

**TATA RIAS FANTASI MUTIARA KESHI KEKE DALAM PERGELARAN  
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

**PROYEK AKHIR**

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



**Disusun Oleh :**

**WIKA NUR KHARIMA  
14519134009**

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

**APRIL 2017**



## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

### TATA RIAS FANTASI MUTIARA KESHI KEKE DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun oleh:

**WIKA NUR KHARIMA**

**NIM. 14519134009**

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

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Yuswati, M.Pd  
Ketua Penguji

Elok Novita S.Pd  
Sekertaris

Afif Ghurub Bestari, M.Pd  
Penguji

Tanda Tangan



Tanggal

8 Mei 2017

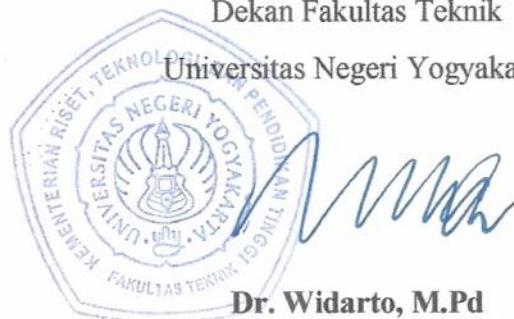
8 Mei 2017

9 Mei 2017

Yogyakarta, 10 Mei 2017

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wika Nur Kharima

NIM : 14519134009

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Mutiara Keshi Keke dalam Pergelaran

Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

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

Yogyakarta, 1 Mei 2017

Yang Menyatakan,



Wika Nur Kharima  
NIM.14519134009

**TATA RIAS FANTASI MUTIARA KESHI KEKE DALAM PERGELARAN  
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Oleh:

**WIKA NUR KHARIMA  
NIM.14519134009**

**ABSTRAK**

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris pelengkap kostum, tata rias fantasi dan, penataan rambut dalam cerita Sabda Raja Mutiara. 2) menata kostum, asesoris pelengkap kostum, mengaplikasikan tata rias fantasi, penataan rambut Mutiara Keshi Ratu Keke dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara. 3) menampilkan tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan R&D dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* atau pendefinisian meliputi analisis cerita, analisis karakter, dan analisis karakteristik Mutiara Keshi, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide. 2) *design* atau perancangan meliputi desain kostum, asesoris pelengkap kostum, rias wajah fantasi, *face painting*, penataan rambut, dan pergelaran. 3) *develop* atau pengembangan meliputi validasi kostum satu kali perubahan, validasi tata rias wajah lima kali perubahan, dan validasi penataan rambut tidak ada perubahan. 4) *disseminate* atau penyebarluasan meliputi rancangan pergelaran, gladi kotor serta *fitting* kostum, penilaian ahli grand juri, gladi bersih dan pergelaran utama. Tempat dan waktu pengembangan di lakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan Oktober 2016- Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) hasil rancangan kostum dan asesoris dengan unsur garis lengkung, tekstur, warna dan prinsip desain keseimbangan, tata rias wajah fantasi dengan teknik 2 dimensi, penataan rambut menggunakan tipe penataan sanggul fantasi, berdasarkan unsur garis dan warna serta menggunakan prinsip keseimbangan simetris pengembangan sumber ide stilisasi 2) hasil perwujudan tata kostum berupa rok A line, blus lengan panjang, *cape*, obi, rok celana dalam rok A line, menggunakan bahan kain satin yang berwarna krem, ditambahkan bambu berfungsi untuk memberikan kesan mengembang. Tata rias fantasi menggunakan *face painting* yang digambar menyerupai Mutiara Keshi di wajah, penataan sanggul fantasi dengan pola penataan simetris 3) hasil pergelaran Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 850 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci *tata rias fantasi, mutiara keshi, drama musical sabda raja mutiara*.

**TATA RIAS FANTASI MUTIARA KESHI DALAM PERGELARAN  
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

*By:*  
**WIKA NUR KHARIMA**  
**NIM.14519134009**

***ABSTRACT***

This final project aims to: 1) produce the costume designs, complementary costume accessories, fantasy makeup, and hair styling in the story of *Sabda Raja Mutiara*. 2) arrange the costumes, complementary costume accessories, applying fantasy makeup, and the hair styling of *Mutiara Keshi Ratu Keke* in the performance of *Sabda Raja Mutiara*. 3) display the character of *Mutiara Keshi Ratu Keke* in the performance of *Sabda Raja Mutiara*.

The methods used to achieve the objectives are using R & D with the 4D development model, namely: 1) definition includes story analysis, character analysis, and analysis of Mutiara Keshi characteristics, idea source analysis, and idea source development analysis. 2) design includes costume design, complementary costume accessories, fantasy makeup, face painting, hair styling, and the performance. 3) development includes the validation of one-time costume change, validation five times face makeup changes, and validation of hair arrangement no change. 4) disseminate includes the rehearsal and costume fitting, grand jury assessments or the dissemination that includes the design of performance, rehearsals, and major performance. The place and time of development are done in the laboratory of Study Program of Makeup and Beauty Faculty of Engineering *Universitas Negeri Yogyakarta* for three months; October 2016 - January 2017.

The results obtained from the final project, namely 1) the result of costume design and accessories with elements of curved lines, texture, color and balance design principles, fantasy facial makeup with 2-dimensional technique, hair styling using bun fantasy structuring type based on the line and color elements, and using the principle of symmetrical balance of the source development of the idea of stylization 2) results of the embodiment of costume in the form of A-line skirt, long-sleeved blouse, cape, obi, skirt pants in A-line skirt, using a cream colored satin fabric, added bamboo serves to give flare impression. Fantasy makeup using face painting drawn resembles Mutiara Keshi in the face, arrangement of fantasy bun with symmetrical arrangement pattern 3) the results of the performance of *Sabda Raja Mutiara* by displaying the character of *Mutiara Keshi Ratu Keke* on January 26, 2017 at 13.30 in Auditorium Building, *Universitas Negeri Yogyakarta*, attended Approximately 850 audiences whose implementation is running smoothly and successfully.

Keywords: Fantasy Makeup, *Mutiara Keshi*, Musical Drama *Sabda Raja Mutiara*.

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq, dan Hidayah-Nya, sehingga Laporan Proyek Akhir yang bertema Sabda Raja Mutiara telah selesai disusun. Laporan ini merupakan Proyek Akhir yang ditulis dan diajukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Ahli Madya Teknik Rias dan Kecantikan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah meluangkan waktunya untuk memberi petunjuk, bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat serta Hidayah-Nya bagi penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
2. Yuswati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan penyusunan Laporan Proyek Akhir dengan penuh kesabaran sehingga Laporan Proyek Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Afif Ghurub Bestari, M.Pd, selaku Penguji dan sutradara sekaligus direktur pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara.
4. Elok Novita, S.Pd, selaku sekertaris dan Pembimbing akademik program studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Koordinator Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Moh. Khairudin, Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Agus Santosa M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Seluruh Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
12. Keluarga terutama Mama, Bapak, Kakak, Adik dan Agastya Yoga Rinaldy yang selalu memberikan do'a, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
13. Serta semua pihak yang telah mendukung terselesaiannya laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu sangat diharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak untuk perbaikan dan pengembangan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi teman-teman, mahasiswa dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta,.....2017

Penulis

Wika Nur Kharima  
14519134009

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan .....	5
F. Manfaat .....	5
1. Bagi Mahasiswa.....	5
2. Bagi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan .....	6
3. Bagi Masyarakat .....	6
G. Keaslian Gagasan.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Sinopsis Cerita.....	8
1. Sinopsis Cerita Sabda Raja Mutiara .....	8
B. Sumber Ide .....	9
1. Pengertian Sumber Ide .....	9
2. Sumber Ide Tokoh Mutiara Keshi .....	9
3. Pengembangan Sumber Ide .....	12
a. Stilisasi .....	12
b. Distorsi .....	13
c. Transformasi.....	13
d. Disformasi .....	13
C. Desain .....	13
1. Pengertian Desain.....	13
2. Unsur Desain .....	14
3. Prinsip Desain .....	16
D. Kostum dan Asesoris Pendukung.....	16
1. Pengertian Kostum .....	16
2. Pengertian Asesoris .....	17

