

**TATA RIAS FANTASI KEPITING KRAK DALAM
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL
SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya**



**Putri Cahaya Ningrum
14519134004**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

TATA RIAS FANTASI KEPITING KRAK DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun oleh:

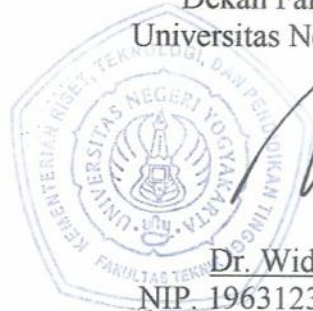
Putri Cahaya Ningrum
NIM. 14519134004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 23 Maret 2017

TIM PENGUJI

Nama Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yuswati, M.Pd Ketua Penguji/ Pembimbing		7 April 2017
Elok Novita, S.Pd Sekretaris		12 April 2017
Eni Juniastuti, M.Pd Penguji		12 April 2017

Yogyakarta,
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Cahaya Ningrum
Nim : 14519134004
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Kepiting Krak Dalam Pergelaran
Drama Musikal Sabda Raja Mutiara.

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

Yogyakarta, Maret 2017

Yang menyatakan,



Putri Cahaya Ningrum
Nim. 14519134004

**Tata Rias Fantasi Kepiting Krak dalam
Pergelaran Drama Musikal
Sabda Raja Mutiara**

Oleh:
Putri Cahaya Ningrum
Nim. 14519134004

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk; 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris, tata rias fantasi dan rancangan *face painting* tokoh kepiting Krak; 2) menerapkan *face painting*, tata rias fantasi, kostum dan asesoris tokoh Kepiting Krak; 3) menampilkan tokoh Kepiting Krak pada pertunjukan drama musik Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan metode 4D yaitu 1) *define* (pendefinisian) yang terdiri dari beberapa kajian yaitu analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Kepiting Krak, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide, 2) *design* (perencanaan) yang terdiri dari desain kostum, desain asesoris pelengkap kostum dan desain *face painting*, 3) *develop* (pengembangan) membahas validasi desain kostum dan asesoris, validasi *face painting*, 4) *disseminate* (penyebarluasan) membahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan utama. Pertunjukan drama musik Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) perancangan kostum mengalami 2 kali perubahan dengan menerapkan unsur garis vertikal terletak pada 3 pasang kaki, warna merah dan kuning terletak pada kostum Kepiting Krak, ukuran terletak pada hewan laut kepiting rajungan kemudian menjadi tokoh Kepiting Krak, prinsip aksentuasi terdapat pada cangkang dan capit, kesatuan pada seluruh kostum, keserasian pada warna seluruh kostum. Perancangan *face painting* tokoh Kepiting Krak laki-laki menggunakan warna merah dan kuning, menggunakan prinsip kesatuan terletak pada wajah dengan cangkang. Perancangan asesoris pelengkap kostum pada rambut dengan fantasi bebas yang menerapkan unsur warna merah dan kuning terletak pada asesoris kepala, prinsip keseimbangan yang terletak pada mata kanan kiri, 2) penataan kostum berupa manset, celana leging dan bahan spon ati dengan warna merah kombinasi kuning. Penataan *face painting* berupa rias 2D abstrak, asesoris pelengkap kostum pada bagian kepala yang menutup seluruh rambut, 3) diselenggarakan pertunjukan drama musik Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Kepiting Krak pada tanggal 26, Januari 2017 pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium UNY dengan dihadiri kurang lebih 850 penonton berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias fantasi, kepiting krak, pertunjukan drama musik sabda raja mutiara.*

***Fantasy Make up For Crab Krak
In The Musical Drama Show
Of Sabda Raja Mutiara***

By:

Putri Cahaya Ningrum

Nim. 14519134004

ABSTRACT

The final project is aims; 1) produces the design of costumes, accessories, fantasy make up, face painting and design fantasy figures Crab Krak; 2) apply face painting, fantasy make up, costumes and accessories figure Crab Krak; 3) to show the character Crab Krak in the musical drama Show of Sabda Raja Mutiara.

The methods used to achieve the aims is 4D method development model that is 1) define that is composed of several studies, analysis of the story, the characters and characteristics analysis character of the Crab Krak resource, analysis of Crab Krak ideas, analysis of the development of ideas, 2) design which consists of costume design, design complementary accessories, costumes and face painting designs, 3) develop discusses validation design costumes and accessories validation, face painting, 4) disseminate discusses the arranged activities including the concept of show, rehearsal, board of jury, grand rehearsal, and the show. the show musical drama show of Sabda Raja Mutiara on Thursday, 26 January 2017 in the Auditorium of State University of Yogyakarta.

The results obtained from the project's are: 1) costume design experience 2 times change by applying the elements of a vertical line is located on 3 pairs of legs, the red and yellow colors located on the Crab Krak costume, the size is set on a small crab attaching crab marine animals then the cast of Crab Krak, the principle of Crab accent found on shells and claws, inclusion on the entire costume, harmony in color the entire costume. Design of face painting figures Crab Krak men use red and yellow, using the principle of unity is located on the face with the shell. The design of accessories complements the costume on the hair, with a free fantasy that implements elements of red and yellow on the head, the principle of balance accessories which is located on the right eye left, 2) structuring the form of costume, pants cuffs and spon ati with red yellow combination. The arrangement face painting make up 2D abstract form, complementary accessories costume at the head of which cover the whole of the hair, 3) held fewer than the musical drama show of Sabda Raja Mutiara Crab Krak costume on 26, January 2017 13.00 pm in Auditorium was attended by UNY approximately 850 spectators running smoothly and successfully.

Keywords: fantasy make up, crab krak, sabda raja mutiara musical drama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir dan mampu membuat laporan Proyek Akhir **“Tata Rias Fantasi Kepiting Krak Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara”** sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Tak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut membantu dalam proses Proyek Akhir maupun dalam proses penyusunan Laporan Proyek Akhir sehingga dapat terselesaikan dengan baik dalam penyusunan Proyek Akhir ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Yuswati, M.Pd selaku dosen pembimbing Proyek Akhir yang memberikan pengarahan serta meluangkan waktu untuk membantu dalam pembuatan Laporan Proyek Akhir ini.
2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd serta Tim Kamboja Jaya Production yang telah berpartisipasi dan membantu melancarkan Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014
3. Wahyu selaku talent Kepiting Krak yang telah membantu dan berpartisipasi melancarkan Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014

4. Elok Novita, S.Pd selaku sekretaris dan Pembimbing Akademik Program Studi Tata Rias dan Kecantikan
5. Eni Juniastuti, M.Pd selaku penguji dalam ujian tugas akhir
6. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Dr. Widarto, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
9. Prof. Dr. Sutrisna Wibowo, M.Pd Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
10. Seluruh Dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang telah memberikan ilmu selama masa studi
11. Keluarga terutama kepada Ibu, Kakak dan Tegar.Y.K yang selalu memberikan motifasi dan semangat untuk menjalankan Proyek Akhir

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Laporan Proyek Akhir ini supaya nantinya bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Maret 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN ABSTRACT.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	ix
HALAMAN DAFTAR TABEL	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang permasalahan.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan.....	6
F. Manfaat.....	7
1. Bagi mahasiswa	7
2. Bagi program studi Tata Rias dan Kecantikan	7
3. Bagi masyarakat.....	8
G. Keaslian gagasan	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita.....	9
B. Sumber ide.....	9
1. Pengertian sumber ide.....	9
2. Kepiting rajungan	10
a. Habitat rajungan	10
b. Morfologi rajungan	11
c. Keterkaitan ekosistem	12
3. Pengembangan sumber ide	14
a. <i>Stilisasi</i>	14
b. <i>Distorsi</i>	14
c. <i>Transformasi</i>	14
d. <i>Disformasi</i>	15
C. Desain	15
1. Pengertian desain	15
2. Unsur desain	15
a. Garis	16
b. Arah.....	16
c. Bentuk (<i>Shape</i>).....	16

d. Tekstur.....	16
e. Ukuran.....	16
f. <i>Value</i> (nada gelap terang).....	16
g. Warna	16
3. Prinsip Desain	17
a. Keselarasan	17
b. Kesebandingan	18
c. Keseimbangan	18
d. Irama	18
e. Aksèn	18
f. Kesatuan.....	18
D. Kostum dan Asesorì Pendukung	18
1. Pengertian Kostum.....	18
2. Pengertian Asesorì	19
E. Tata Rias Wajah.....	19
1. Pengertian tata rias wajah	19
2. Jenis tata rias fantasi	20
3. <i>Body painting</i> atau <i>face painting</i>	20
4. Lukisan abstrak	21
F. Pergelaran	21
1. Drama musikal	21
2. Panggung	22
3. Cahaya (<i>lighting</i>)	22
4. Musik	23

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. <i>Define</i> (pendefinisian)	24
1. Analìsi cerita	24
2. Analisis karakter dan karakteristik tokoh	25
3. Analisis sumber ide.....	25
4. Analisis pengembangan sumber ide	26
B. <i>Design</i> (perencanaan)	26
1. Desain kostum.....	27
2. Desain asesoris pelengkap kostum pada penataan rambut	29
3. Desain <i>face painting</i>	29
C. <i>Develop</i> (pengembangan).....	30
1. Validasi kostum dan asesoris	30
2. Validasi <i>face painting</i>	31
D. <i>Disseminate</i> (penyebarluasan).....	31
1. Rancangan pertunjukan.....	31
2. Gladi Kotor dan <i>fitting</i>	31
3. Penilaian Ahli (Grand Juri).....	32
4. Gladi Bersih	32
5. Pertunjukan Utama.....	32

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, hasil dan pembahasan <i>Define</i> (pendefinisian).....	33
B. Proses, hasil dan pembahasan <i>Design</i> (perencanaan).....	35
1. Kostum.....	35
2. Asesoris pelengkap kostum	39
3. <i>Face painting</i>	41
C. Proses, hasil dan pembahasan <i>Develop</i> (pengembangan)	44
1. Validasi desain oleh ahli I.....	44
2. Validasi desain oleh ahli II	46
3. Pembuatan kostum dan asesoris	47
4. Validasi <i>face painting</i>	47
5. Validasi asesoris pelengkap kostum pada penataan rambut	50
6. <i>Prototype</i> tokoh.....	51
D. Proses, hasil dan pembahasan <i>disseminate</i> (penyebarluasan)	52
1. Gladi Kotor dan <i>fitting</i>	53
2. Penilaian Ahli (Grand Juri).....	53
3. Gladi Bersih	54
4. Pergelaran Utama.....	54

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	57
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Biaya pembuatan kostum dan kosmetik 47

