

**TATA RIAS FANTASI KERANG SIPUT SELLY DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh :

ASTRI SYLVIA SUANDA

14519134024



**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 KERANG SIPUT SELLY DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh:

**ASTRI SYLVIA SUANDA
NIM. 14519134024**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 24 Maret 2017

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Yuswati, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		08 April 2017
Ika Pranita Siregar, S.F., M.Pd Sekretaris		17 April 2017
Eni Juniastuti, M.Pd Penguji		17 April 2017

Yogyakarta, 17 April 2017
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta





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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Astri Sylvia Suanda
NIM : 14519134024
program studi : Tata Rias dan Kecantikan
fakultas : Teknik
judul proyek akhir : Tata Rias Fantasi Kerang Siput Selly Dalam
Pergelaran Sabda Raja Mutiara

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

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Yang Menyatakan,



Astri Sylvia Suanda
NIM. 14519134024

TATA RIAS FANTASI KERANG SIPUT SELLY DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh:
ASTRI SYLVIA SUANDA
NIM.1451914024

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum dan aksesoris, tata rias wajah fantasi, serta penataan rambut tokoh kerang siput selly dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara; 2) menata kostum dan aksesoris, menerapkan tata rias fantasi, dan menerapkan tata rias rambut pada tokoh kerang siput selly dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara; 3) menampilkan tokoh kerang siput selly secara keseluruhan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Konsep dan Metode Pengembangan yang akan digunakan menggunakan metode pengembangan mengacu pada model 4D antara lain; 1) *define*, membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh kerang siput selly, analisis sumber ide serta analisis pengembangan sumber ide; 2) *design*, membahas tentang desain kostum, desain aksesoris, desain rias wajah, desain penataan rambut dan desain pertunjukan; 3) *develop*, membahas tentang validasi desain kostum yang mengalami tiga kali perubahan, tata rias wajah tiga kali perubahan, dan penataan rambut dua kali perubahan; 4) *disseminate*, membahas tentang rancangan pertunjukan, gladi kotor, penilaian ahli, gladi bersih dan pertunjukan utama. Tempat dan waktu dilakukannya pengembangan bertempat 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) hasil rancangan kostum dan aksesoris dengan unsur garis, ukuran dan warna, serta menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan asimetris, tata rias wajah fantasi dengan unsur garis dan warna, serta menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan asimetris, penataan rambut menggunakan tipe penataan fantasi dengan penataan *top mess* berdasarkan unsur garis dan warna, serta menggunakan prinsip keseimbangan simetris; 2) hasil kostum dan aksesoris berupa rok mini berbahan katun putih yang dioleskan cat kain berwarna biru, coklat dan putih serta diberi *drapper* pada sisi kiri rok mini, tata rias fantasi yang menggambarkan cangkang kerang pada bagian kanan dan pada bagian kiri wajah diberi warna biru yang menggambarkan laut tempat habitat kerang, penataan rambut fantasi *top mess* dengan pola penataan simetris; 3) hasil dilakukannya pertunjukan Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Kerang Siput Selly pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 850 penonton.

Kata kunci: *tata rias fantasi, kerang siput selly, drama musikal sabda raja mutiara.*

**FANTASY COSMETOLOGY FOR SELLY SNAIL IN THE MUSICAL
DRAMA SHOW OF SABDA RAJA MUTIARA**

By:

**ASTRI SYLVIA SUANDA
NIM.1451914024**

ABSTRACT

This last project is having aims to; 1) produce the costume plan and accessory, fantasy makeup, and hairdo for the Selly Snail figure in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara; 2) arrange the costume and accessory, apply the fantasy makeup, and apply the hairdo for Selly Snail figure in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara; 3) present the Selly Snail figure totally in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara.

The concept and development method which are used is using the development method of 4D model, 1) define, discusses the story analysis, character and characteristic analysis of Selly Snail, analysis on idea source, and also analysis on the idea development; 2) design, discusses the costume design, accessory design, makeup design, hairdo design, and the show design; 3) develop, discusses the costume design validation which experiences three times of change; 4) disseminate, discusses the show plan, rehearsal, assessment of jury, general rehearsal, and the main show. The place and time were done in the laboratory of Study Program of Cosmetology and Beauty, Technique Faculty, Yogyakarta State University within 3 months start from October 2016 to January 2017.

The results of this last project are; 1) the costume accessory plan with element of line, size and color, and also using the principle of unity and asymmetric balance, fantasy makeup with element of line and color, and also using the principle of unity and asymmetric balance, hairdo using type of fantasy with top mess style according to the element of line and color, and also using principle of asymmetric balance; 2) the costume and accessory are white cotton short skirt which is smeared with blue, brown, and white color and also put the drape on the right side of short skirt, fantasy makeup picturing the shell of the snail on the right of the face and blue color picturing the habitat of the snail in the sea on the left side of the face, fantasy hairdo applied with top mess asymmetric style; 3) the musical drama show of Sabda Raja Mutiara presenting the Selly Snail figure was conducted on January 26th, 2017 at 13:30 WIB in the auditorium room of Yogyakarta State University and attended by more or less 850 audiences.

Keywords: fantasy makeup, selly snail, musical drama show of sabda raja mutiara.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang selalu tercurahkan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir dengan judul “Tata Rias Fantasi Kerang Siput Selly Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara”. Laporan Proyek Akhir yang telah disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Ahli Madya Program Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan laporan Proyek Akhir dilakukan dengan usaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa Laporan Proyek Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan semua pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada Yth:

1. Dra.Yuswati, M.Pd selaku dosen pembimbing Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan yang telah memberikan masukan dan saran.
2. Eni Juniastuti, M.Pd selaku dosen penguji Proyek Akhir.
3. Ika Pranita Siregar, S.F., M.Pd selaku sekretaris penguji Proyek Akhir.
4. Elok Novita, S.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
5. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr. Mutiara Nugraheni, STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
7. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan berbagi pengalaman.
9. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku sutradara dan seluruh Tim Kamboja Jaya manajemen yang telah memberikan penampilan secara maksimal pada pergelaran Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014.
10. Syafira Rara D. N sebagai *talent* yang telah membantu mensukseskan pergelaran.
11. Kedua Orang Tua, Ayu Tyas Lysa Rifiana sebagai saudara dan Anugrah Anggit Sarlin Daniarsa yang telah membantu, mendukung dan menyemangati selama perkuliahan.
12. Teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga terselesaikannya laporan ini.

Laporan Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu mohon memberi kritik dan saran demi perbaikan Laporan Proyek Akhir ini kedepannya. Akhirnya diucapkan terimakasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya laporan ini. Semoga penulisan memberi manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 11 Maret 2017



Astri Sylvia Suanda
NIM.14519134024

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat.....	5
G. Keaslian Gagasan	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita	7
B. Sumber Ide	7
1. Pengertian Sumber Ide	7
2. Kerang Siput Lambis.....	8
3. Pengembangan Sumber Ide.....	10
C. Desain	11
1. Pengertian Desain.....	11
2. Unsur Desain	11
3. Prinsip Desain	12
D. Kostum dan Aksesoris.....	14
1. Pengertian Kostum.....	14
2. Fungsi Kostum	14
3. Aksesoris	14
E. Tata Rias Wajah	15
1. Pengertian Tata Rias Wajah.....	15
2. Pengertian Tata Rias Fantasi	15
F. Penataan Rambut	16
1. Pengertian Penataan Rambut	16
2. Tipe Penataan Fantasi	16
3. Pola Penataan Rambut.....	17
G. Bentuk Pagelaran	18
1. Pengertian Drama Musikal.....	18

2. Pengertian Panggung.....	18
3. Jenis-Jenis Panggung	18
4. Pengertian Tata Cahaya.....	19
5. Pengertian Tata Musik	19

BAB III KONSEP RANCANGAN

A. Define	21
1. Analisis Cerita.....	21
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh	22
3. Analisis Sumber Ide	22
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	23
B. Desain	24
1. Desain Kostum	24
2. Desain Aksesori Pelengkap Kostum	28
3. Desain Rias Wajah Fantasi	28
4. Desain Penataan Rambut.....	29
5. Desain Pergelaran.....	29
C. Develop	30
D. Disseminate	31
1. Rancangan Pergelaran.....	31
2. Gladi Kotor dan <i>Fitting</i> Kostum	32
3. Penilaian Ahli dan <i>Run True</i>	32
4. Gladi Bersih	33
5. Pergelaran.....	33

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define	34
B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain	35
1. Kostum	35
2. Tata Rias Wajah Fantasi.....	37
3. Penataan Rambut.....	41
C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop	44
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori.....	44
2. Validasi Desain Rias Wajah Fantasi	46
3. Validasi Desain Penataan Rambut	47
4. Validasi Kostum dan Aksesori.....	48
5. Validasi Rias Wajah Fantasi	49
6. Validasi Penataan Rambut	52
7. <i>Prototype</i> Tokoh Kerang Siput Selly	53
D. Proses, Hasil dan Pembahasan Disseminate	54
1. Gladi Kotor dan <i>Fitting</i> Kostum	54
2. Penilaian Ahli.....	55
3. Gladi Bersih	56
4. Pergelaran Utama	57

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	60
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerang Siput <i>Lambis Crocata</i>	23
Gambar 2. Desain Rok Mini	24
Gambar 3. Desain Blus	25
Gambar 4. Desain Stoking	25
Gambar 5. Desain Cangkang Kerang Siput	26
Gambar 6. Desain Tokoh Kerang Siput	27
Gambar 7. Desain Aksesori Sepatu.....	28
Gambar 8. Desain Rias Wajah	28
Gambar 9. Desain Penataan Rambut.....	29
Gambar 10. <i>Layout</i> Panggung, Penonton dan <i>Photobooth</i>	29
Gambar 11. Desain Kostum	37
Gambar 12. Hasil akhir kostum	37
Gambar 13. Proses Membersihkan Wajah <i>Talent</i>	38
Gambar 14. Proses Memasang <i>Skot</i> Pada Mata dan Alis.....	38
Gambar 15. Proses Mengaplikasikan <i>Foundation</i>	38
Gambar 16. Proses Membuat Pola	39
Gambar 17. Proses Mengaplikasikan <i>Face Painting</i> dan <i>Eye Shadow</i> Putih	39
Gambar 18. Proses Menegaskan Garis Tepian Pola	39
Gambar 19. Proses Mengaplikasikan <i>Face Painting</i> dan <i>Eye Shadow</i> Biru	40
Gambar 20. Proses <i>Finishing</i>	40
Gambar 21. Desain Rias Wajah	41
Gambar 22. Hasil Akhir Rias Wajah	41
Gambar 23. Proses Pembuatan Tatakan.....	42
Gambar 24. Proses Pemasangan Rambut.....	42
Gambar 25. Proses Pemasangan Manik-Manik	43
Gambar 26. Proses <i>Finishing</i>	43
Gambar 27. Desain Penataan Rambut.....	43
Gambar 28. Hasil Akhir Penataan Rambut	43
Gambar 29. Validasi Desain Awal	44
Gambar 30. Validasi Desain Akhir	44
Gambar 31. Validasi Desain Rias Awal.....	46
Gambar 32. Validasi Desain Rias Akhir	46
Gambar 33. Validasi Desain Awal Penataan Rambut.....	48
Gambar 34. Validasi Desain Akhir Penataan Rambut	48
Gambar 35. Validasi Awal dan Akhir Kostum	49
Gambar 36. Validasi Rias Wajah Fantasi Pertama	50
Gambar 37. Validasi Rias Wajah Fantasi Kedua	51
Gambar 38. Validasi Rias Wajah Fantasi Ketiga.....	52
Gambar 39. Validasi Penataan Rambut Pertama	53
Gambar 40. Validasi Penataan Rambut Kedua	53
Gambar 41. <i>Prototype</i> Kerang Siput Selly.....	54
Gambar 42. Penampilan Kerang Siput Selly, Lona dan Perfiti.....	58
Gambar 43. Penampilan Kerang Siput Selly di Panggung	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Susunan Acara Pergelaran Sabda Raja Mutiara.....	68
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penampilan Tokoh Kerang Siput Selly dan Lona	69
Lampiran 2. Penampilan Tokoh Kerang Siput Selly	69
Lampiran 3. Penampilan <i>Beautician</i> dan <i>Talent</i> di atas Panggung.....	70
Lampiran 4. Foto Bersama Dosen Pembimbing di atas Panggung.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan kepulauan terbesar di dunia yang terkenal dengan wisata baharinya. Indonesia memiliki keindahan laut yang mempesona, itulah yang menjadi alasan bagi wisatawan luar negeri untuk melihat keindahan bawah laut Indonesia dengan cara menyelam. Daerah wisata yang menjadi incaran wisatawan luar negeri diantaranya Ujung Kulon, Wakatobi, dan Kepulauan Derawan. Namun, keindahan alam ini masih tersembunyi (www.tabloidwisata.com).