E. Pengertian Tata Rias Wajah .....	17
1. Pengertian Tata Rias.....	18
2. Tata Rias Fantasi .....	18
3. Pengertian <i>Body Painting/Face Painting</i> .....	18
F. Penataan Rambut .....	18
1. Pengertian Penataan Rambut.....	19
G. Pergelaran .....	20
1. Drama Musikal.....	20
2. Pengerian Panggung.....	21
3. Tata Cahaya ( <i>lighting</i> ) .....	21
4. Tata Musik .....	22
5. Pengertian Dubbing .....	22
<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>23</b>
A. <i>Define</i> ( Pendefisian ).....	23
1. Analiais Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara .....	23
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Mutiara Keshi.....	25
3. Analisis Sumber Ide .....	25
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	26
B. <i>Design</i> .....	26
1. Desain Kostum .....	26
2. Desain Asesoris Pelengkap Kostum.....	30
3. Desain Rias Wajah dan <i>Face Painting</i> .....	32
4. Desain Penataan Rambut.....	33
5. Desain Pergelaran.....	34
C. <i>Develop</i> ( Pengembangan).....	36
D. <i>Disseminate</i> ( Penyebarluasan ) .....	38
1. Rancangan Pegelaran .....	38
2. Gladi Kotor dan <i>Fitting</i> Kostum .....	39
3. Penilaian Ahli Grand Juri.....	39
4. Gladi Bersih.....	39
5. Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias FT UNY .....	40
<b>BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Proses, hasil dan pembahasan <i>Define</i> ( Pendefinisian ) .....	41
B. Proses, hasil dan pembahasan desain ( perencanaan ).....	43
1. Kostum .....	43
2. Asesoris Pelengkap Kostum.....	45
3. Rias Wajah dan <i>Face Painting</i> .....	45
4. Penataan Rambut.....	52
C. Proses, hasil dan pembahasan <i>develop</i> ( Pengembangan ).....	54
1. Validasi desain oleh ahli I .....	54
2. Validasi desain oleh ahli II.....	55
3. Pembuatan kostum dan asesoris.....	56
4. Validasi rias wajah dan <i>Face Painting</i> .....	57
5. Validasi penataan rambut .....	60

6. <i>Prototype</i> tokoh .....	60
D. Proses, hasil dan pembahasan <i>Disseminate</i> ( Penyebarluasan ) .....	61
1. Penilaian Ahli Grand Juri .....	61
2. Gladi Kotor dan <i>fitting</i> kostum .....	62
3. Gladi Bersih .....	63
4. Pergelaran Utama .....	63
<b>BAB V.KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
A. Simpulan .....	65
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide Mutiara Keshi .....	25
Gambar 2. Desain Kostum Mutiara Keshi .....	27
Gambar 3. Desain rok A line Mutiara Keshi.....	28
Gambar 4. Desain rok obi Mutiara Keshi .....	28
Gambar 5. Desain blus Mutiara Keshi .....	29
Gambar 6. Desain Cape Mutiara Keshi.....	29
Gambar 7. Desain rok celana Mutiara Keshi .....	30
Gambar 8. Stocking Mutiara Keshi.....	30
Gambar 9. Desain asesoris pelengkap Mutiara Keshi.....	31
Gambar 10. Desain sepatu Mutiara Keshi.....	32
Gambar 11. Desain Rias Wajah Mutiara Keshi .....	32
Gambar 12. Desain Penataan Rambut Mutiara Keshi.....	33
Gambar 13. Desain Konsep penataan panggung.....	36
Gambar 14. Desain akhir kostum .....	44
Gambar 15. Hasil akhir kostum .....	44
Gambar 16. Melakukan pembersihan wajah .....	46
Gambar 17. Pengaplikasian pelembab pada wajah talent .....	46
Gambar 18. Menutup alis kanan menggunakan sccot.....	47
Gambar 19. Pengaplikasian foundation, shading dan tint.....	47
Gambar 20. Pengaplikasian bedak tabur dan pedak padat.....	48
Gambar 21. Pembuatan pola Mutiara Keshi .....	48
Gambar 22. Pengaplikasian face painting .....	49
Gambar 23. Pengaplikasian mempertegas pola Mutiara Keshi .....	49
Gambar 24. Pengaplikasian eyeshadow .....	50
Gambar 25. Pengaplikasian bulu mata .....	50
Gambar 26. Pengaplikasian eyeliner pensil bawah mata .....	51
Gambar 27. Pembuatan alis.....	51
Gambar 28. Pengaplikasian blush on.....	52
Gambar 29. Pengaplikasian lipstik.....	52
Gambar 30. Desain akhir dan hasil akhir penataan rambut .....	54
Gambar 31. Validasi desain kostum awal .....	55
Gambar 32. Validasi desain kostum akhir .....	55
Gambar 33. Validasi desain rias wajah awal .....	56
Gambar 34. Validasi desain rias wajah akhir.....	56
Gambar 35. Validasi wajah pertama .....	57
Gambar 36. Validasi rias wajah kedua.....	58
Gambar 37. Validasi rias wajah ketiga .....	58
Gambar 38. Validasi rias wajah keempat.....	59
Gambar 39. Validasi rias wajah kelima .....	59
Gambar 40. Validasi penataan rambut .....	60
Gambar 41. <i>Prototype</i> kostum .....	61

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Susunan acara pergelaran.....	75
Tabel 2. Total harga pembuatan kostum.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Acara.....	76
Lampiran 2. Foto beautician dan tokoh Keshi Mutiara Keke .....	77
Lampiran 3. Foto adegan tokoh Keshi Mutiara berdialog .....	78
Lampiran 4. Foto pada saat tokoh Keshi Mutiara Keke datang.....	78
Lampiran 5. Foto pada saat Keshi Mutiara Keke menari .....	79
Lampiran 6. Foto bersama dosen pembimbing .....	79
Lampiran 7. Foto pada saat fashion show beautician dengan talent .....	80
Lampiran 8. Desain tiket pergelaran .....	80
Lampiran 9. Poster acara pergelaran .....	81
Lampiran 10. Penataan kursi pada saat gladi bersih .....	81
Lampiran 11. Penataan panggung dan perlengkapanya .....	82
Lampiran 12. Foto pembukaan acara oleh MC .....	82
Lampran 13. Foto pemberian sambutan oleh Bapak WR II .....	83
Lampiran 14. Foto pemberian sambutan oleh ketua panitia .....	83
Lampiran 15. Foto pembukaan secara simbolik oleh Bapak WR II .....	84
Lampiran 16. Foto pemberian penghargaan kepada juri.....	84
Lampiran 17 Foto pemberian penghargaan kepada sutradara.....	85
Lampiran 18 Foto bersama Dekanat, Ketua jurusan, Dosen dan Mahasiswa .....	85

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan biota laut. Pelestarian biota laut di Indonesia sudah banyak dilakukan tetapi masih sangat minim. Pelestarian yang seharusnya dilakukan masih kurang maksimal sehingga berimbas pada rusaknya dan punahnya biota laut, disamping itu kesadaran masyarakat lokal yang ada di lingkungan laut masih sangat kurang sehingga menimbulkan banyak kerusakan (PR Wire, 2013). Sebagai contoh konkretnya, kerusakan biota laut dan pantai banyak disebabkan karena ulah manusia seperti pengambilan pasir pantai, karang di laut, pengrusakan hutan bakau, merupakan kegiatan-kegiatan manusia yang mengancam kelestarian laut dan pantai (Sri Puryono, 2016).

Biota laut yang ada di Indonesia salah satunya adalah mutiara. Mutiara yang ideal adalah yang berbentuk ideal bulat dan halus tetapi ada juga berbagai bentuk lain. Mutiara alami yang berkualitas terbaik telah sangat dihargai sebagai batu permata dan objek keindahan selama berabad-abad, oleh karena itu mutiara telah menjadi sesuatu yang sangat langka baik mengagumkan dan berharga. Salah satunya yaitu mutiara keshi atau keshi *pearl* yang bisa dihasilkan dari berbagai jenis molusca, air laut, dan jenis kerang air tawar di cina dan tidak akan terbentuk tanpa campur

tangan manusia. Mutiara keshi sebetulnya adalah sebuah kesalahan pada saat proses pembibitan (Adam Chaque, 2012).

Perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengenalkan dan menyelamatkan biota laut sebagai kekeayaan wisata bahari Indonesia, diantaranya melalui pendidikan. Salah satu pengenalannya yaitu melalui drama musical. Pementasan drama musical khususnya untuk anak-anak sangat jarang, terlebih yang terkait dengan penyelamatan biota laut untuk mengakarkan wisata bahari indonesia. Oleh karena itu, perlunya diusung pementasan darama musical dengan tema dunia bawah laut yang sasarannya adalah anak-anak usia dini.

Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud untuk menyelenggarakan kembali pementasan drama musical yang lebih inovatif, kreatif, dan imajinatif. Tujuan dari drama musical ini diantaranya memperkenalkan pada masyarakat mengenai berbagai macam keanekaragaman bawah laut mengenai flora dan fauna. Menerapkan kostum, asesoris, tata rias fantasi, dan penataan sanggul fantasi memerlukan beberapa langkah mulai dari menentukan bahan yang digunakan, menentukan ukuran talent, melihat keseluruhan kostum mengganggu tidaknya pada saat pergelaran. Menampilkan keseluruhan tokoh dari kostum, asesoris, tata rias fantasi, penataan sanggul fantasi dengan memperhatikan bagaimana supaya riasan wajah bertahan lama ketika acara berlangsung karena tokoh Mutiara Keshi

Ratu Keke ini aktif dipanggung, serta bagaimana rias wajah tersebut terlihat penonton dengan jarak yang jauh.

