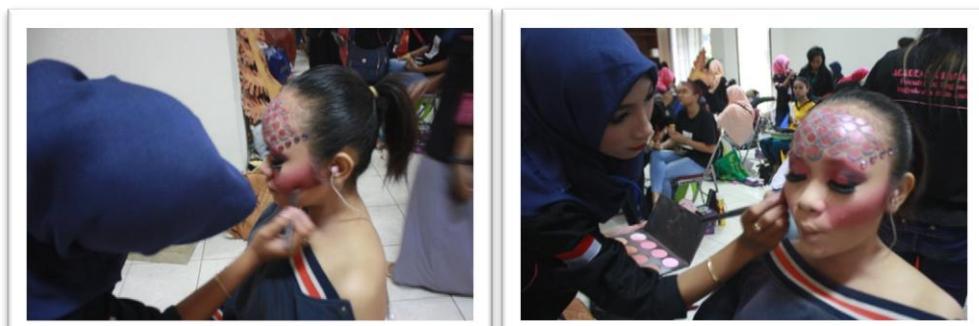
Gambar 24. Pengaplikasian lem bulu mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

p. Pengaplikasian Bulu Mata selapis demi selapis



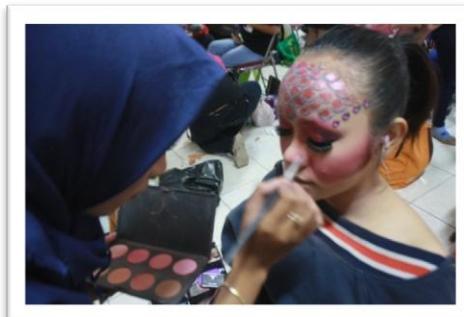
Gambar 25. Pengaplikasian bulu mata
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

q. Pengaplikasian *shading* luar pada bagian tulang pipi dan dilanjut dengan *blush on*



Gambar 26. Pengaplikasian *shading* dan *blush on*
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- r. Pengaplikasian shading di bagian hidung dengan menggunakan warna pink



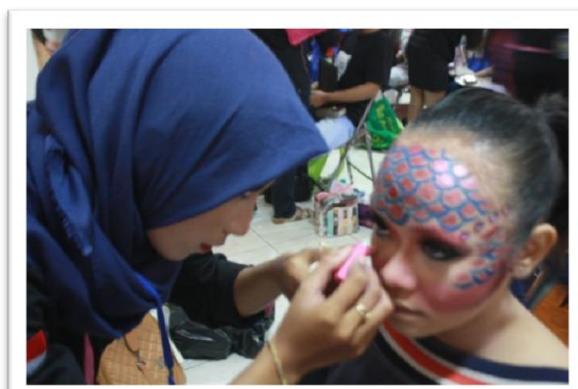
Gambar 27. Pengaplikasian Shading hidung
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- s. Pengaplikasian eyeliner bawah dengan menggunakan warna biru dan hitam



Gambar 28. Pengaplikasian eyeliner bawah
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

- t. Pengaplikasian lem bulu mata bagian bawah



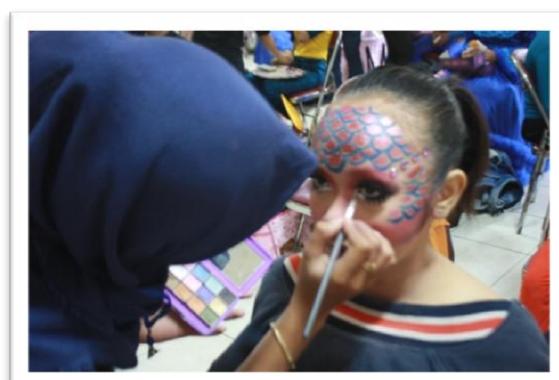
Gambar 29. Pengaplikasian lem bulu mata bawah
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

u. Pengaplikasian bulu mata bawah



Gambar 30. Pengaplikasian bulu mata bawah
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

v. Pengaplikasian eyeliner putih pada sudut mata



Gambar 31. Pengaplikasian eyeliner putih
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

w. Pada tahap terakhir yaitu tahap membingkai Bibir dan diaplikasikan lipstick.



Gambar 32. Desain dan Hasil akhir
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

4. Face Painting

Face Painting yang digunakan adalah teknik mall, dimana teknik ini adalah teknik penjiplakan, teknik ini dipilih karena untuk mempermudah *face painting* efek sisik ikan agar sama besar dan rapih. Pada pembuatan sisik ini dengan menggunakan alat bernama mall yang telah dibuat dengan mika sehingga pada pengaplikasiannya hanya di letakkan pada daerah yang akan di berikan efek sisik lalu di aplikasikan warna yang akan di aplikasikan, dan pada garis lengkung sisik dipertajam dengan warna gelap. Proses Pembuatan efek khusus pada riasan fantasi ini adalah pembuatan sisik pada daerah dahi dan pelipis hingga tulang pipi, serta pembuatan bentuk bibir yang kecil seperti ikan.