Masyarakat masih banyak yang tidak mengenal atau belum tahu tempat-tempat untuk menikmati keindahan bawah laut yang terletak di daerahnya sendiri seperti Yogyakarta. Salah satu tempat yang bisa digunakan untuk menyelam di daerah Yogyakarta, yaitu Pantai Wediombo. Pantai Wediombo menjadi salah satu pantai yang menjadi incaran karena memiliki laguna dan kedung yang bisa digunakan untuk berenang dan juga menyelam. Airnya yang sangat jernih sehingga bisa memudahkan untuk melihat kehidupan bawah laut dan menikmati keindahan ekosistem laut (Risky Budiman, 2015).

Kekayaan dan keindahan bawah laut Indonesia sangat beragam seperti jenis ikan, bintang laut, kerang laut, kuda laut, penyu, dan tumbuhan laut seperti koral dan terumbu karang. Kerang laut mempunyai 6 jenis, diantaranya adalah kerang chiva eyes, kerang abalon, kerang chiton, kerang tiram, kerang remis, dan kerang siput lambis. Kerang siput lambis adalah kerang yang berbentuk seperti

laba-laba, mempunyai tonjolan-tonjolan pada mulut cangkangnya sebanyak 6 sampai 10 buah. Kerang ini banyak ditemukan di daerah Halmahera dan Maluku Utara. Habitat kerang ini yang ada di Yogyakarta terletak disekitar Pantai Gunung Kidul, namun sekarang habitatnya sudah sangat sedikit bahkan jarang ditemukan. Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga keindahan laut Indonesia menyebabkan banyak masyarakat yang mengambil cangkang kerang tersebut dijadikan pernak-pernik untuk dijual (Ilwan, 2014).

Musnahnya habitat kerang siput lambis di Pantai Gunung Kidul Yogyakarta, disebabkan oleh beberapa faktor seperti pemburuan kerang oleh masyarakat untuk dijadikan pernak-pernik, perusakan terumbu karang tempat tinggalnya kerang, pembuangan berbagai macam limbah yang dibuang ke laut yang membuat air laut tercemar (Andri Cristian, 2015).

Menyikapi masalah ini perlunya dilakukan berbagai upaya untuk mengenalkan dan menyelamatkan biota laut sebagai kekayaan laut yang Indonesia punya, diantaranya melalui sosialisasi, edukasi dan informasi. Salah satu bentuk kegiatan untuk pengenalannya yaitu melalui drama musikal. Pementasan drama musikal di Yogyakarta khususnya untuk anak-anak sangat jarang, terutama yang berkaitan dengan penyelamatan dunia bawah laut Indonesia. Drama musikal yang belum lama ini dipentaskan yaitu berjudul "Dream" yang bertempat di Taman Budaya Yogyakarta November lalu (www.event-jogja.com).

Berdasarkan drama musikal yang menampilkan tentang dunia bawah laut masih jarang, maka Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri

Yogyakarta akan menggelar drama musikal yang mengusung tema keindahan dunia bawah laut. Dalam drama musikal terdapat tokoh binatang laut yang bermacam-macam. Salah satunya adalah Kerang Siput. Mahasiswa harus merubah wujud binatang asli menjadi tokoh Kerang Siput Selly yang akan ditampilkan secara fantasi. Perancangan desain kerang siput diperlukan suatu kajian yang mendalam tentang sumber ide untuk mewujudkan kostum, aksesoris, tata rias dan tata rambut. Pengaplikasian kostum, aksesoris, tata rias dan tata rambut harus disesuaikan dengan tidak meninggalkan karakter dan karakteristik sumber ide. Menampilkan kostum, aksesoris, tata rias dan tata rambut yang dibuat dari sumber ide hewan asli menjadi tokoh yang diinginkan. Pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan yang direncanakan akan diselenggarakan pada 26 Januari 2017, yang berbentuk drama musikal ini mengangkat cerita yang memiliki banyak pesan moral yang berjudul “Sabda Raja Mutiara”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Tidak banyak yang tahu bahwa Indonesia memiliki wisata bahari yang masih tersembunyi.
2. Masih banyak yang tidak mengenal atau belum tahu tempat-tempat untuk menikmati keindahan bawah laut Indonesia yang kaya akan surga bawah airnya terutama di Yogyakarta.
3. Jarangnya ditemukan kerang siput lambis di daerah Yogyakarta, karena kerang jenis ini banyak diburu untuk dijadikan pernak-pernik.

4. Sulitnya menjaga habitat kerang siput lambis di Yogyakarta dikarenakan perbuatan manusia yang tidak bertanggungjawab.
5. Masih jarang pertunjukan drama musikal yang mengusung tema dunia bawah laut, karena kurang sadarnya serta ketidaktahuan masyarakat tentang menjaga dan melestarikan biota laut.
6. Sulitnya memvisualisasi binatang asli menjadi tokoh Kerang Siput Selly yang akan ditampilkan dalam pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan segala keterbatasannya dibatasi masalah tentang merancang kostum, merancang tata rias, merancang penataan rambut dan aksesorinya, serta mengaplikasikan dan menata pada *talent* Kerang Siput Selly, serta mempergelarkan pada pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, tata rias fantasi dan penataan rambut pada tokoh Kerang Siput Selly dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, menerapkan tata rias fantasi, dan menerapkan penataan rambut pada tokoh Kerang Siput Selly dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Kerang Siput Selly secara keseluruhan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan Penulisan

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

1. Menghasilkan rancangan kostum dan aksesoris, rancangan tata rias fantasi, dan rancangan penataan rambut pada tokoh Kerang Siput Selly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
2. Menerapkan tata rias fantasi, penataan rambut dan kostum serta aksesoris tokoh Kerang Siput Selly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Kerang Siput Selly pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

Beberapa manfaat yang diharapkan setelah Pertunjukan Proyek Akhir, yaitu:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapatkan pengalaman dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
 - b. Melatih kerjasama dalam tim yang solid dengan panitia-panitia pertunjukan serta pihak luar yang telah membantu selama acara berlangsung.
 - c. Menambah kreatifitas dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih inovatif.
 - d. Dapat menguji kemampuan diri dalam merias, menata rambut, memasang aksesoris dan kostum.
2. Bagi Program Studi
 - a. Menjalani kerja sama dan hubungan baik antara mahasiswa dengan dosen dalam menyampaikan ide atau gagasan.

- b. Memunculkan lulusan ahli kecantikan yang mampu bersaing dalam dunia global.
 - c. Melahirkan lulusan yang bertaqwa dan berkarakter serta siap bersaing secara global.
3. Bagi Masyarakat
- a. Mendapatkan pengetahuan tentang dunia bawah laut dan permasalahannya sehingga sadar akan keindahan laut dan melestarikan serta menjaga keindahan laut di Indonesia khususnya di Yogyakarta.
 - b. Memperoleh pesan moral dari cerita Sabda Raja Mutiara agar tidak merusak biota laut.
 - c. Menambah pengalaman dan mengetahui seni drama musikal serta jenis-jenis tata rias fantasi.

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir tentang dunia bawah laut dalam Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh protagonis Kerang Siput Selly melalui tahapan merancang dan menata kostum dan aksesoris, merancang dan mengaplikasikan rias fantasi, merancang dan menata rambut, belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Suatu ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel atau drama (Imron Rosidi, 2009: 52). Sementara itu, sinopsis yaitu ringkasan sebuah karya yang memberikan gambaran umum tentang karya tersebut (Sofia Sinaga & Basuki, 2016: 10). Sedangkan, sinopsis yaitu rangkuman karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi ringkasan (KBBI: 2016).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis cerita adalah ringkasan cerita yang mengutamakan alur sebuah karya.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi (Widjningsih, 1990: 70). Sementara itu, sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 1993: 58). Sedangkan, sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan fisik terciptanya suatu karya (Triyanto, Fitrihana, N & Zerusalem, M.A., 2011: 22).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya ide-ide dan kreasi baru untuk menciptakan suatu karya.

2. Kerang Siput Lambis

Kerang Siput Lambis mempunyai nama latin (*shell of Lambis crocata*) yaitu keong laut jenis *lambis* yang hidup di perairan berkarang yang banyak ditumbuhi ganggang. Memiliki warna coklat kekuningan dan pada pinggir cangkangnya terdapat tonjolan-tonjolan seperti laba-laba, sehingga disebut juga kerang laba-laba. Kerang Siput dikelompokkan berdasarkan bentuk atau jumlah tonjolan yang dimiliki. Tonjolan yang sering disebut proyeksi circumapertural (CAPS), bentuk seperti jari itu berasal dari tepi aperture. Jumlah CAPS ditunjukkan oleh sembilan spesies yang saat ini diklasifikasikan sebagai Lambis berkisar antara 5 sampai 11. Fungsi CAPS itu antara lain, untuk bertahan dan melindungi diri dari predator atau pemangsa. Selain itu, CAPS yang berbeda-beda yang tumbuh karena cara hidup itu juga berfungsi sebagai penyaluran stress pada tedong-tedong. Stress tersebut merupakan reaksi tedong-tedong ketika menghadapi predator. (Iman Ansori, 2010).

Moluska yang menghasilkan zat pewarna ungu yang mempunyai beberapa jenis mureks (kerang berduri). Kerang mureks banyak jenisnya dan biasanya berhiaskan duri serta renda yang menawan (Alex Arthur, 1992: 12).

Siput lambis merupakan salah satu spesies siput yang sangat digemari masyarakat dan selalu diambil dalam semua ukuran yang ditemui. Ukuran panjang cangkang kerang siput lambis yang diperoleh berkisar 4,55 - 13,72 cm. cangkang lambis yang belum dewasa, memiliki cangkang yang tipis, lipatan cangkang belum terbentuk, dan organ kelamin yang belum berkembang, sehingga morfologi antara individu jantan dan betina belum dapat dibedakan. Cangkang

lambis kerang lambis selain dijadikan sebagai salah satu bahan pangan yang digemari oleh semua kalangan masyarakat, cangkangnya juga dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, diantaranya untuk bahan kerajinan dan bahan pembuatan kapur sirih. (Anastasya Widyastuti, 2016).

Kerang lambis hidup diperairan pasifik, pada perairan dangkal. cangkangnya bisa mencapai ukuran 15 cm. permukaan cangkang mempunyai spina yang panjang, mempunyai garis pertumbuhan (Arni Purwaningtyas, 2014).

Kerang lambis adalah binatang air yang tubuh lunaknya dilindungi cangkang keras. Cangkang kerang sangat keras karena terbuat dari mineral. Kerang lambis makan dengan menyaring partikel makanan di air. Beberapa kerang tinggal di batu yang sama seumur hidup. Mereka menempel di batu dengan sebuah kaki penghisap atau dengan benang (John Farndon, 2003: 132).

Kerang lambis adalah hewan bertubuh lunak yang tak bertulang belakang yang mempunyai cangkang yang berbentuk seperti kipas. Terdapat tonjolan-tonjolan pada cangkangnya yang berfungsi untuk melindungi diri dari serangan musuh. Kerang lambis juga memakan alga merah yang halus (Petros Kasendra, 2012).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kerang siput lambis adalah kerang berduri yang memiliki warna coklat kekuningan dan banyak hidup di perairan berkarang yang mempunyai tonjolan-tonjolan pada bagian cangkang. Tonjolan-tonjolan tersebut berfungsi sebagai pelindung diri dari musuh.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide mempunyai empat macam teknik pengembangan yaitu, *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *distorsi* (Triyanto, Fitrihana, N & Zerusalem, M.A, 2011: 22-24). Sementara itu, pengembangan sumber ide mempunyai empat macam teknik pengembangan yaitu, *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi* (Kartika, D.S, 2004: 42-43).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide yang lebih ada empat macam teknik yaitu *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*.