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Sumber kepiting rajungan (<i>portunus pelagicus</i>).....	26
2. Gambar 2. Desain kostum Kepiting Krak	28
3. Gambar 3. Desain asesoris pelengkap kostum	29
4. Gambar 4. Desain <i>face painting</i> Kepiting Krak.....	30
5. Gambar 5. Desain kostum Kepiting Krak 1 bagian belakang.....	35
6. Gambar 6. Desain kostum Kepiting Krak 1 bagian depan.....	36
7. Gambar 7. Desain kostum Kepiting Krak 2	37
8. Gambar 8. Kostum tokoh Kepiting Krak	37
9. Gambar 9. Pola kostum Kepiting Krak	38
10. Gambar 10. Pola kostum Kepiting Krak bagian belakang.....	38
11. Gambar 11. Dasar cat	38
12. Gambar 12. Cat kostum	39
13. Gambar 13. Desain asesoris pelengkap kostum.....	39
14. Gambar 14. Asesoris pelengkap kostum.....	40
15. Gambar 15. Pembuatan asesoris kepala	40
16. Gambar 16. Bentuk mata	41
17. Gambar 17. Dasar warna asesoris	41
18. Gambar 18. Desain <i>face painting</i> Kepiting Krak	42
19. Gambar 19. <i>Face painting</i> Kepiting Krak	42
20. Gambar 20. Penutupan pada alis	43
21. Gambar 21. Pengaplikasian <i>face painting</i> warna merah	43
22. Gambar 22. Pengaplikasian <i>face painting</i> warna kuning	44
23. Gambar 23. Desain kostum Kepiting Krak 1 bagian belakang	45
24. Gambar 24. Desain kostum Kepiting Krak 1 bagian depan	45
25. Gambar 25. Desain kostum Kepiting Krak 2	46
26. Gambar 26. Kostum Kepiting Krak	46
27. Gambar 27. Desain <i>face painting</i> 1	48
28. Gambar 28. Hasil validasi <i>face painting</i> 1	48
29. Gambar 29. Desain <i>face painting</i> 2	48
30. Gambar 30. Hasil validasi <i>face painting</i> 2	49
31. Gambar 31. Desain <i>face painting</i> 3	49
32. Gambar 32. Hasil validasi <i>face painting</i> 3	49
33. Gambar 33. Desain <i>face painting</i> 4	50
34. Gambar 34. Hasil validasi <i>face painting</i> 4	50
35. Gambar 35. Hasil validasi asesoris pelengkap kostum 1	51
36. Gambar 36. Hasil validasi asesoris pelengkap kostum 2	51
37. Gambar 37. <i>Prototype</i> kostum Kepiting Krak	52
38. Gambar 38. Kepiting Krak di panggung	56
39. Gambar 39. Kepiting Krak bersama dengan 3 tokoh lain	56

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Lampiran 1. Foto proses pengaplikasian <i>face painting</i>	65
2.	Lampiran 2. Foto proses pengaplikasian <i>face painting</i>	65
3.	Lampiran 3. Foto mahasiswa beserta dengan dosen pembimbing	66
4.	Lampiran 4. Foto Kepiting Krak di panggung	66
5.	Lampiran 5. Foto Kepiting Krak dengan <i>beautian di panggung</i>	67
6.	Lampiran 6. Foto Kepiting Krak dengan <i>beautian</i>	67
7.	Lampiran 7. <i>Photobooth</i> pergelaran	68
8.	Lampiran 8. Panggung pergelaran	68
9.	Lampiran 9. Properti dan <i>background</i> panggung	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia dikenal sebagai negara bahari dimana wilayah lautnya mencakup tiga perempat luas Indonesia atau 5,8 juta km² dengan garis pantai sepanjang 81.000 km, sedangkan luas daratannya hanya mencapai 1,9 juta km². Dengan kondisi laut dan sebagai negara kepulauan terbesar dunia, Indonesia memiliki beberapa laut yang menghubungkan antara pulau di Indonesia diantaranya laut arafuru wilayah perairan yang berada di antara Australia dan Pulau Papua, laut banda terletak di kepulauan maluku, laut flores terdapat disebelah utara pulau flores, laut sawu terdapat di pulau sumba, pulau Sawu, pulau rote, pulau timor dan pulau flores termasuk Provinsi Nusa Tenggara Timur, laut timor, laut sulawesi, laut maluku, dan laut jawa. Dari semua masing-masing laut tersebut memiliki kekayaan biota laut yang beragam dan berlimpah antara lain berbagai macam ikan hias, terumbu karang, dan binatang laut (Priyaatmadja 2013).

Salah satu binatang laut yang beragam dan berlimpah di pulau Jawa adalah kepiting. Kepiting ini merupakan jenis hewan laut yang memiliki kurang lebih 124 jenis yang ada di Perairan Indonesia antara lain kepiting rawa (Kepiting Lawo), kepiting suji (Kepiting Laut), kepiting batu, kepiting bakau, kepiting garuntu dan kepiting jenis rajungan (*portunus pelagicus*). Dari beberapa jenis

kepiting tersebut rajungan merupakan jenis kepiting yang dapat dikonsumsi dan memiliki harga yang cukup mahal (Bontocina-kaizen, 2011).

Rajungan (*portunus pelagicus*) memiliki tempat hidup yang berbeda dengan jenis kepiting pada umumnya. Rajungan merupakan jenis kepiting berenang yang juga mendiami dasar lumpur berpasir sebagai tempat berlindung dan banyak terdapat pada lautan Indo Pasifik dan India. Di Indonesia sendiri rajungan terdapat di daerah Gilimanuk Pantai Utara Bali, Pengambangan Pantai Selatan Bali, Teluk Jakarta, Muncar Pantai Selatan Jawa Timur, Pasuruhan Pantai Utara Jawa Timur, Lampung, Medan dan Daerah Kalimantan Barat. Habitat rajungan lain yaitu daerah substrat berpasir, pasir berlumpur dan di pulau berkarang (Paj89, 2012).

Sejak tahun 1973 di negara tetangga, rajungan (*portunus pelagicus*) merupakan hasil laut yang penting dalam sektor perikanan. Di Indonesia sendiri sampai sekarang masih merupakan komoditas perikanan yang memiliki nilai ekonomis tinggi yang di ekspor terutama ke negara Amerika, yaitu mencapai 60 persen dari total hasil tangkapan rajungan (Nugraha, 2011). Rajungan (*portunus pelagicus*) merupakan biota laut yang bernilai gizi tinggi, dan komoditas ekspor dengan nilai jual yang mahal, semua bagiannya dapat dimanfaatkan diantaranya daging. Rajungan banyak digunakan sebagai bahan baku rajungan kalengan, cangkang atau kulit rajungan dapat diolah sebagai bahan baku kosmetik serta beberapa industri lainnya (Soegiriet al, 2014).

Berlimpahnya manfaat yang di dapat akan menimbulkan perburuan kepiting semakin tak terkendali, keberadaan dan ketersediaan kepitingpun

semakin mengkhawatirkan. Tinggi kebutuhan akan kepiting saat ini belum sebanding dengan populasi yang pengelolaan sumber daya seringkali terbentur oleh berbagai permasalahan, diantaranya terbatas informasi mengenai aspek dinamika populasi, selektifitas penangkapan, konversi lahan mangrove yang berlebihan serta penurunan kualitas perairan akibat pencemaran, dan belum dikuasainya teknologi budidaya. Masalah lain yang dihadapi pada usaha pembenihan kepiting dewasa ini adalah rendahnya tingkat kelangsungan hidup dan ketahanan stres pada stadia larva terutama pada stadia zoea dan megalopa, permasalahan penyakit juga merupakan tantangan dalam budidaya kepiting khususnya pembenihan. serangan jamur dan pemanfaatan serta pengelolaan yang asal-asalan akan menyebabkan penurunan stok populasi dan mengancam kelestarian sumberdaya yang pada akhirnya akan bermuara pada bencana kemiskinan, kelaparan, dan kejahatan. Penangkapan kepiting muda selama ini banyak dilakukan oleh nelayan tradisional, aktivitas tersebut berdampak terhadap rendahnya kehadiran kepiting baru di habitatnya (Kompasiana, 2015).

Upaya yang telah dilakukan untuk pelestarian kepiting pemerintah dengan mengeluarkan regulasi terkait dengan penangkapan Lobster (*Panulirus spp*), Kepiting (*Scylla spp*), dan rajungan (*Portunus pelagicus*). Kepiting yang diperbolehkan untuk ditangkap adalah kepiting yang telah mengalami satu kali pemijahan (matang gonad). Menurut Dirjen Perikanan Tangkap, Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) Gellwyn Yusuf "Kepiting ini harus kita batasi (penangkapannya)". Menteri Kelautan dan Perikanan Susi Pudjiastuti telah mengeluarkan larangan penangkapan lobster, kepiting, dan rajungan dalam

keadaan bertelur dan yang masih di bawah 200 gram. Pemerintah bersama masyarakat dan stakeholder bergandeng tangan untuk berbenah diri mulai dari perencanaan hingga evaluasi program dan penguasaan teknologi budidaya. Upaya lain yang dapat dilakukan dengan cara mengenalkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga keberlangsungan populasi kepiting dari kepunahan melalui pendidikan, dalam pendidikan dilakukan dengan membuat pertunjukan drama musikal yang bertema *under the sea*, supaya orang lebih tertarik dan memperhatikan dari isi cerita drama musikal maka tokoh yang akan ditampilkan yaitu macam-macam biota laut salah satunya binatang laut kepiting jenis rajungan (*portunus pelagicus*) digunakan sebagai sumber ide dalam pembuatan kostum, tata rias fantasi, asesoris yang mana sebagai bentuk pertanggungjawaban akademis sebagai mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan.

Mevisualisasi tokoh Kepiting Krak dalam perancangan kostum, asesoris, dan tata rias fantasi ini tidak mudah karena memerlukan berbagai macam keterampilan hingga suatu kreatifitas, bekal pengetahuan dan informasi tentang tokoh yang akan dibuat. Selain itu, perancangan kostum, asesoris, dan tata rias fantasi juga harus memahami dari isi drama musikal untuk menemukan karakter dan karakteristik untuk menentukan sumber ide kemudian membuat desain tokoh yang tidak hanya sekali dalam membuat desain tetapi membutuhkan beberapa kali untuk menemukan hasil yang cocok atau sesuai dengan tokoh. Menerapkan kostum, asesoris, dan tata rias fantasi memerlukan beberapa langkah mulai dari menentukan bahan yang digunakan, menentukan ukuran talent, melihat keseluruhan kostum mengganggu tidaknya pada saat pertunjukan. Menampilkan

keseluruhan tokoh dari kostum, asesoris, dan tata rias fantasi dengan memperhatikan bagaimana supaya riasan wajah bertahan lama ketika acara berlangsung karena tokoh kepiting ini aktif dipanggung, serta bagaimana rias wajah tersebut terlihat penonton dengan jarak yang jauh. Menampilkan keseluruhan kostum pada pertunjukan drama musikal yang bertema *under the sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara yang memiliki pesan moral mencintai biota laut Indonesia yang akan dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi adanya permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Perburuan kepiting semakin tak terkendali, keberadaan dan ketersediaannya pun semakin mengkhawatirkan
2. Konversi lahan mangrove yang berlebihan serta penurunan kualitas perairan diakibatkan karena pencemaran
3. Kurangnya informasi mengenai aspek dinamika populasi
4. Kurangnya kesadaran masyarakat dalam menjaga keberlangsungan populasi kepiting
5. Tidak mudah dalam merancang kostum, asesoris dan tata rias fantasi dalam menentukan bahan untuk kostum dan asesoris, serta pemilihan kosmetik yang tidak luntur untuk di pakai saat pertunjukan
6. Menentukan rancangan kostum yang tidak menimbulkan kesulitan saat talent di panggung.