Kesuaian pada hasil akhir dengan rancangan berbeda karena pada rancangan pembuatan sisik dengan membuat pola terlebih dahulu, dan pada pembuatan pola tersebut hasil tidak memperlihatkan bahwa itu efek sisik, dengan begitu mengambil cara dan teknik dengan membuat mall, agar pada pembuatan efek sisik dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada tahap face painting ini juga menggunakan unsure dan prinsip desain yang antara lain dari unsure desain adalah bentuk, warna, ukuran dan garis lengkung sedangkan untuk prinsipnya yang digunakan dengan menggunakan prinsip keserasianm gardasi, proporsi, keseimbang, dan kontras



Gambar 33. Proses Pembuatan Sisik dengan Mall
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)



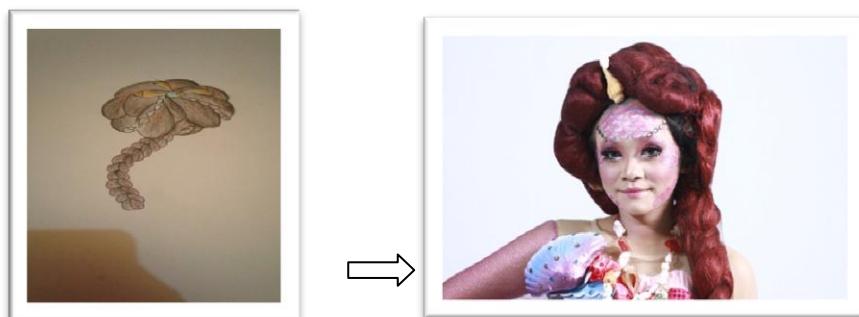
Gambar 34. Desain dan Hasil akhir *face painting*
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

5. Penataan Rambut

Pada penataan rambut Mermaid Moma penataan ini berfokus pada keseluruhan bagian kepala yang dapat di lihat dari tampak samping depan dan belakang. Proses pembuatan sanggul gala ini menggunakan alat dan bahan sebagai berikut: kawat strimin, lungsen, hairnet dan cemara 2 ukuran (60cm berjumlah 5 buah, dan 2m berjumlah 2buah), jepit hitam, harnal halus dan hair pin dengan prosedur sebagai berikut: pada tahap pembuatan sanggul gala ini yang harus dilakukan di awal adalah membuat tatagan berbentuk helm dengan bahan strimin, setelah strimin jadi dilapisi dengan lungsen agar saat di aplikasikan di kepala tidak menyakiti kepala talent, langkah selanjutnya pembuatan sanggul dengan menggunakan cemara ukuran 60cm, pada proses ini berbagai kreasi bentuk dituangkan untuk menyesuaikan bentuk dari bentuk

yang lain, bentuk yang di gunakan tak lain yaitu bentuk bucle, pilin dan kepang untuk cemara ukuran 2m yang akan di aplikasikan pada bagian belakang sanggul dan dijuntai ke samping.

Hasil akhir penataan rambut sanggul gala ini sesuai dengan karakter tokoh mermaid Moma, ada perubahan di bagian bentuk dan pada pengaplikasian, pada awal pembuatan di aplikasikan di *manequine* dan pada pembuatan kedua iki mempunyai perubahan, karena pada pembuatan pengaplikasiannya tidak menggunakan manequine dengan begitu hasil nya pun berbeda dari bentuk awal, tetapi masih sesuai dengan karakter mermaid Moma, perubahan ini bertujuan mempermudah pembuatan karena jika menggunakan bantuan mannequin akan bekerja 2 kali tahap, dan dapat merubah bentuk. Perubahan ini dilakukan hanya pada pengaplikasian proses pembuatan sanggul dan bentuk yang merubah sedikit pada bagian pilinan bagian depan. Setelah sanggul sesuai maka di berikan kepada Mas Tulus untuk di *finishing* dan di beri aksesoris pelengkap sanggul.



Gambar 33. Desain Pertama dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

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

1. Validasi desain oleh Ahli I

Proses validasi design dilakukan oleh pakar design gambaran, dan divalidasi oleh ahli desain dan aksesoris yaitu Bapak Afif Ghurub Bestari M.Pd. validasi tersebut di lakukan pada hari Sabtu bulan Desember 2016, satu bulan sebelum pergelaran dilaksanakan, dan dengan hasil disetujui oleh bapak Afif Ghurub Bestari M.Pd, tetapi tetap mendapat saran agar pada bagian ekor diperlebar dan potongan kain dinaikkan ke atas agar kostum saat dipakai dapat digunakan untuk berjalan dan tidak mempersulit gerak aktif talent, selain itu masukan dari bapak untuk warna yang digunakan untuk bahan kostum adalah warna pink ke unguan, karena jika pada pemilihan warna awal sebagai warna biru akan menyerupai air dan warna akan mati, selain itu juga sebagai peran utama harus menggunakan warna kontras, dan pelengkap kostum pada bagian bahu sebelah kanan yang berbentuk bintang harus diubah menjadi kerang karena lebih sesuai dengan kostum yang di buat dan membedakan dengan kostum tokoh bintang laut serta aksesoris yang digunakan adalah gelang dan kalung yang sudah disetujui, dengan begitu proses pembuatan dapat langsung diterapkan.