Berikut ini teknik-teknik pengembangan sumber ide menurut Kartika, D.S (2004: 42-43) yaitu :

- a. *Stilisasi*, yaitu penggambaran bentuk dengan cara menggayakan atau mengembangkan pada obyek atau benda yang digambar.
- b. *Distorsi*, yaitu penggambaran bentuk dengan cara mengolah objek tetapi tidak meninggalkan bentuk asli.
- c. *Transformasi*, yaitu penggambaran bentuk dengan mengubah total wujud lain dari obyek yang asli.
- d. *Disformasi*, yaitu penggambaran bentuk yang dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian demi bagian sehingga menghasilkan desain yang lebih sederhana.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan, sebagai dekorasi atau untuk mempercantik benda-benda (Hery Suhersono, 2004: 11). Sementara itu, desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, Izwerni & Nelmira, W., 2008: 195). Sedangkan, desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai desain penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al. 2008: 286)

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah merancang gambar atau sketsa dengan tujuan membentuk susunan berupa garis, bentuk, warna, ukuran, tekstur dan *value*.

2. Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut yang meliputi enam unsur desain yaitu garis, arah, ukuran, tekstur, nilai gelap terang dan warna (Ernawati, Izwerni & Nelmira, W., 2008: 201). Sementara itu, desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikombinasikan secara baik pula meliputi tujuh unsur desain yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap terang dan warna (Marwanti, 2000: 7). Sedangkan, unsur desain ada

empat macam meliputi arah, ukuran, nilai gelap terang dan warna untuk mewujudkan suatu desain (Soekarno & Basuki, L., 2004: 28).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain meliputi garis, arah, ukuran, tekstur, nilai gelap terang dan warna.

Unsur desain menurut Ernawati, Izwerni & Nelmira, W., 2008: 201) ada tujuh unsur desain antara lain:

- a. Unsur Garis; merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi.
- b. Unsur Arah; merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya dalam merancang suatu benda.
- c. Unsur Ukuran; merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya.
- d. Unsur Tekstur; merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.
- e. Unsur Nilai Gelap Terang; merupakan sesuatu yang hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan.
- f. Unsur Warna; merupakan unsur desain yang paling menonjol, dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat.

3. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah pedoman teknik atau metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu, prinsip desain ada lima macam meliputi keselarasan, proporsi, keseimbangan, kesatuan dan irama (Hasanah, U., Prabawati, M., & Noerharyono, M., 2011: 91).

Sementara itu, prinsip desain ada lima macam meliputi keselarasan, proporsi, keseimbangan, kesatuan dan irama (Ernawati, Izwerni & Nelmira, W., 2008: 211-212). Sedangkan, prinsip desain tidak hanya digunakan untuk menghasilkan suatu model yang bagus, tetapi juga untuk menghasilkan suatu model sesuai dengan kegunaan ada lima macam meliputi keselarasan, proporsi, irama, aksen dan keseimbangan (Marwanti, 2000: 14-24).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain ada lima macam meliputi keselarasan, proporsi, keseimbangan, kesatuan dan irama.

Prinsip desain menurut Hasanah, U., Prabawati, M., & Noerharyono, M. (2011: 91) ada lima macam antara lain :

- a. Prinsip Keselarasan; merupakan prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema.
- b. Prinsip Proporsi; merupakan prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil.
- c. Prinsip Keseimbangan; merupakan suatu prinsip yang memberikan perasaan tenang dan stabil. Keseimbangan ada dua yaitu: keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.
- d. Prinsip Kesatuan; merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unturnya dimana satu bagian dengan bagian lainnya terlihat utuh tidak terpisah-pisah.
- e. Prinsip Irama ; dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan.

D. Kostum dan Aksesoris

1. Pengertian kostum

Kostum adalah pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, kalung, gelang dan segala unsur yang melekat pada pakaian (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 310). Sementara itu, kostum merupakan sesuatu yang dikenakan pemain untuk kepentingan pertunjukan (Harry Sulastianto, et al., 2006: 185). Sedangkan, kostum pengertian lebih luas bisa berarti busana, aksesoris, tata rias dari pelaku seni (Sigit Astono, 2007: 12)

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah pakaian yang termasuk aksesoris yang dikenakan pemain atau *talent*.

2. Fungsi Kostum

Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu, mencitrakan keindahan penampilan, membedakan satu pemain dengan pemain lain, menggambarkan karakter tokoh, memberi ruang gerak pemain, memberikan efek dramatis (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 310).

3. Aksesoris

Aksesoris adalah sebagai salah satu benda penghias penampilan yang mempunyai peranan penting yang cukup menentukan (Triyanto, Fitrihana, M., & Zerusalem, M.A., 2011: 22). Sementara itu, aksesoris merupakan hiasan tambahan untuk lebih memperindah pertunjukan (Sigit Astono, 2002: 107)

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah sebagai penghias penampilan untuk memberikan nilai tambahan bagi pemakainya.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu yang mengubah wajah untuk mengembangkan karakter tokoh (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 273). Sementara itu, tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon (Waluyo, H.J., 2002: 131).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah seni mengubah penampilan wajah dengan menggunakan bahan kosmetika untuk mengubah wajah menjadi sempurna.

2. Pengertian Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 275). Sementara itu, tata rias fantasi merupakan kegiatan merias yang digunakan untuk penampilan di panggung dengan tujuan menghasilkan riasan sesuai tema (Ida Prihantina, 2015: 28). Sedangkan, rias fantasi bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari

seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias (Turyani, S. 2012: 8).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi adalah teknik merias untuk menggambarkan tokoh-tokoh sesuai tema dan berdasarkan khayalan.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M., 2008: 178). Sementara itu, penataan rambut mempunyai tujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan (Bariqina, E., & Ideawati, Z., 2001: 105). Sedangkan, penataan rambut ada tipe macam-macam penataan, yaitu penataan bebas, penataan alegoris dan penataan historis (Kusumadewi, et al., 2002: 175).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penataan merupakan tahap memperindah penataan rambut dengan bermacam-macam penataan.

2. Tipe Penataan Fantasi

Penataan fantasi merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemeriahan sang penata rambut. Biasanya bentuknya lebih rumit, sulit, kompleks dan besar (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M., 2008: 186).

Penataan fantasi dibedakan menjadi 3 macam penataan, yaitu:

a. Penataan Bebas / *Free Style*

Penataan bebas atau *free style* dalam kategori ini merupakan penataan yang paling umum dan banyak dilakukan. Penataan ini tidak dibatasi, kecuali oleh ketrampilan seorang penataan rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang dapat dilihat.

b. Penataan Alegoris

Penataan alegoris merupakan tata rambut yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap tokoh masyarakat atau keadaan sosial tertentu. Untuk membuat penataan ini seorang penata rambut harus mempunyai kepekaan terhadap adanya kepincangan sosial tertentu. Kepekaan ini harus disertai rasa humor yang cukup tinggi dan teknik untuk menuangkan dalam sebuah kreasi.

c. Penataan Historis

Penataan historis atau *historical style* biasanya merupakan tata rambut yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau peristiwa penting.

3. Pola Penataan Rambut

a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M., 2008: 181).

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut. Penataan asimetris menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan (Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M., 2008: 181).

G. Bentuk Pagelaran

1. Pengertian Drama Musikal

Drama musikal merupakan pertunjukan teater yang mengembangkan seni menyanyi, menari dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, gerak daripada dialog para pemainnya (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 48).

2. Pengertian Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 387). Sementara itu, drama musikal ialah suatu pertunjukan teater yang menggabungkan seni tari, seni musik dan seni peran (Seputarilmu, 2016).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa drama musikal adalah pertunjukan yang mengedepankan unsur musik dan unsur tari dari pada dialognya.

3. Jenis Panggung

Panggung *Proscenium* atau panggung figura Pentas yang menggunakan bentuk panggung *proscenium*, biasanya juga menggunakan ketinggian tempat duduk atau panggung. Panggung seperti ini disebut juga panggung bingkai

karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 389).

Panggung yang akan digunakan untuk pagelaran adalah panggung *proscenium*, karena penontonnya lebih efektif melihatnya dari arah depan.

4. Tata Cahaya (*lighting*)

a. Pengertian Cahaya

Cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al., 2008: 331).

b. Jenis-Jenis Cahaya

Martono, H. (2010: 14) menjelaskan jenis-jenis cahaya terdiri dari:

- 1) Sinar primer adalah cahaya yang langsung menyinari objek. Cahaya primer perannya sangat penting agar objek terlihat jelas dan menonjol.
- 2) Sinar sekunder adalah cahaya yang berfungsi menghilangkan bayangan yang tidak diperlukan sebagai akibat penyinaran cahaya primer. Cahaya sekunder juga penting karena sebagai penyeimbang dari cahaya primer, kalau tidak ada cahaya sekunder maka objek akan terlihat datar tanpa ada bayangan macam-macam lampu panggung.

5. Pengertian Tata Musik

Dubbing adalah suara yang direkam dan dimasukkan ke dalam *project* (Alam, A.J., 2006: 116). Sedangkan, musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan terutama

suara yang di hasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian (Suryana, D., 2012: 18).

Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan yang merupakan bagian dari seni. *Dubbing* dilakukan oleh orang yang dapat memainkan tokoh lebih dari satu. Fungsi *dubbing* yaitu berdialog untuk menjadikan suara sesuai dengan karakter.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan Metode Pengembangan yang akan digunakan menggunakan metode pengembangan mengacu pada model 4D (Thiagarajan, 1974) antara lain *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Metode pengembangan *define* atau pendefinisian akan membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis Cerita

Analisis cerita membahas tentang cerita Sabda Raja Mutiara. Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang Kerajaan Mutiara negeri dongeng bawah laut yang ditinggali oleh keluarga mutiara, yaitu Raja Mutiara, Ratu Mutiara, Putra Mutiara dan Putri Mutiara. Suatu ketika, Raja yang murka terhadap Putrinya karena tidak dapat menghasilkan mutiara bulat sempurna. Diusirlah Putri Mutiara dari istana, namun Putra Mutiara yang melindungi adiknya dan bersedia pergi dari istana. Ketika di perjalanan, Putra Mutiara bertemu dengan berbagai binatang laut dan mengalami berbagai kejadian yang membuat Putra Mutiara mengerti arti sebuah kesempurnaan. Akhirnya, Putra Mutiara kembali ke istana dan menjelaskan kepada Raja bahwa Putri Mutiara menghasilkan mutiara yang bernilai tinggi serta mahal.

Tokoh Kerang Siput Selly dalam cerita Sabda Raja Mutiara diceritakan sebagai dayang kerajaan mutiara yang memiliki sifat periang, setia, penghibur, ceria dan lembut yang muncul pada *scene* kedua dan *scene* kesepuluh. *Scene* kedua Kerang Siput Selly merasa kasihan dan empati melihat sahabatnya bersedih, lalu Kerang Siput Selly menghibur Putri Mutiara Perfiti bersama Kerang Abalon Lona dengan bernyanyi dan menari. Kuatnya persahabatan antara mereka menjadikan Putri Mutiara Perfiti kembali tersenyum dan bahagia. *Scene* kesepuluh Kerang Siput Selly bernyanyi bersama Kerang Abalon Lona, Raja Mutiara Aldivo, Ratu Mutiara Ladiva, Pangeran Mutiara Perlo, dan Putri Mutiara Perfiti untuk merayakan atas kembali damainya kerajaan mutiara seperti semula.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

a. Karakter Tokoh

Karakter tokoh Kerang Siput Selly dalam cerita merupakan tokoh yang Protagonis. Kerang Siput Selly mempunyai karakter yang lucu, periang, penghibur, lembut, dan setia.

b. Karakteristik Tokoh

Karakteristik tokoh kerang siput memiliki rumah cangkang berbentuk kumpanan. Memiliki permukaan tekstur yang tidak rata. Bibir mulut cangkangnya terdapat tonjolan-tonjolan panjang, sebanyak 6-10 buah berbentuk kipas. Warna cangkang biasanya kuning kecokelatan dengan dihiasi lurik-lurik coklat.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk membuat karakter Kerang Siput Selly berasal dari kerang siput jenis *lambis crocata*. Kerang jenis *lambis crocata* bersifat tenang dan tidak berbahaya. Alasan mengapa diambil jenis kerang ini,

karena kerang ini mempunyai kelebihan pada cangkang bagian samping yang terdapat tonjolan-tonjolan panjang yang menarik untuk dilihat. Hal ini yang membedakan kerang jenis ini dengan kerang lainnya, sehingga dipanggung akan terlihat menarik. Perwujudan dari tokoh Kerang Siput Selly akan lebih mirip dengan aslinya. Tokoh fantasi dari Kerang Siput sendiri perlu dipertimbangkan, yang akan dibuat dengan unsur desain dan warna dengan teliti, sehingga akan tercipta Tokoh Kerang Siput yang tidak menakutkan.