7. Dalam menentukan bahan jangan sampai mengganggu kenyamanan talent.
8. Penampilan talent yang sangat aktif di panggung menyebabkan berkeringat sehingga dibutuhkan kosmetik yang tidak luntur.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, masalah-masalah yang dapat diaplikasikan secara langsung serta bagian-bagian yang mendukung pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara. Maka penulisan proyek akhir ini akan dibatasi pada permasalahan yang terkait pada pembuatan desain kostum, asesori, tata rias fantasi serta *face painting*, pada tokoh Kepiting Krak dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara merancang kostum, asesori, tata rias fantasi, serta *face painting* sesuai dengan tokoh Kepiting Krak dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana penataan kostum, asesori, tata rias fantasi serta *face painting* sesuai dengan tokoh Kepiting Krak dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Kepiting Krak secara keseluruhan pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan Penulisan

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

1. Menghasilkan rancangan kostum, asesoris, rancangan tata rias fantasi dan *face painting* tokoh Kepiting Krak pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
2. Menerapkan kostum, asesoris, tata rias fantasi dan *face painting* tokoh Kepiting Krak pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Kepiting Krak pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

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

1. Manfaat bagi penyusun
 - a. Menambah pengetahuan dalam menciptakan Menerapkan kostum, asesoris, tata rias fantasi dan *face painting* sesuai dengan tokoh
 - b. Pengetahuan keterampilan mahasiswa dalam membuat suatu karya sesuai dengan tema atau tokoh yang akan ditampilkan
 - c. Mengasah ide untuk kreativitas baru terhadap tokoh yang akan ditampilkan
 - d. Untuk mempromosikan diri sebagai penata rias
2. Manfaat bagi Program Studi
 - a. Menciptakan mahasiswa yang profesional dalam tata rias dan kecantikan

- b. Program Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta lebih dikenal masyarakat dengan adanya pertunjukan
- 3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Memberikan informasi yang lebih sesuai dengan tema yang dipakai pada saat pertunjukan yaitu *Under The Sea*
 - b. Dapat mengetahui hasil karya Proyek akhir yang dilakukan Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta
 - c. Mengenalkan dan cinta biota laut untuk tidak merusak biota laut

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir tentang *Under The Sea* dalam drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara dengan judul Proyek akhir **“Tata Rias Fantasi Kepiting Krak dalam Pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara”** yang merupakan karya asli penulis dan sejauh pengetahuan penulis, Belum pernah ada karya yang serupa dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis merupakan ringkasan atau *summary* atau *précis* yang paling efektif dalam menyajikan suatu karangan yang panjang menjadi bentuk pendek (Gorys Keraf, 2016). Menurut Imron Rosidi (2009: 52) sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama. Harry Sulastianto (2006: 92) sinopsis adalah pengantar atau penjelasan singkat dari sebuah garapan cerita yang dibuat. Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan sinopsis yaitu suatu penjelasan singkat dari suatu cerita yang dibuat supaya pembaca tertarik sehingga membaca utuh isi karangan tersebut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Menurut Triyanto (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain kostum yang baru (Navita, 2015). Dari beberapa pendapat di atas pengertian sumber ide dapat dikaji suatu proses dimana seseorang menciptakan suatu karya yang baru atau untuk inspirasi baru.

2. Kepiting Rajungan

Rajungan termasuk ke dalam: *kingdom*: animalia, sub *kingdom*: *eumetazoa*, *grade*: *bilateria*, divisi: *eucoelomata*, *section*: *protostomia*, *filum*: *arthropoda*, kelas: *crustacea*, sub kelas: *malacostraca*, *ordo*: *decapoda*, sub ordo: *reptantia*, seksi: *brachyura*, sub seksi: *branchyrhyncha*, famili: *portunidae*, sub famili: *portunninae*, *genus*: *portunus*, spesies: *portunus pelagicus*. Dari beberapa jenis kepiting yang dapat berenang (*swimming crab*), sebagian besar merupakan jenis rajungan, sebagai contoh yang banyak terdapat di Teluk Jakarta adalah 7 jenis rajungan seperti *portunus pelagicus* rajungan biasa, *portunus sanguinolentus* rajungan bintang, *thalamita crenata*, *thalamita danae*, *charybdis feriatus* rajungan karang, *charibdis natator*, *podophthalmus vigil* rajungan angin (Zaldi Sambas, 2010).

a. Habitat rajungan

Habitat rajungan pada pantai bersubstrat pasir, pasir berlumpur dan di pulau berkarang, juga berenang dari dekat permukaan laut (sekitar 1 m) sampai kedalaman 65 meter. Rajungan hidup di daerah *estuaria* kemudian bermigrasi ke perairan yang bersalinitas lebih tinggi untuk menetas telurnya, dan setelah mencapai rajungan muda akan kembali ke *estuaria*. Rajungan banyak menghabiskan hidupnya dengan membenamkan tubuhnya di permukaan pasir dan hanya menonjolkan matanya untuk menunggu ikan dan jenis invertebrata lainnya yang mencoba mendekati untuk diserang atau dimangsa. Perkawinan rajungan terjadi pada musim panas, dan terlihat yang jantan melekatkan diri pada betina kemudian menghabiskan beberapa waktu

perkawinan dengan berenang. Sebagaimana halnya dengan kerabatnya, yaitu kepiting bakau, di alam makanan rajungan juga berupa ikan kecil, udang-udang kecil, binatang invertebrata, detritus dan merupakan binatang karnivora. Rajungan juga cukup tanggap terhadap pemberian pakan *formula/pellet*. Sewaktu-waktu masih stadia larva, hewan ini merupakan pemakan plankton, baik phyto maupun zooplakton (Zaldi Sambas, 2010).

b. Morfologi rajungan

Morfologi rajungan berbeda dengan kepiting bakau, di mana rajungan (*Portunus pelagicus*) memiliki bentuk tubuh yang lebih ramping dengan capit yang lebih panjang dan memiliki berbagai warna yang menarik pada karapasnya. Duri akhir pada kedua sisi karapas relatif lebih panjang dan lebih runcing. Rajungan hanya hidup pada lingkungan air laut dan tidak dapat hidup pada kondisi tanpa air. Rajungan memang tergolong hewan yang bermukim di dasar laut, tapi malam hari suka naik ke permukaan untuk cari makan, maka rajungan disebut juga “*swimming crab*” alias kepiting yang bisa berenang.

Rajungan (*Portunus pelagicus*) memiliki karapas berbentuk bulat pipih, sebelah kiri-kanan mata terdapat duri sembilan buah, di mana duri yang terakhir berukuran lebih panjang. Rajungan mempunyai 5 pasang kaki, yang terdiri atas 1 pasang kaki capit berfungsi sebagai pemegang, memasukkan makanan kedalam mulutnya dan melindungi diri dari musuh, 3 pasang kaki sebagai kaki jalan dan sepasang kaki terakhir mengalami modifikasi menjadi alat renang yang ujungnya menjadi pipih dan membulat seperti dayung.

Bobot rajungan dapat mencapai 400 gram, dengan ukuran karapas sekitar 300 mm (12 inchi), Rajungan bisa mencapai panjang 18 cm, capitnya kokoh, panjang dan berduri-duri. Pada hewan ini terlihat menyolok perbedaan antara jantan dan betina, yang jantan lebih besar dan berwarna lebih cerah serta berpigmen biru terang sedangkan yang betina berwarna sedikit lebih coklat. Rajungan jantan mempunyai ukuran tubuh lebih besar dan capitnya lebih panjang daripada betina. Perbedaan lainnya adalah warna dasar, rajungan jantan berwarna kebiru-biruan dengan bercak-bercak putih terang, sedangkan betina berwarna dasar kehijau-hijauan dengan bercak-bercak putih agak suram (Darwis Rumberu, 2012).

c. Keterkaitan ekosistem

Rajungan (*portunus pelagicus*) memiliki tempat hidup yang berbeda dengan jenis kepiting pada umumnya seperti kepiting bakau (*Scylla serrata*), tetapi memiliki tingkah laku yang hampir sama dengan kepiting. Rajungan (*Portunus pelagicus*) merupakan jenis kepiting perenang yang juga mendiami dasar lumpur berpasir sebagai tempat berlindung. Jenis rajungan ini banyak terdapat pada lautan Indo-Pasifik dan India. Sementara itu informasi dari panti benih rajungan milik swasta menyebutkan bahwa tempat penangkapan rajungan terdapat di daerah Gilimanuk (pantai utara Bali), Pengambengan (pantai selatan Bali), Muncar (pantai selatan Jawa Timur), Pasuruan (pantai utara Jawa Timur), daerah Lampung, daerah Medan dan daerah Kalimantan Barat.

Dalam pertumbuhannya, rajungan (dan semua anggota *Portunidae*) sering berganti kulit. Kulit kerangka tubuhnya terbuat dari bahan berkapur dan terus tumbuh. Jika akan tumbuh lebih besar maka kulitnya akan retak pecah dan dari situ akan keluar individu yang lebih besar dengan kulit yang masih lunak. Rajungan yang baru berganti kulit, tubuhnya masih sangat lunak, diperlukan beberapa waktu untuk dapat membentuk lagi kulit pelindung yang keras. Masa selama bertubuh lunak ini merupakan masa paling rawan dalam kehidupan kepiting, karena pertahanannya pun sangat lemah tidak jarang disergap, dirobek-robek dan dimakan oleh sesama jenisnya. Kanibalisme di kalangan rajungan tampaknya memang merupakan hal yang sering terjadi terutama dalam ruang terbatas, baik pada yang dewasa maupun yang masih larva. Seekor rajungan dapat menetas telurnya menjadi larva sampai lebih sejuta ekor. Larva yang baru menetas ini bentuknya sangat berlainan dari bentuk dewasa. Larva ini mengalami beberapa kali perubahan bentuk sampai mendapatkan bentuk seperti yang dewasa. Larva yang baru ditetaskan (tahap *zoea*) bentuknya lebih mirip udang dari pada rajungan. Di kepalanya terdapat semacam tanduk memanjang, matanya besar dan di ujung kakinya terdapat rambut-rambut. Tahap *zoea* ini sendiri lagi dari 4 tingkat untuk kemudian berubah ke tahap *megalopa* dengan bentuk yang lain lagi. Berbeda dengan yang dewasa yang hidup di dasar, larva rajungan berenang-renang, terbawa arus, dan hidup sebagai plankton. Pada tahap *megalopa*, bentuknya sudah mulai mirip rajungan, tubuhnya makin melebar, kaki dan capitnya sudah jelas wujudnya, matanya sangat besar (bahkan bisa lebih besar dari mata yang

dewasa). Barulah pada perkembangan tahap berikutnya terbentuk juvenil yang sudah merupakan rajungan muda (Darwis Rumberu, 2012).

3. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto (2011: 22) ada 4 teknik pengembangan *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi* dalam mengolah suatu objek menjadi gubahan-gubahan, atau bentuk baru tetapi tidak meninggalkan bentuk asli . Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42) perubahan wujud suatu karya dilakukan dengan 4 teknik yaitu *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan sumber ide memiliki beberapa teknik yang digunakan untuk menciptakan hasil karya, teknik yang digunakan yaitu *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*.

Pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42) terdapat 4 teknik diantaranya yaitu *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

- a. *Stilisasi* merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar.
- b. *Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. *Transformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang telah digambarkan.

- d. *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Marwanti (2000: 3) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Eko Santosa (2008: 286) desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai desain penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa. Menurut Widjningsih (1983: 1) desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu rancangan obyek atau gambaran yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

2. Unsur Desain

Menurut Novi Kurnia (2012: 3) terdapat 6 unsur desain yaitu garis, bentuk, tekstur, warna, arah dan ukuran yang merupakan penentu apakah desain yang dibuat mudah dibaca dan dimengerti orang atau tidak. Menurut Uswatun Khasanah (2014: 85) unsur desain adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain dan terdapat 4 macam unsur desain yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Ernawati (2008: 201) unsur desain terdapat 7 unsur desain yang digunakan yaitu unsur garis, arah, bentuk,

ukuran, gelap terang, warna, dan unsur tekstur. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan unsur desain merupakan sebagai penentu bahwa desain tersebut dapat dibaca dan dimengerti orang dan terdapat 7 unsur desain, unsur garis, arah, bentuk, ukuran, unsur gelap terang, unsur warna dan unsur tekstur.

Unsur desain menurut Ernawati (2008: 201) diantaranya yaitu

- a. Unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. sifat – sifat garis adalah sebagai berikut : sifat garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, sifat garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.
- b. Unsur arah yaitu pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya.
- c. Unsur bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*).
- d. Unsur tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.
- e. Unsur ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya.
- f. Unsur *value* (nada gelap terang) merupakan benda yang hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan.
- g. Unsur warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Yang mana unsur warna ini memiliki sifat yaitu warna merah, kuning, jingga yang

memberikan kesan agresif, menyerang, membangkitkan gembira, semangat dan menonjol sedangkan pada warna hijau, biru dan ungu yang memberikan kesan tenang, fasif, dan kurang menarik perhatian.