Gambar 34. Desain Kostum Validasi 1 dan Hasil Akhir
(Sketch: Akhmad Zaka, Mas Tulus, 2017)

2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut dilakukan oleh pembimbing penulis yaitu Ibu Eni Juniastuti M.Pd. validasi dilakukan pada bulan Januari 2017. Hasil validasi rias wajah dan penataan rambut mendapat saran dan masukan dari ibu pembimbing yaitu Ibu Eni Juniastuti bahwa rias wajah ini masih terlihat kaku dan tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Maka dari itu penulis mengubah hampir keseluruhan rias wajah dari desain awal menjadi disetujui saat validasi akhir.



Gambar 35. Desain Awal dan Hasil Akhir
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

3. Proses Pembuatan Kostum dan aksesoris

Proses pembuatan kostum ini melalui 2 tahap, yang pertama dilakukan dan dibuat oleh penjahit yang telah dipilih penulis, dan pada bagian *finishing* di lakukan oleh Mas Tulus sebagai perancang *finishing* hasil akhir kostum serta hasil akhir aksesoris yang digunakan pada talent untuk menyelaraskan dan menyatukan kostum, dengan arahan desiner proses penjahitan memakan waktu 9 hari dan proses *finishing* selama 5 hari, sedangkan untuk proses pembuatan aksesoris dilakukan dalam waktu 1 hari oleh Mas Tulus. Untuk

proses pembuatan kostum dan aksesoris membutuhkan biaya ± Rp 1.000.000,-.

Sedangkan untuk proses *fitting* kostum dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu pada hari minggu, 15 Januari 2017, dan setelah *fitting* di lakukan maka ada perbaikan kostum yang harus di lakukan yaitu pada potongan jahitan bagian lutut dengan bagian ekor karena kesempitan dan susah untuk menari saat *tallen run through*, bagian tersebut akan di naikkan setinggi 10cm dari lutut dan diberi karet elastic agar talent dapat bergerak dengan nyaman, dan proses perbaikan dilakukan pada bagian kanan, kiri lengan tangan di naikan karena terlalu turun dan kurang pas saat di gunakan. Perbaikan tersebut dilakukan karena untuk pencapaian kenyamanan *talent* saat menggunakan kostum yang telah penulis rancang serta menunjang ukuran badan *talent*.

4. Validasi Rias Wajah

Validasi dilakukan sebanyak 3kali yaitu bertempat di kampus dan di rumah ibu Eni Juniastuti M.Pd pada bulan desember 2016 dan januari 2017, berikut hasil validasi yang telah penulis lakukan :

a. Hasil validasi pertama ini dilakukan di kampus, pada validasi yang pertama ini penulis melakukan pengaplikasian rias wajah dengan *base make up* berwarna putih dengan menggunakan kosmetik *tint* dan *face painting* warna putih, serta diaplikasikan bedak tabur warna putih, pada validasi ini penggunaan warna yang di pilih untuk warna dekoratif yaitu warna ungu tua dan putih, pengaplikasian warna ini diterapkan pada mata dan sisik-sisik yang akan diaplikasikan pada bagian dahi pelipis hingga tulang pipi. Sisik tersebut

di aplikasikan dengan teknik membuat pola menggunakan pensil alis lalu di pertajam dengan *pen eyeliner* warna hitam, pada isi sisik tersebut diberilah warna ungu tua dan putih tersebut untuk digradasikan. Pada bagian shading hidung diaplikasikan warna ungu senada dengan *eyeshadow*, serta diberi sisik pada bagian tulang hidung, pada pembuatan alis dibentuk setengaah lingkaran panjang sampai ke pelipis. Sedangkan untuk *shading* pipi tidak menggunakan shading dalam melainkan menggunakan shading luar yang menggunakan warna yang senada dengan *shading* hidung yaitu warna ungu. Pengaplikasian *lipstick* seperti biasa.