Kostum yang digunakan oleh Mutiara Keshi Ratu Keke yaitu bersifat nyaman dan tidak mengikat gerak tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke karena dalam skenario harus menari lincah. Oleh karena itu pemilihan bahan untuk membuat kostum sangat diperhatikan, karena tidak mudah memilih kain untuk bahan kostum supaya dapat mudah bergerak dalam memerankan tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke. Menampilkan keseluruhan kostum pada pergelaran drama musikal yang bertema *Under The Sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara yang memiliki pesan moral mencintai biota laut Indonesia yang akan dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia hingga kerusakan ekosistem laut.
2. Mutiara keshi telah menjadi sesuatu yang sangat langka.
3. Masih jarang drama musikal yang mengangkat tema dunia bawah laut sebelumnya, maka dipilih dalam naskah cerita drama musikal untuk anak-anak bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam keanekaragaman bawah laut.

4. Tidak mudah dalam merancang kostum, asesoris dan tata rias fantasi dalam menentukan untuk kostum dan asesoris, serta pemilihan kosmetik yang tidak luntur untuk di pakai saat pergelaran.
5. Tidak mudah memilih kain untuk bahan kostum supaya kostum dapat mudah bergerak dalam memerakan tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang di atas, masalah-masalah yang dapat diaplikasikan secara langsung serta bagian-bagian yang mendukung pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara. Maka penulisan proyek akhir ini akan dibatasi pada permasalahan yang terkait pada kostum, asesoris, tata rias fantasi, pada tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana merancang kostum dan asesoris, tata rias fantasi, dan tata rambut tokoh Keshi Mutiara Ratu Keke dalam pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum dan asesoris, mengaplikasikan tata rias fantasi, serta menata rambut tokoh Keshi Mutiara Ratu Keke dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Keshi Mutiara Ratu Keke secara keseluruhan pada pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara?

## **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pergelaran sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan kostum dan aksesoris, rancangan tata rias Keshi Mutiara Ratu Keke, rancangan penataan rambut tokoh Keshi Mutiara Keke pada pergelaran Sabda Raja Mutiara.
2. Menerapkan kostum, aksesoris, tata rias fantasi Keshi Mutiara Ratu Keke, penataan rambut dan kostum tokoh Keshi Mutiara Ratu Keke pada pergelaran Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Keshi Mutiara Ratu Keke pada pergelaran Sabda Raja Mutiara.

## **F. Manfaat**

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

1. Manfaat bagi penyusun:
  - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukan susuai tuntutan cerita Drama Musikal Sabda Raja Mutiara.
  - b. Menguji kemampuan *hardskill* dalam merias, menyanggul, menata aksesoris, dan menata kostum pertunjukan.
  - c. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.

- d. Berlatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan dan mengatasi masalah atau kendala.
  - e. Dapat belajar bekerja sama dalam tim yang solid untuk kesuksesan pergelaran Drama Musikal.
  - f. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.
2. Bagi program studi:
- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki sikap atau *soft skill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerjanya kelak.
  - b. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerjasama, berkompetensi dan siap menghadapi persaingan global.
  - c. Sarana promosi prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya pendidikan sekolah menengah untuk berminat masuk ke prodi Tata Rias Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat
- a. Mengenalkan pergelaran untuk mencintai dunia bawah laut melalui Drama Musikal.
  - b. Memperoleh informasi kompetensi lulusan prodi Tata Rias Kecantikan FT UNY.
  - c. Menambah wacana memperkenalkan seni khususnya Drama Musik sejak dulu.

## **G. Keaslian Gagasan**

Tugas Akhir tentang dunia bawah laut dalam Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh protagonis Keshi Mutiara Keke melalui tahapan merancang dan menata kostum, memilih dan membuat asesoris, merancang dan mengaplikasikan tata rias fantasi, merancang dan, menata rambut, belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis cerita**

Menurut Harry Sulastiono (2006: 92) sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama.) Menurut KBBI sinopsis merupakan ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar ringkasan atau abstraksinya (<http://kbbi.web.id>). Sinopsis adalah ringkasan cerita dalam sebuah karya sastra. (Bintang Wahyu, 2015). Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan sinopsis yaitu suatu penjelasan singkat dari suatu cerita.

##### **1. Sinopsis Cerita Sabda Raja Mutiara**

Dikerajaan Mutiara negeri dongeng sang Raja marah karena putrinya tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun Pangeran, kakak sang Putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna. Dalam perjalannya, sang pangeran berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan. Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan patih yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta raja beserta seluruh kekayaannya (Afif Ghurub Bestari, 2016).

## **B. Sumber ide**

### 1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Menurut Triyanto, Noor Fitrihana, & M. A Jerusalem (2011: 22) Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Dari beberapa pendapat di atas Sumber ide yaitu bagian dari konsep yang menjadi sumber inspirasi untuk menciptakan suatu. Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain kostum yang baru (Navita, 2015). Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan sumber ide merupakan awal dari pokok pemikiran yang akan digunakan.

### 2. Sumber Ide Tokoh Mutiara Keshi

Mutiara adalah suatu benda keras yang diproduksi didalam jaringan lunak (khususnya mantel) dari moluska hidup. Sama seperti cangkangnya mutiara terdiri dari kalsium karbonat dalam bentuk kristal yang telah disimpan dalam lapisan-lapisan konsentris. Mutiara yang ideal adalah yang berbentuk sempurna bulat dan halus, tetapi ada juga berbagai macam bentuk lain. Mutiara alami berkualitas terbaik telah sangat dihargai sebagai batu permata dan objek keindahan selama berabad-abad, dan oleh karena itu, kata "mutiara" telah menjadi metafora untuk sesuatu yang sangat langka, baik, mengagumkan, dan berharga. Mutiara pertama ditemukan secara tidak sengaja ketika orang-orang pada zaman dulu

mencari makanan. Umur kerang mutiara tertua di Mesir berumur sekitar 4 abad yaitu, Abad Pertengahan, Zaman Modern, Samudra Indian, Samudra Pasific – Samudra Indian. Kerang mutiara yang ditemukan antara Samudra India dan Samudra Pacific di temukan di daerah yang memanjang dari Laut Andaman ke Selat Torres dan Melanesia, sampai perbatasan timur di utara, meliputi Sulawesi dan Laut Sulu sampai ke Filipina dan Laut Cina Selatan. Pada prinsipnya, moluska bercangkang berpeluang menghasilkan mutiara secara alami. Namun tidak semua kerang bisa menghasilkan mutiara yang bagus dan memiliki nilai beli yang lumayan.

Kerang penghasil mutiara umumnya berasal dari famili Pteriidae, namun yang umum dikenal hanya jenis-jenis tertentu seperti *gold* atau *silver-lip pearl oyster* (kerang mutiara bibir emas atau bibir perak). *Pinctada maxima*, *black-lip pearl oyster* (kerang mutiara bibir hitam) *Pinctada margaritifera*, *Akoya pearl oyster* (kerang mutiara Akoya) *Pinctada fucata* dan *the winged-pearl oyster* (kerang mutiara bersayap) *Pteria penguin*. Semua anggota famili ini hidup di laut. Sedangkan moluska lain penghasil mutiara yang sejauh ini dikenal berasal dari kelompok abalone dan beberapa gastropoda lain serta beberapa jenis kerang bivalvia air tawar. Setiap jenis kerang mutiara menghasilkan mutiara dengan spesifikasi yang berbeda (Gustaf Mamangkey, 2007).

Mutiara yang dihasilkannya bervariasi dari warna krem sampai warna hitam. Warna hitam merupakan warna yang diminati pelanggan mutiara dunia saat ini. Dengan demikian harganya sangat mahal. Diameter

mutiara yang dihasilkan umumnya lebih kecil daripada yang diproduksi *Pinctada maxima*. Sementara *Pinctada fucata* adalah jenis yang banyak dibudidayakan di Jepang, dan *Pteria penguin* tidak banyak dibudidayakan karena sejauh ini hasilnya diperuntukkan hanya pada kalangan tertentu mengingat bentuk mutiara yang dihasilkannya umumnya tidak bundar. Mutiara terbentuk dengan dua cara, yang pertama mutiara yang terbentuk secara alami, dan yang kedua terbentuk secara rekayasa atau istilahnya budidaya mutiara. Pembentukan mutiara secara alami diduga karena faktor iritan atau karena masuknya benda padat kedalam mantel kerang sehingga benda padat ini akan terbungkus nacre, nacre adalah zat unik yang dimiliki kerang yang berfungsi sebagai pelindung tubuh, teori lain juga mengatakan mutiara juga terbentuk karena apabila adanya kerusakan pada bagian mantel dan cangkang kerang maka kerang akan menutup dan memperbaiki lubang tersebut dengan menggunakan zat nacre. Proses ini sama dengan proses pembentukan tulang pada manusia (Ketut Adi Candra, 2009).

