

**TATA RIAS FANTASI KUDA LAUT *HOSHI* DALAM  
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA  
RAJA MUTIARA**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memeperoleh Gelar Ahli Madya  
Program Studi Tata Rias dan Kecantikan**



**DISUSUN OLEH :  
NURUL BETRIK H  
14519134027**



**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 KUDA LAUT HOSHI DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun Oleh :

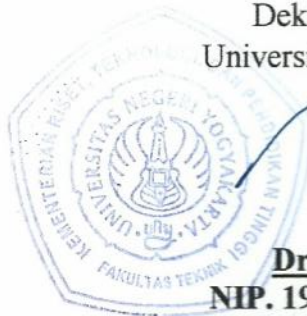
**Nurul Betrik Hidayati**  
NIM. 14519134027

Proyek Akhir yang berjudul Tata Rias Fantasi Kuda Laut Hoshi Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Maret 2017

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		17 Mei 2017
Zahida Ideawati M,Pd Sekretaris		17 Mei 2017
Eni Juniastuti, M.Pd Penguji		17 Mei 2017

Yogyakarta, 24 Maret 2017.  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta



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

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Nurul Betrik Hidayati  
NPM : 14519134027  
Program Studi : Tata Rias Dan Kecantikan  
Fakultas : Fakultas Teknik  
Judul Skripsi : Tata Rias Fantasi Kuda Laut Hoshi Dalam Pergelaran  
Drama Musikal Sabda Raja Maitara

menyatakan bahwa Tugas Akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau orang lain yang dituliskan atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti kaidah penulisan yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Maret 2017

Yang membuat pernyataan,



**Nurul Betrik Hidayati**  
**NIM. 14519134027**

# **TATA RIAS FANTASI TOKOH KUDA LAUT HOSHI DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Oleh :

Nurul Betrik H

NIM. 14519134027

## **ABSTRAK**

Tujuan Proyek Akhir, yaitu dapat : 1) menghasilkan rancangan tata rias fantasi, tata rambut, *body painting* dan kostum tokoh kuda laut dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*; 2) menerapkan tata rias fantasi, tata rambut, *body painting* dan kostum tokoh kuda laut; 3) menampilkan tata rias, tata rambut, *body painting* dan kostum dalam cerita *Sabda Raja Mutiara*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan 4D yaitu : 1) *define* (definisi) membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Kuda Laut Hoshi, analisis sumber ide serta pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) membahas tentang rancangan kostum, desain *assesoris*, desain tata rias fantasi, dan desain pertunjukan; 3) *develope* (pengembangan), membahas tentang validasi desain kostum yang mengalami dua kali perubahan, tata rias wajah tiga kali perubahan, dan penataan *assesoris*; 4) *disseminate* (penyebarluasan), membahas tentang rancangan pertunjukan, gladi kotor, penilaian ahli, gladi bersih dan pertunjukan utama. Tempat dan waktu dilaksanakannya pengembangan bertempat di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2016 sampai Januari 2017.

Hasil Proyek Akhir, yaitu : 1) hasil rancangan kostum, *assesoris* dan tata rias fantasi dengan unsur garis lengkung pada sirip, warna pink keunguan dan bentuk pada kostum tokoh Kuda Laut Hoshi, serta menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan, penataan *assesoris* pada bagian kepalamenggunakan prinsip kesatuan dengan unsur warna, garis, tekstur, ukuran dan bentuk; 2) hasil kostum dan *assesoris* berupa bagian bagian bentuk keseluruhan Kuda Laut berbahan spon hati, tata rias fantasi yang menggambarkan bentuk Kuda Laut secara berhadapan pada bagian kanan dan pada bagian kiri wajah diberi warna dan bentuk yang sama, penataan *assesoris* kepala Kuda Laut yang memiliki kesatuan tampilan secara keseluruhan; 3) hasil dilakukannya pertunjukan *Sabda Raja Mutiara* dengan menampilkan tokoh Kuda Laut *Hoshi* pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 WIB di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata Kunci : *tata rias fantasi, tokoh kuda laut, sabda raja mutiara*

# **FANTASY MAKE UP SEA HORSES HOSHI IN THE DRAMA MUSICAL PERFORMANCE OF SABDA RAJA MUTIARA**

By :

Nurul Betrik H

NIM. 14519134027

## **ABSTRACT**

Final Project objectives, namely to: 1) generate design fantasy makeup, hairdressing, body painting and costume sea horse figure in the musical performances of the Sabda Raja Mutiara; 2) applying makeup fantasy, hairdressing, body painting and costume characters sea horses; 3) featuring makeup, hairdressing, body painting and costume in the story of Sabda Raja Mutiara.

The method used to achieve the purpose of the 4D development model, namely: 1) define (definition) discusses the analysis of a story, character analysis and the characteristics of Sea Horse Hoshi, analysis of the sources of ideas and the development of a source of ideas; 2) design (planning) explores the design of costumes, accessories design, fantasy makeup design, and design performance; 3) develop (development), discusses the costume design validation that experienced two changes, makeup three times, and the arrangement of accessories; 4) disseminate (dissemination), explores the design of performance, rehearsal, assessment experts, the main rehearsal and performance. The place and time of execution of development took place in the laboratory Program Makeup and Beauty Studies, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months from October 2016 until January 2017.

Results Final Project, namely: 1) the design costumes, accessories and makeup fantasy with elements of curved lines on the fin, pink and purple and the shape of the costume characters Sea Horse Hoshi, and using the principle of unity and balance, the arrangement of accessories on the kepalamenggunakan principle of unity with elements of color, line, texture, size and shape; 2) the results of costumes and accessories form part of part of the overall shape of Sea Horse made of sponge-liver, cosmetology fantasy that describes the shape of Sea Horse face to face on the right and on the left side of the face by the color and the same shape, the arrangement of accessories head Sea Horse which has unity overall appearance; 3) the results of performances done by displaying the word King Pearl Sea Horse character Hoshi on Thursday, January 26, 2017 at 13:30 pm in the Auditorium Building, Yogyakarta State University.

Keywords: *fantasy make up, sea horse figure, the word of the king of pearls*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah Nya sehingga Proyek Akhir beserta Laporan Proyek Akhir dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Proyek Akhir merupakan kegiatan yang ditempuh mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta guna memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Proyek Akhir program studi Tata Rias dan Kecantikan yang diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017. Laporan Proyek Akhir tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dan dukungan dari pihak terkait. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih, kepada :

1. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir dan Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan
2. Eni Juniastuti M,Pd, selaku Dosen Penguji Ujian Tugas Akhir
3. Zahida Ideawati M,Pd, selaku Sekretaris Ujian Tugas Akhir
4. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
5. Dr. Widarto, M.Pd , selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Elok Novita S.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku pakar ahli desain dan sutradara dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara.
9. Orangtua yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa beliau yang mengantarkan hingga gini.
10. Kakak dan adik yang selalu menghibur, meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan semangat.
11. Seluruh keluarga besar Program Studi Tatat Rias dan Kecantikan angkatan 2014, telah bersama sama melalui hari hari indah, sukses untuk semua.
12. Rekan rekan yang telah bersedia menjadi model untuk test *make up*, rambut dan *body painting*.
13. *Talent* tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Diharapkan semoga laporan Proyek Akhir yang dibuat ini dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi siapapun yang membaca laporan ini

Yogyakarta, Maret 2014

Nurul Betrik H

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>6</b>
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	<b>7</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>7</b>
<b>E. Tujuan</b> .....	<b>8</b>
<b>F. Manfaat</b> .....	<b>8</b>
<b>G. Keaslian Gagasan</b> .....	<b>9</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
<b>A. Sinopsis Cerita</b> .....	<b>10</b>
<b>B. Sumber ide</b> .....	<b>10</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	<b>10</b>
2. Pengembangan Sumber Ide .....	<b>11</b>
<b>C. Kuda Laut</b> .....	<b>12</b>
<b>D. Desain</b> .....	<b>13</b>
1. Pengertian Desain .....	<b>13</b>
2. Prinsip Desain .....	<b>14</b>
3. Unsur Desain .....	<b>17</b>
<b>E. Kostum dan Aksesoris Pendukung</b> .....	<b>24</b>
1. Pengertian Kostum .....	<b>24</b>
2. Pengertian <i>Assesoris</i> .....	<b>24</b>
<b>E. Tata Rias Wajah</b> .....	<b>25</b>
1. Pengertian Tata Rias Wajah .....	<b>25</b>
2. Tata Rias Fantasi .....	<b>26</b>
<b>F. Pergelaran</b> .....	<b>27</b>
1. Pengertian Pergelaran .....	<b>27</b>
2. Tema Pergelaran .....	<b>27</b>
3. Tata Panggung .....	<b>27</b>
4. Tata Cahaya ( <i>Lighting</i> ) .....	<b>30</b>

5. Penata Musik .....	30
6. Teknik <i>Miking</i> .....	30
7. Teknik <i>Blancing</i> .....	31
8. Jenis jenis Tata Suara .....	31
9. Musik .....	33
<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>34</b>
<b>A. Define .....</b>	<b>34</b>
1. Analisis cerita Sabda Raja Mutiara .....	34
2. Analisis karakter dan karakteristik tokoh Kuda Laut ( <i>Hoshi</i> ).....	35
3. Analisis sumber ide Kuda Laut ( <i>Hoshi</i> ).....	37
4. Analisis pengembangan sumber ide .....	37
<b>B. Desain (Perencanaan) .....</b>	<b>39</b>
1. Desain Kostum .....	39
2. Desain Rias Wajah .....	41
3. Desain <i>Assesoris</i> .....	42
4. Desain Pergelaran .....	43
<b>C. Develop (Pengembangan) .....</b>	<b>44</b>
<b>D. Disseminate .....</b>	<b>47</b>
1. Rancangan Pergelaran .....	47
2. Penilaian Ahli Grand Juri.....	47
3. Gladi Kotor.....	48
4. Gladi Bersih.....	48
5. Pergelaran .....	49
<b>BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
<b>A. Proses, hasil dan pembahasan <i>Define</i> (pendefinisian) .....</b>	<b>50</b>
1. Hasil Analisa Cerita .....	50
2. Hasil Analisa Karakter Tokoh Kuda Laut .....	51
3. Hasil Analisis Sumber Ide.....	52
4. Hasil Analisis Pengembangan Sumber Ide .....	52
<b>B. Proses, hasil dan pembahasan <i>Desain</i> (perencanaan).....</b>	<b>54</b>
1. Kostum .....	54
2. Rias Wajah .....	56
3. Penataan <i>Assesoris</i> .....	58
<b>C. Proses, hasil dan pembahasan <i>Develop</i> (pengembangan).....</b>	<b>58</b>
1. Validasi Desain Oleh Ahli I .....	58
2. Validasi Desain Oleh Ahli II.....	59
3. Pembuatan Kostum .....	61
4. Validasi Rias Fantasi.....	61
5. Prototipe tokoh Kuda Laut <i>Hoshi</i> .....	63
<b>D. Proses, hasil dan pembahasan Disseminate (penyebarluasan) .....</b>	<b>64</b>
1. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ) .....	64

2. Gladi Kotor .....	66
3. Gladi Bersih .....	67
4. Pergelaran Utama .....	68
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>71</b>
1. Hasil Rancangan .....	71
2. Hasil Pengaplikasian .....	72
3. Hasil Tampilan .....	72
<b>B. Saran .....</b>	<b>73</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Pengeluaran .....	61
----------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panggung arena .....	28
Gambar 2. Panggung Prosenium.....	29
Gambar 3. Panggung Campuran .....	29
Gambar 4. Kuda Laut <i>hippocampus reidi</i> .....	36
Gambar 5. Desain Kostum .....	41
Gambar 6. Desain Tata Rias.....	42
Gambar 7. Desain <i>Assesoris</i> .....	43
Gambar 8. Keseluruhan Desain Kostum.....	55
Gambar 9. Pembuatan kerangka <i>face painting</i> .....	56
Gambar 10. Pengaplikasian <i>eyeshadow</i> .....	57
Gambar 11. Penegasan Garis Tepi .....	57
Gambar 12. Desain <i>Face Painting</i> Keseluruhan.....	58
Gambar 13. Desain <i>Assesoris</i> Keseluruhan .....	58
Gambar 14. <i>Fiitng</i> kostum .....	59
Gambar 15. validasi rias wajah dan <i>face painting</i> .....	60
Gambar 16. Penataan <i>assesoris</i> .....	60
Gambar 17. Validasi <i>make up</i> pertama .....	62
Gambar 18. Validasi <i>make up</i> kedua.....	62
Gambar 19. Validasi <i>make up</i> ketiga .....	63
Gambar 20 Tampilan Keseluruhan <i>Talent</i> .....	64

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto ketika merias wajah.....	78
Lampiran 2. Foto Tokoh Kuda Laut Hoshi.....	78
Lampiran 3. Foto Penghargaan <i>The Best Make Up</i> .....	79
Lampiran 4. Foto Mahasiswa Proyek Akhir .....	79
Lampiran 5. Sesi Foto <i>Booklet</i> .....	80

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dasar laut Indonesia sangat kompleks dan tidak ada negara lain yang mempunyai topografi dasar laut begitu beragam seperti Indonesia. Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan biota laut, namun tidak semua orang bisa menyaksikan setiap biota laut yang dimiliki Indonesia secara langsung, karena kecil kemungkinannya kita bisa mengunjungi setiap lautan yang dimiliki Indonesia. Terdapat beberapa wisata edukasi biota laut dari Indonesia hingga seluruh dunia yang bisa disaksikan.

Dekade terakhir ini ancaman terbesar datang dari manusia yang seharusnya menjaga kelestarian salah satu sumber utama penghidupan manusia sendiri. Kerusakan parah terjadi pada kelestarian laut Indonesia yang disebabkan oleh manusia yang mengeksploitasi laut secara membabi buta tanpa memperdulikan aturan.

Fenomena di atas membuktikan perlu adanya suatu usaha untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjagam serta melestarikan lingkungan laut. hal ini juga perlu diperhatikan dengan memperkenalkan kepada anak anak mengenai kehidupan bawah laut agar tercipta generasi kedepan yang dapat menyayangi serta menjaga kelestarian laut.

Dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan keceriaan, memberikan informasi tentang dunia bawah laut, salah satunya melalui sebuah pertgelaran berupa drama. Pertgelaran drama musikal sesungguhnya merupakan hal menarik

yang sangat menghibur dan mengandung unsur pendidikan, terutama pendidikan moral. Setiap anak pasti senang jika melihat cerita drama karena hal-hal menarik dalam drama musikal terletak pada cerita fantasi, putri, raja, pakaian dan istana yang menjadi dunia khayalan mereka. Selain itu dalam cerita ditemukan realitas kehidupan sehingga pesan dan kesan moral (amanat, perintah dan nasihat) dapat diajarkan kepada anak-anak melalui perilaku, perbuatan, sikap, akhlak serta budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu cerita drama musikal bukan sekedar hiburan namun perlu diperkenalkan kepada anak-anak guna memberikan bimbingan dan mengajarkan sikap dan perilaku yang baik sebagai bekal kehidupan.

Cerita yang dipentaskan dalam bentuk drama musikal menjadi objek pargelaran karya mahasiswa angkatan 2014 Prodi Tata Rias dan Kecantikan, jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana (PTBB) Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) jenjang D3 yang bertema *Under The Sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara. Drama musikal merupakan tipe drama yang berkaitan dengan akting/seni peran di depan penonton dengan menggunakan gabungan dari ucapan, gerak tubuh, mimik, boneka, musik, tari, dan lain-lain. Jadi, drama musikal adalah bentuk pementasan yang menggabungkan lagu, dialog, ucapan, akting, dan tarian.