Pada hasil validasi Rias wajah ini penulis mendapat masukan dari pembimbing bahwa hasil validasi rias wajah ini masih terlihat kaku dan tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Pemilihan warna, bentuk sisik harus mengerti perbedaan sisik ular dengan sisik ikan, dan pengaplikasian *base make up* yang kurang halus harus lebih diperhatikan, perhatikan juga dengan ketebalan *base make up* karena riasan ini dilihat dari jarak jauh, serta masukan yang terakhir bahwa rias fantasi tak harus memiliki alis yang cantik walau karakter sifat tokoh tersebut protagonist, kesimpulan pada validasi rias wajah ini adalah penekanan karakter tokoh belum terlihat dan masih banyak yang perlu di perbaiki dan diujikan ulang.



Gambar 36. Validasi Pertama
(Dokumentasi : Rizky Irdia N,2017)

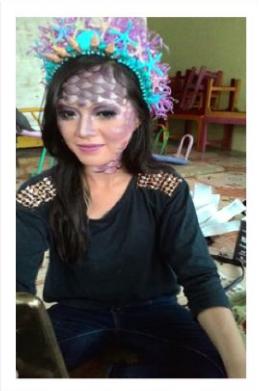
b. Hasil validasi yang kedua, dilaksanakan di kampus pada validasi yang kedua ini, *base make up* yang digunakan yaitu menggunakan foundation kryolan 5w, yang memuncarkan warna kemerahan. Tetapi sebelum di aplikasikan *foundation* terlebih dahulu menutupi alis dengan menggunakan lem stick kertas, karena masukan dari ibu Eni selaku pembimbing bahwa rias fantasi tak harus mengaplikasikan alis yang cantik, maka dari itu penulis mencoba untuk menghilangkan alis asli saat validasi yang kedua ini, pada tahap kedua validasi pemakaian warna korektif untuk *eyeshadow* dan pengisian sisik berbeda dengan hasil validasi rias tahap pertama karena warna yang kemarin digunakan memberi kesan karakter sifat yang antagonis, maka dari itu untuk pemilihan warna pada tahap ini akan di aplikasikan dengan warna pink magenta dan warna ungu tua. Riasan mata pada tahap ke dua uji coba ini berbeda, pada tahap ini lebih menampilkan keanggunan seorang ibu, pada shading hidung dan pipi masih sama dengan warna ungu tua, tetapi masih dalam tahap pengkoreksian bagian pengaplikasian sisik yang belum

tepat untuk penggambaran sisik ikan masih perlu banyak latihan dan uji coba agar pencapaian efek sisik pada riasan fantasi tercapai dan sesuai dengan tokoh Mermaid Moma. Masukan dari pembimbing pada tahap ini perbaiki sisik yang telah di aplikasikan, riasan mata lebih baik di beri *scotch tape*, pemilihan warna korektif diperhatikan lagi, *base make up* juga diperhatikan lagi karena jarak penonton dan panggung jauh, serta penegasan warna dekoratif harus diperhatikan lagi,



Gambar 37. Validasi kedua
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

c. **Validasi ketiga**, pada tahap ketiga ini Validasi dilakukan di rumah bu Eni, pengaplikasian pada tahap validasi yang ke-3 ini sama dengan pengaplikasian tahap validasi yang kedua, yang *base make up* menggunakan Kryolan 5W, hanya berbeda dengan sisik yang diaplikasikan, efek sisik pada tahap ketiga ini lebih penuh hingga ke leher, dan warna dekoratifnya sudah sesuai pada rias fantasi dan rias panggung yang di lihat dari jarak jauh. Pada tahap ini masukan dari Ibu pembimbing masih harus belajar untuk efek sisik, dan warna disesuaikan dengan warna kostum agar serasi dan satu kesatuan.



Gambar 38. Validasi ketiga
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

d. **Pada hasil akhir** dari beberapa validasi yang dilakukan maka telah terciptanya hasil riasan yang sesuai dengan karakter Mermaid Moma dan riasan tersebut akan ditampilkan pada pergelaran. Kosmetik, pengaplikasian (baik *base make up* atau keseluruhan) sudah sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai untuk digunakan.



Gambar 39. Hasil Akhir
(Dokumentasi : Sie PDD, 2017)

5. Validasi Penataan Rambut

Pada validasi penataan rambut ini dilakukan sebanyak 2x, yaitu pada akhir desember 2016 dan awal januari 2017, berikut validasi yang penulis lakukan:

a. **Hasil validasi penataan rambut pada tahap pertama** ini dilakukan di kampus dan diaplikasikan dikepala *mannequin*, karena bahan yang digunakan adalah rambut sintetis (cemara) dengan ukuran 60cm dan ukuran 2m, pada

tahap ini penulis menggunakan kawat strimin untuk membuat tatagan agar mempermudah pemasangan ke kepala dan sebagai alasan menyangkutkan cemara tersebut. Pada tahap ini penataan rambut sudah sesuai dengan karakter tokoh Mermaid Moma, hanya kurang diperbaiki dan diperhalus dalam pembentukan sanggul dan teknik bucle, serta di ramaikan dengan aksesoris. Masukan dari pembimbing untuk diperbaiki lagi, dan diperlihtkan bentuknya.