Gambar 1. Kerang Siput *Lambis Crocata*
(Sumber : www.wikipedia.com)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide dari tokoh Kerang Siput yaitu pengembangan secara stilisasi yaitu dengan cara menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Namun demikian bentuk desain yang dihasilkan dari proses stilisasi tetap memiliki hubungan dengan bentuk-bentuk sebelumnya sehingga tidak meninggalkan sumber ide awal. Stilisasi dilakukan pada bagian cangkangnya, yang sama dengan bentuk aslinya. Tokoh Kerang Siput diperankan oleh anak perempuan, yang menggunakan pengembangan stilisasi pada bagian kostum dan aksesoris, tata rias wajah fantasi serta penataan rambut.

B. Desain (Perencanaan)

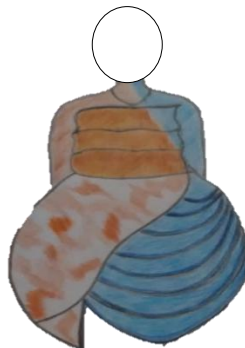
Dalam tahap desain yang akan dibahas antara lain: desain kostum, desain aksesoris, desain rias wajah fantasi, desain penataan rambut dan desain pertunjukan.

1. Desain Kostum Kerang Siput Selly

Desain kostum tokoh Kerang Siput Selly terdiri dari 4 bagian yaitu desain rok mini, desain blus, desain stoking dan desain cangkang kerang siput.

a. Desain Rok Mini

Desain rok mini mengacu pada bagian kanan tubuh kerang siput, serta pada bagian kiri menggambarkan air laut. Unsur desain yang digunakan adalah garis dan warna. Garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang melambungkan sifat keluwesan dan tidak kaku. Warna-warna yang digunakan dalam pembuatan desain rok mini Kerang Siput Selly yaitu warna coklat, putih, dan biru. Warna coklat yang melambungkan kehangatan. Warna putih yang melambungkan kesan tenang, lugus dan bersih. Warna biru yang melambungkan kesan penyayang. Prinsip yang digunakan adalah prinsip kesatuan untuk keseluruhan kostum, karena jika digunakan keseluruhan akan memberi kesan satu kesatuan yang utuh.



Gambar 2. Desain Rok Mini
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)

b. Desain Blus

Desain blus pada bagian kanan menceritakan tubuh kerang dan pada bagian kiri menceritakan air laut. Unsur yang digunakan adalah warna. Warna-warna yang digunakan yaitu warna coklat, putih dan biru. Warna coklat yang melambangkan kehangatan. Warna putih yang melambangkan sifat tenang, lugu dan bersih. Warna biru melambangkan sifat tenang dan penyayang. Prinsip yang digunakan adalah kesatuan untuk keseluruhan kostum, karena jika dikenakan akan membentuk satu kesatuan yang utuh.



Gambar 3. Desain Blus
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)

c. Desain Stoking

Desain stoking diberi warna biru. Unsur desain yang digunakan adalah unsur warna. Warna biru menggambarkan air laut yang melambangkan sifat tenang dan penyayang. Prinsip desain yang digunakan yaitu kesatuan, karena ketika kostum dikenakan akan membentuk satu kesatuan yang utuh.



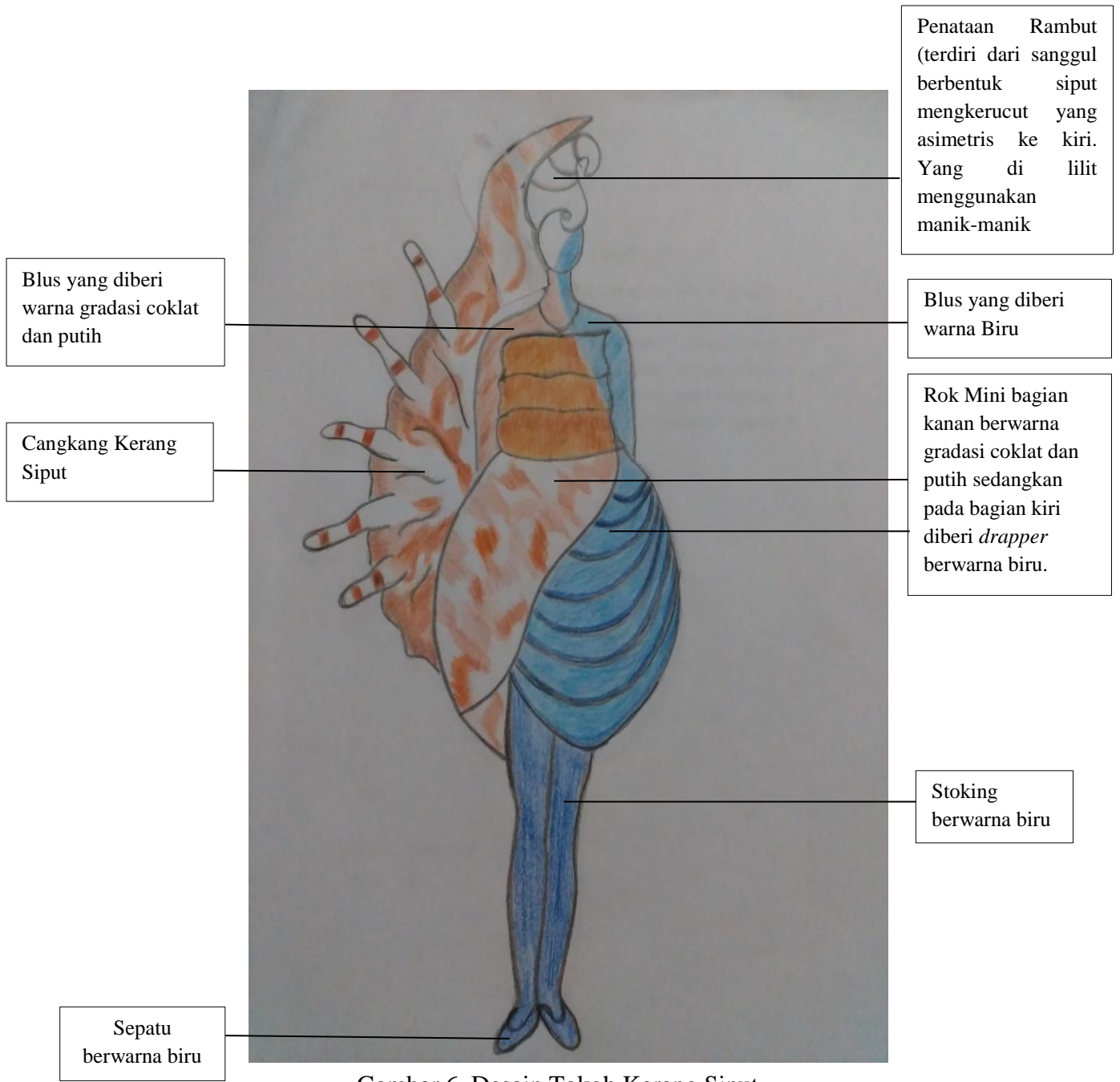
Gambar 4. Desain Stoking
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)

d. Desain Cangkang Kerang Siput

Desain cangkang kerang siput menggunakan unsur desain ukuran dan warna. Cangkang kerang siput dibuat dalam ukuran yang menyesuaikan *talent* dan menggunakan unsur warna coklat dan putih dengan diberi kombinasi warna kuning. Warna coklat yang melambangkan kehangatan. Warna putih yang melambangkan lugu, murni dan suci. Warna kuning yang melambangkan sifat ceria. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan asimetris, karena ketika digunakan akan memberi kesan berat sebelah.



Gambar 5. Desain Cangkang Kerang Siput
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)



Gambar 6. Desain Tokoh Kerang Siput
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)

2. Desain Aksesori Pelengkap Kostum Kerang Siput Selly

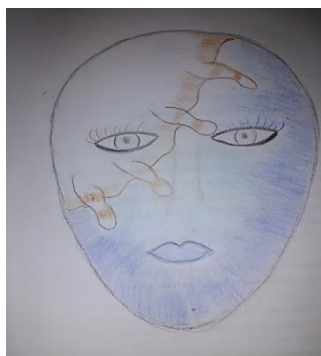
Desain aksesori pelengkap kostum menggunakan sepatu yang datar. Prinsip yang digunakan adalah keseimbangan simetris, karena sepatu pada bagian kanan dan kirinya seimbang. Unsur desain yang digunakan adalah unsur warna. Warna yang digunakan adalah warna biru. Melambangkan sifat penyayang dan tenang.



Gambar 7. Desain Aksesori Sepatu
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)

3. Desain Rias Wajah Fantasi Kerang Siput Selly

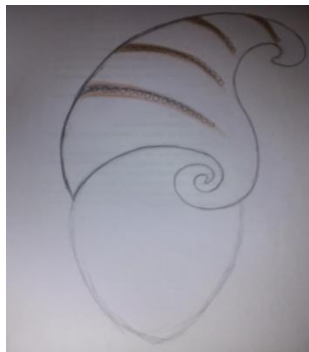
Desain rias wajah fantasi menggunakan unsur desain garis dan warna. Garis yang digunakan adalah garis lengkung yang melambangkan sifat keluwesan. Warna yang digunakan adalah warna biru, coklat dan putih. Warna biru yang melambangkan sifat tenang dan penyayang. Warna coklat yang melambangkan kehangatan. Warna putih yang melambangkan sifat lugu, murni dan suci. Prinsip desain yang digunakan adalah kesatuan dan keseimbangan asimetris.



Gambar 8. Desain Rias Wajah Fantasi
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)

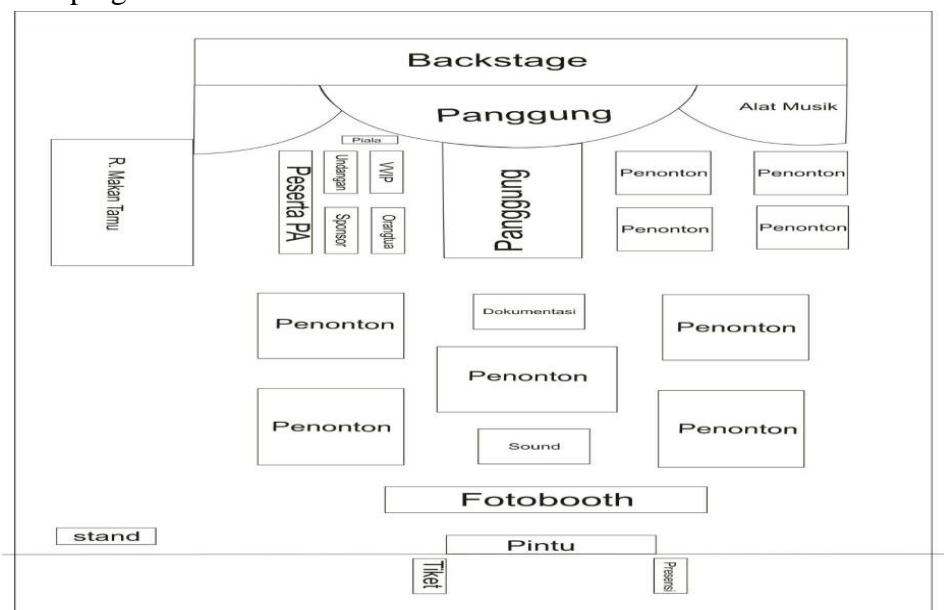
4. Desain Penataan Rambut Kerang Siput Selly

Desain penataan rambut menggunakan unsur desain garis dan warna. Unsur garis yang digunakan adalah garis lengkung, karena melambangkan kesan luwes. Warna yang digunakan adalah warna coklat dan warna putih. Warna coklat yang melambangkan kehangatan. Warna putih yang melambangkan sifat lugu dan suci. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan simetris, karena penataan rambut menggunakan penataan fantasi yang seimbang antara kanan dan kiri.



Gambar 9. Desain Penataan Rambut
(Sketsa : Astri Sylvia, 2016)

5. Desain pertunjukan



Gambar 10. Layout Panggung, Penonton dan Photobooth
(Sumber : Astri Sylvia, 2016)

C. *Develop* (Pengembangan)

Dalam tahap *develop* atau pengembangan ini akan menjelaskan tentang tahap pendesainan, validasi desain oleh ahli, melakukan validasi hingga menghasilkan *prototype* tokoh.