Pergelaran Proyek Akhir dengan tema *Under The Sea* diambil karena merupakan karya besar dan terbaik yang dihasilkan mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan dalam gaya penataan asesoris, *make up*, busana, tata panggung,

tata cahaya, dan properti dengan tempat penyelenggaraan acara yang sesuai dengan dunia khayalan yang disuguhkan lebih unik dan menarik.

Proyek Akhir ini mengambil tema dari kehidupan dunia bawah laut/*Under The Sea*, yaitu cerita yang diangkat dari kehidupan hewan-hewan bawah laut yang terdapat sebuah kerajaan beserta Rajanya dengan mempertimbangkan jumlah pemain yang akan ditampilkan. Selain itu, pemilihan tema *Under The Sea* dalam sebuah dongeng merupakan upaya dalam mengenalkan suatu kekayaan alam khususnya hewan bawah laut kepada anak-anak, maka ditampilkanlah sebuah drama musikal yang akan lebih mudah dipahami pesan moral dan ceritanya oleh anak-anak.

Sabda Raja Mutiara merupakan dunia impian atau khayalan yang ada dalam cerita bawah laut. Kehadiran dunia khayal tersebut mencetuskan pemikiran akan penguasaan cerita di dunia nyata dengan mengedepankan gaya tata rias fantasi, *accessories* dan kostum yang dijadikan kreatifitas seni modern. Tokoh-tokoh yang ada pada cerita Sabda Raja Mutiara yaitu terdapat beberapa jenis ikan, laut utara dan selatan, jenis mutiara dan kerang, dan jenis hewan-hewan laut yang langka lainnya. Salah satu tokoh hewan bawah laut dalam dongeng Sabda Raja Mutiara adalah Kuda Laut. Kuda Laut dipilih sebagai tokoh dalam dongeng Sabda Raja Mutiara sebagai pendukung yang mempengaruhi jalan cerita Sabda Raja Mutiara.

Kuda Laut *Hoshi* memiliki watak protagonis dengan jenis kelamin betina. Sifat yang dimiliki oleh Kuda Laut *Hoshi* yang baik, membuat dirinya memiliki gaya kehidupan selalu ceria, memiliki daya tarik yang unik merupakan ciri khas Kuda Laut *Hoshi*. Keunikan yang dimiliki oleh Kuda Laut adalah bentuk

tubuhnya yang menyatu dari 3 ciri-ciri hewan darat yaitu dengan moncongnya yang seperti kuda, perutnya yang seperti kangguru dan ekornya yang seperti ular. Oleh karena itu, Kuda Laut dijadikan sebagai tokoh dalam cerita Sabda Raja Mutiara yang memiliki karakter dan nilai moral yang patut dijadikan sumber pelajaran dalam pendidikan moral.

Pesan moral saling menghargai, saling membantu dan saling menerima kekurangan yang ada pada diri masing masing pada cerita Sabda Raja Mutiara dapat memberikan pelajaran hidup bagi penonton dan bagi orang lain, disampaikan melalui adegan tokoh dalam cerita yang akan dilengkapi dengan tata panggung serta *lighting*. Hal tersebut menjadi penting demi kesempurnaan sebuah drama musikal karena akan mempengaruhi riasan tokoh dengan ketajaman riasan yang sesuai dengan jarak dan konsep panggung. Warna riasan dan kostum yang sesuai dengan penataan cahaya akan mempengaruhi hasil tokoh yang memenuhi karakteristik dan karakter tokoh dalam cerita. Selain penataan kostum dan *assesoris* serta penataan riasan juga penting karena merupakan perwakilan dari karakteristik tokoh yang disesuaikan dengan karakter tokoh yang harus ditampilkan. Kostum dan aksesoris merupakan salah satu faktor pendukung bagi *talent* untuk membawakan peran sesuai dengan karakternya. Merancang, menata dan menampilkan sebuah kostum dan *assesoris* untuk tokoh Kuda Laut dalam cerita Sabda Raja Mutira bukanlah hal yang mudah karena menuntut dalam mewakili karakter tokoh sesuai dengan cerita yang akan ditampilkan dan tidak menghilangkan karakteristik Kuda Laut yang sesungguhnya.

Penataan Rias merupakan suatu hal yang sangat penting bagi sebuah pertunjukan drama musikal yang dipersembahkan oleh prodi Tata Rias dan Kecantikan UNY, karena memiliki fungsi untuk mengubah tampilan seorang talent sesuai dengan kebutuhannya. Penata rias dituntut untuk merubah wujud agar dapat mewakili karakteristik wajah Kuda Laut *Hoshi* dengan menyesuaikan karakternya pada cerita yang akan diceritakan yaitu Sabda Raja Mutiara. Akan tetapi, penataan rias untuk Kuda Laut *Hoshi* pada *talent* merupakan hal yang tidak mudah untuk dilakukan, karena bentuk kepala Kuda Laut *Hoshi* dan badanya yang tidak simetris serta memiliki moncong tentunya berbeda jauh dari bentuk manusia. Mata Kuda Laut *Hoshi* yang terletak tidak sejajar dan jarak antar mata lebih jauh dibandingkan dengan jarak mata manusia pada umumnya. Bentuk bibir atau mulut yang sangat jauh berbeda dengan manusia karena bentuk bibir kuda laut yang moncong kedepan seperti Kuda, serta bentuk tubuh kuda laut yang memiliki perut buncit dan ekor seperti ular.

Selain itu, faktor pendukung lain yang sebenarnya memiliki satu kesatuan dengan tata rias fantasi yaitu penataan *assesoris*. Pada wujud aslinya, Kuda Laut tidak memiliki rambut dan identik dengan tulang-tulang yang menyelimuti tubuhnya. Penataan *assesoris* Kuda Laut *Hoshi* yang akan dirancang yaitu dengan menggunakan *assesoris* kepala berbentuk kepala serta moncong Kuda Laut *Hoshi* yang serasi sesuai dengan karakteristik Kuda Laut aslinya. Penataan *assesoris* harus memiliki satu-kesatuan dengan tata rias wajah dan kostumnya, serta mewakili karakter Kuda Laut *Hoshi* dalam cerita, sehingga pesan yang

terkandung dalam cerita Sabda Raja Mutiara dapat tersampaikan dengan baik pada penonton.

Berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan suatu kajian yang lebih mendalam tentang “Tata Rias Fantasi Kuda Laut *Hoshi* dalam Pargelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara” yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya tokoh Kuda Laut *Hoshi* dengan karakteristik yang mewakili aslinya, akan tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam cerita.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Keberadaan kehidupan bawah laut yang dilupakan.
2. Masyarakat sekarang masih banyak yang kurang mengenal atau mengeksplor kekayaan laut Indonesia.
3. Masih kurangnya kesadaran generasi muda untuk memperbaiki dan melestarikan serta menjaga keindahan laut.
4. Masih jarang nya anak-anak menyaksikan drama musikal, yang akan lebih memahami pertunjukan dengan penampilan yang inovatif dan kreatif.
5. Jarang digunakannya media berupa drama musikal dalam memberikan ilmu pengetahuan dan penyampaian pesan moral dengan menyimak cerita pada pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

6. Tidak mudahnya merancang, menata, menampilkan kostum dan aksesoris tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dapat mewakili karakter tokoh tanpa menghilangkan karakteristik Kuda Laut sesungguhnya.
7. Kepala Kuda Laut *Hoshi* dan bagian tubuhnya yang tidak memiliki rambut, menjadikan kendala tersendiri dalam merancang, mengaplikasikan dan menampilkan tatanan rambut yang harus memperlihatkan bentuk seluruh kepala dan moncong Kuda Laut *Hoshi* pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

### **C. Batasan Masalah**

Meskipun masih banyak terdapat masalah yang dapat dibahas pada pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara ini, akan tetapi penulis lebih memfokuskan pembahasan pada proses pengembangan tata rias, penataan kostum dan aksesoris, pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana merancang rias fantasi, kostum dan *aksesoris* tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana mengaplikasikan tata rias fantasi, kostum dan *aksesoris* tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?

3. Bagaimana menampilkan tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?

#### **E. Tujuan**

Adapun tujuan dibuat Tugas Akhir adalah :

1. Merancang tata rias fantasi, *body painting*, kostum dan *assesories* tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan cara dengan pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*).
2. Mengaplikasikan tata rias fantasi, *body painting*, penataan *assesoris* dan kostum dengan cara menerapkannya pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tata rias fantasi, penataan *assesoris*, *body painting* dan kostum dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

#### **F. Manfaat**

Beberapa manfaat yang diharapkan setelah Pergelaran Proyek Akhir, yaitu:

1. Bagi Penyusun
  - a. Mengetahui masalah-masalah yang sering terjadi di lapangan dan bagaimana cara mengatasinya.
  - b. Dapat mengaplikasikan ketrampilan yang pernah diperoleh dari dosen pengampu selama mengikuti perkuliahan di Prodi Tata Rias dan Kecantikan.
  - c. Menambah dan menggali kreatifitas dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dan inovatif.

## 2. Bagi Program Studi

- a. Menjalin kerja sama dan hubungan baik antara mahasiswa dengan dosen dalam menyampaikan ide atau gagasan.
- b. Memperkenalkan program studi Tata Rias dan Kecantikan kepada masyarakat luas.
- c. Melahirkan lulusan ahli kecantikan yang mampu bersaing dalam dunia kerja.
- d. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan eberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Mendapatkan pesan moral dari pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
- b. Mengetahui jenis tata rias dari berbagai macam karakter sesuai dengan watak pemain.
- c. Mengetahui adanya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

## G. Keaslian Gagasan

Penulisan tugas akhir dengan judul *Tata Rias Fantasi Kuda Laut Hoshi Dalam Pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara* ini mendapatkan sumber ide dari Kuda Laut *spesies hippocampus reidi*. Belum pernah ada yang membuat karya Kuda Laut sebelumnya dalam Pertunjukan drama musikal Tata Rias dan Kecantikan UNY sehingga murni dibuat. Mengembangkan melalui tata rias, kostum, *aksesoris* yang akan digunakan. Semua sumber ide diwujudkan semaksimal mungkin sebagai pembuktian atas keaslian tugas akhir.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis Cerita**

Sinopsis cerita adalah ikhtisar karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut (KBBI, 1988: 845). Sinopsis mengandung tiga pengertian yaitu; ikhtisar karangan, ringkasan, atau abstraksi, Keraf (1977: 84) menyatakan bahwa ringkasan *sumarry precis* adalah suatu cara yang efektif untuk menyajikan suatu karangan yang panjang dalam bentuk pendek. Kata *precis* berarti memotong atau meringkas. Menurut Ahmadi (1990: 89), sinopsis biasanya digunakan untuk meringkas cerita atau lakon (dan hasil ringkasannya itu) sehingga tetap memperlihatkan langkah-langkah atau plot cerita itu.

Jadi dapat disimpulkan sinopsis cerita adalah ringkasan cerita dalam bentuk pemendekan dari sebuah cerita dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik cerita tersebut. Membuat sinopsis merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan karangan cerita yang panjang dalam bentuk yang singkat.

#### **B. Sumber Ide**

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

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 2000: 58). Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional dan internasional. Menurut

Sugiyanto (2005: 126) mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya prenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar.

Jadi sumber ide adalah semua hal yang dijadikan pedoman untuk menciptakan hal baru dan belum pernah ditampilkan oleh orang lain/belum pernah ada sebelumnya, sehingga tidak sekedar meniru yang sudah ada.

## 2. Pengembangan Sumber Ide

Dharsono Sony Kartika (2004: 36) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata berdasarkan imajinasi, ide/gagasan serta kreativitas penggambar. Meskipun bentuknya diubah dengan kreasi tersendiri, orang yang melihat tetap tahu bahwa yang digambar adalah wujud benda sesuai dengan ciri khasnya. Bentuk pengembangan atau imajinatif tersebut macamnya meliputi :

- a. Stilisasi artinya menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya.
- b. Distorsi yaitu melebihkan atau menonjolkan bentuk-bentuk aslinya.
- c. Disformasi adalah bentuk yang bersifat analitis dan memisahkan unsur-unsur benda dengan tidak meninggalkan komposisi, dan karakter bentuk asli.
- d. Transformasi adalah menggabungkan komposisi dan karakter bentuk asli.

Jadi pengembangan sumber ide adalah semua hal baru yang diciptakan dan ditampilkan dengan cara dikembangkan sesuai kreativitas namun tetap menjadikan sumber ide sebagai pedoman.

### **C. Kuda Laut**

Kuda laut merupakan salah satu hewan yang termasuk kedalam *genus Hippocampus* yang berasal dari kata Yunani yaitu berbentuk kepala kuda, dengan istilah lain *Hippos* (kepala kuda), *campus* (intang laut). Kuda laut ini mempunyai sirip punggung yang lebih besar, sirip dada yang pendek dan lebar, sedangkan sirip anak kecil dan tidak memiliki sirip ekor. ( Nontji 1993, Hansen and cummins, 2002 ). Sedangkan menurut Nova, 1997 menyatakan bahwa kuda laut memiliki kepal seperti seekor kuda, tegak lurus dengan badannya atas, terdapat mahkota disebut *coronet*. Selain itu, juga kuda laut memiliki mata yang dapat bergerak dengan bebas, sehingga membantu survival dan juga pemangsaan hewan lainnya.

#### **1. Morfologi kuda laut**

Kuda laut ini memiliki bentuk yang sangat unik bahkan juga sangat menyimpang dari bentuk ikan lainnya, namun menurut dari Thayip, 1997 mengatakan bahwa kuda laut ini memang menyimpang namun memiliki organ – organ dalam yang sama dengan organ ikan. Bagian tubuh dari kuda laut ini memiliki segmen dan juga mempunyai satu sirip punggung, insang yang terbuka berbentuk relatif kecil. Selain itu, dilengkapi dengan sepasang sirip dada, satu sirip dubur, dan juga tidak memiliki sirip ekor ( Nelson, 1976).

Kuda ini juga termasuk kedalam jenis ikan yang memiliki penampilan unik dan juga berbeda dengan yang lainnya, kelapa kuda laut berbentuk segitiga yang hampir menyerupai kuda, mulut memanjang dan juga runcing membentuk sebuah sudut 90 derajat, ekor panjang meruncing di bagian ujung. Bagian ekor ini berguna untuk mempercepat berenang kuda laut dan juga mengaitkan beberapa substrat dari lapisan satu kelapisan lainnya.

## 2. Kuda Laut *spesies Hippocampus Reidi*

Kuda Laut *spesies Hippocampus reidi* dapat ditemukan di sepanjang pantai timur Amerika Utara dan Selatan. Kuda Laut bisa tumbuh hingga 18 sentimeter dan biasanya berwarna kuning serta oranye. Kuda laut *spesies hippocampus reidi* merupakan kuda laut yang langka dikarenakan warnanya yang sangat berbeda serta sukar ditemukan.

## **D. Desain**

### 1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan gambar yang dibuat dengan tujuan tertentu berupa susunan garis, bentuk, warna dan terkstur (Widjiningsih, 1982: 1). Menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 195) desain berasal dari Bahasa Inggris yaitu *design* yang berarti rancangan, rencana atau merancang.