Gambar 40. Validasi Pertama penataan Rambut
(Dokumentasi :Rizky Irdia N,2017)

b. **Hasil Akhir**, dari beberapa Validasi yang di lakukan maka telah terciptanya hasil penataan rambut yang sesuai dengan karakter Mermaid Moma dan penataan rambut tersebut akan ditampilkan pada pergelaran. Dan penataan ini di pilih agar mencapai kesesuaian dengan karakteristik Ikan Dugong yang sesungguhnya, dimana Ikan Dugong mempunyai kepala yang besar, dan penataan ini di buat simple dan langsung tempel agar lebih nyaman saat digunakan oleh Talent serta tidak mengganggu kenyamanan untuk bergerak.



Gambar 41. Hasil Akhir Penataan Rambut
(Dokumentasi: Rizky Irdia N, 2017)

6. **Prototype** tokoh Mermaid Moma yang telah dikembangkan dan telah melewati tahap hasil fitting kostum, aksesoris, validasi rias wajah dan penataan rambut. Tetapi untuk lebih mendapatkan keserasian dan menyesuaikan karakteristik ikan Dugong aksesoris tersebut dibuat dengan menggunakan Rumput-rumputan agar sesuai dengan makanan Ikan Dugong yang biasa disebut dengan ikan pemakan lamun (*seagrass*) dan pencapaian tokoh lebih berkarakter dan sesuai.



Gambar 42. Hasil Akhir keseluruhan
(Dokumentasi : Sie PDD, 2017)

D. Proses, Hasil, dan pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Disseminate (Penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pergelaran. Dengan mengusung tema Dunia Bawah Laut, pergelaran di kemas dalam bentuk pertunjukkan drama musical yang berjudul “Sabda Raja Mutiara” pergelaran ini diselenggarakan pada hari kamis, 27 Januari 2017, bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, pergelaran ini ditujukan untuk anak-anak, deswasa ini dan masyarakat umum untuk mengingatkan dan menyadarkan bahwa kekayaan dibawah laut yang selama ini dilalaikan perlu dijaga dan dilestarikan, dengan drama musical pergelaran Sabda Raja Mutiara mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan berharap dapat menumbuhkan dan membangun rasa cinta akan kekayaan yang ada dibawah laut.

Tahapan yang telah dilalui pada proses disseminasi ini meliputi : 1) penilaian ahli (Grand Juri), 2) Gladi Kotor, 3) Gladi Bersih, 4) Pergelaran Utama. Berikut pembahasannya.

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) di selenggarakan pada hari minggu, 22 Januari 2017, bertempat di Gedung KPLT lt 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan di wakili oleh Ibu Dra. Esti Susilarti M.Pd dari iinstansi Kedaulatan Rakyat bagian Redaksi, ahli rias fantasi diwakili oleh Mas Mamuk Rohmadona S.sn dari Instansi Rias Pengantin Mamuk, dan pemerhati seni diwakili oleh Bapak

Dr. Drs. Hajar Pamadhi M.A (Hons) dari Instansi kampus Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Penilaian yang dilakukan ini mencakup pada penilaian orisinalitas keaslian dari tokoh itu sendiri sebelum dikembangkan, harmonisasi warna adalah keselarasan atau keserasian dari keseluruhan penampilan, kreatifitas adalah pengembangan ide untuk menciptakan hasil karya yang belum pernah diciptakan dan total look adalah keseluruhan baik yang meliputi Make Up, Hairdo dan kostum, pada penilaian ini ditetapkan nilai atau angka dari angka 50-90. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, untuk menentukan hasil dan dipilih tampilan terbaik dari 36 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dany Kurnia Wati, tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betrik Hidayati, Tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania, Tokoh Lion Fish karya mahasiswa Sabrina Nadillah, Tokoh Coral karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu, Tokoh Bintang Laut karya mahasiswa Anisa Dewantari, dan Tokoh Air Laut Selatan 1 karya mahasiswa Ika Cahya dan terakhir Tokoh Mermaid 1 karya Mahasiswa Rizky Irdia Nawangsari.

2. Gladi Kotor

Gladi Kotor diselenggarakan pada hari Minggu 22 Januari 2017 bertempat di Gedung KPLT lt 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, acara gladi kotor difokuskan pada penampilan keseluruhan talent, dan mengamati baik pada kostum, riasan wajah dan penataan rambut,

karena dengan mengamati saat acara gladi kotor dapat mengambil kesimpulan bahwa mungkin ada kostum yang masih perlu perbaiki, dengan begitu masih ada waktu untuk memperbaiki setelah acara gladi kotor terselenggara.