Nacre ini lah yang disebut dengan *Mother of Pearls* atau ibu dari mutiara. Nacre terbuat dari akibat adanya partikel pasir atau zat asing yang masuk ke dalam cangkang kerang. Mutiara pada dasarnya tidak hanya berwarna putih saja ada warna lain seperti hitam, putih, rose, biru pucat, kuning, hijau, dan ungu. Bentuk mutiara dibagi kedalam tiga kategori: spherical, symmetrical, and baroque. Bentuk yang paling langka dan yang paling berharga adalah bentuk spherical (mutiara bulat sempurna),

semakin langka dan sempurna bentuk bulatnya mutiara tersebut maka akan semakin mahal harga mutiara asli tersebut. Mutiara dengan bentuk yang menyerupai tetes air mata atau seperti bentuk buah pear disebut bentuk simetri (*symmetrical pearls*), dan dinilai dari proporsional, outline, dan sebaik apa keseimbangannya simetri (Nona Joaquim, 2016).

### 3. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42) perubahan wujud suatu karya dilakukan dengan 4 teknik yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi. Menurut Triyanto (2011: 22) ada 4 teknik pengembangan stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi dalam mengolah suatu objek menjadi gubahan-gubahan atau bentuk baru tetapi tidak meninggalkan bentuk asli. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) pengembangan sumber ide adalah proses merubah sesuatu agar menjadi lebih bervariasi dari bentuk yang paling sederhana menjadi beranekaragam.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan pengembangan sumber ide digunakan untuk mengubah sumber ide diawal dan kemudian di modifikasi/dikreasikan untuk mewujudkan suatu karya. Pengembangan sumber ide ada 4 macam yaitu terdiri dari pengembangan sumber ide stilisasi, transformasi, distorsi dan disformasi (Dharsono Sony Kartika 2004: 42-43).

a. Stilisasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek yang digambar.

- b. Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyanggatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.
- c. Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang telah digambarkan.
- d. Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambar sebagian saja yang lebih dianggap mewakili.

## **C. Desain**

### **1. Pengertian Desain**

Menurut Widjiningsih (1983: 1) desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Marwanti (2000:3). Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Triyanto (2012:22) terciptanya suatu karya melalui proses yang panjang, salah satu proses didalam penciptaan karya tersebut adalah disain. Dari beberapa pendapat diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa disain adalah dimana proses seorang kreator mampu mengolah, membuat dan menggagayakan rancangan desain.

a. Unsur desain

Menurut Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:201) unsur desain terdapat 7 unsur desain yang digunakan yaitu unsur garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value (nada gelap terang, dan warna. Menurut Marwanti (2000:7) unsur desain terdapat 5 unsur desain yang digunakan yaitu unsur garis, arah bentuk, ukuran testur, sifat gelap terang dan warna. Menurut Uswatun Khasanah (2014: 85) unsur desain adalah segala bahan terdiri satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain dan terdapat 4 macam unsur desain yaitu unsur garis, bentuk, warna dan tekstur. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa unsur desain bukan hanya sekedar gambar bagi seorang perancang, karena unsur desain juga merupakan pedoman atau perencanaan untuk mewujudkan suatu karya agar karya yang diciptakan terlihat lebih indah. Unsur desain menurut Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:201) ada 7 yaitu unsur garis, unsur arah, unsur bentuk, unsur ukuran, unsur tekstur, unsur value, unsur warna.

- 1) Unsur garis yaitu hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Sifat-sifat garis adalah sebagai berikut : Sifat garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, sifat garis lengkung garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.
- 2) Unsur arah yaitu pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya.

- 3) Unsur bentuk yaitu hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (shape).
- 4) Unsur ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya.
- 5) Unsur tekstur yaitu setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar.
- 6) Unsur value ( nada gelap dan terang) yaitu benda hanya terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan.
- 7) Unsur warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat.

b. Prinsip Desain

Menurut Ernawati (2008:211) prinsip yang digunakan untuk menciptakan suatu karya terdapat 6 prinsip desain yaitu prinsip harmoni, proporsi, keseimbangan, irama dan prinsip aksen dan kesatuan. Menurut Prapti Karomah (1990: 1) terdapat 5 macam prinsip desain yaitu kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama yang mana untuk mencapai suatu perpaduan yang memberikan efek-efek tertentu. Menurut Marwanti (2000: 14) untuk mendapatkan hasil yang indah dalam suatu susunan desain perlu menyusun 5 prinsip desain yaitu keselarasan, proporsi, irama, aksen dan keseimbangan. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah pedoman teknik atau cara metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan

efek tertentu. Menurut Ernawati (2008:211) prinsip desain meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, aksen dan kesatuan.

- a. Prinsip harmoni ( keselarasan) adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antar benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.
- b. Prinsip Proporsi (kesebandingan) adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.
- c. Prinsip balance (keseimbangan) adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.
- d. Prinsip irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu kebagian yang lain pada suatu benda.
- e. Prinsip aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.
- f. Prinsip *unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

#### **D. Kostum dan asesoris pendukung**

##### 1. Pengertian Kostum

Menurut Eko Santosa (2008: 310) tata kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Menurut

Rahmida Setiawati, dkk (2007:52) kostum pada aktor membantu mengindivisualisasikan pemain, warna dan bentuk kostum yang membedakan secara visual tokoh satu dengan tokoh yang lain. Menurut Harry Sulistianto (2006:185) kostum yaitu segala sesuatu termasuk asesoris yang dikenakan atau terpaksa tidak dikenakan kepada pemain untuk kepentingan pergelaran. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kostum yaitu pakaian para pemain yang dikenakan pada saat memerankan tokoh cerita dipanggung.

## 2. Pengertian Asesoris

Menurut Eko Santosa Dkk (2008: 3) asesoris dapat diartikan sebagai perancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekunin secara serius. Menurut Triyanto (2011: 3) aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam berpenampilan. Asesoris adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk menambah keindahan bagi pemakai (Ririn Irawati, 2012). Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan asesoris merupakan pelengkap keindahan dalam berbusana seseorang.

## **E. Tata rias wajah**

### 1. Pengertian Tata Rias

Menurut Eko Santosa Dkk (2008: 273) tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Menurut Rahmida Setiawati, dkk (2006:

51) menjelaskan tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon. Menurut Sri Maryati Eka Turyani (2012: 8) merias wajah adalah bagian dari melukis yang dapat memberikan makna keindahan. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan rias wajah adalah mengubah penampilan wajah dan penggambaran karakter tokoh.

## 2. Tata rias fantasi

Menurut Eko Santosa Dkk (2008: 275) tata rias fantasi di kenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8) rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk enampulkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk memberi kreasi seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias.

Tata rias fantasi adalah tata rias yang meliputi tata rias wajah dan tubuh (*body painting*) sosok tertentu, tokoh tertentu atau benda tertentu (Gudeliasite, 2011). Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak rill keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata.

## 3. Pengertian *body painting/face painting*

Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 9) menjelaskan body painting atau seni lukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus dapat

memberi kesan cantik dan indah karena menggunakan manusia sebagai media luksinya. Menurut Eko Santosa (2008:281). rias raga atau sering dikenal dengan *body painting* merupakan rias yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk *stick* atau krim. *Face painting* adalah melukis wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan ke inginan mulai dari bunga-bunga, hewan, ataupun gambar lainnya yang dapat menarik seseorang (Farah Ayudita, 2012). Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan *face painting* yaitu seni melukis yang diaplikasikan pada wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan.

## **F. Penataan rambut**

### 1. Pengertian Penataan Rambut

Menurut Kusumadewi (1986:139) mode tata rambut terus berubah dan muncul krasik-krasi baru, tetapi suatu penataan rambut tidak pernah menyimpang dari lima pokok penataan yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan belakang, penataan depan. Menurut Rahayu (2012) penataan rambut adalah tahap akhir dalam proses mempercantik tampilan rambut, agar terlihat indah dan menarik. Menurut Kartika (2012) penataan rambut adalah semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Sehingga penataan rambut dapat diartikan sebagai semua tahapan dan semua segi yang diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah dirinya melalui pengaturan rambutnya. Menurut Rostamailis, Hayatunnufus, Merita Yanita (2008:178) mode tata rambut terus

berubah dan berganti, tetapi alternatif bagi suatu penataan tidak pernah dapat meyimpang dari 5 pola yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan belakang, penataan depan.

a. Penataan simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang pada model yang bersangkutan.

b. Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut.

c. Penataan puncak

Penataan puncak menitik beratkan pembutuan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (*parietal*).

d. Penataan belakang

Pola penataan belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang.

e. Penataan depan

Pola penataan depan memberi kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam suatu keseluruhan.

## **G. Pergelaran**

### 1. Drama musikal

Menurut Eko Santosa (2008:48) drama musikal merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Menurut Sugiyanto (2004: 208) pergelaran terkandung

arti bahwa hal atau benda yang dipertunjukan bersifat dinamis dalam pergerakan. Drama musikal adalah satu bentuk ekspresi kesenian yang dikolaborasikan antar musik, laku, gerak, dan tari, yang menggambarkan suatu cerita yang dikemas dengan tata (Geboy:2017). Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan drama musikal yaitu merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting.