Pembuatan desain untuk kostum tokoh Kerang siput yang meliputi rok mini kerang, blus 2 warna, stoking dan cangkang kerang siput. Aksesori pelengkap kostum sepatu dan desain penataan rambut. Kostum akan dikenakan anak perempuan usia 8 tahun. Warna kostum yang digunakan adalah warna coklat, putih serta biru. Desain rias wajah bagian kanan wajah dipola cangkang kerang siput, sementara itu sebelah kiri diberi warna biru. Tokoh karakter Kerang Siput dalam cerita merupakan tokoh yang protagonis. Kerang siput mempunyai karakter yang lucu, penghibur, tenang, lembut, ceria serta setia. Sumber ide yang digunakan untuk membuat karakter Kerang Siput berasal dari Kerang Siput jenis *Lambis crocata*. Pengembangan sumber ide dari tokoh Kerang Siput yaitu pengembangan secara stilisasi. Tahap ini dilakukan pengukuran terhadap *talent* untuk pembuatan kostum.

Dilakukan validasi oleh ahli atau pakar kostum. Validasi dilakukan untuk mendapatkan persetujuan dari ahli kostum Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Validasi dilakukan oleh Dra. Yuswati, Mpd. Ketika kedua desain tersebut telah diterima, dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum. Ketika desain belum mendapatkan persetujuan perlu dilakukan revisi desain.

Pembuatan kostum dapat dibuat sedikit demi sedikit. Setelah kostum jadi, dilakukan *fitting* kostum pada *talent*. Tujuan dilakukan *fitting* adalah diperoleh kesesuaian kostum yang nantinya akan digunakan oleh *talent*. Ketika kostum

ukurannya kurang sesuai, akan dilakukan perbaikan kostum agar kostum menjadi sesuai yang diinginkan.

Validasi tata rias fantasi dan penataan rambut akan dilakukan untuk menyesuaikan antara rias fantasi dengan penataan rambut. Validasi dilakukan hingga rias fantasi dan penataan rambut berkesinambungan. Tujuan dilakukan validasi adalah agar menjadi satu kesatuan yang utuh antara rias fantasi dengan penataan rambut, ketika rias fantasi dan penataan rambut belum disetujui atau diterima oleh validator, perlu dilakukan revisi atau perbaikan.

Validasi tokoh Kerang Siput Selly pertama kali pada saat penilaian ahli / *grand jury* pada tanggal 22 Januari 2017, sehingga dihasilkan prototype hasil karya pengembangan tokoh Kerang Siput Selly.

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Dalam tahap *disseminate* atau penyebarluasan ini akan membahas tentang rancangan pertunjukan, gladi kotor dan *fitting* kostum, penilaian ahli dan *run true*, gladi bersih serta pertunjukan utama.

1. Rancangan Pertunjukan

Pertunjukan akan dilaksanakan oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014. Bentuk pertunjukan ini adalah Drama Musikal. Mengangkat tema keindahan dan keanekaragaman dunia bawah laut yang mengusung judul Sabda Raja Mutiara. Drama musikal ini rencana akan diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Jl. Colombo no.1 Karangmalang Yogyakarta 55281.

2. Gladi Kotor dan *Fitting* Kostum

Fitting kostum dilakukan untuk menghindari yang tidak sesuai pada saat kostum dikenakan. Hasil dari gladi kotor yang dilakukan adalah latihan *talent* untuk *blocking* panggung, penyesuaian gerak *talent*, penyesuaian *lipsinc* dan memakai aksesoris kostum agar dapat menyesuaikan gerakan saat dipanggung.

Gladi kotor dan *fitting* kostum akan dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2017 di Gedung KPLT Lantai 3, yang beralamat di Kampus Karangmalang Jalan Colombo no.1 Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta 55281. Gladi kotor dan *fitting* kostum akan dihadiri oleh 35 mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan, *talent* yang akan dilibatkan dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara dan dosen pembimbing proyek akhir.

3. Penilaian Ahli (*grand jury*) dan *Run True*

Penilaian ahli melakukan tahap penilaian terhadap tokoh yang telah diaplikasikan *make up* serta telah memakai kostum yang lengkap bersama dengan aksesoris dan penataan rambutnya. Penilaian akan dilakukan pada masing-masing kategori dan tokoh-tokoh dikelompokkan sesuai dengan jenisnya. Foto untuk pembuatan *booklet* juga akan dilakukan pada saat *grand jury*. Selain penilaian dilakukan juga *run true* agar *talent* lebih siap pada saat pertunjukan. Hasil dari *grand jury* agar dapat membagi waktu untuk merias, menata kostum, menata aksesoris dan menata rambut. *Grand jury* melatih kerjasama antara sie dengan tim dari pihak luar agar dapat lebih siap saat pertunjukan.

Penilaian ahli atau *grand jury* akan melibatkan Mamuk Rohmadona, S.s.n sebagai Ahli Rias Fantasi, Dra. Esti Susilarti, M.Pd sebagai Pemerhati Seni dan Dr. Hajar Pamadhi, MA (Hons) sebagai Seniman Pertunjukan.

Grand jury dan *Run true* akan diselenggarakan pada tanggal 22 Januari 2017 di Gedung KPLT Lantai 3, yang beralamat di Kampus Karangmalang Jalan Colombo no.1 Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta 55281.

4. Gladi Bersih

Tahap gladi bersih merupakan tahap akhir sebelum diselenggarakan pertunjukan. Gladi bersih mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan pada saat pertunjukan. *Talent* melakukan latihan terakhir saat gladi bersih di panggung yang sesungguhnya. Mahasiswa juga melakukan latihan *blocking* panggung, agar siap saat tampil dalam pertunjukan.

Gladi bersih akan dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2017 Sore hari di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Jl. Colombo no.1 Karangmalang Yogyakarta 55281

5. Pertunjukan

Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara akan dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Jl. Colombo no.1 Karangmalang Yogyakarta 55281. Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara berdurasi 75 menit atau 1 jam lebih 15 menit.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Proses, hasil dan pembahasan *define* memiliki beberapa tahapan yaitu memahami dan menganalisis cerita Sabda Raja Mutiara, memahami dan menganalisis karakter dan karakteristik tokoh Kerang Siput Selly dalam cerita Sabda Raja Mutiara, mengkaji dan menganalisis sumber ide serta pengembangan sumber ide.

Drama musikal Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang kehidupan Kerajaan Mutiara negeri dongeng di bawah laut. Sang Raja Mutiara yang murka terhadap Putrinya karena tidak dapat menghasilkan mutiara yang bulat sempurna. Diusirlah Putri Mutiara dari istana, namun Putra Mutiara bersedia untuk menggantikan Putri Mutiara untuk meninggalkan istana. Ketika di perjalanan Putra Mutiara bertemu dengan berbagai jenis binatang laut dan berbagai macam kejadian, hingga membuatnya menemukan arti sebuah kesempurnaan. Salah satu tokoh yang ada dalam cerita Sabda Raja Mutiara yaitu tokoh Kerang Siput Selly. Tokoh Kerang Siput Selly terdapat pada *scene* kedua yang menceritakan Kerang Siput Selly merasa kasihan dan empati melihat sahabatnya bersedih, lalu Kerang Siput Selly menghibur Putri Mutiara Perfiti bersama Kerang Abalon Lona dengan bernyanyi dan menari. Kuatnya persahabatan antara mereka menjadikan Putri Mutiara Perfiti kembali tersenyum dan bahagia. Selain *scene* kedua terdapat pada *Scene* kesepuluh yang menceritakan Kerang Siput Selly yang bernyanyi

seluruh keluarga kerajaan mutiara untuk merayakan atas kembali damainya kerajaan mutiara seperti semula.

Tokoh Kerang Siput Selly memiliki karakter protagonis yang lucu dan ceria dengan karakteristik yang diwujudkan dalam wujud gadis kecil memiliki wajah berbentuk kerang siput yang tidak menakutkan serta memakai cangkang pada punggungnya. Sumber ide kerang siput diambil dari kerang jenis *lambis chrocata*. Pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan tokoh Kerang Siput menggunakan pengembangan stilisasi. Stilisasi dilakukan pada bagian cangkang kerang siput yang dikembangkan pada kostum, tata rias fantasi dan penataan rambut tokoh Kerang Siput Selly yang berbentuk seperti ekor cangkang siput.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

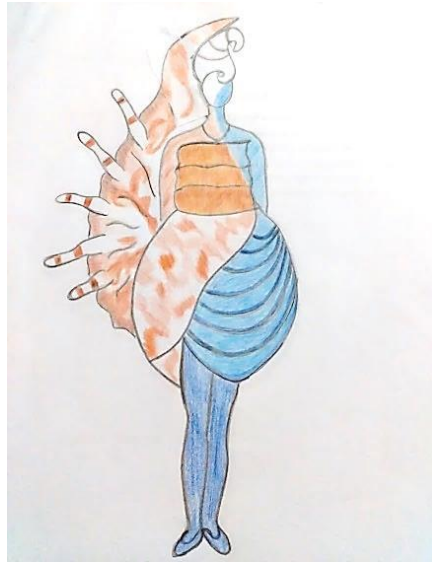
Tahap proses, hasil dan pembahasan desain membahas tentang desain kostum, desain rias wajah fantasi, serta desain penataan rambut. Pembuatan desain akan dilakukan untuk kostum tokoh Kerang siput, aksesoris pelengkap kostum dan desain penataan rambut. Ketika desain telah diterima atau disetujui oleh validator, dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum. Namun, ketika desain belum mendapatkan persetujuan perlu dilakukan revisi desain.

1. Kostum

Proses pembuatan kostum Selly meliputi tahap pengukuran terhadap *talent*, perlunya dilakukan pengukuran agar memudahkan dalam menjahit kostum. Setelah dilakukan pengukuran dapat dilanjutkan dengan tahap mencari bahan. Bahan yang akan digunakan adalah bahan berjenis kain katun untuk rok mini.

Pembuatan rok mini membutuhkan 5 meter bahan katun agar dapat membuat rok mini sesuai yang diinginkan. Bahan tile kaku diletakkan pada bagian dalam rok mini agar terlihat kaku dan mengembang. Selanjutnya kostum yang akan digunakan oleh *talent* dijahit oleh penjahit. Proses pembuatan kostum rok mini dibuat dengan menggunakan bahan jenis katun berwarna putih. Rok mini dibuat tanpa lengan menggunakan rit pada bagian belakang untuk memudahkan ketika menggunakan kostum. Proses pembuatan kostum blus dibuat *press body*, menggunakan warna coklat putih dan biru. Selain itu digunakan juga stoking berwarna biru tua agar dapat menyatu dengan kostum. Cangkang kerang siput dibuat menggunakan spon ati yang didalamnya terdapat kerangka dari bambu yang dibentuk cangkang kerang siput. Kerangka bambu dilapisi dengan spon ati, kemudian beri lem hingga kuat. Cangkang Kerang Siput Selly diberi warna dengan menggunakan cat akrilik. *Fitting* kostum dilakukan pada *talent* untuk menyesuaikan kostum pada saat *blocking* panggung dan untuk melihat pergerakan *talent*. Ketika kostum kurang sesuai, dilakukan revisi atau perbaikan kostum agar saat digunakan dalam pertunjukan menjadi Kerang Siput Selly versi Sabda Raja Mutiara.

Hasil dan pembahasan desain kostum sesuai dengan hasil akhir. Pada pelaksanaan rancangan kostum rok mini menggunakan kain katun berwarna putih yang diberi cat gradasi. Bagian kanan diberi warna gradasi coklat dan putih, sedangkan pada bagian kiri diberi warna gradasi biru dan putih. Perubahan desain yang dilakukan, hanya membuat warna biru yang lebih gelap pada bagian sisi kiri kostum.



Gambar 11. Desain Kostum
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)



Gambar 12. Hasil akhir kostum
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

2. Tata Rias Wajah Fantasi

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah fantasi yang menggunakan efek 2D. Alasannya karena riasan wajah yang digunakan pada tokoh Kerang Siput dikembangkan menjadi riasan yang lucu dan tidak menakutkan. Aplikasi riasan wajah yang digunakan menggunakan alat kuas *make up* dan menggunakan *eye shadow* yang dikombinasikan dengan *face painting*. Dikarenakan *talent* yang berusia 8 tahun dan masih banyak pergerakan. Awalnya riasan wajah menggunakan *face painting*, kemudian diganti menggunakan *eye shadow*.

Proses pembuatan tata rias wajah fantasi dengan cara sebagai berikut:

- a. Bersihkan wajah *talent* menggunakan susu pembersih dan penyegar, kemudian oleskan pelembab pada wajah *talent*.



Gambar 13. Proses Membersihkan Wajah *Talent*
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- b. Pasangkan skot pada alis untuk menutup alis dan untuk memudahkan pada saat pewarnaan.