Desain memiliki dua arti dilihat dari kata benda dan kata kerja. Dilihat dari kata benda, desain adalah rancangan yang berupa susunan garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, *value*. Dilihat dari kata kerja, desain adalah proses perencanaan bentuk dengan tujuan agar benda yang dirancang mempunyai fungsi atau guna sebagai keindahan.

## 2. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu hukum kombinasi untuk menghasilkan efek tertentu (Widjiningih, 1982: 6). Menurut Sugiyanto (2004: 18), prinsip desain yaitu kesatuan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Metode untuk mencipta karya seni dan desain yaitu prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain, menurut Sdjiman Edhi Sanyoto (2009: 166), prinsip desain terdiri dari :

### a. Kesatuan (*Unity*)

Unsur-unsur yang ada dalam desain merupakan suatu kesatuan yang paling berkaitan sehingga tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri. Desain harus tampak menjadi satu, tidak dapat dipisah-pisah, semua menjadi satu unit atau utuh. Kesatuan akan terwujud jika satu atau beberapa unsur yang disusun saling berhubungan. Unsur untuk menunjang bagian yang lain yaitu kecocokan, keselarasan, komposisi dan kekontrasan.

### b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan yaitu kesamaan bobot dari unsur-unsurnya. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama namun nilainya sama rata atau seimbang. Menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 212), keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan berfungsi agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah dan tidak menggelisahkan. Jenis keseimbangan antara lain :

- 1) Keseimbangan terpusat/sentral yaitu apabila obyek pada bagian kiri dan kanan, atas dan bawah dari garis tengah suatu desain memiliki jarak yang sama.
- 2) Keseimbangan diagonal yaitu apabila obyek berada pada bagian kiri atau kanan dari garis tengah suatu desain sehingga terdapat ruang yang kosong pada bagian yang lain.
- 3) Keseimbangan simetris atau formal yaitu apabila obyek dan daya tarik pada bagian kiri dan kanan sama, keseimbangan ini memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- 4) Keseimbangan asimetris yaitu apabila obyek pada bagian kiri dan kanan tidak serupa namun memiliki jumlah perhatian/daya tarik yang sama. Obyek ini diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian sehingga memiliki kesan lebih halus dan lembut.

Keseimbangan diperoleh dengan mengelompokkan bentuk dan warna pada suatu benda untuk menghasilkan titik perhatian tertentu (FI. Nurwahyuni Idayati dan Yustina Pratiwi, 2008: 11).

c. Keseimbangan/Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan penyusunan unsur-unsur yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur yang beraturan. Pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya. Prinsip pengulangan yang berirama jika dikombinasikan dengan jarak yang baik pengaruhnya akan menyenangkan dan menenangkan. Irama dalam desain dapat dirasakan melalui indra penglihat sehingga

menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda. Jadi, bagian yang satu dengan bagian yang lain harus sesuai.

d. Daya Tarik/Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian adalah unsur yang sangat menonjol atau berbeda dengan unsur-unsur yang ada disekitarnya. Terciptanya pusat perhatian maka ditempatkan unsur utama secara dominan.

e. Proporsi/Keserasian/Perbandingan

Proporsi berasal dari kata *proportion* dalam Bahasa Inggris yang berarti perbandingan. Proporsi adalah perbandingan/perpaduan bagian yang satu dengan bagian lain. Proporsi merupakan prinsip desain yang digunakan untuk melatih ketajaman rasa.

f. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Sederhana bukan berarti sedikit, namun pas artinya tidak kurang dan tidak lebih. Kesederhanaan akan menjadi ruwet jika ditambah dan terasa hilang/kosong jika dikurangi.

g. Kejelasan (*Clarity*)

Kejelasan yang artinya mudah dimengerti, mudah dipahami dan terarah. Obyek-obyek yang disusun harus jelas karena desain dinikmati untuk kepentingan orang lain.

Dari kajian teori diatas dapat disimpulkan mengenai prinsip desain yaitu suatu prinsip yang digunakan untuk membantu dalam membuat desain sehingga desain akan mudah dihasilkan.

### 3. Unsur Desain

#### a. Garis dan Arah

##### 1) Garis

Menurut Widjiningsih (1982: 2) garis adalah unsur yang dapat mewujudkan emosi dan menggambarkan sifat sesuatu. Garis merupakan rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu dengan kedua ujung terpisah. Menurut wujudnya, garis dapat berupa nyata dan semu. Garis nyata adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung. Garis semu adalah garis yang muncul karena adanya kesan batas (*kontur*) dari suatu bidang, warna dan ruang (Yayat Nursantara, 2004: 34). Ada empat macam garis yaitu :

- a) Garis lurus berkesan kaku, benar, teliti, tegan, pasti, kuat, tegas, teguh hati, tidak kenal kompromi dan keras.
- b) Garis lengkung berkesan indah, luwes lembut, fleksibel, harmonis, kalem, feminim, terang, sopan, budiman, malas, kabur, tidak bertujuan dan lentur.
- c) Garis patah-patah/ zig-zag berkesan semangat, gairah, seram, bahaya dan kaku.
- d) Garis spiral atau pilin berkesan luwes, lemah gemulai, dinamis dan indah.

##### 2) Arah

Arah dapat dirasakan untuk membrikan kesan titik pandang. Setiap garis memiliki arah, macamnya yaitu :

- a) Mendatar (*horizontal*) berkesan tenang, mantap, tentram, pasif, damai, kaku dan menggambarkan sifat berhenti.

- b) Tegak lurus (*vertikal*) berkesan agung, statis, stabil, kokoh, jujur, tegas, cerah, kuat, kaku, meninggikan, keluhuran, berwibawa dan menggambarkan kekuatan.
- c) Miring ke kiri dan ke kanan (*diagonal*) berkesan lincah, gembira, kenes, gesit, gerakan perpindahan, leher dan dinamis. Garis diagonal akan tampak lebih lebar jika bentuk diagonalnya semakin mendatar.

b. Bidang dan Bentuk

1) Bidang

Menurut Sugiyanto, Sayoga Sapto, Probo Harjanti, dkk, (2004: 14) bidang adalah unsur yang terjadi karena pertemuan dari berbagai garis. Bidang dapat dibedakan menjadi dua yaitu bidang geometris dan non geometris. Bidang geometris adalah bidang yang beraturan dan digunakan dalam ilmu ukur seperti bentuk kubistus, silindris, bola, limas, prima, kerucut. Bidang nongeometris adalah bidang yang tidak beraturan dan merupakan bentuk-bentuk yang alami seperti buah, sayur, hewan, dll. Bidang memiliki kesan filosofis, seperti berikut :

- a) Bidang rata dan lebar berkesan luas.
- b) Bidang horizontal berkesan agung dan stabil.
- c) Bidang diagonal berkesan labil.

2) Bentuk

Bentuk adalah unsur seni rupa yang terbentuk karena ruang dan volume (Sugiyanto, 2004: 16). Bentuk dapat diidentifikasi sebagai bagian terluar/tepi dari sebuah objek. Menurut Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008: 2013), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau

bidang dua dimensi. Menurut Yayat Nursantara (2004:3) bentuk dikelompokkan menjadi tiga jenis sebagai berikut :

a) Bentuk *Figuratif*

Bentuk *figuratif* adalah bentuk meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan dan benda.

b) Bentuk *Abstraktif*

Bentuk *abstraktif* adalah bentuk *figuratif* yang digayakan atau diubah bentuknya/stilasi. Contohnya wayang kulit/golek, topeng dan dekorasi batik.

c) Bentuk abstrak

Bentuk abstrak adalah bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam. Diantaranya yaitu bentuk geometris seperti balok, kubus, tabung, piramid, kerucut dan bola.

c. Ukuran

Diungkapkan oleh Widjiningsih (1982: 4): “*Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapatlah menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai.*”

d. Warna

Pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi, tetapi dengan penuh kesadaran akan keindahan dan kegunaanya. Warna yang digunakan harus sesuai dan seimbang. Keselarasan warna merupakan kesatuan sehingga penampilan akan menjadi sempurna. Beberapa faktor yang mempengaruhi warna agar sempurna dalam penampilan adalah efek cahaya,

tekstur, umur, ukuran, kepribadian, wajah, dan kesempatan. Menurut pendapat Sulasmi Darmaprawira W.A (2002: 50) organisasi warna dapat dibedakan menjadi tiga segi yaitu pigmen, cahaya dan psikologis.

1) Klasifikasi pigmen warna menurut teori lingkaran warna dari Munsell digolongkan menjadi tiga :

- a) Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru.
- b) Warna sekunder merupakan campuran dua warna primer, terdiri dari orange/*jingga*, hijau dan ungu.
- c) Warna tersier merupakan gabungan warna sekunder dengan warna primer.

2) Cahaya

Hasil percobaan ahli ilmu jiwa serta peneliti-peneliti, sifat warna digolongkan menjadi dua yaitu warna panas (*warm color*) dan warna dingin (*cool color*). Warna panas yaitu keluarga merah, *jingga* dan kuning. Warna dingin yaitu keluarga biru, hijau dan ungu. Termasuk di dalam warna panas yaitu keluarga merah/*jingga* yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang dan bergairah. Termasuk di dalam warna dingin yaitu keluarga biru/hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sejuk, sunyi, tenang, tenggelam dan depresi.

Warna bukan sekedar unsur visual. Dua unsur yang sangat penting untuk menikmati warna adalah cahaya dan mata. Tanpa kedua unsur tersebut warna tidak dapat dinikmati secara sempurna, karena cahaya adalah sumber warna, sedangkan mata adalah media untuk menangkap warna dari sumbernya. Berdasarkan sumbernya, cahaya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu

cahaya alami dan cahaya buatan. Sumber cahaya alam terdiri dari matahari, bulan, bintang dan pijaran api alam, sedangkan yang dimaksud dengan buatan terdiri dari lampu minyak, lampu gas, lilin dan cahaya.

3) Kesukaan seseorang terhadap warna menurut penelitian ilmu jiwa dapat dihubungkan dengan sifat seseorang. Beberapa ahli menaksir sifat/kepribadian seseorang dihubungkan dengan nilai simbolis warna. Warna panas memiliki sifat/pengaruh hangat, segar, positif, agresif, aktif, menyenangkan, merangsang dan bergairah. Warna dingin memiliki sifat/pengaruh sejuk, negatif, tersisih, pasif, sunyi, tenang, aman, tenggelam dan depresi. Berikut ini adalah warna-warna yang mempunyai arti perlambangan menurut Sulasmi Darmaprawira (2002: 37-49) antara lain :

- a) Merah berarti cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, *vitalis*, pemaarah dan anarkis.
- b) Merah muda berarti agresif, ulet berjuang dan keras.
- c) Merah jingga berarti semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat dan gairah.
- d) Jingga berarti hangat, ramah, semangat muda, ekstremis dan menarik.
- e) Kuning jingga berarti kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimis dan terbuka.
- f) Kuning berarti cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut dan pengkhianatan.
- g) Kuning hijau berarti persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah dan berseri.

- h) Hijau muda berarti kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang, harapan dan kesuburan.
- i) Hijau biru berarti tenang, santai, diam, lembut, setia dan kepercayaan.
- j) Biru berarti damai, setia, *konservatif*, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas, keabadian, kesepian, dingin dan terpisah.
- k) Biru hijau berarti mengagumi diri sendiri/percaya diri (*narsis*).
- l) Biru ungu berarti spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, pemilih, sensitif, diskrimatif, keterasingan, tersisih, tenang dan sentosa.
- m) Ungu berarti misteri, kuat, *supremasi*, formal, *melankolis*, pendiam, agung (mulia), kidmat, murung dan menyerah.
- n) Merah ungu berarti tekanan, *intrik*, drama, terpencil, penggerak, teka-teki, mulia, agung, kaya dan sombong.
- o) Coklat berarti hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, sentosa, rendah hati, keras kepala, teliti, cermat dan seksama.
- p) Merah coklat berarti disiplin tinggi.
- q) Hitam berarti kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian dan tidak menentu.
- r) Abu-abu berarti kesedihan, duka dan tenang.
- s) Putih berarti suci, senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta dan tenang.

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dirasakan seperti kaku, lembut, kasar, halus, tebal dan tipis (Widjiningasih, 1982:

2). Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Ewrnawati, Izwarni, dan Nelmira, 2008: 212). Menurut pendapat Yayat Nusantara (2004: 38), tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur, dibagi dua yaitu :

- 1) Tekstur nyata merupakan tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar halusny.
- 2) Tekstur semu merupakan tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara penglihatan dan perabaan karena adanya kesan prespektif dan gelap terang.

f. Gelap Terang (*Value*)

*Value* adalah dimensi mengenai derajat gelap dan terang atau tua dan muda (Sadjiman Edhi Sanyoto, 2009: 61). Benda hanya dapat dilihat karena adanya cahaya. Gelap terang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu obyek. Suatu gambar akan menimbulkan tekstur dan kedalaman karena adanya gelap terang. Menurut pendapat Sugiyanto (2004: 16) gelap terang dibedakan dengan warna tua dan muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan warna atau karena

pengaruh cahaya. *Kontras* gelap dan terang saling mendukung dan memberi kekuatan pada sebuah obyek. Jadi dapat disimpulkan unsur desain adalah unsur yang digunakan untuk mewujudkan suatu desain yang terdiri dari bentuk, garis, warna, tekstur, arah dan ukuran serta bidang.

## **E. Kostum Dan Aksesoris Pendukung**

### 1. Pengertian kostum

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

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

- a. Mencitrakan keindahan penampilan.
- b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.
- c. Menggambarkan karakter tokoh.
- d. Memberikan ruang gerak pemain.
- e. Memberikan efek dramatik.

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

### 2. Pengertian *Assesories*

*Assesories* adalah perlengkapan busana atau kostum yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam akting (Wien Pudji Priyanto, 2004: 78). Menurut Sri Ardiarti Kamil (1977: 67), *assesories* adalah pelengkap pakaian seperti tas, sepatu, topi, sarung tangan, ikat pinggang dan

perhiasan perhiasan (*jewelry*). Pemilihan *assesories* harus dengan pertimbangan yang matang untuk dapat mewujudkan kepribadian seseorang.

## **F. Tata Rias Wajah**

### **1. Pengertian Tata Rias Wajah**

Rias wajah bukan merupakan hal yang baru untuk dikenal maupun dipergunakan. Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri sendiri maupun orang lain dengan menggunakan alat dan kosmetik. Seni merias wajah pada umumnya bertujuan untuk menyempurnakan bentuk wajah dan kelengkapan-kelengkapan yang ada pada wajah sehingga mempercantik dan memperindah wajah. Dalam pementasan, tata rias adalah cara mendandani pemain, sedangkan orang yang mengerjakan tata rias tersebut disebut penata rias (Sugiyanto, 2005: 187). Wien Puji Priyanto (2004: 71) mengungkapkan bahwa tata rias adalah menggunakan bahan-bahan rias untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang artistik.

Tata rias menjadi bagian penting dalam pementasan karena melalui tata rias penampilan pemain bisa direka sedemikian rupa sehingga tampil sesuai dengan karakter yang diperankannya dan untuk mendapatkan karakter pemain dapat diketahui melalui watak dalam dialog para tokohnya. Tujuan tata rias adalah merubah wajah alamiah menjadi wajah peran. Fungsinya sebagai sarana untuk membentuk dunia khayal sehingga mudah membangkitkan daya ilusi para penonton, memperkuat akting dan menghidupkan lakon. Tata rias dapat berfungsi untuk mengubah penampilan agar menjadi lebih baik dan membedakan

karakter/tokoh. Menurut Setyobudi (2006: 146), kegunaan rias dalam seni teater adalah :

- a. Merias tubuh manusia, artinya mengubah yang alamiah (*nature*) menjadi yang *artistic*/bersifat budaya (*culture*) dengan mendapatkan daya guna yang tepat.
- b. Mengatasi efek tata lampu yang kuat.
- c. Membuat wajah dan kepala sesuai dengan peran yang dikehendaki.