## 2. Pengertian Panggung

Menurut Eko Santosa (2008:387) panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Menurut Sugiyanto (2005:188) panggung adalah dekor yang diciptakan diatas panggung untuk memberikan gambaran kepada penonton tentang tempat kejadian cerita yang dipentaskan. Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton (Imam Mudin, 2011). Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana sebuah interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan dihadapan penonton.

## 3. Tata cahaya ( *lighting* )

Menurut Hendro Martono (2010: 1) *stage lighting* atau tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Menurut Eko Santosa (2008: 331) cahaya adalah unsur tata artistik

yang paling penting dalam pertunjukan teater. Cahaya untuk menerangi panggung sebagai pendukung sebuah pementasan. Menurut Herman J. Waluyo (2002: 137) tata cahaya dapat memberikan pengaruh psikologis dan juga dapat berfungsi sebagai ilustrasi (hiasan) atau petunjuk waktu suasana pentas. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang di terapkan pada pencahayaan yang di dasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

#### 4. Tata musik

Menurut Harry Sulistianto (2006: 26) musik merupakan media yang dapat mengangkat ekspresi yang ada di dalam diri seniman. Menurut Yeni Rachmawati (2005 : xxvii) mendefinisikan musik sebagai organisasi bunyi dam diam dalam satuan waktu, intentsitas dan tekstur tertentu. Menurut A.P. Klapinglelang (2008 : iii) musik adalah bunyi yang tersusun rapi dan mengandung beberapa unsur utama. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan musik adalah bunyi-bunyi yang disusun sedemikian rupa sehingga enak didengar.

#### 5. Pengertian dubbing

Dubbing adalah suatu proses mengisi suara pada suatu tayangan video itu film, drama, kartun dan sejenisnya (Muriyono:1997). Dubbing adalah mengganti audio atau suara dari bahasa sumber dengan bahasa sasaran, kerap kali dikenal dengan sebutan sulih suara (Abas:2008). Dubbing adalah proses merubah tayangan berbahasa asing menjadi tayangan berbahasa Indonesia yang dilakukan oleh dubber (Ivon Rose:2000).

## **BAB III**

### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bab III menggunakan metode 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan).

#### **A. *Define* (pendefinisian)**

Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis-analisis yang dikaji dari naskah cerita, alur cerita tokoh, karakteristik dan karakter tokoh asli dan karakteristik tokoh dalam cerita.

##### **1. Analisis Cerita Sabda Raja Mutiara**

Tokoh Mutiara Keshi Keke muncul pada *scene* lima dan *scene* enam dalam cerita yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Dalam cerita tersebut tokoh Mutiara Keshi Keke diceritakan sebagai seorang Ratu yang cantik, baik hati ramah, dan anggun. Tokoh Mutiara Keshi Keke seorang Ratu yang bijaksana, memberitahu kepada Pangeran Perlo tentang keberadaan orang pintar yang bernama Civaeyes Cubu. Pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut yaitu bahwa setiap kejahatan pasti akan terbongkar.

##### **2. Analisis Karakter dan Karakteristik tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke**

Analisis karakter dan Karakteristik tokoh ini mengkaji beberapa analisis yaitu karakter tokoh, karakteristik tokoh asli dan karakteristik tokoh dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara.

a. Karakter tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke

Tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke dalam drama musical Sabda Raja Mutiara memiliki watak protagonis sebagai seorang ratu yang cantik, ramah dan anggun.

b. Karakteristik tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke

Karakteristik Mutiara Keshi Ratu Keke adalah seorang perempuan dewasa yang mempunyai wajah cantik, baik hati, lincah, ramah dan anggun.

3. Analisis Sumber Ide

Analisis Sumber ide yang digunakan untuk tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke ini menggunakan sumber ide Mutiara Keshi asli. Mutiara Keshi mempunyai bentuk yang tidak sempurna atau tidak beraturan, dan mempunyai warna seperti warna pink, perak, emas, kuning, biru, hijau dan krem. Warna yang diambil menggunakan warna krem karena untuk mendukung kepada karakter tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke pada pergelaran Sabda Raja Mutiara. Dari sumber ide Mutiara Keshi ini maka akan membantu dalam menentukan konsep yang akan digunakan untuk mencapai pembuatan tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke yang diinginkan.



Gambar 1. Sumber Ide Mutiara Keshi  
(Sumber: Mutiara Keshi)

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Mutiara Keshi dengan menggunakan pengembangan sumber ide stilisasi merupakan pengembangan sumber ide dengan cara memperindah bentuk Mutiara Keshi dengan tidak meninggalkan bentuk atau karakteristik Mutiara Keshi. Pada bentuk Mutiara Keshi terdapat pada bagian asesoris pelengkap kostum, *face painting*, penataan rambut, dan asesoris secara keseluruhan menggambarkan Mutiara Keshi. Tujuan dalam pemilihan pengembangan sumber ide stilisasi untuk menciptakan karakter tokoh sesuai dengan konsep pengembangan yang diambil, sehingga akan diterapkan secara keseluruhan pada bagian yang sudah direncanakan.

#### B. *Design* (perencanaan)

Tahap *design* menggunakan beberapa metode pengembangan, desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah, desain *face painting*, desain penataan rambut, desain pergelaran.

##### 1. Desain Kostum

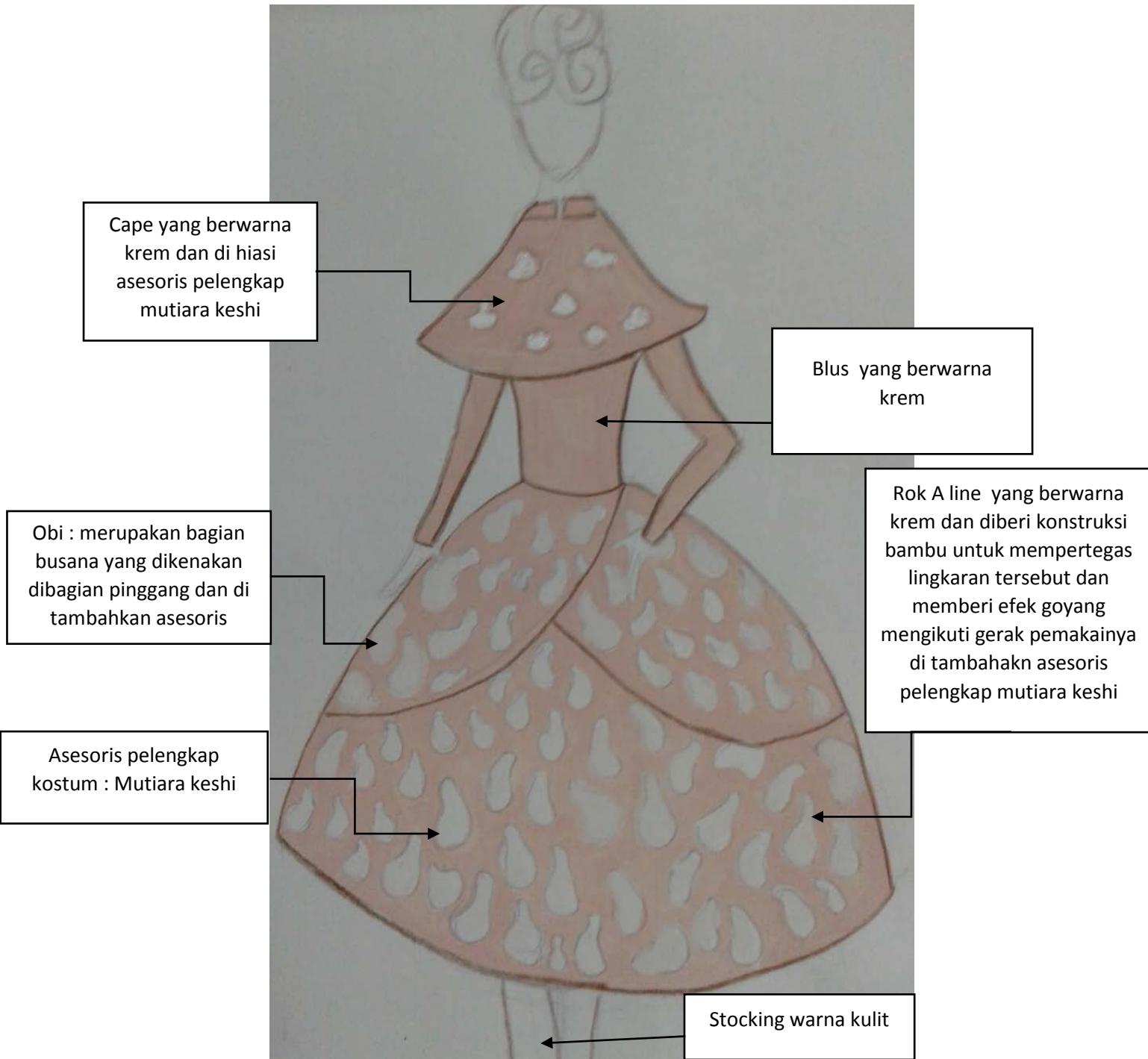
Desain kostum tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke terdiri dari 6 bagian. Desain rok A line, desain Obi, desain blus, desain *cape*, desain rok celana, stocking. Sehingga diperlukan penerapan unsur dan prinsip desain.