3. Prinsip Desain

Menurut Prapti Karomah (1990: 1) terdapat 5 macam prinsip desain yaitu kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama yang mana untuk mencapai suatu perpaduan yang memberikan efek-efek tertentu. Menurut Marwanti (2000: 14) untuk mendapatkan hasil yang indah dalam suatu susunan desain perlu menyusun 5 prinsip desain yaitu keselarasan, kesebandingan, irama, aksen dan keseimbangan. Menurut Ernawati (2008: 211) prinsip yang digunakan untuk menciptakan suatu karya terdapat 6 prinsip desain yaitu prinsip keselarasan, kesebandingan, keseimbangan, irama, prinsip aksen dan kesatuan. Menurut uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip desain terbagi menjadi 6 yaitu keselarasan, kesebandingan, keseimbangan, irama, aksen dan kesatuan yang merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu. Menurut Ernawati (2008: 211) prinsip desain meliputi keselarasan, kesebandingan, keseimbangan, irama, aksen dan kesatuan.

- a. Prinsip keselarasan adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

- b. Prinsip kesebandingan adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.
- c. Prinsip keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.
- d. Prinsip irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda.
- e. Prinsip aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan.
- f. Prinsip kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

D. Kostum dan Asesori Pendukung

1. Pengertian Kostum atau Busana

Menurut Eko Santosa (2008: 310) tata kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Menurut Harry Sulastianto (2006: 185) kostum yaitu segala sesuatu termasuk asesoris yang dikenakan atau terpaksa tidak dikenakan kepada pemain untuk kepentingan pertunjukan. Menurut Sigit Astono (2007: 12) kostum pengertian lebih luas bisa berarti: busana, asesoris, tata rias dari pelaku seni (seniman/ pemain). Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan kostum yaitu seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh untuk kepentingan pertunjukan.

2. Pengertian Asesori

Accessories yaitu pakaian yang melengkapi bagian-bagian busana yang bukan pakaian dasar atau yang belum termasuk dalam busana dasar, busana tubuh, busana kaki dan busana kepala. Pakaian ini ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter atau tujuan-tujuan lain (Heru Subagiyo, 2010). Menurut Triyanto (2011: 3) mendesain asesoris dapat diartikan sebagai merancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius. Asesoris adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk menambah keindahan bagi pemakai (Rinrin Irawan, 2012). Menurut pendapat di atas maka asesoris dapat disimpulkan yaitu asesoris sebagai pelengkap busana yang fungsinya untuk memperindah dan memiliki nilai *plus* untuk pemakainya.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Eko Santosa (2008: 273) tata rias diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna atau untuk menggambarkan karakter tokoh. Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8) merias wajah adalah bagian dari melukis yang dapat memberikan makna keindahan. Rias wajah dapat memberikan nilai-nilai seni yang dapat memberikan makna tertentu yang ingin disampaikan dari goresan kuas dan warna. Menurut Harry Sulastianto (2006: 185) tata rias biasanya berkaitan dengan kegiatan merias untuk membuat orang lebih menarik, cantik atau lebih tampan. Menurut para pendapat di atas

maka dapat disimpulkan rias wajah yaitu seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna atau penggambaran karakter tokoh.

2. Jenis tata rias fantasi

Menurut Eko Santosa (2008: 275) tata rias fantasi dikenal juga dengan rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8) rias fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias. Tata rias fantasi adalah tata rias yang meliputi tata rias wajah dan tubuh (*body painting*) yang merupakan visualisasi dari imajinasi seorang penata rias atau perias tentang sosok tertentu, tokoh tertentu atau benda tertentu (Gudeliastite, 2011). Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan tata rias fantasi yaitu rias yang menampilkan suatu bentuk kreasi dengan mengubah wajah atau tubuh tidak realistik atau menurut imajinasi oleh penata rias.

3. *Body painting* atau *face painting*

Menurut Eko Santosa (2008: 281) rias raga atau sering dikenal dengan sebutan *body painting* merupakan rias yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk stick atau krim. *Face painting* adalah melukis wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan mulai dari bunga-bunga, hewan, tokoh ataupun gambar lainnya yang dapat menarik perhatian orang. Bagi sebagian orang ada *face painting* biasanya digunakan untuk rias drama kolosal, drama musical, syuting film, festival, ataupun

sekedar bergaya (Farah Ayudita, 2012). Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 9) *body painting* atau seni melukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus dapat memberikan kesan cantik dan indah karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan *face painting* yaitu seni melukis yang diaplikasikan pada wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan.

4. Lukisan abstrak

Lukisan abstrak adalah semua tentang menggambarkan perasaan objek sederhana, dan membuatnya luar biasa. Ini mendorong imajinasi lebih eksekusi yang tepat dari lingkungan, aspek-aspek penting seperti menyusun, menggambar, balancing warna, dan menciptakan efek khusus yang diperlukan untuk seni abstrak adalah rinci (Hobitute Artists, 2011). Lukisan abstrak adalah sebuah lukisan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah bentuk dan wujud yang tidak natural dan realistik. Jenis lukisan ini memang tidak memperlihatkan rupa yang real atau yang tidak kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Lukisan abstrak termasuk sebuah bentuk karya yang penuh dengan imajinasi yang tinggi dan banyak menyiratkan pesan di dalamnya (Enportu, 2016).

F. Pergelaran

1. Drama musikal

Menurut Eko Santosa (2008: 48) merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Drama musikal adalah satu bentuk ekspresi kesenian yang dikolaborasikan antara

musik, laku, gerak dan tari, yang menggambarkan suatu cerita yang dikemas dengan tata koreografi dan musik yang menarik sehingga terbentuklah sebuah drama musik atau kadang di kenal dengan “*musical play*” (Yesilestari3, 2013). Drama musikal ialah suatu pertunjukan teater yang menggabungkan seni tari, musik, dan seni peran (seputarilmu, 2016). Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan drama musikal yaitu pertunjukan seni teater yang menggabungkan seni tari, seni musik, dan seni peran.

2. Panggung

Menurut Eko Santosa (2008: 387) panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. salah satu bentuk panggung *proscenium* yaitu panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (Imam Mudin, 2011). Panggung yaitu suatu tempat yang ditinggikan yang berisi dekorasi dan penonton dapat jelas melihat (Teaterku, 2010). Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan panggung yaitu tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang mana penonton dapat melihat secara jelas.

3. Cahaya (*lighting*)

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

Menurut Eko Santosa (2008: 331) cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. *Lighting* atau cahaya adalah penataan peralatan pencahayaan, untuk menerangi panggung sebagai pendukung sebuah pementasan (Kasur Terju, 2011). Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan cahaya merupakan unsur tata artistik yang paling penting untuk pertunjukan.

4. Musik

Menurut Harry Sulastianto (2006: 26) musik merupakan media yang dapat mengangkat ekspresi yang ada di dalam diri seniman. Seniman musik akan mengungkapkan ekspresinya dalam musik. Menurut A.P. Klapinglelang (2008: iii) musik adalah bunyi yang tersusun rapi dan mengandung beberapa unsur utama. Menurut Riyan Hidayatullah (2016: 7) musik adalah bagian dari dunia bunyi. Tentu yang dimaksud adalah bunyi-bunyi yang disusun sedemikian rupa sehingga enak didengar. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan musik yaitu bagian dari dunia bunyi yang tersusun rapi dan mengandung beberapa unsur utama.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bagian ini menggunakan metode 4D yaitu : *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan)

A. *Define* (pendefinisian)

Tahap *define* ini merupakan konsep dan tahap pengembangan yang menganalisis beberapa kajian yaitu analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis cerita

Analisis cerita Sabda Raja Mutiara yang menceritakan tentang Kerjaan Mutiara di bawah laut yang terdapat Raja Mutiara Ladivo dan Ratu Mutiara Ladiva serta Putra Mutiara Perlo dan Putri Mutiara Perviti yang mana Kerajaan tersebut penghasil mutiara yang sempurna, suatu ketika Putri Mutiara Perviti tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna, Raja Mutiara Ladivo marah dan mengusir Putri Mutiara Perviti namun Putra Mutiara Perlo menggantikan yang meninggalkan kerajaan. Dalam perjalanan Putra Mutiara Perlo bertemu dengan banyak teman dan banyak kejadian hingga akhirnya Putra Mutiara Perlo mengerti apa arti kesempurnaan. Akhirnya Putra Mutiara Perlo pulang ke Kerajaan dan menjelaskan bahwa mutiara yang dihasilkan Putri Mutiara Perviti itu tidak sempurna namun memiliki harga jual yang tinggi.

Pada *scene* ke 2 terdapat 2 corel dan 4 hewan laut yaitu Kepiting Krak dan Udang Antag adalah patih Kerajaan Mutiara, Ubur-ubur Ler dan Hiu Ngadu, yang

mana tokoh Kepiting Krak dan Udang Antag telah di hasut Ubur-ubur Ler dan Hiu Ngadu untuk menghancurkan Kerajaan Mutiara, kemudian dengan bersama-sama mereka menari dengan musik reggae yang berjudul kong kali kong. Ubur-ubur Ler menyuruh untuk menghancurkan Kerajaan dengan cara mefitnah penasehat Kerajaan Mutiara, kemudian Udang Antag dan Kepiting Krak setuju untuk bergabung menghancurkan Kerajaan Mutiara.

2. Analisis karakter dan karakteristik tokoh Kepiting Krak

Analisis karakter dan karakteristik tokoh ini mengkaji beberapa analisis yaitu karakter tokoh dan karakteristik tokoh

a. Karakter tokoh Kepiting Krak

Kepiting Krak memiliki karakter yang antagonis, aktif, ceria, jahat, provokator yang didapat dari membaca, membahas, dan mengkaji cerita dari pertunjukan drama musical Sabda Raja Mutiara.

b. Karakteristik tokoh kepiting krak

Mempunyai 5 pasang kaki, di mana kaki jalan pertama ukurannya besar, memiliki capit dan kaki jalan terakhir mengalami modifikasi sebagai alat berenang menyerupai dayung dan berbentuk pipih, serta memiliki cangkang yang besar dengan dikelilingi duri.

3. Analisis sumber ide

Sumber ide yang digunakan untuk tokoh Kepiting Krak ini menggunakan sumber ide kepiting jenis rajungan (*portunus pelagicus*), melihat dari detail anatomi dengan karakteristik 1 pasang capit yang panjang dan berduri yang mana berfungsi untuk mengambil makanan dan melindungi diri dari musuh, karapas

atau cangkang yang dikelilingi oleh duri, duri akhir pada karapas lebih panjang dan lebih runcing, 3 pasang kaki sebagai kaki jalan kepiting dan sepasang kaki mengalami modifikasi menjadi alat renang, memiliki warna kebiru-biruan dengan bercak-bercak putih terang. Dari sumber ide kepiting rajungan ini maka akan membantu dalam menentukan konsep yang akan digunakan untuk mencapai pembuatan tokoh Kepiting Krak yang diinginkan.



Gambar 1. Sumber ide Kepiting Rajungan (*portunus pelagicus*)
(Sumber: <http://darwisrumbaru.blogspot.co.id/2012/12/ranjungan>)

4. Analisis pengembangan sumber ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Kepiting Krak yaitu *distorsi* karena menonjolkan karakteristik visual abjek. Bagian yang di *distorsi* seperti 1 pasang tangan Kepiting Krak sebagai capit, 1 pasang kaki Kepiting Krak untuk kaki berenang, cangkang yang besar dikelilingi oleh duri pada belakang punggung, 3 pasang kaki lainnya yang dimodifikasi yang di letakkan pada samping kanan kiri Kepiting Krak, dan warna pada kepiting rajungan ini dikembangkan menjadi warna merah berkombinasi dengan kuning.

B. Design (perencanaan)

Pada tahap *design* menggunakan beberapa metode yaitu desain kostum, desain asesoris pelengkap kostum dan desain *face painting*.