Gladi Kotor dilakukan bersamaan hari dengan hari penjurian, setelah penjurian dilakukan acara Gladi Kotor, pelaksanaan acara gladi kotor di hadiri oleh para juri, Dosen pembimbing, mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 dan panitia yang sudah terpilih, gladi kotor ini dilakukan hingga pukul 15.00 yang mana gladi kotor harus di lakukan karena masih diperlukan masukan dari Validator desain kostum yang mungkin masih kurang kesesuaian kostum dengan gerak *talent* maka diperlukan perbaikan.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu, 26 Januari 2017 pukul 15.00-selesai bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, acara gladi bersih ini bertujuan untuk menyesuaikan panggung dan latihan terakhir untuk mematangkan penampilan talent dan menguasai panggung. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih adalah menampilkan drama musical dengan diiringi musik yang telah disiapkan oleh pihak produksi, seperti halnya saat hari pergelaran berlangsung. Dengan begitu hasil yang diperoleh dalam kegiatan Gladi Bersih ini adalah mengetahui dan menguasai panggung untuk *perform talent*, serta mengamati kekurang-kekurangan yang ada untuk melengkapi saat itu juga, agar pada saat hari pergelaran berlangsung acara pergelaran dapat terselenggara dengan lancar dan sukses.

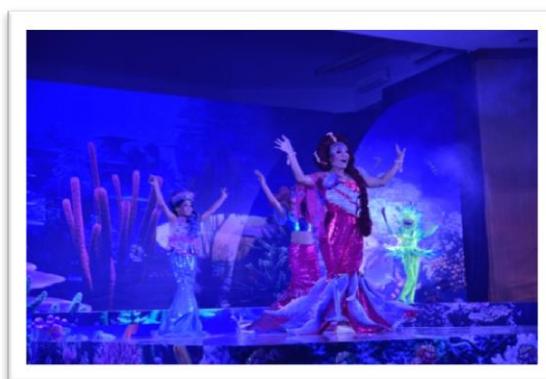
Selain *talent* dan *beautyciant* gladi bersih, pengisi acara pun juga gladi bersih serta cek *sound* untuk saat hari pergelaran serta memastikan tidak ada yang kurang agar pada saat hari pergelaran semua akan terlaksana dengan sempurna. Pada acara Gladi bersih ini *talent* tidak menggunakan kostum dan kelengkapannya karena peserta Proyek Akhir belum membawa kostum dan masih menutup kekurangan yang harus dilakukan untuk persiapan pada hari H.

4. Pergelaran Utama

Terselenggaranya pergelaran bertema Dunia Bawah laut (*Under The Sea*) yang dikemas dalam pertunjukkan drama musical berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan yang pada hari kamis tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00-15.30 WIB, bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara Ini dihadiri oleh 650 tiket pertunjukkan yang tersedia dan 200 Undangan. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini tak lain dari anak-anak dari sekolah taman kanak-kanak, anak-anak sekolah dasar, dari sekolah menengah kejuruan (SMK), alum, dan teman serta keluarga, pertunjukkan ini berdurasi 75 menit. Dengan menampilkan tokoh Mermaid Moma. Yang mana saat di panggung utama pasti penonton melihat hasil akhir riasan yang telah terkena tata cahaya (*lighting*).

Pada saat penampilan Mermaid Moma ini *lighting* yang digunakan adalah warna biru dan putih, sehingga pada hasil riasan Mermaid Moma terlihat samar-samar dan *shading* pada riasan tersebut tidak terlihat, karena

warna riasan yang digunakan terlalu lembut, maka saat terkena lampu tersebut riasan menghasilkan riasan yang pucat. dan untuk *face Painting* yang di gunakan saat terkena *lighting* warna biru terlihat jelas, sedangkan pada bagian kostum tokoh Mermaid Moma tidak ada masalah dan semua sesuai dengan *lighting* baik warna kostum dan saat di *stage talent* tidak merasa kesulitan dalam bergerak. Penataan rambut yang di aplikaikan sudah sesuai dengan yang diharapkan yang mana penataan rambut terlihat dari jarak jauh dan tidak mengganggu gerak *talent* saat di panggung utama.



Gambar 43. Hasil Penampilan di atas Panggung
(Dokumentasi : Rizky Irdia N, 2017)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi dan penataan tokoh mermaid, dengan sumber ide Ikan Duyung (Dugong) dengan pengembangan Transformasi pada pergelaran sabda raja mutiara adalah sebagai berikut.