###### a. Penerapan unsur desain kostum tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke

- 1) Unsur desain yang digunakan untuk pembuatan kostum Mutiara Keshi Ratu Keke tersebut dengan menggunakan garis lengkung pada bagian rok A line, obi, *cape*, replika mutiara keshi sehingga akan tercipta kesan luwes dan

ceria. Kesan luwes tersebut dapat dilihat dari bentuk rok yang melengkung indah. Dengan demikian kostum tersebut akan lebih terlihat mengembang.

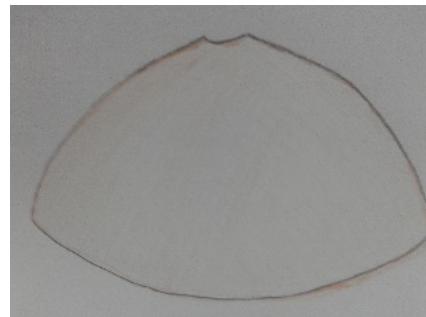
- 2) Unsur warna yang digunakan dalam merancang kostum Mutiara Keshi Ratu Keke warna yang digunakan yaitu warna krem, dimana warna krem merepresentasikan kelembutan dan klasik.
- b. Penerapan Prinsip desain kostum tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke
- 1) Prinsip desain yang digunakan pada kostum Mutiara Keshi Ratu Keke yaitu keseimbangan, karena bentuk pada rok seimbang agar lebih mudah dalam melakukan pergerakan dan lebih nyaman ketika digunakan saat tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke menari lincah diatas panggung saat pergelaran.



Gambar 2. Desain Kostum Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Nanang, 2016)

### c. Desain Rok A Line

Rok A line yang dikembangkan menjadi satu lingkar yang kemudian diberi konstruksi bambu untuk mempertegas lingkaran tersebut dan memberi efek goyang mengikuti gerak saat talent menari.



Gambar 3. Desain rok A line Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

### d. Desain Obi

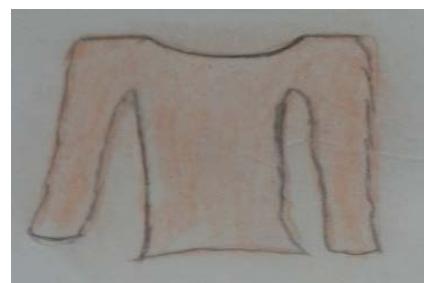
Obi merupakan bagian busana yang dikenakan dibagian pinggang yang kemudian di wujudkan dengan permainan pola membentuk untuk mendukung karakter kostum tersebut.



Gambar 4. Desain obi Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

e. Blus lengan panjang

Prinsip yang digunakan dalam desain ini adalah keseimbangan, karena sebelah kanan dan kiri seimbang. Untuk unsur yang digunakan dalam desain ini adalah warna. Warna yang digunakan adalah warna krem, dimana melambangkan kelembutan.



Gambar 5. Desain blus Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

f. Desain *cape*

*Cape* merupakan sepotong pakaian luar tanpa lengan yang memiliki potongan panjang pada bagian belakang dan dikenakan dengan cara diikatkan disekitar leher.



Gambar 6. Desain *Cape* Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

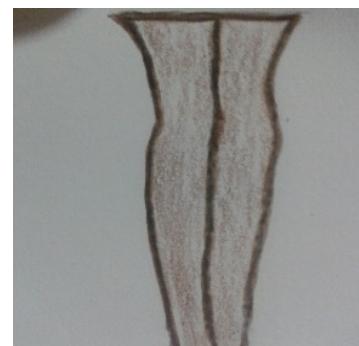
g. Desain rok celana



Gambar 7. Desain rok celana Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

h. Stocking

Stocking menggunakan warna kulit, untuk pelengkap kostum.



Gambar 8. Stocking Mutiara Keshi  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

2. Desain aksesoris pelengkap kostum

Asesoris pelengkap kostum ada 2 bagian yaitu Mutiara Keshi Ratu Keke dan Sepatu yang menggunakan *flat shoes*.

a. Aksesoris Mutiara Keshi Ratu Keke

Aksesoris Keshi mutiara yang ada dibagian kostum disebut juga dengan aksesoris pelengkap kostum, dengan bentuk dan ukuran yang tidak

sama. Menggunakan unsur desain warna, warna yang di pilih diantaranya warna putih yang menggambarkan karakter positif. Aksesoris dibuat menggunakan bahan spon ati diberi hiasan berupa gliter teknik dan spon ati dibentuk menyerupai Mutiara Keshi, dengan proses pembuatan aksesoris adalah, menyiapkan alat dan bahan diantaranya gunting, lem kayu, kuas, spon ati, kemudian spon ati di bentuk menyerupai Mutiara Keshi setalah itu di lapisi oleh lem kayu lalu ditaburi oleh gliter secukupnya setelah sesuai dengan warna yang diinginkan.



Gambar 9.Desain aksesoris pelengkap kostum Mutiara Keshi  
Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

#### b. Aksesoris Sepatu

Desain aksesoris sepatu menggunakan sepatu yang datar atau *flat shoes*. Desain ini menggunakan desain keseimbangan simetris, karena sepatu dipakai pada bagian kanan dan kiri seimbang. Untuk unsur desain menggunakan unsur warna, warna yang digunakan pada sepatu ini menggunakan warna krem. Agar dapat menjadi kesatuan saat digunakan dengan kostum.



Gambar 10.Desain sepatu Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

### 3. Desain Rias Wajah dan *face painting*

Desain rias wajah fantasi menggunakan desain keseimbangan asimetris. Karena pada bagian kiri menggambarkan Mutiara Keshi yang berbentuk tidak beraturan dan pada bagian kanan mewujudkan Mutiara Keshi yang cantik. Jadi keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan asimetris. Untuk unsur desain, rias wajah ini menggunakan unsur garis dan warna. Menggunakan garis lingkar agar melambangkan feminim dan tak terbatas. Menggunakan warna krem, putih, coklat yang melambangkan sifat protagonis, baik, ramah lincah, dan gembira.



Gambar 11.Desain Rias Wajah Mutiara Keshi Ratu Keke  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

#### 4. Desain Penataan Rambut

Desain penataan rambut menggunakan prinsip desain garis lingkar karena penataan rambut tokoh Mutiara Keshi ini bentuknya tidak sama, sehingga prinsip keseimbangannya asimetris. Untuk unsur desain, penataan rambut Mutiara Keshi Ratu Keke menggunakan unsur garis dan warna. Garis yang digunakan adalah garis lingkar yang melambangkan kesan feminim. Warna yang digunakan adalah warna krem. Yang melambangkan sifat netral lembut. Untuk penataan rambut Mutiara Keshi Ratu Keke menggunakan penataan fantasi. Untuk membuat desain penataan rambut yang sesuai dengan tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke menggunakan cemara dan tatanan Mutiara Keshi. Sanggul ini berkonsepkan sanggul fantasi, dan di berikan hiasan mutiara-mutiara dibagian-bagian sanggul tersebut untuk memperidah dan menimbulkan efek kilau mutiara.



Gambar 12. Desain Penataan Rambut Keshi Mutiara  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

## 5. Desain Pergelaran

Desain pergelaran Tata Rias dan Kecantikan 2014 mengangkat tema *Under The Sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara. Pergelaran ini bekerjasama antara panitia dan produser Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Dalam mempersiapkan pergelaran mulai dari latihan-latihan pagelaran, panggung, *fotobooth*, *backdrop*, naskah cerita serta pemilihan talent pada saat pergelaran semua kegiatan tersebut bekerjasama dengan Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. desain pergelaran ini dirancang guna menyiapkan hal-hal yang berkaitan dengan konsep pergelaran.

### 1. Pembentukan kepanitiaan

Dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara susunan kepanitia melibatkan banyak komponen, diantaranya adalah crew kamboja production yang dipimpin oleh Bapak Afif Ghurub Bestari yang mengkonsep pergelaran, selain itu juga menggunakan mahasiswa tata rias baik dari mahasiswi semester lima maupun semester tiga dan semester satu serta panitia tambahan panitia oprec dari HIMAGANA (Himpunan Mahasiswa Boga dan Busana).