1. Desain kostum

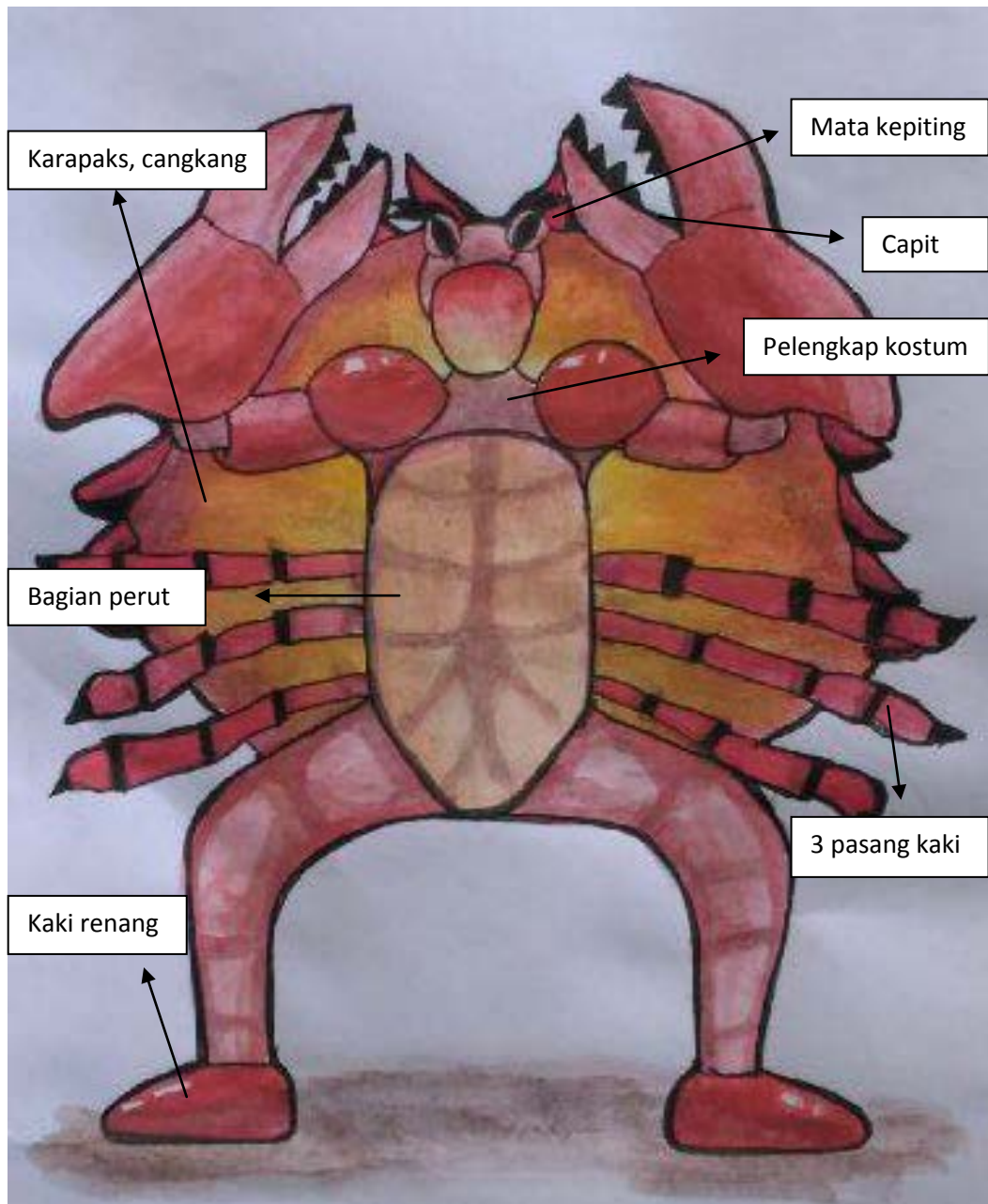
Desain kostum tokoh kepiting terdiri dari beberapa bagian yaitu sepatu, cangkang, celana leging, manset, tangan sebagai capit, kepala.

a. Menggunakan unsur desain

- 1) Unsur warna yaitu warna merah dan kuning yang memberikan kesan agresif, gembira dan semangat.
- 2) Unsur garis yang digunakan garis vertikal pada bagian 3 pasang kaki tokoh Kepiting Krak yang bermakna keras, kaku dan kokoh.
- 3) Unsur ukuran terletak pada kepiting rajungan yang kecil atau hewan laut menjadi Kepiting Krak sebagai tokoh pada drama musikal Sabda Raja Mutiara

b. Prinsip desain

- 1) Prinsip kesatuan untuk memberikan kesatuan secara keseluruhan antara satu bagian dengan bagian lainnya.
- 2) Prinsip keserasian yang diletakkan pada warna seluruh kostum
- 3) Prinsip aksent/pusat perhatian yang paling menonjol pada bagian cangkang dan capit Kepiting Krak.

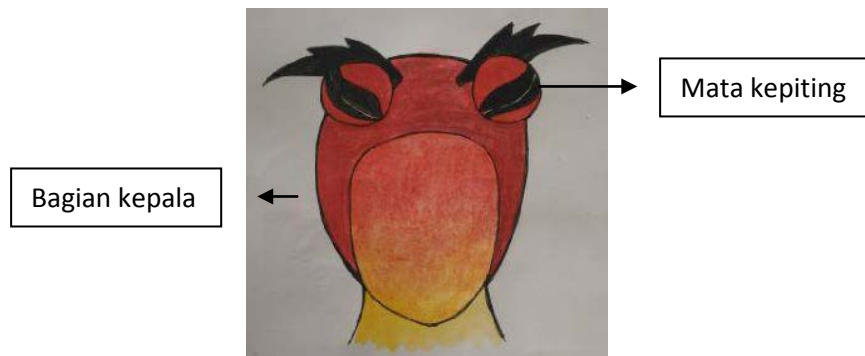


Gambar 2. Desain Kostum Kepiting Krak
(Sumber: Putri cahaya, 2016)

2. Desain asesoris pelengkap kostum

Desain asesoris ini digunakan pada bagian kepala Kepiting Krak, yang dibuat untuk menutupi bagian seluruh rambut dengan pemberian warna serta prinsip keseimbangan.

- a. Menggunakan unsur desain warna merah dan warna kuning yang memberikan kesan yang agresif, menyerang, gembira semangat dan menonjol yang disesuaikan dengan karakter yang dimiliki Kepiting Krak antagonis, ceria, jahat dan aktif.
- b. Menggunakan prinsip desain keseimbangan yang terletak pada bagian mata kanan dan kiri



Gambar 3. Desain asesoris pelengkap kostum
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

3. Desain *face painting*

Kepiting krak ini menggunakan *face painting* dengan warna merah dan kuning dengan aplikasi blok atau menyeluruh bagian wajah dengan menggunakan unsur warna dan prinsip kesatuan.

- a. Menggunakan unsur desain warna merah dan kuning yang memberikan kesan agresif, menyerang, gembira semangat dan menonjol yang disesuaikan dengan karakter Kepiting Krak yang antagonis, ceria, jahat dan aktif.

- b. Menggunakan prinsip kesatuan karena wajah Kepiting Krak ini bagian dari cangkang.



Gambar 4. Desain *Face painting* Kepiting Krak
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

C. *Develop* (pengembangan)

Konsep dan metode pengembangan pada tahap *develop* (pengembangan) yang akan dibahas tentang validasi desain kostum dan asesoris dan validasi *face painting*.

1. Validasi desain kostum dan asesoris

Validasi desain kostum dan asesoris merupakan tahap dalam merancang suatu desain yang mana akan di lakukan validasi dengan kedua pihak yang pertama pada ahli Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd dan pihak kedua kepada Ibu Yuswati, M.Pd selaku pembimbing. Pada tahap validasi yang masih memiliki kekurangan akan dilakukan revisi kemudian dilakukan kembali validasi, setelah mendapat persetujuan dari kedua pihak maka dilakukan dengan pembuatan kostum dan asesoris.

2. Validasi *face painting*

Validasi *face painting* dilakukan dengan 1 pihak yaitu Ibu Yuswati, M.Pd yang nantinya akan mendapatkan revisian jika validasi masih banyak kekurangan. Setelah mendapat persetujuan maka akan terbentuklah *Prototype* hasil karya pengembangan.

D. *Disseminate* (penyebarluasan)

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap *disseminate* (penyebarluasan) yang akan dibahas tentang Rancangan Pergelaran, Gladi kotor dan *fitting*, Penilaian Ahli (Grand Juri), Gladi Bersih dan Pergelaran Utama.

1. Rancangan Pergelaran

Rancangan pergelaran ini dilakukan untuk bentuk pergelaran yang akan ditampilkan, tema pergelaran, tempat pergelaran, serta tanggal yang diselenggarakan.

Bentuk pertunjukan pada pergelaran ini yaitu drama musikal dengan tema *Under The Sea* yang berjudul Sabda Raja Mutiara bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2016 Pukul 13.00 WIB.

2. Gladi Kotor dan *Fitting*

Gladi kotor dan *fitting* dilaksanakan pada Minggu, 15 Januari 2017 di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Dilakukan gladi kotor dan *fitting* untuk mengetahui bagian-bagian kostum yang kurang sesuai kemudian dilakukan validasi dan revisi, dan untuk mengetahui gerakan tokoh pada saat penampilan drama musikal.

3. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Penilaian ahli atau validasi *prototype* dengan 3 orang ahli dilakukan pada hari Minggu, 22 Januari 2016 di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta lantai 3, yang akan melibatkan 3 juri ahli pada beberapa kategori yaitu seniman pertunjukan oleh Bapak Dr. Drs. Hajar Pamadhi, M.A (Hons), ahli tata rias fantasi oleh Mamuk Rohmadona, S.Sn dan pemerhati seni oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd. Dilakukan penilaian juri untuk mengetahui peringkat yang terbaik dari seluruh mahasiswa yang melakukan Proyek Akhir pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada Minggu, 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Dilaksanakan gladi bersih untuk mengetahui pementasan talent berhubungan langsung dengan panggung dan *lighting*, serta menyiapkan seluruh kebutuhan untuk pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

5. Pertunjukan Utama

Pertunjukan utama drama musikal dengan tema *Under The Sea* yang berjudul Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ke empat ini akan membahas tentang proses, hasil dan pembahasan berisi proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, yang dibahas pada bab empat menggunakan metode proses, hasil dan pembahasan 4D yaitu *Define, Design, Develop* dan *Dessiminate*.

A. Proses, hasil dan pembahasan *define* (pendefisian)

Pembahasan *define* (pendefisian) memiliki beberapa rangkaian yaitu memahami dan menganalisis cerita Sabda Raja Mutiara, mempelajari dan menganalisis karakter serta karakteristik tokoh Kepiting Krak, menentukan sumber ide dan pengembangan sumber ide.

Drama musikal Sabda Raja Mutiara ini menceritakan tentang Kerjaan Mutiara di bawah laut yang terdapat Raja Mutiara Ladivo dan Ratu Mutiara Ladiva serta Putra Mutiara Perlo dan Putri Mutiara Perviti yang mana Kerajaan tersebut penghasil mutiara yang sempurna, suatu ketika Putri Mutiara Perviti tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna, Raja Mutiara Ladivo marah dan mengusir Putri Mutiara Perviti namun Putra Mutiara Perlo menggantikan yang meninggalkan Kerajaan. Dalam perjalanan Putra Mutiara Perlo bertemu dengan banyak teman dan banyak kejadian hingga akhirnya Putra Mutiara Perlo mengerti apa arti kesempurnaan. Akhirnya Putra Mutiara Perlo pulang ke Kerajaan dan menjelaskan bahwa mutiara yang dihasilkan Putri Mutiara Perviti itu tidak sempurna namun memiliki harga jual yang tinggi.