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, tata rias fantasi dan penataan rambut pada tokoh Mermaid Moma, sebagai berikut:
 - a. Hasil rancangan kostum Mermaid Moma mengalami 2 kali perubahan, agar sesuai dengan pencapaian karakter tokoh dalam cerita dengan menghilangkan karakteristik dari sumber ide Ikan Duyung (Dugong), dengan pengembangan sumber ide Transformasi. Menerapkan unsur desain menggunakan garis lengkung pada bagian aksen kostum, ukuran badan, bentuk kostum dan aksen pelengkap kostum dan warna pink, pink keuungan dan biru, serta menerapkan prinsip desain yang di gunakan meliputi proporsi pada warna dan bentuk aksen yang akan diterapkan pada kostum, harmoni pada keseluruhan kostum, kontras pada warna, dan gradasi pada warna aksen, rancangan desain pada kostum Mermaid Moma sesuai dengan yang diharapkan.
 - b. Hasil rancangan aksesoris terdiri dari rancangan gelang dan kalung, rancangan ini di hasilkan untuk pencapaian satu kesatuan dengan kostum yang telah dibuat. Penerapan unsur desain yang di gunakan pada aksesoris ini adalah ukuran untuk ukuran leher dan pergelangan

tangan dan warna, serta penerapan prinsip desain yang di gunakan meliputi adalah harmoni, proporsi dan kontras pada warna untuk menghidupkan tokoh dan aksesoris pendukung yang digunakan.

- c. Perancangan rias wajah fantasi dengan pemilihan warna untuk tat arias wajah pada tokoh Mermaid Moma yang jenis kelamin betina memiliki perubahan sebanyak 3 kali. Penerapan unsure desain yang di gunakan pada rias wajah fantasi Mermaid Moma yaitu garis lengkung pada bagian *face painting* dan warna pink, pink keunguan dan biru, serta penerapan prinsip desain dengan penambahan warna-warna kontras yang selaras pada bagian pembauran atau pengaplikasian kosmetik yang digunakan. Menghasilkan tat arias wajah fantasi yang belum memunculkan karakter tokoh yang sesungguhnya dengan aplikasi warna ungu tua putih, dan hitam riasan wajah pada tokoh Mermaid Moma terlalu tajam, sehingga riasan tidak sesuai dengan karakter tokoh Mermaid Moma
- d. Perancangan penataan rambut mengalami beberapa penambahan yang merupakan fantasi bebas dengan menerapkan unsur ukuran dan warna merah keunguan yang melambangkan kehangatan, serta garis lengkung. Tekstur rambut yang tetap mempertahankan ciri-ciri tokoh Mermaid Moma dengan mempertahankan prinsip harmoni dan proporsi penataan rambut dengan wajah dan kostum, serta aksen untuk mencapai sifat tokoh dalam cerita yang anggun tetapi tetap sederhana.

2. Penataan kostum dan aksesoris, pengaplikasian rias wajah fantasi dan penataan rambut pada tokoh Mermaid, dalam pergelaran drama musical Sabda Raja Mutiara sebagai berikut
 - a. Penataan kostum terdiri dari baju *longdress* yang terlihat asimetris karena pada bagian lengan kiri dibuat dengan menggunakan kain *tile* yang menyerupai warna kulit, dan bagian lengan kanan dibuat lengan dengan menggunakan kain jala yang menjutai. Tambahkan aksen hiasan atau ornament pada kostum diletakkan pada bagian dada, lengan kanan yang menjutai serta bagian ekor agar sesuai dengan yang diharapkan.
 - b. Pengaplikasian rias wajah berupa rias fantasi berbentuk rias *face painting*. Wajah di *painting* dibuat seperti sisik ikan dengan menggunakan alat *mall* yang cara penggunaanya dijiplak pada bagian yang akan dibuat sisik dan menyesuaikan dengan *lighting*, apakah warna yang di gunakan akan muncul pada warna *lighting* tertentu.
 - c. Penataan rambut tokoh Mermaid Moma menggunakan penataan fantasi bebas yang menggunakan cemara dan di buat ukuran besar agar menyerupai kepala ikan Duyung (Dugong) dengan penghubungan penataan asimetris pada bagian juntaian sanggul yang dibuat dengan bentuk kepangan pada bagian kiri sanggul.
3. Pergelaran drama musical Sabda Raja Mutiara terselenggara pada tanggal 26 januari 2017, pukul 13.00 wib, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan menampilkan 36 *tallent* yang diantaranya

tokoh *Mermaid Moma* secara keseluruhan, baik kostum yang berwarna kontras dengan warna *lighting* sehingga terkena lampu *lighting* warna biru dan putih tetap muncul, tata rias wajah yang samar-samar saat terkena *lighting* warna biru, dan *face painting* masih muncul warnanya saat terkena *lighting*, serta penataan rambut yang masih terlihat pada jarak jauh penonton dengan panggung. Pentas bertema drama musical ini dikemas dalam pertunjukkan yang langsung ditayangkan di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta property pendukung *background* yang menggambarkan dunia bawah laut serta biota-biota laut yang ada, dimana saat tokoh tampil tidak mengganggu gerak pemain, *backdrop*, *lighting*, *projektor*, musik dan properti. Pergelaran ini dihadiri oleh 850 penonton dengan 200 undangan dan 650 tiket yang sudah terjual, dan acara pergelaran berjalan dengan lancar dan sukses

4. SARAN

- a. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika kita ingin merubah atau membuat suatu perwujudan baru dari suatu tokoh dalam sebuah pertunjukkan yakni sebagai berikut :
 - 1) Agar kostum yang dihasilkan sesuai dengan karakter watak tokoh maka kenali dulu karakter tokoh cerita sebelum membuat kostum.
 - 2) Agar Aksesoris yang dihasilkan sesuai dengan karakter Tokoh maka sesuaikan dengan karakteristik morfologi asli dari sumber ide yang akan dikembangkan, agar menghasilkan satu kesatuan dan penjabaran sesuai dengan sumber ide yang diambil.