## 2. Tata Rias Fantasi

Menurut Pranoto Soergo, Titi Poerwosoeno (1983: 137) rias fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya seperti tokoh sejarah, bunga atau hewan. Sedangkan menurut Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk (2008: 274) tata rias fantasi merupakan menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak nyata keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *make up* fantasi adalah sebagai berikut:

- 1) *Make up* wajah
- 2) Lukisan di tubuh (*body painting*)

Jadi dapat disimpulkan dari kajian teori diatas yaitu tata rias fantasi adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah menjadi riasan yang sesuai dengan khayalan yang diinginkan.

## **G. Pergelaran**

### 1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan dan memperkenalkan barang, jasa atau prestasi kepada publik menurut Sugiyanto (2005: 187). Pergelaran mengandung arti bahwa hal hal yang dipertunjukkan bersifat dinamis atau ada pergerakan. Tujuan pergelaran adalah sebagai bentuk informasi atau media komunikasi dan juga membangkitkan semangat pengunjung untuk mengambil hal hal yang bermanfaat. Selain itu, pergelaran dimanfaatkan sebagai media pengembangan bakat dan ekspresi diri bagi pembuat karya seni.

### 2. Tema Pergelaran

Penentuan tema merupakan suatu proses untuk menempatkan hal hal yang ingin dicapai dan bagaimana cara mencapainya. Tema adalah pikiran, jiwa suatu kegiatan (Setyobudi, 2006: 153). Tema memberikan seluruh kesan dan nuansa dalam pergelaran. Sebelum merumuskan suatu tema maka yang dilakukan adalah menentukan tujuan, bentuk dan sasaran pergelaran. Jadi, tema yang dipilih harus komunikatif dan mudah diingat.

### 3. Tata Panggung (*Stage*)

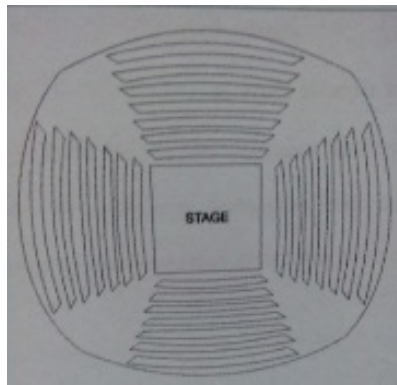
Tata panggung adalah dekor yang diciptakan di atas panggung untuk memberikan gambaran kepada penonton tentang tempat kejadian cerita yang dipentaskan (Sugiyanto, Sayoga Sapto, Probo Harjanti, dkk, 2005: 188). Panggung menggambarkan tempat, waktu, dan suasana. Tempat pentas atau tempat pertunjukkan merupakan tempat keberadaan dua tempat yaitu tempat untuk menonton dan tempat untuk pertunjukkan (Pramana Padmodamaya, 1988:

38). Bentuk pentas yang ada di Indonesia menurut Pramana Padmodamaya (1988: 35) ada tiga macam yaitu bentuk arena, bentuk *prosenium* dan bentuk campuran.

a. Bentuk Arena

Pentas arena adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki kesederhanaan dan keakraban sifat sifat pelayanannya. Terdapat berbagai bentuk pentas arena antara lain :

- 1) Pentas arena sentral adalah apabila penonton berada disekeliling pentas.
- 2) Pentas arena setengah melingkar adalah apabila penonton mengitari pentas berbentuk setengah melingkar.
- 3) Pentas arena tapal kuda adalah apabila penonton mengitari pentas berbentuk tapal kuda.
- 4) Pentas arena bujur sngkar adalah apabila penonton mengitari pentas berbentuk bujur sangkar.

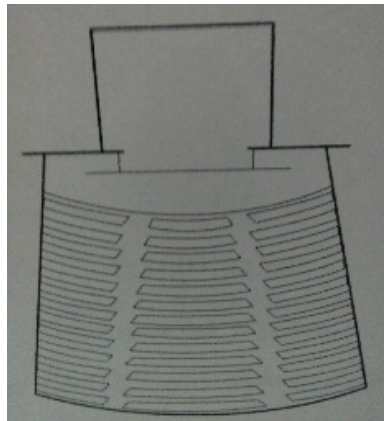


Gambar 1. Panggung Arena  
(Sumber: Pramana Padmodamaya, 2017)

b. Bentuk *Prosenium*

Prosenium berasal dari bahasa Yunani *proskenion* dan bahasa Inggris *prosenium*. Pro atau *pro* berarti yang mendahului atau pendahuluan, sedangkan *skenion* atau *scenium* berarti adegan. Jadi *prosenium* berarti mendahului adegan.

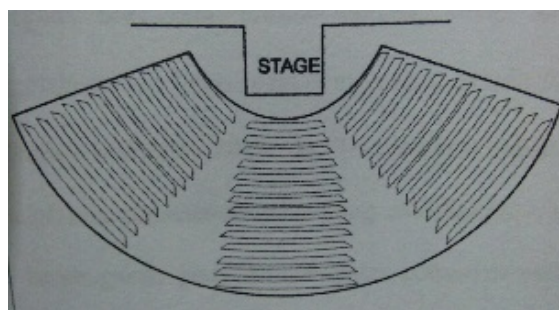
Panggung *prosenium* adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dingin prosenium antara panggung dengan auditoriumnya.



Gambar 2. Panggung Prosenium  
(Sumber: Pramana Padmodamaya, 2017)

c. Bentuk Campuran

Pentas campuran adalah pentas yang memiliki bentuk pencampuran dari bentuk arena dan bentuk prosenium dengan menggabungkan dan meniadakan beberapa sifatnya. Sifat yang digabungkan adalah kesederhanaan pentas arena dan sifat adanya jarak yang jauh pada pentas prosenium, sedangkan yang ditiadakan yaitu sifat keakraban pentas arena dan sifat tertutupan pentas prosenium. Pentas semacam ini dimaksudkan untuk melayani pertunjukkan sebaik mungkin dalam hubungannya dengan penonton.



Gambar 3. Panggung Campuran  
(Sumber: Pramana Padmodamaya, 2017)

#### 4. Tata Cahaya (*Lighting*)

Menurut Suryanto (2004: 188) tata cahaya adalah pengaturan lampu di atas panggung. Stage *lighting* atau tata cahaya panggung merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung (Hendra Martono, 2010: 1). Tata cahaya baik akan mampu menciptakan suasana suasana yang diinginkan.

#### 5. Penataan Musik

Tata Suara dalam sebuah pertunjukan akan mempengaruhi emosi audien yang menghadiri pertunjukan. Berikut adalah pengertian tata suara Menurut Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk (2008 : 416) Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap suatu bentuk, benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara. Tata Suara adalah suatu usaha bentuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu misalnya untuk pidato, penyiaran, recording dan pertunjukan teater.

#### 6. Teknik *miking*

Suatu Teknik Pemilihan penempatan mikrofon terhadap sumber suara berdasarkan tujuan, fungsi dan estetika tat suara. Teknik *miking* ini sering disebut dengan teknik “todong”, artinya semua sumber suara ditangkap melalui mikrofon. Baik sumber suara yang berasal dari instrument akustik maupun peralatan elektronik seperti *keyboard*, gitar elektrik, dan *audio player* (Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk, 2008: 418). Untuk mendapatkan

suara instrumen memasang mikrofon yang sesuai pada speaker monitor meskipun peralatan tersebut memiliki fasilitas line-out yang dapat dihubungkan langsung dengan *audio mixer*, tetapi dalam teknik mikking semua tergantung dari pemasangan mikrofon.

#### 7. Teknik *Blancing*

Pengaturan berbagai sumber peralatan tata suara untuk mendapatkan hasil suara atau rekaman yang baik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu keselarasan, keserasian dan keseimbangan (*balance*). Tingkat keberhasilan penataan suara adalah mendapatkan hasil suara yang selaras dan seimbang antara karakter sumber suara asli dengan hasil olaha suara setelah melalui prose pralatan (pengolahan). Penata Sura harus dapat menghasilkan nsuara yang berimbang, artinya hasil pengolahan dua sumber suara tersebut tidak mengalami perbedaan yang mencolok baik secara kualitas dan kuantitas.

#### 8. Jenis-Jenis Tata Suara

Dalam sebuah pementasan jenis taat suara dibedakan menjadi beberapa tergantung dari pemakaiannya. Menurut Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk (2008: 419), tata suara dapat dibedakan menjadi :

##### a. *Live*

Penegrtian tata suara secara *live* adalah suatu penataan atau pengaturan berbagai sumber atau bunyi atmosfir ilustrasi atau gerakan suara yang sesungguhnya, untuk diperdengarkan langsung kepada penonton/pendengar (*audience*) baik suara itu diperkuat melalui penguat elektronik ataupun tanpa pengeras suara (Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk, 2008 : 420 ).

## b. Rekaman

Merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD dengan tujuan hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali (Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk, 2008: 421). Teknik perekaman suara dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu basah dan rekaman kering.

### 1) Rekaman Basah

Seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan (*single track*) sesuai dengan tata urutan yang telah ditentukan. Keuntungan rekaman basah adalah waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak (Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk 2008 : 422). Hasil dapat langsung diperdengarkan untuk mengetahui hasil kualitas rekaman. Apabila terdapat kesalahan saat itu juga dapat dilakukan rekaman ulang.

### 2) Rekaman Kering

Masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam awal adalah announcer, narrator dan emcee (*voice over*) untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan (Eko Santoso, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk, 2008: 422). Setelah keseluruhan sumber suara terekam dengan baik, dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan.

Keuntungannya, pemain tidak tergantung dengan pemain yang lain. Kerugian adalah proses rekaman butuh waktu lama, penyimpanan hasil rekaman harus tertata

baik dan teliti, butuh waktu lama untuk proses mixing dan mastering serta terjadi penurunan kualitas.

## 9. Musik

Musik diaransemen sebagai bunyi bunyian yang melekat dengan karakter tokoh yang akan hadir dalam pertunjukan, Menurut Nur Sahid (2004: 25) musik dibedakan menjadi tiga, yaitu:

### a. Musik Pembuka

Musik yang berada di awal saat berjalannya pertunjukan. Fungsinya: Untuk merangsang imajinasi penonton dalam memberikan sedikit gambaran tentang pertunjukan teater yang akan disajikan, atau bisa juga untuk pengkondisian penonton.

### b. Musik pengiring

Musik yang mengiringi pada saat berjalannya pertunjukan agar lebih memberi sentuhan indah dan manis. Musik yang menghidupkan suasana dalam suatu pertunjukan teater baik senang maupun gembira, sedih, atau musik tersebut memiliki peranan untuk memberikan ruh permainan yang menarik, indah, dan terlihat jelas antara klimaks dan anti klimaksnya.

### c. Musik penutup

Musik terakhir dalam pementasan teater Fungsinya: Untuk memberikan kesan dan kesan dari pertunjukan teater disajikan baik yang bersifat baik, buruk, gembira, sedih, sebagai pelajaran dan cermin moral penikmat seni teater.

## BAB III

### KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan berisi uraian berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh. Metode pengembangan ini mengacu pada model 4D, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develope* (pengembangan) dan *Desseminate* (penyebarluasan). Pengembangan penampilan tokoh model 4D yang digunakan, disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide cerita, kostum, tata rias wajah, penataan *assesoris* dan pergelaran/pertunjukan.

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

##### 1. Analisis Cerita

##### a. Analisis Cerita Sabda Raja Mutiara

Sabda Raja Mutiara menceritakan sebuah kerajaan mutiara yang jauh didasar laut Selatan. Seorang Raja Mutiara yang murka terhadap anak terakhirnya yang bernama Perfiti dan mengusirnya karena tidak dapat menghasilkan mutiara dengan bentuk sempurna. Sang kakak yang bernama Aldivo menggantikan sang adik untuk pergi dari kerajaan dan mencari tahu mengapa sang adik tidak dapat menghasilkan mutiara dengan bentuk sempurna. Diperjalanan sang kakak bertemu dengan beberapa makhluk laut lainnya. Salah satunya adalah Hoshi merupakan kuda laut yang hidup di laut dengan teman temannya yang bernama ratu Keke, Stari dan Lepu.

Kebaikan Hoshi, ratu Keke, Stari dan Lepu lah yang mengantarkan Aldivo untuk menemukan makhluk pintar dilautan. Diperjalanan Aldivo dan teman

temannya melewati rintangan dan kejadian yang membuatnya kaget karena penasehat istana dikabarkan telah meracun Perfiti. Akan tetapi, semua teka teki itu akhirnya dapat diketahui kebenarannya setelah sang kakak pergi ke laut utara dan bertemu dengan Civa Eyes yang bernama Cubu.

#### b. Analisis Tokoh Cerita Kuda Laut Hoshi

Kuda Laut yang bernama *Hoshi* dalam cerita berperan sebagai tokoh yang protagonis baik, ceria, penyayang, berani dan suka menjalin hubungan baik bersama teman temannya. *Hoshi* hidup bersama dengan teman temannya seperti mutiara cashie yang bernama ratu Keke, bintang laut yang bernama Stari dan lion fish yang bernama Lepu. Kehidupan mereka selalu bersama, peran *Hoshi* selalu mengajak teman temannya untuk bermain bersama seperti menari, *Hoshi* senang menghibur teman yang berada disekelilingnya. Kuda laut *Hoshi* senang akan kebahagiaan dan selalu menjaga hubungan pertemanan yang baik dengan teman temannya.

Alur cerita dalam pertunjukkan drama musikal Sabda Raja Mutiara yang disutradarai oleh Afif Ghurub Bestari M,Pd, sinopsis yang digunakan adalah alur maju yang menceritakan dunia hewan bawah laut.

### 2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Kuda Laut

#### a. Analisis Karakter Kuda Laut

Tokoh kuda laut dalam cerita Sabda Raja Mutiara bernama *Hoshi* memiliki karakter *protagonis*. Tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang baik, penyayang, selalu ceria, suka menari dan bermain untuk menghibur bersama temannya. Tokoh Kuda Laut *Hoshi* hidup di bawah lautan yang banyak tumbuhan dan batang.

b. Analisis Karakteristik Kuda Laut

1) Analisis Karakteristik Kuda Laut Secara Umum

Kuda Laut memiliki karakteristik yang berbeda dengan hewan laut lainnya, wajah dan moncongnya seperti kuda, dirinya mempunyai kantong seperti kangguru, dan memiliki ekor seperti ular yang bisa membelitkan dirinya ke ganggang atau rumput dilautan. Cara berenang tokoh kuda yang tegak lurus merupakan ciri khas lucu yang dimiliki kuda laut. Kuda laut *spesies hippocampus reidi* berwarna pink ungu, terdapat tulang tulang kuda laut yang terlihat pada tubuh kuda laut. kuda laut apabila berada didalam air tubuhnya ketika dipegang akan terasa lunak dan lentur, namun apabila dipegang ketika kuda laut berada diluar air akan mengeras dan kaku seperti tulang.