Gambar 14. Proses Memasang Skot Pada Mata dan Alis
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- c. Gunakan *foundation* untuk melapisi kulit *talent*, kemudian gunakan bedak tabur serta bedak padat agar kulit *talent* terlihat halus.



Gambar 15. Proses Mengaplikasikan *Foundation*
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- d. Membuat pola cangkang kerang siput pada bagian kanan wajah *talent* menggunakan pensil alis.



Gambar 16. Proses Membuat Pola
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- e. Oleskan *face painting* kemudian bubuhkan *eye shadow* berwarna putih pada pola cangkang kerang siput yang sudah dibuat, diaplikasikan menggunakan kuas dengan cara rotasi atau memutar.



Gambar 17. Proses Mengaplikasikan Face painting dan *Eye Shadow* Putih
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- f. Pertegas garis pola cangkang kerang siput menggunakan warna coklat. Beri warna gradasi coklat pada tepi-tepi nya agar tampak seperti aslinya.



Gambar 18. Proses Menegaskan Garis Tepian Pola
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- g. Aplikasikan *face painting* berwarna biru, kemudian ditimpa *eye shadow* berwarna biru pada sisi kiri wajah *talent*. Warna biru tua, warna abu-abu dan warna putih dikombinasikan agar sesuai yang diinginkan.



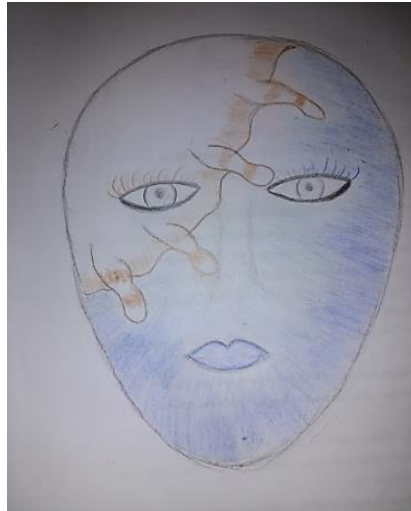
Gambar 19. Proses Mengaplikasikan *Face Painting* dan *Eye Shadow* Biru
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- h. Aplikasikan *eyeliner* pensil pada bawah mata. Pasangkan bulu mata atas berwarna hitam untuk mata kanan dan mata kiri. Mata kanan pasang bulu mata berwarna coklat dan pasang untuk mata kiri bulu mata biru. Setelah itu aplikasikan *eyeliner* cair. Aplikasikan *lipstick* menggunakan *eye shadow* berwarna biru.



Gambar 20. Proses *Finishing*
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

Kesesuaian desain awal dengan akhir sesuai, hanya saja pada desain awal menggunakan *face painting*, kemudian diganti menggunakan *eyeshadow* dikarenakan *talent* anak-anak dan masih banyak pergerakan.



Gambar 21. Desain Rias Wajah
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)



Gambar 22. Hasil Akhir Rias Wajah
(Sketsa: Astri Sylvia, 2017)

3. Penataan Rambut

Penataan rambut yang cocok menggunakan tipe penataan top mess dengan melengkung ke kiri agar terkesan lebih luwes atau tidak kaku. Pada proses pembuatan sanggul gala fantasi yang pertama dilakukan adalah mengukur kepala *talent*, kemudian mencari bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan sanggul gala fantasi Kerang Siput.

Proses pembuatan sanggul gala fantasi kerang siput sebagai berikut:

- a. Siapkan alat dan bahan

Strimin, Rambut warna sintetis, Jarum, Benang, Manik-manik, Piloc *clear*.

- b. Potong strimin menggunakan gunting dan bentuk sebagai tatakan kepala *talent*.



Gambar 23. Proses Pembuatan Tatakan
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

- c. Strimin dibentuk menjadi seperti kerang siput yang mengkerucut, hanya saja pada bagian atasnya dilengkungkan ke kiri. Pasangkan rambut sintesis warna putih pada strimin dan kencangkan menggunakan harnet. Aplikasikan warna pada harnet yang sudah ditempel. Lapsi menggunakan pilok berwarna putih agar harnet tidak terlihat. Lilitkan rambut sintesis berwarna coklat, pada bagian bawah bentuk seperti bukle. Lapsi dengan *clear* supaya rambut terlihat rapi. Pasangkan manik-manik pada rambut lilitan berwarna coklat menggunakan jarum dan benang jahit.



Gambar 24. Proses Pemasangan Rambut
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

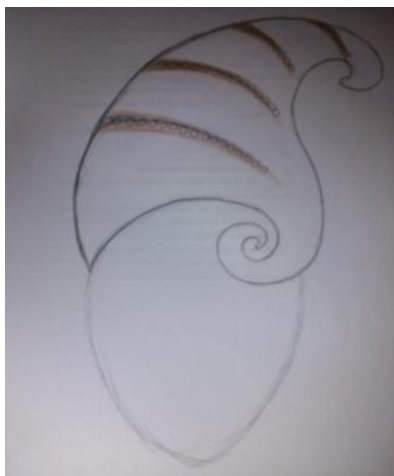


Gambar 25. Proses Pemasangan Manik-Manik
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)



Gambar 26. Proses *Finishing*
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

Hasil akhir penataan rambut sesuai dengan desain. Berbentuk seperti ekor cangkang kerang siput yang mengkerucut, dengan menggunakan penataan *top mess* yang melengkung ke kiri supaya tidak terlihat kaku saat digunakan.



Gambar 27. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)



Gambar 28. Hasil Akhir Penataan Rambut
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

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

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori

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



Gambar 29. Validasi Desain Awal
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)



Gambar 30. Validasi Desain Akhir
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)

Rancangan desain awal yang pertama telah dibuat yaitu terdiri dari rok mini yang terbuat dari kain katun berwarna putih yang diberi warna gradasi coklat dan putih, menggunakan blus berwarna putih yang akan dicat gradasi coklat dan putih, serta dipasangkan untaian warna biru pada bagian belakang kostum yang menjuntai ke bawah yang mencerminkan air laut. Bagian dalam rok diberi tile kaku agar rok dapat mengembang. Cangkang yang terbuat dari spon ati dan diberi warna abstrak seperti warna asli kerang siput yaitu warna gradasi coklat dan putih. Aksesori pelengkap kostum menggunakan *flat shoes* berwarna biru sama dengan warna stoking. Perubahan yang dilakukan pada bagian untaian yang menjuntai

kebawah tidak mencerminkan air laut, terlihat seperti tentakel ubur-ubur. Saran dan masukan dari validator diganti dengan bentuk *drapper* berwarna biru pada sisi kiri.

Rancangan desain kedua proses rancangan desain kedua sama seperti desain pertama yaitu terdiri dari rok mini yang terbuat dari bahan kain katun berwarna putih yang diberi warna gradasi coklat dan putih. Hanya saja pada bagian rok mini pada bagian sisi kiri dibentuk *drapper* berwarna biru agar lebih mencerminkan air laut. Tile kaku dipasangkan pada bagian dalam rok agar mengembang dan menggunakan blus yang bagian kanan berwarna gradasi coklat dan putih, sedangkan untuk bagian kiri berwarna gradasi biru dan putih dan menggunakan stocking warna biru. Aksesoris menggunakan cangkang yang terbuat dari spon ati dan di beri warna abstrak seperti warna asli kerang siput, warna gradasi coklat dan putih dan menggunakan sepatu berwarna biru sama dengan warna stoking.

Perubahan yang dilakukan pada bagian rok mini untuk warna pada bagian kiri terputus sehingga tidak mencerminkan satu kesatuan pada kostum. Saran dan masukan dari validator, pada sebelah kiri diberi warna biru menyambung hingga blus, agar menjadi satu kesatuan yang utuh pada kostum.

Sementara itu, rancangan desain akhir terdiri dari rok mini yang terbuat dari bahan jenis katun berwarna putih yang diberi warna gradasi coklat dan putih. Bagian kanan yang mencerminkan cangkang Kerang Siput sedangkan untuk bagian kiri diberi warna gradasi biru dan putih yang menggambarkan air laut. Diaplikasikan tile kaku pada bagian dalam rok mini agar terlihat mengembang dan mengenakan blus yang mana pada bagian kanan diberi cat berwarna gradasi

coklat dan putih, sedangkan pada bagian kiri diberi cat warna gradasi biru dan putih. Kostum juga menggunakan *stocking* berwarna biru tua. Cangkang yang terbuat dari spon ati dan diberi warna abstrak seperti warna asli kerang siput yaitu warna gradasi coklat dan putih. Aksesori menggunakan sepatu berwarna biru sama dengan warna stoking.

2. Validasi Desain Rias Wajah Fantasi

Validasi desain rias wajah fantasi oleh Dra.Yuswati, M.Pd. validasi dilakukan pada Rabu, 11 Januari 2017.

Hasil validasi rias wajah sebagai berikut:



Gambar 31. Validasi Desain Rias Awal
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)



Gambar 32. Validasi Desain Rias Akhir
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)

Desain riasan wajah yang pertama pada bagian kanan digambar cangkang kerang siput dan diberi warna gradasi coklat dan putih. Tepi pola cangkang dipertegas menggunakan *face painting* warna coklat dicampur dengan warna hitam, sedangkan pada bagian sisi lain riasan wajah dibuat cantik dengan *shading* warna biru pada pipi serta *lipstick* warna biru pada tepi bibirnya dan pada bagian

tengah bibir diberi warna emas. Dahi digambar laut yang menyerupai ombak. Perubahan-perubahan yang dilakukan pada bagian gambar cangkang kerang siput, saran dari validator diambil hanya setengah dari cangkangnya saja, riasannya kurang mencerminkan bahwa itu kerang siput disarankan untuk bagian yang kiri dibuat seolah-olah laut, diberi warna biru gradasi putih.

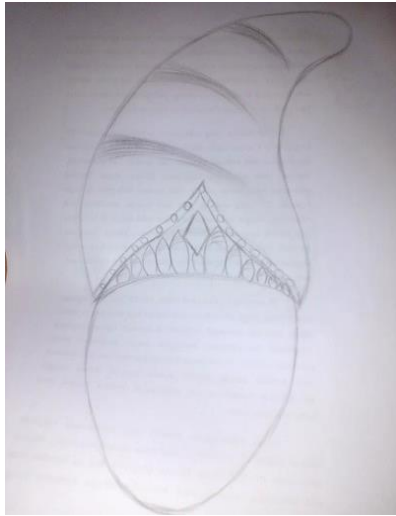
Desain riasan wajah pada pola cangkang kerang siput sudah diperbaiki bentuknya, diaplikasikan menggunakan warna putih dan coklat, kemudian bagian kiri diaplikasikan warna biru laut yang digradasi dengan warna putih. Penataan rambut menggunakan rambut sintetis warna putih dan warna coklat. Saran dari validator, desain riasan wajah fantasi sebaiknya menggunakan bulu mata palsu yang lucu, pada bagian kanan berwarna coklat dan pada bagian kiri menggunakan warna biru.

Desain riasan wajah akhir, pada pola cangkang kerang siput menggunakan gradasi warna putih dan coklat, kemudian warna laut juga menggunakan biru yang digradasi dengan warna abu-abu dan putih.

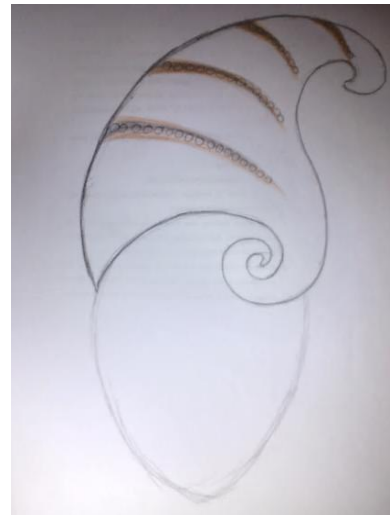
3. Validasi Desain Penataan Rambut

Validasi desain penataan rambut oleh Dra.Yuswati, M.Pd. validasi dilakukan pada Rabu, 11 Januari 2017.

Hasil validasi penataan rambut sebagai berikut:



Gambar 33. Validasi Desain Awal Penataan Rambut
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)



Gambar 34. Validasi Desain Akhir Penataan Rambut
(Sketsa: Astri Sylvia, 2016)

Desain awal penataan rambut menggunakan rambut warna hitam yang dibentuk menyerupai ujung ekor dari kerang siput serta diberi hiasan mahkota.

Desain akhir penataan rambut menggunakan rambut sintetis warna putih dan warna coklat. Penataan rambut dibuat sanggul gala, pada bagian kiri dibentuk bukle serta diaplikasikan manik-manik untuk menegaskan garis serta menambah kilauan saat terkena *lighting*.