- 3) Maksimalkan hasil riasan dengan mempertimbangkan adanya jarak panggung, waktu pementasan, *lighting* serta penerapan koreksi wajah.
 - 4) Kosmetika yang digunakan pada tat arias wajah fantasi yaitu kosmetika *waterproof* agar tidak mudah luntur.
- b. Penerapan kostum, *make up, face painting* dan aksesoris, hendaknya:
- 1) Pemasangan aksesoris dipasang perlahan pada bagian tangan dan leher usahakan tidak mengganggu kenyamanan saat digunakan dan tidak merusak kostum.
 - 2) Pastikan kostum tersimpan pada tempat yang sesuai dan tidak merusak bagian kostum, dan kostum lebih baik di simpan dalam kardus besar karena jika di *hunger* akan merusak bagian lengan yang terbuat dari kain *tile*.
 - 3) Pemilihan alas bedak harus *waterproof* agar dapat bertahan lama di atas pentas. Bahkan jika kulit terlalu berminyak gunakan es batu sebelum merias, dan pada bagian mata berikan *scotch tape* agar warna pada bagian mata dapat nampak jika dilihat dari kejauhan, dan dapat merubah bentuk mata.
- c. Setelah pergelaran ini terlaksana dengan baik, penulis yang juga berperan sebagai *event organizer* memberikan beberapa saran agar dapat menjadi evaluasi bersama antara lain:

- a. Saat gladi bersih hendaknya seluruh aspek yang menyangkut kelancaran pementasan disiapkan secara matang agar tidak terjadi hambatan saat pementasan berlangsung
- b. Pengamatan terhadap model harus dilakukan saat gladi bersih, dengan cara menempatkan diri kita sebagai penonton agar timbul penilaian objektif sehingga tau kekurangan apa yang perlu diperbaiki.
- c. Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa, agar tercapainya sesuatu pergelaran yang diharapkan.
- d. Kesadaran akan tugas masing-masing devisi merupakan pemecah masalah iri dengki satu sama lain
- e. Perlunya *open recruitment* untuk panitia tambahan agar semua persiapan sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- . Bandem I Made dan Murgiyanto D. (1996). *Teater daerah Indonesia*. Bali:Kanisius.
- Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira, dkk. (2008). *Tata busana II*.Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Irawan B dan Tamara P. (2013). *Dasar-dasar desain*. Jakarta: Griya Desain.
- Kartika Sony D. (2004). *Seni rupa modern*. Jl. Dipati Ukur No. 86 A Bandung.
- Martono H. (2010). *Tata cahaya pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media
- Oktavia R, Risko, Mario P. Suhana, Anggita Vella S. Tampubolon. (2015) *judul 1, Kajian morfologi, kebiasaan makan, sebaran dan status dugong (Dugong dugon) di Perairan*. Jakarta: Pascasarjana Ilmu Kelautan, Institut Pertanian Bogor.
- Prawira D. S. (1989). *Warna sebagai salah satu unsure seni dan desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rostamailis, Hayatunnufus, Merita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sanyoto E. S. (2009). *Nirmana elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Santoso E, Harwi S, Nanang M, et.al. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Thowok N. D. (2012). *Stage make up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Triyanto, Mohammad Adam Jerussalem, Noor Fitrihana.(2011). *Aneka Aksesoris dari tanah liat*. PT Macana Jaya Cemerlang.
- Turyani Sri M.E. (2012). Rias wajah fantasi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Waluyo H.J. (2002).*Teori pengajarannya drama*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya

Wariatunnisa A, dn Herdrilanti Y (2010). *Seni teater*. Jakarta Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.

Widarwati S.(2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta

WWF. (2012). *Mamalia laut langka di Pantai Mali, kabupaten Alor*. Diunduh pada 11 April 2017, pukul 22.50 WIB dari www.wwf.or.id

WWF. (2015). *Ancaman kepunahan mengintai dugong*. Diunduh pada 11 April 2017, pukul 23.00 WIB dari www.wwf.or.id

Vincent J-R Kehoe.(1992). *Teknik make up professional untuk artist film, televisi, dan panggung*. Japan International Coop/rporation Agency. MMTC