Gambar 4. Kuda Laut *hippocampus reidi*  
(sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

2) Analisis Karakteristik Kuda Laut *Hoshi*

Tokoh kuda laut *Hoshi* dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara memiliki ciri khas dengan warna *pink* keunguan. Warna *pink* menunjukkan bahwa kuda laut memiliki sifat penyayang. Tekstur nyata permukaan kuda laut kasar

yaitu pada tokoh kuda laut menunjukkan karakteristik yang tegas dan *hyperaktif*. Garis lengkung yang dimiliki kuda laut pada bagian tulang juga menunjukkan karakteristik kuda laut yang bersifat harmonis.

### 3. Analisis Sumber Ide Tokoh Kuda Laut *Hoshi*

Sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Kuda Laut merupakan salah satu hewan yang hidup dilautan dengan memiliki berbagai macam *spesies*. Salah satu spesies yang digunakan sebagai sumber ide tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam cerita Sabda Raja Mutiara adalah *spesies Hippocampus Reidi* Ginsburg, 1933 (*Caribbean coral reefs*) dengan ukuran maksimal 18 cm. Kuda Laut *spesies Hippocampus Reidi* merupakan salah satu *spesies* Kuda Laut yang dapat menghasilkan warna *pink*, meskipun warna tersebut sangat sulit ditemukan pada *spesies* itu sendiri. *Hippocampus reidi* banyak menghasilkan warna orange, jingga, kuning, sedikit ungu dan *pink*. Kuda Laut *spesies* ini dijadikan landasan sebagai sumber ide yang dapat membantu menciptakan karya tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Rancangan tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dibuat berdasarkan tema *Under The Sea* menggunakan pengembangan sumber ide distorsi yaitu melebihkan atau menonjolkan bentuk bentuk aslinya. Secara keseluruhan tokoh Kuda Laut *Hoshi* dengan pengembangan sumber ide distorsi dijadikan alasan karena dalam pembuatan kostum lebih menonjolkan bentuk/ciri khas kuda laut asli yang disesuaikan dengan kuda laut yang berada dalam cerita. Rancangan rias wajah

tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dibuat pada drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan mengacu pada rias fantasi. Rias mata tokoh Kuda Laut *Hoshi* dibuat dengan pengembangan sumber ide distorsi pada rias fantasi Kuda Laut *Hoshi* yang memiliki karakter lucu.

Pemilihan warna sesuai dengan keadaan sebenarnya pada kuda laut *spesies Hippocampus reidi* yaitu *pink* yang dikembangkan dengan gradasi warna ungu pada area belakang kuda laut dan beberapa bagian tertentu guna mempertimbangkan warna lampu yang akan digunakan. *Assesoris* Kuda Laut *Hoshi* bagian kepala terimajinasi oleh kepala dan moncong yang berada pada bagian bentuk Kuda Laut sebenarnya. Tutup kepala ini berbentuk seperti kepala kuda laut beserta matanya dan moncong. Sirip sirip tulang Kuda Laut ditambahkan pada bagian atas tutup kepala untuk menegaskan karakter Kuda Laut pada tokoh Kuda Laut *Hoshi*. *Assesoris* berupa permata ditambahkan pada bagian sirip tulang Kuda Laut *Hoshi* untuk menegaskan bentuk karakter sirip tulang Kuda Laut. Sedangkan pada bagian kepala kuda laut yang ditambahkan *assesoris* berupa mata palsu agar terkesan lebih nyata dan lucu.

Pengaplikasian *body painting* yaitu dengan cat warna *body painting* yang diaplikasikan pada bagian tubuh yang tidak tertutup oleh kostum, *assesoris*, *make up* dan rambut, diutamakan pada bagian warna kulit asli *talent*. Cat warna *body painting* adalah warna yang senada digunakan pada kostum tokoh Kuda Laut *Hoshi* yaitu menggunakan cat *body painting* warna *pink*. Kostum pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* bagian perut dan punggung terimajinasi oleh bentuk asli Kuda Laut yang memiliki perut buncit dan punggung bervolume dengan sirip tulang

yang berkarakter lucu. Penutup celana kostum pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* terimajinasi oleh bagian ekor pangkal bawah perut Kuda Laut. Untuk sepatu atau alas kaki tokoh Kuda Laut *Hoshi* terimajinasi oleh ekor Kuda Laut yang melengkun seperti ular.

## **B. Desain (Perencanaan)**

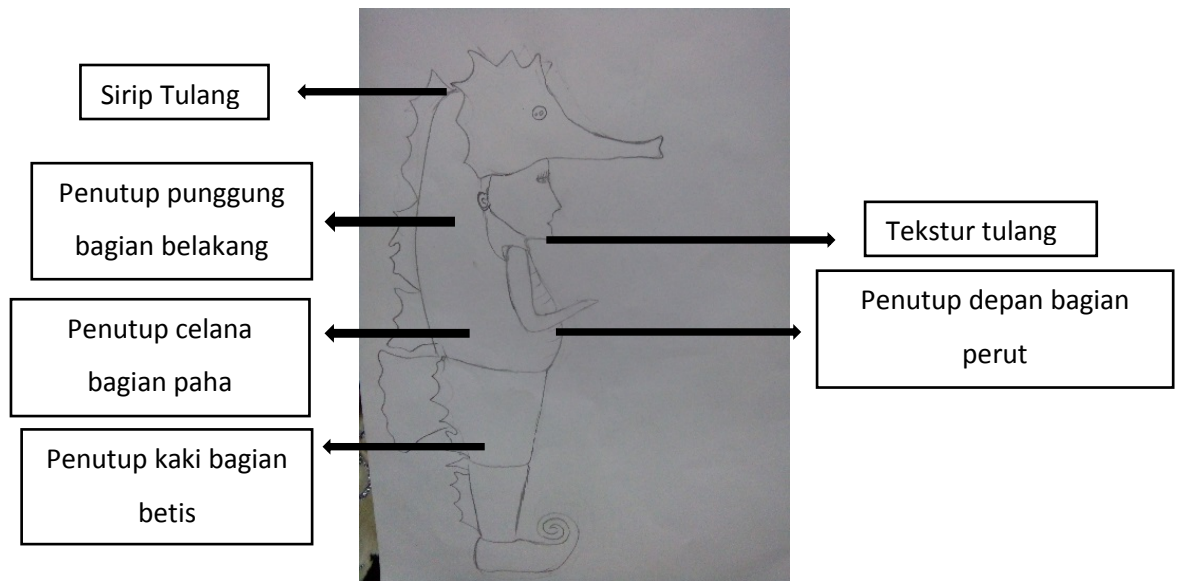
Konsep dan metode pengembangan pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* menggunakan pengembangan sumber ide distorsi yaitu melebihkan/menonjolkan bentuk asli Kuda Laut *hippocampus reidi*, pada tahap desain (perencanaan) yang akan dibahas yaitu mengenai desain kostum, desain *assesoris*, desain rias wajah serta desain pergelaran.

### **1. Desain Kostum**

Desain kostum pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* bagian perut dan punggung terimajinasi oleh bentuk asli Kuda Laut yang memiliki perut buncit dan punggung bervolume dengan sirip tulang yang berkarakter lucu. Desain kostum Kuda Laut *Hoshi* terdiri dari empat bagian yaitu penutup tubuh bagian depan, penutup punggung, penutup celana bagian paha dan penutup celana bagian betis. Desain kostum Kuda Laut *Hoshi* menggunakan unsur desain garis, tekstur, ukuran, bentuk dan warna. Garis yang digunakan pada kostum terdapat garis lengkung yang memiliki kesan *feminime*, lembut dan lues sesuai karakter tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dikembangkan. Unsur tekstur yang digunakan karena tekstur tubuh kuda laut tidak rata dan terlihat seperti tulang yaitu menggunakan tekstur nyata yang kasar. Unsur ukuran pada kostum digunakan karena ukuran harus disesuaikan dengan postur tubuh talent, untuk unsur bentuk pada bagian bentuk

tulang sirip dan bentuk kuda laut yang detail digunakan karena menyesuaikan dengan kuda laut asli kemudian dikembangkan sesuai tokoh Kuda Laut *Hoshi*. Sedangkan unsur warna yang digunakan yaitu *pink* keunguan karena memiliki kesan penyayang, baik hati dan *feminime* sesuai dengan tokoh Kuda Laut *Hoshi*.

Penutup celana kostum pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* terimajinasi oleh bagian ekor pangkal bawah perut Kuda Laut. Untuk sepatu atau alas kaki tokoh Kuda Laut *Hoshi* terimajinasi oleh ekor Kuda Laut yang melengkun seperti ular. Dibuat dengan menggunakan spon hati, warna yang digunakan untuk kostum yaitu menggunakan warna *pink* yang menandakan karakter *protagonis*. Prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan dan kesatuan. Keseimbangan digunakan karena bagian tulang sirip harus rata pada bagian atas kostum hingga bawah dan bagian kostum kanan serta kiri harus seimbang sesuai bentuk dan ukurannya. Prinsip kesatuan digunakan karena pada kostum Kuda Laut *Hoshi* memiliki kesatuan baik dari bagian kepala hingga kaki yang dibuat secara senada dan terlihat menyatu. Hal tersebut juga dapat dilihat dari penerapan warna dan bentuk tulang Kuda Laut, bagian perut dan ekor Kuda Laut, riasan dan moncong tokoh Kuda Laut *Hoshi* serta *body painting*.



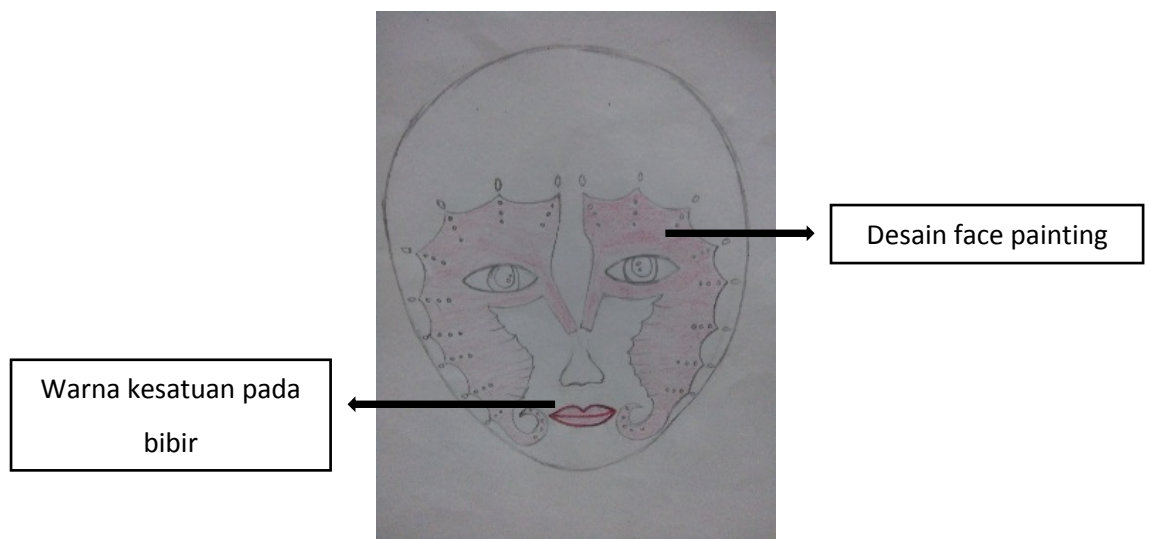
Gambar 5. Desain Kostum  
(Sumber: Sketsa Nurul Betrik, 2017)

## 2. Desain Rias Wajah

Rancangan rias fantasi tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dibuat pada drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan mengacu pada rias fantasi. Rias mata tokoh Kuda Laut *Hoshi* dibuat dengan pengembangan sumber ide distorsi pada rias fantasi Kuda Laut yang memiliki karakter lucu dengan menonjolkan ciri khas dari Kuda Laut. Rancangan *face painting* kuda laut dengan menggunakan prinsip keseimbangan yaitu diaplikasikannya gambar dengan bentuk Kuda Laut pada wajah yang berada disisi kanan serta kiri dan unsur kesatuan yaitu diaplikasikannya riasan fantasi yang memiliki kesatuan pada tampilan keseluruhan yang meliputi rias fantasi, kostum dan *assesoris*.

Pemilihan unsur warna sesuai dengan keadaan sebenarnya pada Kuda Laut *spesies Hippocampus reidi* yaitu warna *pink* kemudian dikembangkan dengan gradasi warna ungu pada area belakang kuda laut dan beberapa bagian tertentu guna mempertimbangkan warna lampu yang akan digunakan dan menunjukkan

karakter Kuda Laut Hoshi yang baik, lucu, mudah akrab, ceria dan *feminime*. Unsur bentuk digunakan pada bagian bentuk *face painting* Kuda Laut yang memberikan kesan kesatuan pada keseluruhan tampilan, unsur garis lancip digunakan pada bagian *face painting* Kuda Laut yang mempertegas garis *face painting* pada rias fantasi tokoh Kuda Laut Hoshi yang menunjukkan karakter tegas. Unsur ukuran digunakan pada rias fantasi tokoh Kuda Laut Hoshi yaitu pengaplikasian rias fantasi disesuaikan dengan ukuran wajah *talent* agar menciptakan kesan riasan yang dapat seimbang dan sesuai dengan tokoh yang dikembangkan.

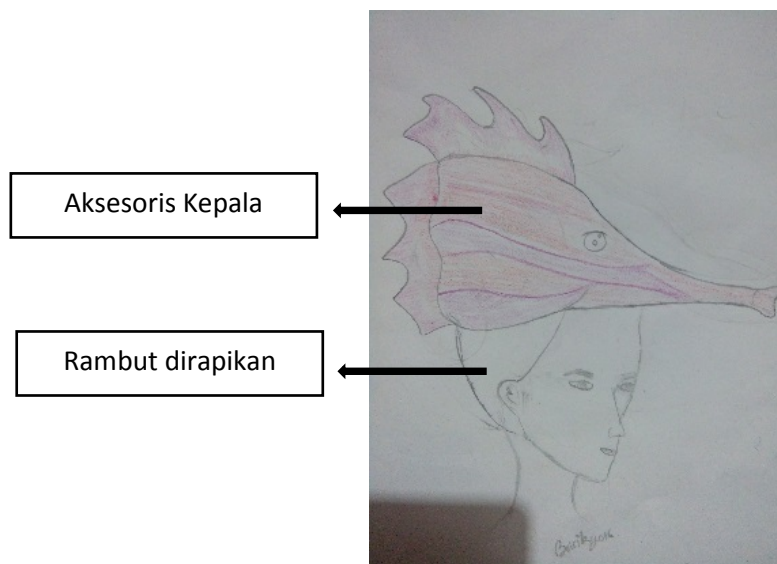


Gambar 6. Desain Tata Rias  
(Sumber: Sketsa Nurul Betrik, 2017)

### 3. Desain *Assesoris*

Penataan *assesoris* Kuda Laut *Hoshi* menggunakan unsur garis lengkung pada bagian sirip tulang kepala tokoh Kuda Laut Hoshi yang disesuaikan dengan kostum tokoh yang dikembangkan, unsur ukuran disesuaikan dengan ukuran kostum dan *talent* yang telah dikembangkan untuk diaplikasikan pada penataan rambut *talent* tokoh Kuda Laut Hoshi, unsur bentuk dibuat menyerupai sumber

ide dari Kuda Laut *spesies Hippocampus reidi* yang dikembangkan menjadi bentuk yang lebih lucu dan memiliki karakter baik dan unsur warna yang disesuaikan dengan tampilan tokoh Kuda Laut Hoshi secara keseluruhan dengan warna menggunakan warna *pink* yang disesuaikan dengan kostum, *face painting*, dan *aksesoris* lainnya. Prinsip yang digunakan pada desain *aksesoris* yaitu menggunakan prinsip kesatuan yang disesuaikan dengan kesatuan pada kostum serta rias fantasi.