Perubahan-perubahan yang dilakukan adalah pada warna rambut yang sebelumnya hitam dibuat menjadi rambut berwarna. Penataan rambut tidak perlu menggunakan mahkota dikarenakan penataan rambut yang sudah berat. Saran dari validator pada bagian kiri penataan rambut dibentuk bukle.

4. Validasi Kostum dan Aksesoris

Kostum dibuat oleh Ambar Tailor dengan arahan desainer, membutuhkan waktu selama 14 hari atau kurang lebih 2 minggu. Aksesoris dibuat oleh Dhama

Jipa Yuda Sakawa membutuhkan waktu 14 hari atau kurang lebih 2 minggu.

Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar lima ratus ribu rupiah.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu pada hari Minggu, 15 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu bagian dada kesempitan, pada bagian dalam rok diberi cat biru agar tidak belang, kemudian kostum diperbaiki untuk digunakan pada saat pementasan.



Gambar 35. Validasi Awal dan Akhir Kostum
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

5. Validasi Rias Wajah Fantasi

Validasi Rias Wajah Fantasi dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada (Selasa, 20 Desember 2016), (Rabu, 04 Januari 2017) dan (Rabu, 11 Januari 2017).

- a. Hasil validasi rias wajah fantasi yang pertama pada Selasa, 20 Desember 2016 yaitu wajah bagian kanan dibentuk pola cangkang kerang siput diberi warna putih dengan gradasi warna coklat dan pada tepi pola diberi penegas warna coklat dicampur hitam. Wajah bagian kiri diberi warna biru dengan gradasi warna putih agar mencerminkan air laut.



Gambar 36. Validasi Rias Wajah Fantasi Pertama
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

Hasil evaluasi dari validator yaitu belum kelihatan warna *ornament* cangkang aslinya, sarannya menggunakan warna coklat yang dicampur dengan oranye dikarenakan bentuk kerang terlalu besar dan bentuk tonjolan cangkangnya tidak runcing. Warna laut sisi cangkang dibuat lebih muda. Validator menyarankan sebaiknya menggunakan *eye shadow* untuk riasan wajah, dikarenakan *talent* adalah anak-anak umur 8 tahun dan tergolong usia aktif.

- b. Hasil validasi rias wajah fantasi yang kedua pada Rabu, 04 Januari 2017 yaitu wajah bagian kanan dipola menggunakan pensil alis dengan membentuk bagian cangkang kerang siput. Diaplikasikan warna putih yang digradasi dengan warna coklat menggunakan *eye shadow*. Wajah bagian kiri diberi warna biru yang digradasi dengan warna putih yang menggunakan *eye shadow* dan *lipstick* disesuaikan dengan biru yang digradasi.



Gambar 37. Validasi Rias Wajah Fantasi Kedua
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

Hasil evaluasi dari validator yaitu pemasangan bulu mata agar lebih terkesan lucu. Mata bagian kanan menggunakan bulu mata warna coklat dan mata bagian kiri menggunakan bulu mata warna biru. Wajah bagian kiri, warna laut kurang terlihat nyata, validator menyarankan menggunakan gradasi warna biru, dikombinasikan dengan warna abu-abu kemudian warna putih.

- c. Hasil validasi rias wajah fantasi ketiga pada Rabu, 11 Januari 2017 yaitu bentuk pada bagian cangkang kerang siput sudah diperbaiki dan diaplikasikan menggunakan warna putih gradasi coklat dari *eye shadow*. Warna biru gradasi abu-abu dan putih sudah diterapkan. Penggunaan bulu mata pada bagian kanan dipasang bulu mata hitam kemudian ditumpuk menggunakan warna coklat. Mata bagian kiri dipasang bulu mata hitam kemudian ditumpuk menggunakan warna biru agar mata lebih tajam.



Gambar 38. Validasi Rias Wajah Fantasi Ketiga
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

Riasan wajah untuk tokoh kerang siput, pada bagian kanan wajah dipola atau digambar bagian dari cangkang kerang siput. Diaplikasikan warna putih gradasi coklat menggunakan *eyeshadow*. Tepi pola ditegaskan menggunakan *eye shadow* warna coklat. Bagian kiri wajah menggunakan *eye shadow* warna biru yang dikombinasikan dengan warna abu-abu dan putih. Penggunaan bulu mata pada mata bagian kanan menggunakan bulu mata warna hitam kemudian ditumpuk menggunakan warna coklat, sedangkan pada mata bagian kiri menggunakan bulu mata warna hitam kemudian ditumpuk dengan bulu mata warna biru, kemudian diberi *eyeliner* cair pada mata atas, serta *eyeliner* pensil pada mata bawah.

6. Validasi Penataan Rambut

Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada (Rabu, 04 Januari 2017) dan (Rabu, 11 Januari 2017).

- a. Hasil validasi penataan rambut pertama pada Rabu, 04 Januari 2017, yaitu warnanya kurang muncul, karena pembuatan pertama menggunakan rambut berwarna hitam dan diberi warna menggunakan pilok berwarna coklat dan putih.



Gambar 39. Validasi Penataan Rambut Pertama
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

Hasil evaluasi dari validator, pembuatan sanggul sebaiknya menggunakan rambut sintetis yang berwarna putih dan coklat, sehingga warna dapat muncul dan terlihat lebih menarik. Penataan rambut diaplikasikan manik-manik untuk menegaskan garis lengkungan.

- b. Hasil validasi penataan rambut kedua pada Rabu, 11 Januari 2017, yaitu menggunakan rambut sintetis yang berwarna putih dan coklat. Diaplikasikan aksesoris manik-manik pada penataan rambut, untuk menegaskan garis lengkungan yang menunjukkan kerang siput serta menambah kilauan saat di panggung.



Gambar 40. Validasi Penataan Rambut Kedua
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

7. *Prototype* Tokoh Kerang Siput Selly

Hasil *fitting* kostum, aksesoris, validasi rias wajah dan validasi penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut :



Gambar 41. *Prototype* Kerang Siput Selly
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

Hasil dari *prototype* di atas, teknik dalam pewarnaan kostum gagal. Warna cangkang pada kostum seharusnya lebih muda, sedangkan warna biru pada kostum sedikit digelapkan, karena menyesuaikan dengan stoking. Kostum mempunyai bentuk yang sesuai dengan desain.

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan yang mengusung tema Dunia Bawah Laut. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ditujukan untuk masyarakat terutama untuk anak-anak, dengan tujuan supaya anak-anak memahami keindahan bawah laut Indonesia serta dapat melindungi dan melestarikannya.

Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* ini meliputi :

1. Gladi Kotor dan *Fitting* kostum

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Minggu, 15 Januari 2017 bertempat di Gedung KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara

gladi kotor dilaksanakan oleh 35 mahasiswa dan para *talent* yang akan dikenakan kostum dan aksesoris. Acara gladi kotor dihadiri juga oleh dosen pembimbing proyek akhir. Gladi kotor difokuskan pada penampilan pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor dan *fitting* ini adalah *talent* mengenakan kostum serta aksesoris yang akan digunakan saat pertunjukan. *Talent* berlatih gerakan, *blocking* panggung, berlatih *lipsync* serta mahasiswa juga berlatih koreografi untuk *show* bersama *talent*. Ketika kostum sudah dikenakan *talent* akan terlihat dimana kekurangan kostum, yaitu pada bagian dada sedikit kekecilan sehingga akan dibuka jahitan pada bagian dalam sedikit saja. Rok mini bagian dalam diberi warna biru akan menyatu dengan stoking. Setelah acara selesai, dilakukan *closing* atau penutupan acara.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 yang bertempat di Gedung KPLT Lantai 3 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. Hajar Pamadhi, MA(Hons).

Penilaian yang dilakukan mencakup pada penilaian orisinalitas keaslian dari tokoh sebelum dikembangkan, harmonisasi warna, kreatifitas *make up* yang belum pernah ada sebelumnya dan total *look* yang meliputi keseluruhan. Penilaian

ditetapkan nilai atau angka dari 50 sampai 90. Hasil penilaian akan dijumlahkan, untuk menentukan hasil dan dipilih tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu : Tokoh Ratu Mutiara Karya mahasiswa Dani Kurniawati (*Best Of The Best*), Tokoh Kuda Laut Karya mahasiswa Nurul Betrik Hidayati (*Best Make Up*), Tokoh *Lion Fish* Karya mahasiswa Sabrina Nadhila (*Best Ikan*), Tokoh Koral 1 Karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu (*Best Kerang*), Tokoh Air Laut Selatan 1 Karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning (*Best Air Laut*), Tokoh Bintang Laut Karya mahasiswa Anisa Dewantari (*Best Binatang Laut*), Tokoh Mermaid 1 Karya mahasiswa Risky Irdia Nawangsari (*Best Mermaid*), Tokoh Putri Mutiara Karya mahasiswa Tiara Ramadhania (*Best Mutiara*).

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu, 25 Januari 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mematangkan *talent* dalam latihan terakhir sebelum melakukan pertunjukan yang sesungguhnya. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu menata kursi penonton, membersihkan area panggung, membantu untuk memasang pernak-pernik agar mempercantik panggung, membedakan *godie bag* dengan cara memasang pita yang mempunyai warna berbeda, menata konsumsi yang dapat dikerjakan lebih dulu seperti memasukkan minum ke dalam *godie bag*, menata kursi di *back stage* untuk melakukan *make up*, menata kursi yang ada di *back stage* supaya tidak memakan tempat. Hasil yang diperoleh dari gladi bersih ini

adalah melakukan latihan atau persiapan segala sesuatunya agar lebih siap saat terselenggaranya pertunjukan utama.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema Dunia Bawah Laut yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh Petinggi Universitas Negeri Yogyakarta serta masyarakat Yogyakarta serta dari luar kota. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650 habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak-anak TK SD Model, SMK 1 Sewon dan masyarakat Yogyakarta. Pertunjukan drama musikal berdurasi 75 menit atau sekitar 1 jam lebih 15 menit. Drama musikal menampilkan tokoh-tokoh biota laut seperti Kerang siput, Kerang Abalon, Kerang Chiva Eyes, Kepiting, Ikan Hiu, Lumba-lumba dan masih banyak lagi.

Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiaramengusung tema dunia bawah laut dikemas dalam pertunjukan *dubbing* di panggung indoor berbentuk *proscenium* beserta dengan properti pendukung *background* yang bergambar tumbuhan laut dan hewan laut seperti koral, ikan-ikan dan bintang laut. Bagian depan panggung diberi segala macam gambar ikan-ikan dan kuda laut yang semakin menarik untuk ditonton serta untuk mempercantik panggung.

. Tokoh Kerang Siput Selly memerankan menjadi dayang kerajaan mutiara yang bersahabat dengan Putri Mutiara Perfiti. Kerang Siput Selly ditemani Kerang

Abalon Lona tampil menari berputar-putar dan menyanyi untuk menghibur Putri Mutiara Perfiti. Kerang Siput Selly menari dan menyanyi lagu yang berjudul “Anaklah Ikan”. Lagu tersebut menggunakan bahasa melayu. Rias wajah fantasi Kerang Siput Selly dengan menerapkan warna biru dan putih dengan warna *lighting* biru dan putih menjadikan riasan terlihat pucat dari jarak penonton. Kostum dan aksesoris Kerang Siput Selly yang menggunakan *lighting* berwarna putih dan biru warnanya terlihat kusam pada saat dipanggung. Tatanan rambut Kerang Siput Selly pada aksesoris manik-manik yang ditempel kurang terlihat dari jarak penonton, dikarenakan bentuknya yang terlalu kecil. Tatanan rambut Kerang Siput Selly bentuknya kurang menyerupai cangkang ekor kerang siput. Cerita Sabda Raja Mutiara ini kurang dapat dimengerti oleh penonton karena dialog hanya sedikit dan lebih banyak menari dan menyanyi.