Pada *scene* ke 2 terdapat 2 corel dan 4 hewan laut yaitu Kepiting Krak dan Udang Antag adalah patih Kerajaan Mutiara, Ubur-ubur Ler dan Hiu Ngadu.

Yang mana tokoh Kepiting Krak dan Udang Antag telah di hasut Ubur-ubur Ler dan Hiu Ngadu untuk menghancurkan Kerajaan Mutiara, kemudian dengan bersama-sama mereka menari dengan musik regge yang berjudul Kong Kali Kong. Ubur-ubur Ler menyuruh untuk menghancurkan Kerajaan dengan cara mefitnah penasehat Kerajaan Mutiara, kemudian Udang Antag dan Kepiting Krak setuju untuk bergabung menghancurkan Kerajaan Mutiara.

Tokoh Kepiting Krak memiliki karakter yang antagonis, jahat dan provokator yang terdapat pada cerita Sabda Raja Mutiara yang mana bergabung bersama untuk menghancurkan Kerajaan Mutiara, karakter aktif dan ceria didapat dari Kepiting Krak yang menari bersama, tokoh Kepiting Krak didapat dari sumber ide kepiting jenis rajungan (*portunus pelagicus*) dengan karakteristik karapas/cangkang dikelilingi oleh duri, duri akhir pada karapas lebih panjang dan lebih runcing, mempunyai 5 pasang kaki, terdiri 1 pasang capit yang panjang dan berduri berguna untuk memasukan makanan kedalam mulut serta melindungi dari musuh, 3 pasang kaki dan sepasang kaki lagi mengalami modifikasi menjadi alat renang dengan menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi* untuk mencapai tokoh Kepiting Krak yang sesuai dengan karakter dan karakteristik dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. Bagian yang telah dilakukan *distorsi* seperti 1 pasang tangan Kepiting Krak sebagai capit, 1 pasang kaki Kepiting Krak untuk berenang, cangkang yang besar dikelilingi oleh duri pada belakang punggung, 3 pasang kaki lainnya untuk berjalan dan warna yang mulanya waran biru dengan bercak putih dikembangkan menjadi warna merah

dengan bercak kuning untuk memberikan kesan Kepiting Krak yang memiliki karakter yang antagonis.

B. Proses, hasil dan pembahasan *design* (perencanaan)

Tahap proses, hasil dan pembahasan yang akan dibahas dalam bab empat menggunakan metode 4D, salah satunya desain yang didalamnya menjelaskan bagaimana merancang desain kostum, desain asesoris pelengkap kostum, desain *face painting*.

1. Kostum

Proses rancangan desain Kepiting Krak yang pertama ini telah dibuat dengan bagian yang memiliki cangkang dan 4 pasang kaki dengan 1 pasang kaki sebagai capit yang memiliki warna orange berkombinasi dengan warna hitam.

Memiliki saran dan masukan dari validator yang mencakup cangkang pada desain ini terlalu kecil sehingga kurang memberikan keaslian kepiting dan warna kurang merah. Sehingga desain ini tidak dapat di aplikasikan langsung dalam pembuatan kostum



Gambar 5. Desain kostum tokoh Kepiting Krak 1 bagian belakang
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)



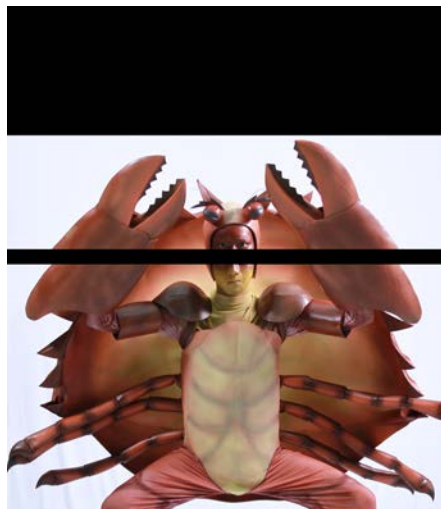
Gambar 6. Desain kostum tokoh Kepiting Krak 1 bagian depan
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

Proses rancangan desain Kepiting Krak yang kedua ini memiliki saran dan masukan dari validator yang mencakup rancangan ini dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum. Proses pembuatan kostum Kepiting Krak yang kedua ini melalui dari mencari ukuran talent, kemudian mencari orang yang sanggup untuk membuat kostum Kepiting Krak yang sesuai dengan rancangan desain, pembuatan kostum Kepiting Krak dibuat oleh Putra menggunakan bahan spon ati dari bagian 1 pasang capit diaplikasikan pada tangan kepiting krak, dan 1 pasang lagi untuk bagian kaki dayung untuk berenang diaplikasikan pada kaki Kepiting Krak menggunakan bahan leging dan menggunakan sepatu yang menggunakan bahan spon ati yang dibuat bentuk pipih seperti kaki dayung atau kaki renang, 3 pasang kaki menggunakan spon ati, cangkang yang besar dikeliling oleh duri diletakkan pada punggung Kepiting Krak dengan menggunakan bahan spon ati, bagian asesoris pelengkap kostum pada bagian kepala diaksen mata dan alis kepiting menggunakan bahan spon ati, dan pelengkap kostum menggunakan manset, dan seluruh warna Kepiting Krak merah berkombinasi dengan kuning menggunakan pewarnaan *brush*. Selama pembuatan kostum tetap dilakukan pemantauan secara

langsung supaya hasil sesuai dengan keinginan. Hasil desain kostum sesuai dengan hasil akhir.



Gambar 7. Desain kostum tokoh Kepiting Krak 2
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)



Gambar 8. Kostum tokoh Kepiting Krak
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

Langkah dalam pembuatan kostum Kepiting Krak ini menggunakan bahan spon dengan warna merah berkombinasi kuning berikut langkah dalam pembuatannya:

- a. Tentukan dalam memilih bahan untuk pembuatan kostum

- b. Pembuatan kostum dimulai dengan pembuatan pola dilakukan langsung pada bagian spon ati.



Gambar 9. Pola kostum Kepiting Krak
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

- c. Dilanjutkan pembuatan pada bagian cangkang yang belakang dengan memberikan tekstur menggunakan alat.



Gambar 10. Pola kostum Kepiting Krak bagian belakang
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

- d. Setelah pola terbentuk dilanjutkan dengan melakukan dasaran cat menggunakan kuas cat.



Gambar 11. Dasaran cat
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

- e. Setelah kering lanjutkan dengan memberikan cat dengan alat *brush* dan jemur supaya hasil lebih bagus.



Gambar 12. Cat kostum
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

2. Asesoris pelengkap kostum

Proses pembuatan asesoris Kepiting Krak melalui beberapa tahapan dari mencari ukuran kepala talent, kemudian mencari orang yang bisa membuat asesoris Kepiting Krak yang sesuai dengan rancangan desain. Asesoris dibuat menggunakan bahan spon ati diberi hiasan berupa lingkaran kepala dengan diberikan aksan bola mata, alis terbuat dari spon ati. Hasil akhir asesori pelengkap kostum sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 13. Desain asesoris pelengkap kostum
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)



Gambar 14. Aesoris pelengkap kostum
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

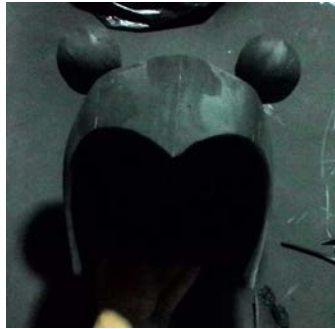
Langkah dalam pembuatan asesoris Keping Krak ini melalui beberapa tahap:

- a. Dari menentukan bahan yang akan dipakai, menggunakan bahan spon ati.
- b. Kemudian membuat bentuk pola asesoris kepala ini dengan menggunakan manekin kepala dengan membentuk lekungan menggunakan alat dan menempelkan satu persatu bagian dengan lem.



Gambar 15. Pembuatan asesoris kepala
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

- c. Lanjutkan dengan menempelkan pada bagian bola mata dengan menggunakan lem yang kuat.



Gambar 16. Bentuk mata
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

- d. Setelah selesai dalam pembuatan pola dan bentuk-bentuknya dilanjutkan dengan memberikan tekstur asesoris menggunakan alat.
- e. Dan dilanjutkan dengan pemberian dasar warna sebelum dilakukan pewarnaan sesuai dengan konsep ataupun desain.

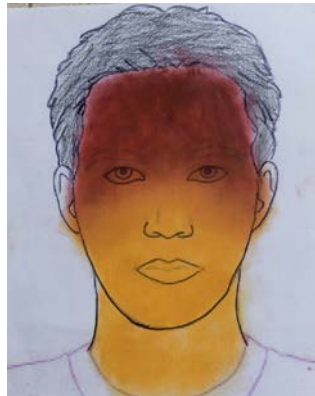


Gambar 17. Dasar warna asesoris
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

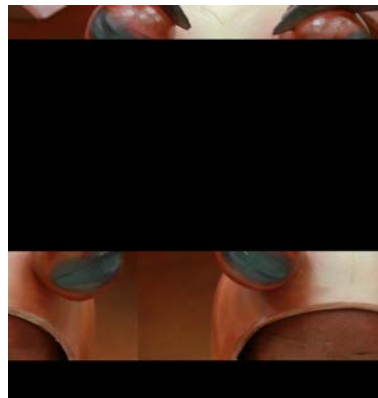
- f. Untuk *finishing* dilakukan pemberian warna sesuai dengan desain menggunakan alat *brush* supaya hasil halus dan merata.
3. *Face painting*

Face painting Kepiting Krak ini menggunakan efek 2D abstrak dengan tujuan riasan wajah memberikan kesatuan terhadap cangkang, dengan memperlihatkan warna yang jelas. Wajah disini tidak menjadi wajah kepiting ataupun wajah manusia yang mana wajah termasuk bagian cangkang kepiting

krak sehingga dibuat satu kesatuan antara wajah dengan cangkang Kepiting Krak. *Face painting* menggunakan bahan kosmetik *face painting* warna dan peralatan yang digunakan yaitu *spon foundation*.



Gambar 18. Desain *face painting* Kepiting Krak
(Sumber: Putri cahaya, 2017)



Gambar 19. *Face painting* Kepiting Krak
(Sumber: Putri cahaya, 2017)

Tahapan dalam melakukan *face painting* sebagai berikut :

- a. Sebelum dilakukan *face painting*, terlebih dahulu melakukan penutupan pada bagian alis dengan menggunakan skot mata yang berwarna coklat



Gambar 20. Penutupan pada alis
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

- b. Selanjutnya pengaplikasian *face painting* warna merah tua, dengan *mix* warna merah campur warna hitam untuk menghasilkan warna merah tua dan aplikasikan pada setengah bagian wajah sesuaikan dengan posisi cangkang.
- c. Dilakukan terlebih dahulu dalam pengaplikasian *face painting* warna merah bagian atas.



Gambar 21. Pengaplikasian *face painting* warna merah
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

- d. Dilanjutkan dengan pemberian warna *face painting* kuning sampai dengan bagian leher.



Gambar 22. Pengaplikasian *face painting* warna kuning
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

C. Proses, hasil dan pembahasan *develop* (pengembangan)

Proses hasil dan pembahasan pada tahap *develop* menjelaskan tentang validasi desain kostum dan validasi desain rias wajah.

1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh (ahli desain kostum dan asesori : Afif Ghurub Bestari, M.Pd). Validasi dilakukan pada Sabtu, 10 Desember 2016, dengan validasi kostum dan asesoris sebagai berikut :

a. Validasi desain kostum pertama

Pada proses rancangan desain pertama yang telah dibuat memiliki saran dan masukan dari validator yang mencakup cangkang pada desain ini terlalu kecil sehingga kurang memberikan keaslian kepiting dan warna kurang merah.