Gambar 7. Desain *Aksesoris*  
(Sketsa, Nurul Betrik, 2017)

#### 4. Desain Peralatan

Rancangan peralatan yang akan diuraikan dalam pembahasan yaitu terdiri dari beberapa bagian diantaranya rancangan panggung, *backdroup*, *layout* penontong, tata pencahayaan dan *photobooth*. Rancangan peralatan yang akan dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017 akan mempersembahkan sebuah drama musikal yang nantinya talent dalam cerita Sabda Raja Mutiara akan diumumkan beberapa yang menjadi talent terbaik dengan riasan keseluruhan

dalam tokoh yang diperankannya. Hasil tersebut akan ditentukan pada saat *Grand Juri* yaitu pada tanggal 22 Januari 2017.

Rancangan panggung yang akan digunakan pada saat pertunjukan yaitu berupa panggung campuran. Disesuaikan dengan penontong yang disediakan layout dengan setengah lingkaran dan panggung dengan huruf T. Rancangan tata pencahayaan, *backdroup*, dan *photobooth* yang digunakan saat terselenggaranya acara akan dirancang oleh Bapak Afif Ghurub Bestari M,Pd selaku sutradara pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

### **C. *Develope* (Pengembangan)**

Pada tahap metode dan konsep pengembangan dibahas yaitu meliputi desain, validasi oleh kostum oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan *assesoris* dan *prototype* hasil karya pengembangan. Dalam mendesain sebuah kostum hal yang pertama kali dilakukan yaitu mengetahui dengan menganalisis dan mengkaji tokoh yang akan diperankan. Dalam pembuatan kostum tokoh Kuda Laut *Hoshi* merupakan inspirasi dari pengembangan sumber ide Kuda Laut *spesies hippocampus reidi*. Warna yang digunakan dalam kostum tokoh Kuda Laut *Hoshi* adalah warna *pink* keunguan yang akan diperankan oleh talent berusia dewasa. Desain kostum yang akan dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*, menyesuaikan dengan gerak *talent* saat *performance* dalam pertunjukan, serta menyesuaikan dengan tokoh yang dikembangkan.

Desain yang telah dirancang secara menyeluruh akan divalidasi yang pertama kali oleh ahli pakar desain/kostum yaitu Bapak Aiff Gurub Bestari M.Pd. Desain

divalidasi agar kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan serta untuk mendapatkan arahan dan penjelasan mengenai peran tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang akan ditampilkan. Apabila desain telah di validasi oleh ahli pakar desain/kostum, selanjutnya validasi yang kedua akan divalidasi oleh dosen pembimbing yaitu Ibu Asi Tritanti M.Pd yang bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum, desain tata rias, desain *assessoris* dan kesatuan keseluruhan yang akan ditampilkan.

Dalam mendesain tentunya belum terdapat kesempurnaan, apabila diperoleh kekurangan dari kedua pihak atau salah satu pihak maka desain akan direvisi. Dengan memperbaiki desain yang kurang sesuai dengan yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi bentuk dan warna agar mendapatkan desain serta rancangan yang diinginkan serta telah mendapat persetujuan Bapak Afif Ghurub Bestari M,Pd, Ibu Asi Tritanti M,Pd dan perancang desain. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai dengan desain yang telah dibuat disesuaikan ukuran tubuh *talent*, warna yang akan digunakan dan bentuk yang sesuai rancangan. Pembuatan kostum akan dibantu oleh ahli pembuat kostum yang sudah berpengalaman. Pembuatan kostum akan dibuat satu bulan sebelum pertunjukan dimulai, *fitting* kostum akan dilakukan setelah proses pembuatan kostum selesai dan dilakukan sesuai jadwal yaitu pada hari Minggu tanggal 15 Januari 2017 dan akan dilanjutkan dengan perbaikan dan menyempurnakan kostum.

*Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat dan disesuaikan dengan tubuh *talent* dan gerak *talent* saat akan tampil

di pertunjukan Sabda Raja Mutiara, menyesuaikan warna yang digunakan, serta menyesuaikan bentuk dari tampilan tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dikembangkan. Validasi tata rias wajah, *face painting* dan *body painting* perlu dilakukan agar dapat menyelaraskan dengan desain kostum yang akan ditampilkan dan menyesuaikan karakter tokoh Kuda Laut *Hoshi spesies hippocampus reidi*. Validasi *make up* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara test *make up* pertama sampai dengan terakhir, test *make up* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Kuda Laut *Hoshi hippocampus reidi* yang akan ditampilkan.

Validasi *make up* dilakukan akan dimulai pada pertengahan bulan Desember, nantinya akan dilakukan 3 atau lebih validasi *make up* dan *face painting*. Validasi *assesoris* kepala perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum dan riasan yang akan ditampilkan, menyesuaikan tokoh Kuda Laut *Hoshi*. Validasi *assesoris* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta dapat melihat perbandingan antara validasi *assesoris* pertama dengan yang terakhir, validasi *assesoris* dilakukan hingga mampu menyesuaikan konsep tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang akan ditampilkan. Dari hasil validasi dan revisi tersebut akan terbentuklah *prototype* dari hasil pengembangan kostum, *fitting* kostum, validasi *makeup* dan validasi *assesoris* agar menciptakan tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan kesesuaian bentuk keseluruhan/tampilan menciptakan karya dari hasil pengembangan Kuda Laut *hippocampus reidi*.

#### **D. Disseminate (penyebarluasan)**

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap disseminate (penyebarluasan) yang akan dibahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian akhir (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan.

##### **1. Rancangan Pertunjukan**

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 merupakan sebuah pertunjukan/pertunjukan drama musikal dengan tema *Under The Sea* atau kehidupan bawah laut. Pertunjukan tersebut bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diselenggarakan pada hari Kamis 26 Januari 2016 pukul 13.00 WIB. Judul cerita pada pertunjukan drama musikal tersebut adalah Sabda Raja Mutiara yang akan melibatkan 34 *talent*.

##### **2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)**

Rancangan penilaian grand juri akan dilakukan pada hari Minggu, tanggal 22 Januari 2016 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. *Grand Juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari seluruh proses yang telah dijalankan yang meliputi mendesain dan merancang kostum, merias wajah serta melakukan penataan *assesoris* pada *talent* sesuai dengan tokoh yang diperankan yaitu Kuda Laut *Hoshi*. Pada penilaian oleh ahli akan melibatkan 3 juri ahli seni pertunjukan, ahli rias fantasi dan pemerhati seni. Penilaian oleh juri ahli akan memiliki kriteria penilaian tersendiri yang nantinya akan memberikan hasil akhir pencapaian yang diperoleh dalam menciptakan karya tokoh Kuda Laut *Hoshi* sesuai dengan yang dikembangkan.

### 3. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor akan dilaksanakan setelah *fitting* kostum, yaitu pada tanggal 15 Januari di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pagi hari pada tanggal dan tempat tersebut akan dilakukan *fitting* kostum dari karya masing masing mahasiswa kepada *talent*, kemudian akan dilakukan validasi oleh pakar ahli desain pertama. Setelah seluruh mahasiswa dan talent telah melakukan *fitting* kostum, selanjutnya dilakukan gladi koto pertunjukan. Gladi kotor pertunjukan dilakukan oleh 34 *talent* yang telah menggunakan kostum, dengan arahan sutradara serta *team*. Gladi kotor dilakukan bertujuan agar diketahui hal hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada pertunjukan nantinya baik dari kenyamanan kostum saat dilakukan gerak oleh *talent*, *blocking talent*, serta penjiwaan *talent* dalam memeragakan peran tokoh yang akan ditampilkan.

### 4. Gladi Bersih

Gladi Bersih akan dilaksanakan pada hari minggu 22 Januari 2016 setelah melakukan grand juri, bertempat di Gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pagi hari pada tanggal dan tempat tersebut akan dilakukan penjurian pada masing masing tokoh yang akan ditampilkan. Penjurian tersebut meliputi nilai keseluruhan tokoh yang telah dikembangkan. Gladi bersih bertujuan untuk menemukan kendala dan kekurangan pertunjukan drama musikal sebelum dipertunjukkan, karena pada gladi bersih ini talent telah menggunakan seluruh kostum, riasan dan *assesoris* dan menampilkan peran tokoh sesuai dengan karakternya.

## 5. Pergelaran

Pergelaran hari H sendiri akan dilaksanakan pada hari Kamis 26 Januari 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Open gate* Pergelaran direncanakan pada pukul 13.00 WIB dengan pembukaan acara dibuka oleh penari kemudian memasuki acara drama musikal, kemudian pembacaan karya mahasiswa terbaik dan penutup.

## **BAB IV**

### **PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pergelaran drama musikal yang diselenggarakan oleh program studi Tata Rias dan Kecantikan dengan judul *Sabda Raja Mutiara* telah terselenggara dengan baik hari Kamis, 26 Januari 2017 pukul 13.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Kemudian diadakan evaluasi mengenai hasil pertunjukan yang bertujuan untuk menganalisa hasil pertunjukan tersebut. Hasil analisa dari evaluasi dibahas untuk mengetahui ada atau tidaknya hambatan dalam proses hingga terselenggaranya pertunjukan.

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

##### **1. Hasil Analisis Cerita**

Drama musikal *Sabda Raja Mutiara* menceritakan seorang anak perempuan bernama Perfiti yang merupakan anak sulung dari seorang Raja Mutiara yang tidak dapat menghasilkan mutiara dengan bentuk bulat sempurna seperti yang dihasilkan oleh keluarganya. Sang raja yang bernama Aldivo murka terhadap Perfiti dan mengusirnya dari kerajaan mutiara. Sang kakak Perlo merasa kasian terhadap Perfiti dan bersedia menggantikan Perfiti untuk keluar dari kerajaan dan mencari tau mengapa sang adik Perfiti tidak dapat menghasilkan mutiara bentuk bulat sempurna.

Dalam misi pertamanya Perlo dan teman temannya menuju ke Ratu Keke. Ratu Keke merupakan sosok Ratu dari Mutiara Casie yang baik dan senang akan kebahagiaan yang damai. Suatu ketika ratu Keke merasa hatinya sunyi, kemudian

datanglah teman ratu Keke yang bernama *Hoshi* merupakan sosok kuda laut lucu, baik dan selalu ceria. *Hoshi* mengajak ratu Keke dan teman temannya yang bernama Lepu, Gofi dan Stari untuk bermain bersama menghibur suasana hati agar gembira.

Setelah lama perjalanan, akhirnya Perlo dan teman temannya bertemu dengan ratu Keke. Ratu Keke dan teman temannya memberitahukan kepada Perlo untuk pergi ke laut utara dan menemui makhluk Civa Eyes yang bernama Cubu. Dalam beberapa waktu perjalanan sampailah Perlo bertemu dengan Cubu. Cubu menjelaskan bahwa Perfiti dapat menghasilkan mutiara yang memiliki kilau yang semakin lama akan semakin luar biasa dan harga mutiara yang dihasilkan akan semakin mahal dari pada mutiara bulat. Mutiara yang dihasilkan Perfiti dinamakan mutiara Baroque. Akhirnya Raja Mutiara menerima Perfiti dan bahagialah keluarga Mutiara dikerajaan.

Kekuatan cinta keluarga kerajaan Mutiara membuat perbedaan diantara mereka bukan menjadikan halangan untuk bersatu. Raja mutiara mengerti arti sebuah perbedaan yang membuatnya bangga terhadap Perfiti dan menimbulkan cinta yang semakin dalam untuk keluarganya.

## 2. Hasil Analisis Karakter Tokoh

Tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara secara umum memiliki karakter *protagonis*. Hal itu ditunjukkan dengan beberapa karakteristik yang ada pada tokoh kuda laut. Warna *pink* yang menjadikan warna kostum Kuda Laut menunjukkan karakter Kuda Laut *Hoshi* yang baik dengan rasa kasih sayang yang dimilikinya terhadap makhluk sekitarnya. Tokoh Kuda Laut

*Hoshi* memiliki garis lengkung bentuk tulang sirip yang lembut. Lengkungan tulang sirip tersebut menjadi dukungan karakter Kuda Laut yang berhati baik dan harmonis. Warna ungu dan garis garis pada kostum Kuda Laut menunjukkan sisi aktif Kuda Laut, tokoh Kuda Laut *Hoshi* memiliki karakter yang ceria, suka menghibur temanya dan senang bermain dengan bernari dan bernyanyi. Tekstur yang nyata pada permukaan Kuda Laut yang kasar menunjukkan karakter Kuda Laut *Hoshi* yang tegas dalam melakukan berbagai gerakan saat menari.

### 3. Hasil Analisis Sumber Ide

Tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam cerita Sabda Raja Mutiara adalah *spesies Hippocampus Reidi* Ginsburg, 1933 (*Caribbean coral reefs*) dengan ukuran maksimal 18 cm. Kuda laut *spesies Hippocampus Reidi* merupakan salah satu *spesies* kuda laut yang dapat menghasilkan warna *pink*, meskipun warna tersebut sangat sulit ditemukan pada *spesies* itu sendiri. *Hippocampus reidi* banyak menghasilkan warna orange, jingga, kuning, sedikit ungu dan *pink*. Kuda laut *spesies* ini dijadikan landasan sebagai sumber ide yang dapat membantu menciptakan karya tokoh Kuda Laut *Hoshi* dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

### 4. Hasil Analisis Pengembangan Sumber Ide

Rancangan tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dibuat berdasarkan tema *Under The Sea* menggunakan pengembangan sumber ide distorsi yaitu melebihkan atau menonjolkan bentuk bentuk aslinya. Rancangan rias karakter tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang dibuat pada drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan mengacu pada rias fantasi. Rias mata tokoh Kuda Laut *Hoshi* dibuat dengan sumber ide pada rias fantasi Kuda Laut *Hoshi* yang memiliki karakter lucu. Pemilihan warna sesuai

dengan keadaan sebenarnya pada kuda laut *spesies Hippocampus reidi* yaitu *pink* yang dikembangkan dengan gradasi warna ungu pada area belakang kuda laut dan beberapa bagian tertentu guna mempertimbangkan warna lampu yang akan digunakan.

*Assesoris* tokoh Kuda Laut *Hoshi* terimajinasi oleh kepala dan moncong yang berada pada bagian bentuk kuda laut sebenarnya. Tutup kepala ini berbentuk seperti kepala Kuda Laut beserta matanya dan moncong. Sirip sirip tulang Kuda Laut ditambahkan pada bagian atas tutup kepala untuk menegaskan karakter Kuda Laut pada tokoh Kuda Laut *Hoshi*.

Bentuk *body painting* yaitu dengan cat warna *body painting* yang diaplikasikan pada bagian tubuh yang tidak tertutup oleh kostum, *assesoris* dan *make up* serta bagian yang terlihat warna kulit asli tokoh. Cat warna *body painting* adalah warna yang senada digunakan pada kostum tokoh Kuda Laut *Hoshi* yaitu menggunakan cat *body painting* warna *pink*. Kostum pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* bagian perut dan punggung terimajinasi oleh bentuk asli kuda laut yang memiliki perut buncit dan punggung bervolume dengan sirip tulang yang berkarakter lucu. Penutup celana kostum pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* terimajinasi oleh ekor kuda laut yang melengkun seperti ular. *Assesoris* berupa permata ditambahkan pada bagian sirip tulang kuda laut untuk menegaskan bentuk karakter sirip tulang Kuda Laut. Sedangkan pada bagian kepala Kuda Laut yang ditambahkan *assesoris* berupa mata palsu agar terkesan lebih nyata dan lucu.