Gambar 42. Penampilan Kerang Siput Selly bersama Lona dan Perfiti
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)



Gambar 44. Penampilan Kerang Siput Selly di Panggung
(Sumber: Astri Sylvia, 2017)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Proses merancang kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi dan menata tokoh Kerang Siput Selly dengan sumber ide kerang siput jenis *Lambis Crocata* dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara dapat dijelaskan sebagai berikut:
 - a. Proses merancang kostum tokoh Kerang Siput Selly mengalami 3 kali perubahan agar mendapatkan tokoh yang sesuai dengan karakter pada cerita Sabda Raja Mutiara dan tanpa menghilangkan karakteristik dari kerang siput. Desain pertama dilakukan validasi pada bagian belakang kostum yaitu untaian yang menjuntai kebawah kurang mencerminkan air laut dan lebih terlihat seperti tentakel ubur-ubur. Bagian rok mini kerang warnanya tidak menyatu dengan blus serta stoking. Saran dan masukan dari validator pada bagian belakang yang menjuntai ke bawah diganti dengan bentuk *drapper* berwarna biru pada sisi kiri, kemudian untuk warnanya pada bagian *drapper* diberi warna biru keatas menyambung hingga blus, sehingga akan membentuk satu kesatuan yang utuh. Unsur yang digunakan adalah garis lengkung, ukuran dan warna biru, coklat serta putih. Sedangkan, prinsip yang digunakan adalah kesatuan dan keseimbangan asimetris.
 - b. Proses merancang rias wajah fantasi berupa wajah Kerang Siput yang dikembangkan pada anak perempuan yang mengalami 3 kali perubahan dengan menggunakan unsur desain garis lengkung dan warna coklat

gradasi putih dan biru serta menerapkan prinsip desain keseimbangan asimetris. Perubahan-perubahan yang dilakukan pada bagian pola cangkang kerang siput, saran dari validator diambil hanya setengah dari cangkangnya saja, karena jika terlalu besar riasan kurang mencerminkan bahwa itu kerang siput. Wajah bagian yang kiri dibuat seolah-olah laut tempat hidup kerang siput, diberi warna biru gradasi putih. Diaplikasikan bulu mata palsu pada mata bagian kanan berwarna hitam ditumpuk coklat, kemudian pada mata bagian kiri menggunakan bulu mata hitam di tumpuk biru.

- c. Proses merancang penataan rambut mengalami 2 kali perubahan. Penataan rambut Kerang Siput Selly menerapkan unsur desain garis dan warna. Garis lengkung yang mempunyai makna kelembutan, keanggunan serta luwes. Warna coklat yang diterapkan melambangkan kehangatan dan putih tulang yang melambangkan kesucian. Prinsip yang digunakan adalah keseimbangan simetris karena pada sisi kanan dan kirinya sama. Perubahan-perubahan yang dilakukan adalah pada warna rambut yang tadinya hitam dibuat menjadi rambut berwarna. Saran untuk membuat menggunakan rambut warna dan tidak perlu menggunakan mahkota dikarenakan penataan rambut yang sudah berat, saran dari validator pada bagian kiri penataan rambut dibentuk bukle.
2. Tahap penataan kostum dan aksesoris, mengaplikasikan rias wajah fantasi, dan penataan rambut tokoh Kerang Siput Selly dengan *talent* gadis kecil dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap penataan kostum dan aksesoris tokoh Kerang Siput Selly, terdiri dari rok mini, menggunakan blus serta menggunakan stoking. Rok mini bagian samping kiri dibuat *drapper* menggambarkan laut tempat hidupnya kerang siput dan bagian perut keatas dibuat berlipat menyerupai badan kerang siput serta menggunakan cangkang yang mempunyai tonjolan-tonjolan disamping. Aksesoris pelengkap kostum yang digunakan yaitu sepatu.
 - b. Tahap pengaplikasian rias wajah berbentuk rias wajah fantasi 2D, wajah dibuat menyerupai cangkang kerang namun hanya pada bagian kanan wajah. Cangkang kerang siput dibuat menggunakan warna-warna dari *eye shadow* yang dipadukan dengan *face painting*, kemudian untuk bagian kiri diberi warna biru dari *face painting* dan *eye shadow* yang menggambarkan laut tempat hidupnya kerang siput.
 - c. Tahap penataan rambut tokoh Kerang Siput menggunakan penataan fantasi bebas dengan penataan *top mess* atau puncak. Diaplikasikan sanggul gala fantasi yang dibuat menggunakan rambut sintetis berbentuk cangkang kerang siput dan diberi hiasan manik-manik yang dijahit pada sanggul.
3. Pementasan dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran yang mengusung tema dunia bawah laut ini dikemas dalam pertunjukan *dubbing* di panggung indoor berbentuk *proscenium* beserta dengan properti pendukung *background* yang bergambar tumbuhan laut dan hewan laut seperti koral, ikan-ikan dan bintang laut. Bagian depan panggung diberi segala macam gambar ikan-ikan dan kuda

laut yang semakin menarik untuk ditonton serta untuk mempercantik panggung.

Tokoh Kerang Siput Selly diperankan menjadi dayang kerajaan mutiara yang bersahabat dengan Putri Mutiara Perfiti. Kerang Siput Selly tampil menari dengan berputar-putar dan menyanyi lagu yang berjudul “Anaklah Ikan”. Lagu tersebut menggunakan bahasa melayu. Rias wajah fantasi Kerang Siput Selly dengan menerapkan warna biru dan putih dengan warna *lighting* biru dan putih menjadikan riasan terlihat pucat dari jarak penonton. Kostum dan aksesoris Kerang Siput Selly yang menggunakan *lighting* berwarna putih dan biru warnanya terlihat kusam pada saat dipanggung. Tatanan rambut Kerang Siput Selly pada aksesoris manik-manik yang ditempel kurang terlihat dari jarak penonton, dikarenakan bentuknya yang terlalu kecil dan bentuknya kurang menyerupai cangkang ekor kerang siput.

B. Saran

1. Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika ingin membuat suatu rancangan baru dari suatu tokoh dalam sebuah pertunjukan yaitu sebagai berikut:
 - a. Sebaiknya ketika mencari penjahit tidak terlalu jauh, karna akan sulit dipantau.
 - b. Saat mencari bahan sebaiknya jauh-jauh hari sebelum pertunjukan.
 - c. Saat pembuatan kostum seharusnya tidak terlalu dekat dengan tanggal pementasan agar hasil kostum dapat maksimal.
 - d. Mengkaji lebih dalam sumber ide tokoh agar lebih mudah pemahamannya.

2. Untuk hasil kostum, aksesoris dan rias wajah fantasi adalah sebagai berikut:
 - a. Kostum sebaiknya disimpan pada tempat yang aman serta digantung menggunakan gantungan baju agar tidak kusut ataupun rusak dan memudahkan saat pemakaian.
 - b. Warna kurang sesuai dengan rancangan, saran untuk teknis pewarnaan spon atau supaya pemilihan warna dan pengaplikasiannya diperhatikan. Menggunakan cat poster satu lapis kemudian diberi pilok agar warna lebih terlihat dan bagus.
 - c. Saat rias wajah, untuk membuat rias wajah fantasi pada anak-anak agar tahan lama dan tidak mudah luntur sebaiknya menggunakan kosmetik *water proof*.
 - d. Riasan terlihat pucat karena saat gladi bersih tidak menggunakan *make up* jadi tidak menyatu dengan *lighting*.
 - e. Memastikan pada saat pemasangan sanggul harus kuat dan rapi.
3. Ketika pertunjukan telah terlaksana dengan sukses, panitia yang juga berperan sebagai panitia inti memberikan beberapa saran agar dapat menjadi evaluasi yaitu sebagai berikut:
 - a. Mahasiswa sebaiknya lebih ditingkatkan lagi kerjasama dan kekompakan antar tim agar acara pertunjukan lebih tertata.
 - b. Perlunya komunikasi yang kuat antar panitia agar tidak terjadi kesalahpahaman antara yang satu dengan yang lainnya.
 - c. Kesadaran akan tugas masing-masing panitia perlu ditingkatkan agar mencapai kesuksesan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, A.J. (2006). *Video editing professional*. Diunduh pada tanggal 05 April 2017 dari <https://books.google.co.id>.
- Anastasya Widyastuti. (2016). *Beberapa aspek reproduksi siput lambis-lambid*. Diunduh pada tanggal 10 April 2017 dari <https://jurnal-oldi.or.id>.
- Andri Cristian. (2015). *Musnahnya kerang-kerangan di Yogyakarta*. Diunduh pada tanggal 06 April 2017 dari <http://pazia.id/andricristian-musnahnya-kerang-kerangan-di-yogyakarta/daerah-istimewa-yogyakarta>.
- Anonim. (2012). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Diunduh pada tanggal 25 Maret 2017 dari <http://www.google.co.id/amp/kbbi.web.id/sinopsis>.
- _____. (2015). *15 wisata bahari terbaik di Indonesia*. Diunduh pada tanggal 09 Februari 2017 dari <http://www.tabloidwisata.com/15-wisata-bahari-terbaik-di-indonesia>.
- _____. (2016). *Drama musical concert dream*. Diunduh pada tanggal 11 Maret 2017 dari event-jogja.com/drama-musical-concert-dream/.
- _____. (2016). *Pengertian, jenis, ciri, unsur dan 4 fungsi seni teater (drama)*. Diunduh pada tanggal 01 April 2017 dari <http://www.seputarilmu.com/2016/04/pengertian-jenis-ciri-unsur-dan-4/>.
- Arni Purwaningtyas. (2014). *Taksonomi hewan*. Diunduh pada tanggal 10 April 2017 dari <http://www.biologisains.co.id/taksonomi-hewan/>
- Arthur, Alex. (2010). *Kerang*. Jakarta: P.T Bentara Antar Asia.
- Bariqina, E., & Ideawati, Z. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adi Citra Karya Nusa.
- Dayat Suryana. (2012). *Terapi music*. Diunduh pada tanggal 15 Maret 2017 dari <https://books.google.co.id>.
- Ernawati, Izwerni & Nelmira, W. (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Harry Sulastianto, et al. (2006). *Seni budaya*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

- Hasanah, U., Prabawati, M., & Noerharyono, M. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Hery Suhersono. (2004). *Desain border motif geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ida Prihantina. (2015). *Tata rias fantasi*. Bojongsari: Materi Pendidikan Dan Pelatihan.
- Ilwan. (2014). *Jelajah ternate*. Diunduh pada tanggal 25 Maret 2017 dari ilwanngofaternate.co.id/2014.
- Iman Ansori. (2010). *Kekunci siput dan kerang-kerangan*. Diunduh pada tanggal 12 Februari 2017 dari <http://books.google.co.id/>.
- Imron Rosidi. (2009). *Menulis...siapa takut?*. Yogyakarta: Kanisius.
- John Farndon. (2003). *Ensiklopedia mini hewan*. Jakarta: Erlangga.
- Kartika, D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusumadewi, et al. (2002). *Pengetahuan dan sei rambut modern*. Jakarta: Meutya Cipta Sarana.
- Marwanti. (2000). *Desain penyajian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Petros Kasendra. (2012). *Siput gastropoda yang menempel pada alga makro*. Diunduh pada tanggal 11 April 2017 dari <http://lambis-lambiskasendra.co.id/siput-gastropoda-yang-menempel-pada.html>?
- Rendi Notan. (2015). *Kerusakan ekosistem laut*. Diunduh pada tanggal 09 Februari 2017 dari <http://wacanalingkungan.blogspot.co.id/2015/kerusakan-ekosistem-laut>.
- Risky Budiman. (2015). *Tempat snorkeling yang asyik di jogja*. Diunduh pada tanggal 09 Februari 2017 dari <http://yogyakarta.panduanwisata.id/daerah-istimewa-yogyakarta/tempat-snorkeling-yang-asyik-di-jogja>.
- Rostamailis, Hayatunnufus & Merita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengan Kejuruan.

- Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al. (2008). *Seni teater*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sigit Astono. (2007). *Apresiasi seni 2*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia Printing.
- Soekarno & Basuki, L. (2004). *Panduan membuat desain ilustrasi busana*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Sofia Sinaga & Basuki. (2016). *Cambridge IGCSE bahasa Indonesia coursebook*. Singapore: Markono Print Media.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain busana 1*. Yogyakarta.
- Triyanto, Fitrihana, N & Zerusalem, M.A. (2011). *Aneka aksesoris dan tanah liat*. Klaten: SMK/023/2010.
- Turyani, S. (2012). *Rias Wajah Fantasi*. Bojongsari.
- Waluyo, H.J. (2002). *Teori pengajarannya*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.

LAMPIRAN

Tabel 1. Susunan Acara Pergelaran Sabda Raja Mutiara

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



Lampiran 1. Penampilan Tokoh Kerang Siput Selly dan Lona
(Sumber: Mataram, 2017)



Lampiran 2. Penampilan tokoh kerang siput
(Sumber: Mataram, 2017)



Lampiran 3. Penampilan *beautician* dan *talent* di atas panggung
(Sumber: Mataram, 2017)



Lampiran 4. Foto bersama dosen pembimbing di atas panggung
(Sumber: Mataram, 2017)



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