Gambar 23. Desain kostum Kepiting Krak 1 bagian belakang
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)



Gambar 24. Desain kostum Kepiting Krak 1 bagian depan
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

b. Validasi desain kostum kedua

Pada proses rancangan desain kedua yang telah dibuat memiliki saran dan masukan dari validator yang mencakup desain Kepiting Krak ini sudah sesuai yang memiliki cangkang yang lebar, memiliki 3 pasang kaki, 1 pasang kaki capit, 1 pasang sebagai kaki berenang, tinggal melakukan tahap pembuatan kostum.



Gambar 25. Desain kostum Kepiting Krak 2
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain tata rias fantasi, asesoris, dan *face painting* oleh Yuswati. M.Pd selaku dosen pembimbing. Validasi dilakukan pada Rabu, 20 Januari 2017.

Hasil validasi tata rias fantasi, asesoris dan *face painting* sebagai berikut :

Saran dan masukan dari validator mencakup tambahkan penutup untuk bagian bahu supaya tali yang mengikat tidak terlihat, bagaimana membuat supaya riasan wajah dengan *face painting* tersebut tahan lama ketika pertunjukan berlangsung dan tidak memiliki kerutan pada bagian leher.



Gambar 26. Kostum Kepiting Krak
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

3. Pembuatan kostum dan asesori

Kostum dibuat oleh Putra sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 25 hari, dengan seluruh biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan kosmetik sebagai berikut:

Tabel 1. Biaya pembuatan kostum dan kosmetik tokoh Kepiting Krak

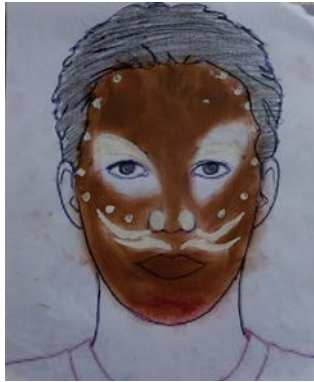
No.	Keterangan	Harga
1.	Biaya seluruh kostum, asesoris dan jasa pembuatan	Rp. 850.000
2.	Kosmetik <i>face painting</i> dan <i>spon foundation</i>	Rp. 150.000

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 15 Januari 2017 hasil *fitting* kostum yaitu kurang ke atas pada bagian cangkang, serta pemberian tutup pada bagian bahu, dan celana kebesaran. dan 20 Januari 2017 hasil *fitting* kostum yaitu terlalu besar pada bagian pinggang sehingga perlu dilakukan pengecilan.

4. Validasi *face painting*

Validasi *face painting* dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada (Selasa, 20 Desember 2016), (Jumat, 23 Desember 2016), (Rabu, 28 Desember 2016) dan (Jumat, 20 Januari 2017).

- a. Hasil validasi *face painting* pertama pada Selasa, 20 Desember 2016 yaitu warna putih bagian hidung kurang besar, bagian mata kelebaran, dan bagian kumis kurang lengkungan. Sehingga dilakukan revisi lagi untuk melakukan validasi berikutnya



Gambar 27. Desain *face painting* 1
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)



Gambar 28. Hasil validasi *face painting* 1
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

- b. Hasil validasi *face painting* kedua pada Jumat, 23 Desember 2016 yaitu seperti wajah kepiting yang memiliki potongan kaki kepiting, tidak terlihat kesatuan dengan badannya. Sehingga dilakukan validasi berikutnya.



Gambar 29. Desain *Face painting* 2
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)



Gambar 30. Hasil validasi *Face painting 2*
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

- c. Hasil validasi *face painting* ketiga Rabu, 28 Desember 2017 yaitu terlihat seperti sarang laba-laba dan mulut hiu serta tidak terlihat antagonis, cari sumber ide lagi

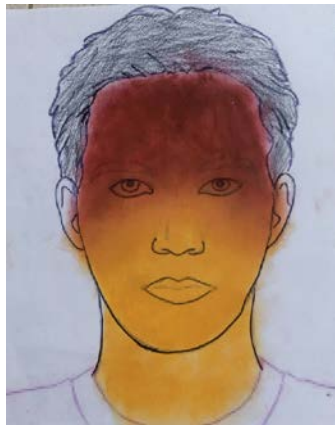


Gambar 31. Desain *Face painting 3*
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)



Gambar 32. Hasil validasi *Face painting 3*
(Sumber: Putri Cahaya, 2016)

- d. Hasil validasi *face painting* keempat Jumat, 20 Januari 2017 yaitu warna merah kurang menuju merah tua, warna *face painting* dengan menggunakan warna *eyeshadow*, *face painting* pada leher gimana caranya supaya tidak pecah-pecah karena bagian lekungan, dengan cara menggunakan kosmetik yang *waterproof*.



Gambar 33. Desain *Face painting* 4
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)



Gambar 34. Hasil validasi *Face painting* 4
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

5. Validasi asesoris pelengkap kostum pada bagian rambut

Validasi asesoris pelengkap kostum pada bagian kepala dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada 15 Januari 2017 dan pada tanggal 20 Januari 2017.

- a. Hasil validasi pertama 15 Januari 2017 yang memiliki saran yaitu kurang kenceng pada bagian pengikat leher, kurang belakang dan kurang membentuk lingkaran wajah supaya tidak terlihat rambutnya



Gambar 35. Hasil validasi asesoris pelengkap kostum 1
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

- b. Hasil validasi kedua dilakukan pada 20 Januari 2017 yang memiliki saran yaitu berikan warna pada bagian tali pengikat leher.



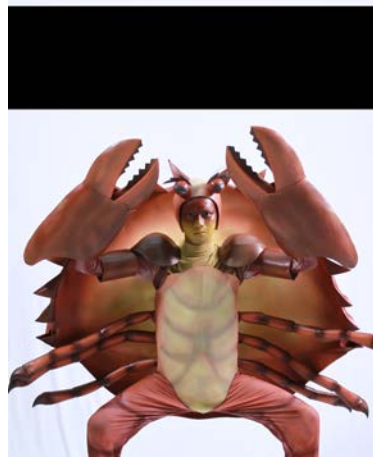
Gambar 36. Hasil validasi asesoris pelengkap kostum 2
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

6. *Prototype* tokoh

Prototype tokoh Kepiting Krak yang dikembangkan hasil *fitting* kostum, asesori, validasi *face painting* menunjukkan hasil sebagai berikut.

Penampilan tokoh Kepiting Krak setelah melewati beberapa tahap dari beberapa validasi yang menghasilkan kostum yang terbuat dari bahan spon ati

pada bagian cangkang, capit dan 4 pasang kaki lainnya serta asesoris yang terbuat dari spon ati. Yang mana pewarnaannya menggunakan alat *brush* cat supaya menghasilkan warna yang bagus dan merata pada bagian manset dan celana leging menggunakan teknik yang sama dengan alat *brush* cat dengan pengaplikasian dikit demi sedikit supaya tidak kaku. Untuk *face painting* menggunakan 2D abstrak untuk memberikan kesatuan antara wajah dengan cangkang Kepiting Krak yang berwarna merah dan kuning pengaplikasian *face painting* digunakan dengan *spon foundation*, berikut adalah hasilnya.



Gambar 37. *Prototype* kostum Kepiting Krak
(Sumber: Putri Cahaya, 2017)

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan, dengan mengusung tema *Under The Sea* pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara yang diselenggarakan pada Kamis, 26 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ditunjukan untuk kalangan mahasiswa, TK, SD, SMK dan masyarakat sekitar dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan tentang kesadaran bahwa Indonesia kaya dengan hasil laut dan macam-macam biota laut.

Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* ini meliputi gladi kotor atau *fitting* kostum, penilaian ahli (grand juri), gladi bersih dan pertunjukan utama.

1. Gladi kotor dan *fitting* kostum

Gladi kotor dan *fitting* kostum diselenggarakan pada Minggu, 15 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta acara gladi kotor difokuskan pada penampilan drama musikal, dan talent menggunakan kostum sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Hasil dari gladi kotor ini yaitu dapat melihat kekurangan apa saja pada kostum untuk talent dan mengetahui gerakan pada talent Kepiting Krak dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. Kostum Kepiting Krak terdapat pada bagian celana leging masih kebesaran sehingga dilakukan pengecilan, pada bagian asesoris kepala masih kebesaran sehingga dilakukan pengecilan.

2. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Penilaian ahli (grand juri) atau validasi *prototype* dengan 3 orang ahli yang mana dilakukan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (grand juri) diselenggarakan pada Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd, ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S.Sn, dan pemerhati seni diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi, M.A.

Penilaian yang dilakukan mencakup point-point yang dinilai oleh juri yaitu mencakup kreatifitas mahasiswa, teknik *makeup*, keserasian dan keseluruhan yang ditampilkan. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 8

tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu : untuk kategori *best total look* dengan tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dani Kurnia, kategori *best makeup* tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betrik, kategori *best mermaid* tokoh Mermaid 1 karya mahasiswa Risky Irdia, kategori *best mutiara* tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhani, kategori ikan tokoh Lionfish karya mahasiswa Sabrina, kategori *best kerang* tokoh Koral 1 karya mahasiswa Lutfi, kategori *best air laut* tokoh Air Laut Selatan 1 karya mahasiswa Ika Cahya, kategori *best binatang laut* tokoh Bintang Laut karya mahasiswa Anisa Dewantari.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta acara ini bertujuan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pertunjukan dan tokoh yang akan ditampilkan. Hasil yang diperoleh dari gladi bersih ini yaitu talent tampil secara langsung berhubungan dengan *lighting* dan di panggung, namun *face painting* tidak diaplikasikan sehingga tidak mengetahui hasil *face painting* tokoh Kepiting Krak, dan menyaksikan langsung bahwa cangkang Kepiting Krak terlalu besar ketika di panggung.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema *Under The Sea* atau dunia bawah laut yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini dihadiri oleh seluruh Dosen dan

Karyawan Tata Rias dan Kecantikan, Rektor II, Dekan Fakultas Teknik, Wakil Dekan II, Ketua Jurusan PTBB, Ketua Prodi, Pejabat Petinggi Universitas Negeri Yogyakarta, dan Penonton umum. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650, Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah mahasiswa, TK, SD, SMK, dan masyarakat. Pertunjukan yang menampilkan drama musikal dengan tema *Under The Sea* atau dunia bawah laut yang berjudul Sabda Raja Mutiara yang mengisahkan tentang Kerajaan Mutiara.

Dalam pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara tokoh Kepiting Krak tampil pada *scene 2* yang keluar bersamaan dengan hewan laut lain seperti 2 Coral, Hiu Ngadu, Ubur-ubur Ler dan Udang Antag. Kepiting Krak dan Udang Antag adalah Patih Kerajaan Mutiara yang mana dihasut oleh Hiu Ngadu dan Ubur-ubur Ler untuk menghancurkan Kerajaan Mutiara dengan cara mefitnah penasehat Kerajaan. Ubur-ubur Ler, Hiu Ngadu, Udang Antag dan Kepiting Krak kemudian menari-nari dengan diiringi musik Reggae yang berjudul Kong Kali Kong sebagai tanda bahwa mereka akan bergabung bersama dalam menghancurkan Kerajaan. Yang dihasilkan pada saat pertunjukan utama yaitu Kostum Kepiting Krak terlihat terlalu besar pada bagian cangkang ketika di panggung, dan *face painting* warna kuning ketika berhubungan langsung dengan *lighting* berwarna biru terlihat pucat.