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

### 1. Kostum

Kostum yang digunakan untuk tokoh Kuda Laut *Hoshi* terdiri dari 4 bagian yaitu bagian punggung, penutup perut bagian depan, penutup kaki yang berbentuk celana pada bagian paha dan celana pada bagian betis. Proses pembuatan kostum pada tahap pertama yaitu mengukur tubuh talent yang akan berperan sebagai tokoh Kuda Laut *Hoshi* pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Tahap kedua yaitu mencari bahan yang disesuaikan dengan ukuran, warna serta jenis bahan yang akan digunakan. Kostum Kuda Laut *Hoshi* menggunakan bahan spon hati, lem, cat *water proff* dan cat *spray* kemudian *assesoris* pelengkap kostum seperti payet dan batu permata menggunakan bahan tambahan manset dan leging.

Tampilan kostum tidak akan terlihat sempurna tanpa bantuan dari seorang ahli pembuat kostum, maka dibutuhkannya bantuan dari ahli pembuat kostum untuk membuat kostum Kuda Laut *Hoshi* sesuai desain yang telah dibuat oleh perancang. Kostum disesuaikan dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing, menyesuaikan ukuran *talent*, warna serta bentuk yang telah ditetapkan. Pelaksanaan *fitting* dilakukan sesuai jadwal yang ditetapkan dengan membawa kostum yang telah dibuat. Teknik yang digunakan untuk membuat kostum yaitu teknik pengaplikasian pola desain ke spon hati kemudian potong pola pola tersebut dan gabungkan sesuai desain yang dibuat.

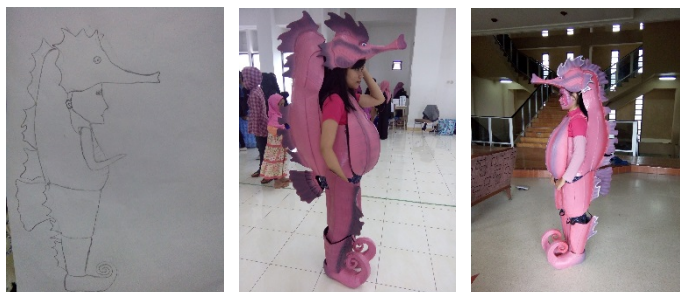
Proses pembuatan kostum :

- a. Langkah yang pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan. Bentuk pola pada spon hati, kemudian potong pola lalu buat ukuran motif tulang kuda laut

menggunakan gerinda kemudian di lem pada bagian bagian yang akan disatukan lalu dibentuk sesuai kerangka yang dibuat yaitu bentuk kuda laut.

- b. Langkah Kedua yaitu pewarnaan, aplikasikan warna putih *water proff* untuk dasaran spon hati, kemudian cat menggunakan cat spray berwarna *pink* dan ungu lalu baur pelan pelan agar tercipta suatu warna yang menghasilkan gradasi warna.
- c. Langkah ketiga yaitu *finishing* akhir untuk pewarnaan dengan memberikan kilau serta gliter pada kostum menggunakan teknik *clear*.
- d. Langkah keempat yaitu menempelkan *assesoris* berupa payet dan batu permata pada bagian sirip tulang kuda laut bagian belakang, guna mempertegas bentuk sirip tulang kuda laut.

Bentuk kostum yang dihasilkan sesuai dengan desain yang dibuat, hal ini sesuai dengan kenyataan. Perubahan yang terjadi pada pembuatan kostum terdapat pada ukuran. Awal pembuatan kostum terjadi koreksi pada ukurannya, karena ketika validasi pertama dengan *talent* kostum terlalu besar sehingga dilakukan pengecilan ukuran kostum. Tujuannya agar kostum dapat digunakan oleh talent sesuai dengan ukurannya.



Gambar 8. Keseluruhan Desain Kostum  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

## 2. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah fantasi dan menggunakan *face painting* yang memiliki efek 2D (2 Dimensi) dengan alasan memperlihatkan seni, keindahan dan menyesuaikan dengan karakter kuda laut. *Face painting* dibuat menggunakan bahan aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa garis dengan teknik yang dibaurkan menggunakan alat, kuas/*brush*, spon.

Proses pembuatan *face painting* pada wajah :

- a. Langkah yang pertama, wajah dibersihkan memakai susu pembersih, penyegar dan pelembab, kemudian alis ditutup menggunakan scot.
- b. Langkah kedua, membuat kerangka kuda laut *face painting* saling berhadapan dengan menggambarinya pada wajah sisi kanan dan kiri menggunakan pensil alis.



Gambar 9. Pembuatan Kerangka *Face Pinting*  
(Dokumentasi: Nurul Betrik,2017)

- c. Langkah ketiga, memberikan pelembab pada bagian dalam kerangka kuda laut yang telah dibuat kemudian mengaplikasikan *blush on* warna *pink* dengan cara dibubuhkan secara perlahan, hati hati dan warna menutup semua kerangka bentuk kuda laut.



Gambar 10. Pengaplikasian *eyeshadow*  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

- d. Langkah keempat, menegaskan garis tepi kerangka kuda laut menggunakan pink tua dan putih. Kemudian mengaplikasikan *face painting* warna pink muda pada wajah dasar bagian luar gambar kuda laut.



Gambar 11. Penegasan Garis Tepi  
(Dokumentasi Nurul Betrik, 2017)

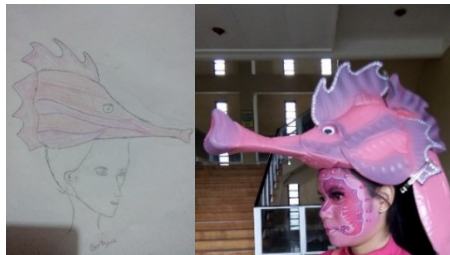
- e. Langkah kelima, membaurkan *eyeshadow* warna biru dan ungu pada bagian kuda laut tertentu demi mendapatkan gradasi warna yang indah. Lalu memberikan hiasan pada kuda laut berupa gambar *polkadot* (bentuk bulat) dan *assesoris* wajah berupa batu permata.
- f. Langkah keenam, memasang bulu mata atas dan bawah serta mengaplikasikan pewarna bibir.
- g. Hasil Akhir tata rias wajah fantasi kuda laut



Gambar 12. Desain *Face Painting* Keseluruhan  
(Dokumentasi : Nurul Betrik, 2017)

### 3. Penataan *Assesoris* Kepala

Penataan *assesoris* yang digunakan tokoh Kuda Laut *Hoshi* menggunakan tipe penataan *hair do* terlebih dahulu yaitu dengan penataan rambut diikat pada bagian puncak. *Assesoris* kepala yang terbuat dari spon hati menyerupai kepala tokoh kuda laut dengan menyesuaikan ukuran kepala *talent*, bertujuan agar tercapainya karakter pada tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang akan dikembangkan.



Gambar 13. Desain Penataan *Assesoris* Keseluruhan  
(Dokumentasi : Nurul Betrik, 2017)

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

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

### 1. Validasi desain Kostum oleh ahli I

Validasi oleh ahli pakar desain kostum yang tertera dalam desain gambar yaitu telah menyerupai tokoh seperti kuda laut yang akan dikembangkan yaitu Kuda Laut *spesies hippocampus reidi*. Kemudian dengan desain kostum yang

kedua konsultasi dilakukan pada hari sabtu, 19 Desember 2016 oleh Afif Ghurub B, M.Pd sebagai pakar desain kostum. Hasil *revisi* kostum yaitu desain harus disesuaikan ukuran *talent* dan dibuat dengan bahan atau kain yang sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan, *revisi* dilakukan oleh ahli pakar desain yaitu pada hari Sabtu, 10 Desember 2016.

Hasil validasi kostum yaitu kostum telah disetujui oleh Bapak Afif Ghurub Bestari M,Pd. Kostum telah sesuai dengan karakter tokoh Kuda Laut *Hoshi*, warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik Kuda Laut *Hoshi*. Agar tokoh merasa lebih nyaman maka ukuran diperkecil sesuai dengan ukuran tubuh talent tokoh Kuda Laut *Hoshi*.



Gambar 14. *Fitting* kostum  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

## 2. Validasi desain Tata Rias Fantasi oleh ahli II

Validasi desain rias wajah fantasi oleh dosen Asi Tritanti M.Pd. validasi dilakukan pada hari jum'at, 20 Januari 2017. Hasil validasi rias fantasi. Hasil validasi rias wajah, *face painting* sebagai berikut :

- a. Rias wajah bewarna lebih muda dari *face painting* kuda laut, dengan warna *pink* pada bagian kerangka kuda laut dipertajam. Bulu mata palsu yang

digunakan berwarna hitam dan berlapis lapis. Hiasan *face painting* menggunakan batu permata.



Gambar 15. Validasi rias wajah dan *face painting*  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

- b. Penataan *assesoris* digunakan *assesoris* kepala yang telah disetujui oleh ahli validasi II. Bewarna sesuai dengan warna kostum dan riasan wajah secara keseluruhan, dengan mata palsu yang ada pada kepala tokoh Kuda Laut *Hoshi* agar menyerupai Kuda Laut sesungguhnya.



Gambar 16. Penataan *assesoris*  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

### 3. Pembuatan kostum

Kostum dibuat oleh Nurul Betrik dengan bantuan Putra sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 7 hari. *Assesoris* selain kepala dan sepatu Kuda Laut dibuat oleh Nurul Betrik membutuhkan waktu 3 Hari.

*Fitting* kostum dilakukan sebanyak satu kali, yaitu pada hari Minggu, 15 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu perlu perbaikan pada bagian ukuran koatum yang disesuaikan dengan tokoh.

Tabel 1. Biaya Pengeluaran

Jasa	Rp. 300.000,00
Pembuatan kostum	Rp. 300.000,00
Jumlah	Rp. 600.000,00

(Sumber Nurul Betrik,2017)

### 4. Validasi Rias Fantasi

Validasi rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali.

a) Hasil validasi rias wajah fantasi pertama, yaitu :

Hasil validasi rias fantasi pertama dilakukan pada tanggal 20 Desember 2016. Adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu yang harus diperbaiki adalah warna yang kurang membur dan tegas, bentuk kuda laut lebih dicarikan dengan variasi baru, riasan mata yang belum tajam, pengaplikasian dasar riasan yang kurang merata dan halus.



Gambar 17. validasi *make up* pertama  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

b) Hasil validasi rias wajah fantasi kedua, yaitu :

Hasil validasi rias fantasi kedua dilakukan pada tanggal 21 Desember 2016. Adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu yang harus diperbaiki adalah warna yang kurang kurang didominasi dan dipertajam, bentuk Kuda Laut sudah baik dan lebih diperjelas riasan mata yang lebih dipertajam pengaplikasian dasar riasan kurang jelas.



Gambar 18. Validasi *make up* kedua  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

c) Hasil validasi rias wajah fantasi ketiga, yaitu :

Hasil validasi rias fantasi kedua dilakukan pada tanggal 22 Desember 2016. Adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu pengaplikasian warna yaitu warna dasaran harus lebih muda dari warna *face painting* .



Gambar 19. Validasi *make up* ketiga  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

5. *Prototype* tokoh Kuda Laut yang dikembangkan.

Hasil *fitting* kostum, validasi rias wajah, validasi *body painting*, dan validasi penataan *aksesoris* menunjukkan hasil yaitu kostum yang dirancang dan didesain kemudian diterapkan menjadikan sebuah kostum yang sesuai dengan pengembangan sumber ide yaitu Kuda Laut *spesies hippocampus reidi* yang dikembangkan menjadi tokoh Kuda Laut *Hoshi*. Tata rias fantasi yang dirancang dan didesain mendapatkan hasil yang sesuai dengan desain pengembangannya dengan *aksesoris* kepala yang menjadikan kesatuan pada kostum keseluruhan. Hasil *prototype* yang diperoleh sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat. Terbentuklah kostum, tata rias fantasi dan *aksesoris* pada tokoh Kuda Laut *Hoshi*.



Gambar 20. Tampilan keseluruhan talent  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)

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

Diseminasi (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema *Under The Sea*. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul *Sabda Raja Mutiara*. Pertunjukan ditujukan untuk anak TK, SD, dan SMK dan untuk kalangan umum terutama anak-anak dengan tujuan untuk memperlihatkan hasil karya dari mahasiswa prodi Tata Rias dan Kecantikan FT UNY yang dipentaskan dalam bentuk cerita drama musikal pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

##### **1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)**

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*)

diselenggarakan pada tanggal 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah peserta sebagai beautician yaitu 35 mahasiswa dan jumlah *talent* yaitu 35 orang. Adapun acara yang dilakukan yaitu meliputi *Briefing* dilakukan oleh semua peserta proyek akhir, proses *make up* dan *body painting* dengan para *talent* yang dilakukan oleh peserta Proyek Akhir, persiapan pembukaan acara, pembukaan acara yang dibawakan oleh *MC*, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne Universitas Negeri Yogyakarta, dilakukannya sambutan oleh ketua Proyek Akhir dan sambutan dari Kaprodi Tata Rias dan Kecantikan UNY, *CV* juri yang dibacakan oleh *MC*, pembacaan sinopsis cerita oleh *MC*, kemudian penampilan dari talent Proyek Akhir yang ditonton oleh para juri, dosen pembimbing, peserta Proyek Akhir, serta panitia yang ikut serta membantu acara gladi bersih dan penutup. Dilakukannya acara sesi *photobooth* yang akan digunakan pada *booklet* Proyek Akhir pergelaran mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan FT UNY.

*Photobooth* dilakukan oleh para peserta Proyek Akhir, *talent* dan dosen setelah acara penjurian selesai hingga sesi foto terselesaikan. *Photobooth* diselenggarakan dan adanya kendala yang menghambat proses sesi foto yaitu manajemen waktu yang tidak sesuai dengan *rundown*. Pada sesi foto ini memiliki kekurangan yang membuat proses pelaksanaan *photobooth* menghasibkan waktu yang cukup lama dan tidak sesuai prediksi, untuk itu sesi foto dilakukan dengan kekurangan yang kemudian diatasi dengan arahan sesi foto yang diambil alih oleh pihak dosen dan *fotografer*.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seni pertunjukan oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Romadhona, S.Sn dari instansi pemerhati *make up*, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd, dan pemerhati kostum diwakili oleh Drs. Hajar Pamadi, M.Pd (Hons) dari instansi dosen Fakultas Bahasa dan Seni. Penilaian yang dilakukan mencakup pada penilaian orisinalitas keaslian tokoh sebelum dikembangkan, harmonisasi warna, kreatifitas *make up* yang belum pernah ada sebelumnya dan total *look* yang meliputi keseluruhan. Penilaian ditetapkan mulai dari 50 sampai 90. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi terbaik, yaitu *Best Of The Best* karya oleh mahasiswa Dani Kurnia dengan tokoh Ratu Mutiara, *Best Make Up* karya oleh mahasiswa Nurul Betrik dengan tokoh Kuda Laut, *Best Mermaid* karya oleh mahasiswa Rizky Irdia dengan tokoh Mermaid 1, *Best Binatang Laut* karya oleh mahasiswa Anisa Dewantari dengan tokoh Bintang Laut, *Best Air Laut* karya oleh mahasiswa Ika Cahya dengan tokoh Air Laut Selatan 1, kemudian *Best Kerang* karya oleh mahasiswa Luthfi Rahayu dengan tokoh Coral 1, dan yang terakhir *Best Mutiara* karya oleh mahasiswa Tiara Ramadhani dengan tokoh Putri Mutiara.