Pertunjukan menggunakan panggung jenis *proscenium* yang mana penonton melingkar pada bagian kanan, kiri dan depan panggung yang dilengkapi dengan properti ikan-ikan hias dan *background* yang berisi macam-macam tumbuhan laut, ikan-ikan hias, yang menggunakan *lighting* pertunjukan drama musikal Sabda Raja

Mutiara ini warna biru sorotan *lighting* terletak pada bagian kanan, kiri dan depan panggung, pada saat pertunjukan berlangsung menggunakan berbagai musik seperti judul lagu Yang Kau Minta (Mitha) jenis musik pop, Anaklah Ikan jenis musik melayu, jenis musik dangdut, dan judul lagu Kong Kali Kong jenis musik Reggae. Pada saat pertunjukan dilengkapi juga dengan *photobooth* pada bagian pintu masuk pertunjukan dengan *background* macam-macam hewan laut serta tumbuhan laut dengan tulisan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 dengan judul Sabda Raja Mutiara.



Gambar 38. Kepiting Krak di panggung
(Sumber: Sie PDD Panitia Proyek Akhir, 2017)



Gambar 39. Kepiting Krak bersama dengan 3 tokoh lain
(Sumber: Sie PDD Panitia Proyek Akhir, 2017)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Proses rancangan kostum dan asesoris, tata rias fantasi, *face painting* dan penataan tokoh Kepiting Krak dengan sumber ide kepiting jenis rajungan (*portunus pelagicus*) dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :
 - a. Perancangan kostum tokoh Kepiting Krak mengalami 2 kali perubahan supaya sesuai dengan tokoh Kepiting Krak yang akan ditampilkan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara sesuai dengan karakter yang antagonis, ceria, jahat, aktif, provokator dengan menerapkan unsur warna merah dan kuning, ukuran terletak pada kepiting rajungan (*portunus pelagicus*) yang kecil kemudian menjadi tokoh Kepiting Krak, menggunakan garis vertikal pada bagian 3 pasang kaki dan menggunakan prinsip kesatuan terletak pada seluruh kostum, keserasian terletak pada warna yang digunakan, dan aksesoris yang terletak pada capir serta cangkang.
 - b. Perancangan *face painting* berupa wajah Kepiting Krak laki-laki dewasa dengan menggunakan unsur warna merah dan kuning dan prinsip kesatuan pada wajah Kepiting Krak dengan cangkang.
 - c. Perancangan asesoris pelengkap kostum yang digunakan pada bagian kepala untuk menutup seluruh rambut merupakan fantasi bebas yang menerapkan unsur warna merah dan kuning memberikan kesan yang agresif, menyerang,

gembira, semangat serta menonjol dan prinsip keseimbangan terletak pada bagian mata kanan dan kiri Kepiting Krak.

2. Penataan kostum dan asesoris, pengaplikasian rias fantasi dan *face painting*, pada tokoh Kepiting Krak dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara sebagai berikut

- a. Penataan kostum terdiri dari manset yang berwarna merah berkombinasi dengan kuning dan celana panjang legging dengan warna merah berkombinasi kuning panjang hingga mata kaki, dengan kostum yang memiliki bagian cangkang, 1 pasang capit diletakkan pada bagian tangan, 1 pasang kaki berenang diletakkan pada bagian kaki, 3 pasang kaki pelengkap dan bagian asesoris pelengkap kostum pada bagian kepala.
- b. Penataan *face painting* berupa rias 2D abstrak dibuat dengan memberikan *face painting* warna merah berkombinasi dengan kuning. Wajah Kepiting Krak menjadi bagian dari cangkang sehingga satu kesatuan.
- c. Penataan asesoris pelengkap kostum menggunakan bahan spon ati yang dibuat pada bagian kepala Kepiting Krak.

3. Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan Kamis, 26 Januari 2017 pukul 13.30 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri 850 terdiri dari seluruh undangan dan tiket penonton, pentas bertema *Under The Sea*. Tokoh Kepiting Krak pada saat pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara menghasilkan *face painting* warna merah dan kuning, namun ketika di panggung dengan *lighting* biru warna kuning terlihat pucat, dan bagian cangkang kostum Kepiting Krak ini terlalu besar ketika di

panggung karena *scene* ini keluar bersamaan dengan tokoh lain seperti Udang Antag, Hiu Ngadu dan Ubur-ubur Ler.

4. Saran

Saran ini terdapat dari beberapa tujuan diantaranya untuk saran rancangan, saran hasil rancangan dan saran pertunjukan.

1. Yang terkait dengan rancangan
 - a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diperankan dengan memahami karakter dan karakteristik tokoh.
 - b. Membuat *face painting* 2D agar tidak luntur dan berminyak sebaiknya lakukan pengaplikasian kosmetik *foundation waterproof* terlebih dahulu.
 - c. Lebih memahami proporsi bentuk tokoh yang akan dibuat.
 - d. Memahami mengenai tokoh yang akan dibuat.
2. Hasil
 - a. Mempertimbangkan letak hiasan rambut menyesuaikan dengan kostum.
 - b. Penyimpanan kostum supaya tidak berlipat maka untuk baju dan celana di letakkan pada hanger dan kostum dengan ukuran kostum yang besar letakkan dibawah dengan susunan tali yang rapi.
 - c. Penyimpanan *face painting* supaya tidak kotor dengan cara menyimpan pada tempat khusus *makeup* dengan rapat dan rapi.
 - d. Ketika gladi bersih harus dilakukan *face painting* supaya mengetahui hasil langsung ketika di panggung dan berhubungan langsung dengan *lighting*.
3. Pertunjukan
 - a. Hendaknya proses persiapan pertunjukan dimulai sesuai dengan jadwal.

- b. Saran untuk mahasiswa terkait perwujudan tokoh dengan cara memahami terlebih dahulu alur cerita kemudian menyimpulkan karakter dan karakteristik tokoh yang akan diperankan.
- c. Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen dan mahasiswa agar terjadi suara yang sama ketika ada konfirmasi terkait dengan pengelaran.
- d. Saran untuk kepanitiaan perlu adanya kepercayaan, kerjasama, dan keterbukaan antar anggota.
- e. Dilakukan *open rekrutment* kepanitiaan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada mahasiswa lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiyogya (2009). *Perusakan terumbu karang di pantai*. Diakses melalui <http://ajiyogya.blogspot.co.id/2009/03/perusakan-terumbu-karang-di-pantai.html> pada 15 Februari 2017, pukul 15.24 WIB.
- A.P. Klapinglelang. (2008). *Teori musik dasar*. Klaten: Intan Pariwara
- Darwis Rumbu. (2012). *Rajungan*. Diakses melalui http://darwisrumbu.blogspot.co.id/2012/12/ranjungan_5.html pada 19 Maret 2017 pukul 23.32
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Senirupa modern*. Bandung: RekayasaSains.
- Didit Herdiawan. (2016). *Kedaulatan pangan maritim*. Lembaga Ketahanan Nasional RI.
- Dyah Purwani Setianingsih, Musoiful Faqih Munsir, Setyobudi, Dkk. (2007). *Seni budaya*. Jakarta: Erlangga.
- EkoSantosa, dkk. (2008). *Seniteater*. DepartemenPendidikanNasional.
- Enportu (2016). Lukis abstrak. Diakses melalui <http://blog.enportu.com/2016/04/18/pengertian-seni-lukis-abstrak/> pada 18 Maret 2017 pukul 07.40 Wib
- Ernawati, IzwernidanWeniNelmira. (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Farah Ayudita (2012). *Face painting*. Diakses melalui <http://farahayudita.blogspot.co.id/2012/09/face-painting.html> pada 28 Maret 2017 pukul 07.30 Wib
- Harry D Fauzi. (2006). *Memahami seni budaya*. Bandung: Armico
- Harry Sulastianto (2006). *Seni budaya*. Grafindo Media Pratama.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Imam Mudin 2011. *Mengenal Panggung*. Diakses melalui <http://imam-trompah.blogspot.co.id/2011/05/mengenal-panggung-dalam-teater.html> pada 8 April 2017 pukul 12.32 WIB.

- Imron Rosidi (2009). *Menulis siapa takut*. Yogyakarta: Kanisius
- Kasur Terjun 2011. *Lighting atau tata cahaya*. Diakses melalui <https://kasurterjun.wordpress.com/lighting-tata-cahaya-pementasan> pada 8 April 2017 pukul 13.10 WIB.
- Marwanti. (2000). *Desainpenyajian*. Yogyakarta: UniversitasNegeri Yogyakarta.
- Navita 2015. *Kursus jauht yogya*. Diakses melalui<http://kursusjahityogya.blogspot.co.id/2015/03/sumv.html> pada 02 April 2017 pukul 19.36 WIB.
- Novi Kurnia, Mia Siti Aminah, (2012). *Mendesain baju sendiri dari pola hingga jadi*. Jakarta: Dunia Kreasi.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta: Ikip Yogyakarta.
- Rahmida Setiawati, Elindra Yetti, Tuteng Suwandi Dkk. (2006). *Seni budaya 2*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Riyan Hidayatullah, Hasyim. (2016). *Dasar-dasar musik*. Yogyakarta: Arttex
- Sawitri. (1994). *Istilah-istilah dalam busana*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Sigit Astono, Margono, Sumardi dkk. (2004). *Apresiasi Seni 1*. Jakarta: Yudhistira
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Soekarno dan Lanawati Basuki (2004). *Panduan membuat desain ilustrasi busana*. Tangerang: PT. Kawan Pustaka.
- Travel Kompas (2015). *Sensasi pantai nglambor*. Diakses melalui <http://travel.kompas.com/read/2015/02/21/145300127/Sensasi.Pantai.Nglambor> pada 15 Januari 2017, pukul 12.43.
- Teaterku 2010. *Tata panggung*. Diakses melalui<https://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung> pada 8 April 2017 pukul 12.40 WIB.
- Triyanto, Noor Fitrihanadan Mohammad Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesoridantanahliat*. Klaten: SMK/023/2010.

- UswatunHasanah, MellyPrabawati dan MuchamadNoerharyono. (2014). *Menggambarbusana*. Bandung: RemajaRosdaKarya.
- Widjiningsih. (1983). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yeni Rachmawati. (2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti*. Yogyakarta: Panduan.
- Zaldi Sambas 2010. *Klasifikasi Rajungan*. Diakses melalui <https://zaldibiaksambas.wordpress.com/2010/06/21/klasifikasi-rajungan> pada 8 April 2017 pukul 14.53 WIB.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto proses pengaplikasian *face painting*
(Sumber: Arul, 2017)



Lampiran 2. Foto proses pengaplikasian *face painting*
(Sumber: Arul, 2017)



Lampiran 3. Foto mahasiswa beserta dosen pembimbing
(Sumber: Arul, 2017)



Lampiran 4. Foto Kepiting Krak di panggung
(Sumber: Mataram, 2017)



Lampiran 5. Foto Kepiting Krak dengan *beaution* di panggung
(Sumber: Mataram, 2017)



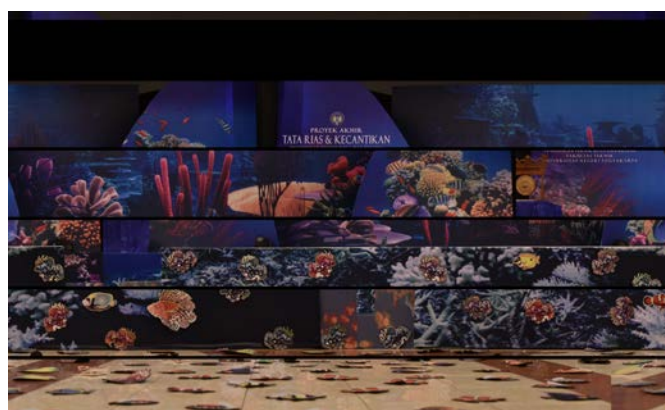
Lampiran 6. Kepiting Krak dengan *beaution*
(Sumber: Arul, 2017)



Lampiran 7. *Photobooth* pergelaran
(Sumber: Sie PDD Panitia Proyek Akhir, 2017)



Lampiran 8. Panggung pergelaran
(Sumber: Sie PDD Panitia Proyek Akhir, 2017)



Lampiran 9. Properti dan *background* panggung
(Sumber: Sie PDD Panitia Proyek Akhir, 2017)