#### 1. Gladi kotor

Gladi kotor yang diselenggarakan pada tanggal 15 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada *fitting* kostum/menyesuaikan kostum dan *assesoris* pada talent yang akan menjadi peran pada penokohan cerita Sabda Raja Mutiara

dalam kegiatan Proyek Akhir. Setelah mendapatkan koreksi mengenai kostum yang akan ditampilkan semua talent bersiap siap untuk melakukan gladi kotor dengan menggunakan kostum sesuai masing masing tokoh yang akan diperankan. Kemudian setelah melakukan para talent melakukan gladi kotor selanjutnya peserta Proyek Akhir angkatan 2014 beserta talent melakukan gladi kotor yang bertujuan memperkenalkan kepada penonton yaitu mahasiswa beserta talent yang telah menggunakan hasil karya mahasiswa pada sat *closing* cerita sabda Raja Mutiara.

## 2. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada tanggal 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk persiapan pematangan menuju pertunjukan Proyek Akhir yang bertempat di Auditorium UNY dan melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias (bagi yang menggunakan), kostum, *assesoris* dan gerak tokoh (*blocking*). Selain itu gladi bersih dilakukan untuk mempersiapkan perlengkapan pertunjukan yang sudah direncanakan, menyiapkan kebutuhan yang dibutuhkan saat pertunjukan berlangsung supaya acara pertunjukan yang akan diselenggarakan berjalan dengan lancar. Dalam acara gladi bersih yang telah diselenggarakan, Tokoh Kuda Laut *Hoshi* mengalami kendala ketika *performance* mengenai kostum yang digunakan. Kendala yang dilalui yaitu *assesoris* kepala Kuda Laut *Hoshi* tidak dapat digunakan untuk mengganggu dikarenakan bagian kepala dan kostum punggung menjadi satu sehingga menyulitkan talent ketika akan berekspresi diatas panggung.

Dari kendala tersebut, sebelum waktu pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilakukan perbaikan yaitu bagian kepala dan kostum dipotong kemudian disambung menggunakan kain yang elastis berwarna *pink*. Sehingga ketika kostum digunakan secara keseluruhan akan memberikan kenyamanan dan kebebasan berekspresi saat tokoh Kuda Laut *Hoshi performances*. Gladi bersih yang dilakukan memberikan manfaat untuk menyempurnakan karya sebelum hari Pergelaran. Acara gladi bersih dilakukan dengan uji coba *lighting* (pencahayaan) tanpa mengaplikasikan *make up* pada *talent* untuk itu adanya kekurangan saat gladi bersih yaitu peserta Proyek Akhir tidak dapat melihat bagian riasan mana yang tidak sesuai dan sesuai saat *talent* berada di panggung dengan tampilan keseluruhan menggunakan *lighting*.

### 3. Pergelaran utama

Pergelaran bertema *Under The Sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada tanggal 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor 2, Wakil Dekan 2 FT, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias, dosen PTBB, mahasiswa Proyek Akhir sejumlah 35 mahasiswa dan dengan 34 *talent*. Suksesnya acara pergelaran Proyek Akhir drama musikal Sabda Raja Mutiara dapat dibuktikan dengan pencapaian target tiket pertunjukan sebanyak 650 tiket habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak TK, SD, SMK dan umum pertunjukan dengan durasi 90 menit menampilkan kisah kerajaan mutiara dan kekayaan alam bawah laut.

Pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, hewan Kuda Laut yang diperankan pada tokoh Kuda Laut Hoshi dengan sumber ide Kuda Laut *spesies Hippocampus Reidi* memiliki pencapaian yang sesuai dengan rancangan keseluruhan. Hal ini dapat dilihat dari tampilan tokoh Kuda Laut Hoshi ketika dipanggung drama musikal Sabda Raja Mutiara yaitu Kuda Laut Hoshi memerankan tokoh yang sesuai dengan karakter dan karakteristiknya dengan kepercayaan diri dan kenyamanan yang diapresiasi lewat *performance* tokoh Kuda Laut Hoshi. Sebelum acara pertunjukan berlangsung, tokoh Kuda Laut Hoshi telah siap menggunakan kostum dan *aksesoris* dengan *make up* yang telah diaplikasikan pada wajah *talent*, sehingga persiapan tokoh Kuda Laut Hoshi telah sesuai dengan target yang telah dibuat. Penampilan tokoh Kuda Laut Hoshi di panggung menunjukkan tampilan tokoh yang berkarakter baik, selalu ceria, senang menari, dan selalu akrab bersama teman temannya sesuai dengan karakter yang ada pada cerita Sabda Raja Mutiara. Karakteristik yang ada pada tampilan tokoh Kuda Laut Hoshi secara keseluruhan yang meliputi rias fantasi, kelengkapan kostum dan *aksesoris* sesuai dengan karakteristik yang ada pada Kuda Laut *spesies Hippocampus reidi*.

Kostum tokoh Kuda Laut saat berada di panggung terlihat sangat jelas, warna yang diaplikasikan pada kostum terlihat indah dan cantik, hiasan gliter pada kostum menambahkan kerlap kerlip kostum saat terkena *lighting* dan bentuk kostum yang unik menambahkan kesan lucu sesuai dengan karakter tokoh Kuda Laut Hoshi. Rias fantasi yang diaplikasikan pada wajah *talent* merupakan rias *face painting* yang memberikan kesan kesatuan dengan kostum dan memperkuat

bentuk karakter serta karakteristik tokoh Kuda Laut Hoshi. *Assesoris* yang digunakan menambahkan ciri khas tokoh Kuda Laut Hoshi sehingga terlihat seperti Kuda Laut aslinya yang indah dan memiliki ciri khas yang lucu dengan bentuk moncong tokoh Kuda Laut Hoshi.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan rancangan kostum dan *assesoris*, rias wajah fantasi dan penataan tokoh Kuda Laut Hoshi dengan sumber ide kuda laut *spesies hippocampus reidi* dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :

1. Hasil rancangan kostum, *assesoris* dan rias fantasi Kuda Laut Hoshi yaitu:
  - a. Rancangan kostum tokoh Kuda Laut *Hoshi* menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan yang disesuaikan dengan kostum secara keutuhannya menyerupai Kuda Laut *spesies hippocampus reidi*. Unsur yang digunakan pada kostum yaitu unsur warna pink dan ungu yang disesuaikan dengan karakter tokoh aslinya serta karakteristik Kuda Laut aslinya, bentuk keseluruhan tokoh Kuda Laut Hoshi, ukuran kostum yang disesuaikan dengan ukuran *talent*, garis lengkung pada sirip kostum dan tekstur yang kasar agar terciptanya pengembangan sumber ide *distori*. Kostum Kuda Laut *Hoshi* dirancang dengan menonjolkan dan melebihkan ciri khas dari Kuda Laut *spesies Hippocampus reidi*.
  - b. Rancangan tata rias fantasi menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan yang disesuaikan dengan rancangan kostum. *Face painting* bentuk kuda laut secara berhadapan yang dilukis pada wajah *talent* menggunakan unsur warna pink, biru, putih, ungu dan bentuk yang memiliki garis lengkung yang dapat menggambarkan karakteristik serta karakter tokoh Kuda Laut *Hoshi*.

- c. Rancangan *assesoris* dibuat menyerupai kepala tokoh Kuda Laut *Hoshi* yang disesuaikan dengan kesatuan kostum serta ukuran, sehingga menonjolkan kesan tokoh Kuda Laut *Hoshi* dengan pengembangannya yang sesuai karakter serta karakteristiknya
2. Hasil dalam mengaplikasikan kostum, assesoris dan tata rias fantasi adalah:
    - a. Kostum diterapkan dengan cara dibuat dan menyesuaikan dengan rancangan desain. Pengaplikasian kostum dilakukan dengan menyatukan bagian bagian kostum yang terdiri dari 4 bagian. Menggunakan teknik pewarnaan yang dan pembuatan tekstur yang sesuai dengan Kuda Laut *Hippocampus reidi* yang kemudian diaplikasikan pada tokoh Kuda Laut *Hoshi*.
    - b. Tata rias fantasi diaplikasikan pada wajah talent dengan menggunakan desain rancangan *face painting* yang telah dibuat yaitu bentuk kuda laut yang seimbang dan saling berhadapan. Pengaplikasian warna pada wajah dilakukan dengan menyesuaikan karakter, karakteristik dan kesatuan pada tokoh Kuda Laut *Hoshi*.
    - c. *Assesoris* diaplikasikan pada bentuk kepala Kuda Laut yang menjadikan *assesoris* kepala pada tokoh Kuda Laut *Hoshi*. Warna dan bentuk memiliki kesatuan pada kostum Kuda Laut *Hoshi*.
  3. Penampilan tokoh Kuda Laut *Hoshi* memperoleh hasil sebagai berikut:

Bentuk kostum Kuda Laut *Hoshi* yang menyerupai Kuda Laut *spesies hippocampus reidi* memiliki kesatuan yang sesuai dengan pengembangannya. Tata rias fantasi ditampilkan pada permukaan wajah yang dapat memberikan

kesatuan pada karakteristik tokoh Kuda Laut *Hoshi*. Riasan yang dibuat memiliki karakter sesuai dengan tokoh yang ditampilkan yaitu Kuda Laut *Hoshi*.

Terselenggarakannya pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan kesuksesan yang dapat dilihat dari terjualnya seluruh tiket pertunjukan dengan jumlah 650 tiket. Drama musikal Sabda Raja Mutiara yang diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium UNY berjalan lancar. Seluruh penonton memberikan apresiasi yang baik terhadap mahasiswa dan hasil karya mahasiswa, banyak yang berpartisipasi dengan berfoto bersama para *talent*. Suksesnya acara Pertunjukan Proyek Akhir juga dibuktikan dengan diliputnya acara drama musikal Sabda Raja Mutiara pada salah satu media cetak yaitu koran. Berbagai media sosial juga ikut berpartisipasi dalam mempublikasi acara pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

## **B. Saran**

1. Saran yang perlu diperhatikan dalam proses merancang kostum, tata rias fantasi dan *aksesoris* adalah:
  - a. Rancangan kostum perlu diperhatikan bentuk desain dan bahan yang akan digunakan, guna mendapatkan kenyamanan ketika kostum digunakan oleh *talent*.
  - b. Rancangan tata rias fantasi *face painting* pada wajah perlu diperhatikan karena akan diselaraskan dengan rancangan kostum guna mendapatkan kesan tokoh.

- c. Rancangan *assesoris* harus memiliki kesatuan dan memiliki manfaat yang berpengaruh pada kostum serta tata rias fantasi.
2. Saran yang perlu diperhatikan dalam proses pengaplikasian kostum, tata rias fantasi dan *assesoris* adalah:
    - a. Dalam mengaplikasikan kostum, bahan yang digunakan harus diperhatikan dikarenakan kenyamanan bahan akan berpengaruh pada gerak *talent*. Pembuatan bentuk bentuk kostum harus disesuaikan dengan ukuran tubuh *talent* yang telah ditentukan.
    - b. Pengaplikasian tata rias fantasi pada wajah *talent* yang berupa *face painting* lebih dilakukan dengan detail guna memperoleh karakter tokoh yang diinginkan dengan menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan.
    - c. Pengaplikasian *assesoris* disesuaikan dengan kostum dan tata rias wajah fantasi. *Assesoris* diaplikasikan pada bagian yang sangat berpengaruh pada kesan kostum dan tata rias wajah fantasi guna menonjolkan dan memperindah tokoh Kuda Laut *Hoshi*.
  3. Saran yang perlu diperhatikan dalam menampilkan kostum, tata rias fantasi dan *assesoris* adalah:
    - a. Kostum saat ditampilkan pada tokoh harus diperhatikan bagaimana cara penataannya, dilihat bagian bagian kostum yang sudah tepat dan sesuai ukuran ketika digunakan oleh *talent* pada tokoh Kuda Laut *Hoshi*. Perlu adanya komunikasi antara perancang desain dengan *talent* mengenai kenyamanan kostum yang digunakan oleh *talent* tokoh Kuda Laut *Hoshi*.

- b. Tata rias fantasi saat ditampilkan, harus terlihat rapi, jelas dan memiliki kesan atau makna terhadap tampilan tokoh Kuda Laut *Hoshi*. Tampilan tata rias fantasi juga harus disesuaikan dengan kesatuan tampilan secara keseluruhan.
- c. Tampilan *assesoris* harus disesuaikan dengan ukuran kepala talent dan diperhatikan kekokohan *assesoris* yang melekat pada kepala talent. Penataan *assesoris* harus memberikan kenyamanan pada gerak tokoh Kuda Laut *Hoshi*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Santoso Eko, Subagyo Heru, Mardianto Harwi, dkk. 2008. *Seni teater jilid 2 untuk sekolah menengah kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira. (2008). *Tata kecantikan kulit smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- FI. Nurwahyuni Idayati, dan Weni Nelmira. (2008) *Tata kecantikan kulit smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hendra Martono. 2010. *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hery Suhersono. 2005. *Motif geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herni Kusantanti. 2008. *Tata kecantikan kulit smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Kusumadewi, H.T Laksman, Rahardjo T, dkk. 2001. *Pengetahuan dan seni tata rambut modern*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Masrokhah. 2004. *Pengetahuan sosial untuk sd kelas 6*. Klaten: Sahabat.
- Marwanti. 2000. *Disain penyajian*. Yogyakarta: UPT.
- Puspita Martha. 2009. *Make up 101 basic profesional make up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rahmida Setiawati. 2006. *Seni budaya 2*. Jakarta: Yudhistira.
- Sugiyanto, Sayoga Sapto, Probo Harjanti, dkk. 2004. *Kesenian smp jilid 1 untuk kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Sadjiman Edhi Sanyoto. 2009. *Nirmana (Dasar dasar seni dan desain)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. 2012. *Rias wajah fantasi*. Jakarta: Kementerian Pendidik Tata Kecantikan.
- Sri Ardiarti Kamil. 1977. *Tata rias untuk kecantikan dan kepribadian*. Jakarta: Miswa.
- Sri Widarwati. 2000. *Desain busana II*. Yogyakarta.

- Sulasmi Darmaprawira. 2002. *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Setyobudi. 2006. *Seni budaya untuk smp kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Widjiningsih. 1982. *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: KIP.
- W.J.S. Poerwadarminta. 1985. *Kamus umum bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yayat Nursantara. 2004. *Kesenian sma jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

## LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto ketika merias wajah  
(Dokumentasi : Nurul Betrik, 2017)



Lampiran 2. Foto Tokoh Kuda Laut  
(Dokumentasi : Nurul Betrik, 2017)



Lampiran 3. Foto Penghargaan The Best Make Up  
(Dokumentasi : Nurul Betrik, 2017)



Lampiran 4. Foto Mahasiswa Proyek Akhir The Best Make Up  
(Dokumentasi : Nurul Betrik, 2017)



Lampiran 5. Sesi Foto *Booklet*  
(Dokumentasi: Nurul Betrik, 2017)