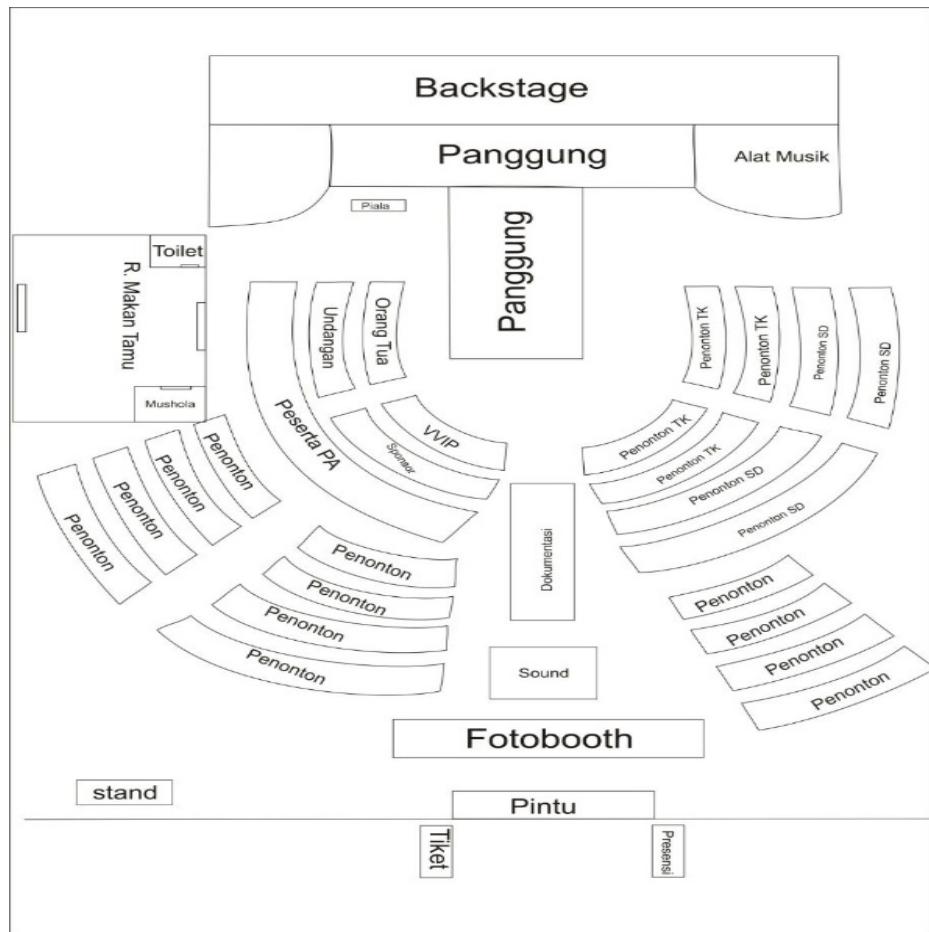
### 2. Konsep pagelaran

Pada pegelaran Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta 2014 ini mengusung tema *Under The Sea* yang dikemas dalam seni pertunjukan drama musikal. Dimana anak-anak yang menjadi target penyampaian edukasi. Selain sebagai sarana edukasi juga digunakan sebagai sarana hiburan dengan penampilan talent yang

mengenakan kostum dan rias wajah fantasi. Untuk menunjang penampilan yang maksimal dari pegelaran tersebut, pemain yang digunakan dalam pertunjukan tersebut sebagian juga anak-anak, sehingga penyampaian pesan kepada audien dapat mengena.

### 3. Konsep Penataan Panggung

Konsep penataan panggung yang digunakan pada pergelaran Sabda Raja Mutiara adalah panggung *proscenium* dengan penambahan panggung pada bagian depan setelah panggung utama. Alasan pemilihan panggung prosenium.yaitu panggung yang penontonya berada di satu arah , depan panggung. Penataan *properti* yang digunakan adalah hiasan berbagaia macam jenis ikan-ikan yang berada di bawah laut, yang berada didepan panggung dan terletak dibawah untuk memberikan penonjolan cerita dibawah laut.



Gambar 13. Desain konsep penataan panggung  
(Sumber: PDD, 2016)

### C. Develop ( Pengembangan)

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

Pembuatan desain untuk kostum Keshi Mutiara Ratu Keke meliputi blus, cape, rok A line, rok celana, obi, stocking, asesoris pelengkap kostum Mutiara Keshi Ratu Keke serta *flat shoes* dan desain penataan rambut. Kostum yang memakai adalah perempuan dewasa. Warna kostum

menggunakan warna krem. Untuk desain rias wajah, pada bagian kanan dibuat *face painting* bentuk Mutiara Keshi, untuk sebelah kiri dibuat rias cantik, untuk menunjukkan karakter seorang Ratu yang cantik dan anggun. Tokoh karakter Mutiara Keshi Ratu Keke dalam cerita merupakan tokoh yang Protagonis yang baik, ceria, tenang dan lincah. Sumber ide yang digunakan untuk membuat karakter Mutiara Keshi berasal dari Mutiara Keshi. Pengembangan sumber ide dari tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke yaitu pengembangan secara stilisasi. Dalam tahap ini dilakukan juga pengukuran terhadap talent untuk pembuatan kostum.

Setelah membuat desain, dilakukan validasi oleh ahli atau pakar kostum. Validasi dilakukan untuk mendapatkan persetujuan dari ahli kostum Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Kemudian dilakukan validasi oleh dosen pembimbing Ibu Yuswati, M.Pd. Ketika kedua desain tersebut telah diterima atau disetujui oleh ahli kostum dan dosen pembimbing, dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum. Namun, ketika desain belum mendapatkan persetujuan perlu dilakukan revisi desain.

Ketika desain kostum telah disetujui dapat dilakukan untuk pembuatan kostum, pembuatan kostum dapat dibuat sedikit demi sedikit. Setelah kostum jadi, dilakukan *fitting* kostum pada talent. Tujuan dilakukan *fitting* adalah kesesuaian kostum yang nantinya akan digunakan oleh talent. Ketika kostum ukurannya kurang sesuai, atau ada tambahan lainnya, akan dilakukan perbaikan kostum agar kostum menjadi sesuai yang diinginkan.

Test *make up* dan penataan rambut juga akan dilakukan untuk menyesuaikan antara *make up* sera penataan rambut. Tujuan dilakukan uji coba make up dan penataan rambut adalah agar menjadi satu kesatuan yang utuh antara *make up* dengan penataan rambut. Ketika *make up* dan penataan rambut belum di setujui atau diterima oleh dosen pembimbing, perlu dilakukan revisi hingga menjadi seperti yang diinginkan.

Prototype dihasilkan melalui uji coba tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke pertama kali *fitting* kostum pada tanggal 15 Januari 2017. Untuk tes *make up* dilakukan.

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

Dalam tahap disseminate atau penyebarluasan ini akan membahas tentang rancangan pergelaran, gladi kotor dan fitting kostum, penilaian ahli atau grand juri, gladi bersih serta pergelaran.

##### 1. Rancangan Pergelaran :

Rancangan pergelaran merupakan pokok penting dalam mempersiapkan mata kuliah Tugas Akhir. Pergelaran Sabda Raja Mutiara menampilkan hasil karya mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dalam melakukan kreativitas serta inovasi yang bereda-beda untuk mewujudkan rias wajah fantasi sesuai dengan karakter tokoh yang akan diperankan.

## 2. Gladi Kotor dan *Fitting* Kostum

Gladi kotor dan fitting kostum akan dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2017 di Gedung KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada saat gladi kotor dilakukan juga *fiting* kostum untuk mengukur kostum yang akan dikenakan oleh talent. Hasil dari gladi kotor yang dilakukan adalah latihan talent untuk *blocking* panggung, memakai kostum agar dapat menyesuaikan gerakan saat dipanggung.

## 3. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Penilaian ahli dilakukan pada hari Minggu, 22 Januari 2016 digedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta lantai 3, yang akan melibatkan 3 juri ahli pada beberapa kategori yaitu Seniman pertunjukan oleh Bapak Dr. Drs. Hajar Pamadi, M.A, ahli tata rias fantasi oleh Bapak Mamuk Rohmadona, S.Sn dan pemerhati seni oleh Ibu Dra.Esti Susilastrri, M.Pd. dilakukan penilaian juri untuk mengetahui peringkat terbaik dari seluruh mahasiswa yang melakukan Proyek Akhir pada Pergelaran drama musical Saba Raja Mutiara.

## 4. Gladi Bersih

Pada saat geladi bersih hal yang dilakukan adalah persiapan segala sesuatu yang diperlukan pada saat pergelaran. Untuk talent dilakukan latihan terakhir pada saat gladi bersih ini. Untuk mahasiswa Beautician juga melakukan latihan *blocking* panggung agar tidak bingung saat tampil saat pergelaran, gladi bersih dilaksanakan pada hari Minggu, 25 Januari 2017 bertempat digedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## 5. Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias FT UNY

Pada saat pergelaran talent di *make up* dan dipakaikan kostum serta penataan rambut seperti pada saat grand juri. Mahasiswa juga ber *make up* lengkap dengan menggunakan dress code yang telah disepakati. Pergelaran proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan akan diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 bertempat digedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

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

#### **A. Proses, hasil dan pembahasan *Define* (pendefinisian)**

Proses, hasil dan pembahasan *Define* menyimpulkan dari hasil analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide, berikut penjelasannya:

Sabda Raja Mutiara merupakan cerita dengan tema bawah laut yang mempergelarkan drama musical bercerita mengenai sebuah kerajaan Mutiara negeri dongeng. Didalam cerita sang Raja murka karena putrinya tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun pangeran sang kakak putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik dapat tumbuh dengan sempurna. Dalam perjalanan sang pangeran berjumpa dengan kejadian yang membuatnya menemukan arti kesempurnaan, dalam perjalannya sang pangeran bertemu dengan berbagai macam jenis-jenis ikan berbagai macam binatang-binatang laut, berbagai jenis kerang, coral,

dan air laut serta pangeran berjumpa dengan berbagai macam kejadian yang unik.

Tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke memiliki karakter protagonis dan mempunyai sifat baik hati dan berparas cantik serta menjadi seorang Ratu dalam cerita Sabda Raja Mutiara, tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke muncul pada saat scene ke lima diawali dengan berdialog bersama hoshi Ratu Keke bernyayi bersama dengan teman – teman yang baik seperti, hoshi, gofi, stari, klepu. Setelah selasai bernyanyi kemudian Ratu Keke bertemu seorang Pangeran yang bernama Perlo ingin bertemu dengan Ratu Keke, sang Pangeran bertanya dimana ada makhluk pintar yang dapat Pangeran jadikan untuk tempat bertanya mengapa perfiti atau adiknya tidak bisa menghasilkan mutiara yang bulat sempurna seperti ayah, ibu dan, kakaknya, lalu Ratu Keke menjawab dan memberikan petunjuk kepada Pangeran untuk pergi kelaut utara dan Pangeran akan bertemu dengan Civaeyes makhluk pintar yang bernama Cubu. Ketika Pangeran dan teman-temannya mencari dimana Civaeyes Cubu mereka menemui berbagai hambatan. Akhirnya dalam pencarian tersebut datanglah orang pintar bernama Cubu bersama Air Laut Utara, Civaeyes Cubu sudah mengetahui kedatangan Pangeran untuk menanyakan mengenai mutiara adiknya perfiti yang tak bisa sempurna. Civaeyes Cubu menjelaskan kepada pangeran bahwa kilau mutiara pada adiknya Prefiti semakin lama kilau mutiara tersebut akan berwarna warni, seperti spektra cahaya matahari dan itu yang dinamakan dengan mutiara *Baroque*. Civaeyes Cubu

menyuruh pangeran untuk segera pulang dan memberitahukan mengenai penjelasaanya tersebut kepada ayahnya yaitu Raja, dan jika tidak segera pulang keselamatan tahta Raja akan terancam.

Hasil mempelajari, memahami, mengkaji cerita Sabda Raja Mutiara melalui proses analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, sumber ide dan pengembangan sumber ide. Terciptanya tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara memiliki watak protagonis sebagai seorang ratu yang cantik, baik hati, lincah, ramah dan anggun. Karakteristik pada tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke adalah seorang perempuan dewasa yang mempunyai wajah cantik, baik hati, lincah, ramah dan anggun. Sesuai dengan sumber ide tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke di ambil dari sumber ide Mutiara Keshi yang telah dikembangkan melalui pengembangan sumber ide stilisasi untuk mencapai karakter yang ditentukan dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

## **B. Proses, hasil dan pembahasan desain (perencanaan)**

Tahap proses hasil dan pembahasan pengembangan kedua menggunakan pengembangan desain, yang akan membahas mengenai desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah desain *face painting*, desain penataan rambut dan desain pergelaran. Berikut pembahasan-pembahasan secara rincinya:

### **1. Kostum**

Proses pembuatan kostum Mutiara Keshi Ratu Keke meliputi : membaca alur cerita dan memahami ceritanya, karakter, sumber ide,

pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi, revisi, mencari ukuran, mencari penjahit, mencari bahan, *fitting*, validasi kostum.

Proses pembuatan kostum Mutiara Keshi Ratu Keke menggunakan jenis kain satin yaitu pembuatan rok lingkar yang bersusun tiga pada bagian utama rok lebih besar dan mengembang agar terlihat mengembang rok di bagian bawah rok di tambahkan bambu melingkar yang di jahit, pada lapisan kedua dan ketiga kain di jahit setengah lingkaran yang didalamnya ditambahkan dengan busa, baju dan rok di jahit secara terpisah pada bagian bahu di tambahkan cape agar terlihat menembang diberi tambahan busa yang dijahit.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir, yaitu tidak ada untaian mutiara keshi karena melihat postur tubuh talent yang kecil sehingga jika digunakan untaian mutiara keshi akan terlihat tenggelam.



Gambar 14. Desain akhir kostum  
(Sumber: Wika Nur K)



Gambar 15. Hasil akhir kostum  
(Sumber: Wika Nur K)

## 2. Asesoris pelengkap Kostum

Asesoris pelengkap kostum dibuat menggunakan bahan spon ati diberi hiasan berupa gliter teknik dan spon ati dibentuk menyerupai Mutiara Keshi Ratu Keke, dengan proses pembuatan asesoris adalah sebagai berikut : Siapkan alat dan bahan diantaranya gunting, lem kayu, kuas, spon ati, kemudian spon ati di bentuk menyerupai Mutiara Keshi setalah itu di lapisi oleh lem kayu lalu ditaburi oleh gliter secukupnya setelah sesuai dengan warna yang diharapkan.

## 3. Tata Rias Fantasi

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah fantasi dengan alasan agar menyerupai bentuk Mutiara Keshi sesungguhnya yang menceritakan tentang drama musical Sabda Raja Mutiara, teknik *face painting* menggunakan efek 2 dimensi dengan tujuan mewujudkan rias fantasi tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke dengan menggunakan bahan tambahan *scott* untuk menutupi pada bagian alis sebelah kanan. *Face painting* dibuat menggunakan kosmetik *face painting* dan menggunakan kuas dengan cara teknik melukis. Kosmetik yang digunakan berupa: foundation, bedak tabur, bedak padat, *face painting* latulip warna krem, blush on warna merah, lipstip warna krem, dan menggunakan bulu mata palsu.

Langkah -langkah pada rias wajah dan *face painting* sebagai berikut:

- a) Pertama bersihkan wajah talent menggunakan milk cleanser dan toner.



Gambar 16. Melakukan pembersihan wajah  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

b) Pengaplikasian pelembab pada wajah talent



Gambar 17. Pengaplikasian pelembab pada wajah talent  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

c) Kemudian pasangkan scot pada alis bagian kanan untuk menutupi alis  
dan untuk memudahkan pada saat pewarnaan.



Gambar 18. Menutup alis menggunakan sccot  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- d) Gunakan foundation untuk melapisi kulit talent. Kemudian gunakan shading dan tint.



Gambar 19. Pengaplikasian foundation, shading dan tint  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- e) Kemudian gunakan bedak tabur serta bedak padat agar kulit talent terlihat halus.



Gambar 20. Pengaplikasian bedak tabur dan bedak padat  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- f) Membuat pola Mutiara Keshi pada bagian kanan wajah talent menggunakan pensil alis, dengan bentuk yang tidak beraturan.



Gambar 21. Pembuatan pola mutiara keshi  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- g) Setelah selesai membuat pola, pengaplikasian *face painting* berwarna krem bercampur warna putih pada pola Mutiara Keshi yang sudah dibuat, mengaplikasikannya menggunakan kuas.



Gambar 22. Pengaplikasian *face painting*  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

h) Kemudian pertegas garis pola Mutiara Keshi menggunakan warna gold.



Gambar 23. Pengaplikasian mempertegas pola mutiara keshi  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- i) Aplikasikan eyeshadow berwarna krem



Gambar 24. Pengaplikasian eyeshadow  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- j) Pasangkan bulu mata atas berwarna hitam untuk mempertegas dan memperindah mata. Setelah itu aplikasikan eyeliner cair.



Gambar 25. Pengaplikasian bulu mata  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- k) Aplikasikan eyeliner pensil pada bawah mata.



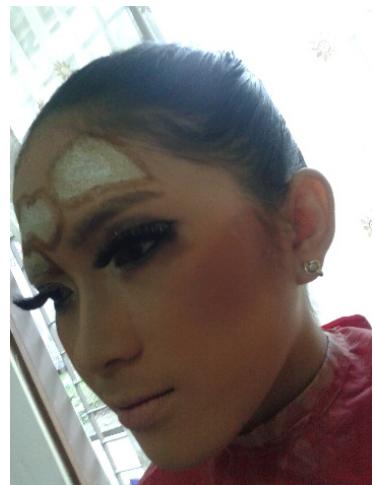
Gambar 26. Pengaplikasian eyeliner pensil bawah mata  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- l) Kemudian pembuatan alis cantik sebelah kanan



Gambar 27. Pembuatan alis  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

m) Pengaplikasian blush on berwarna merah



Gambar 28. Pengaplikasian blush on  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

n) Pengaplikasian lipstik



Gambar 29. Pengaplikasian lipstik  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

#### 4. Penataan rambut

Penataan rambut menggunakan teknik penataan rambut fantasi pada bagian puncak proses pembuatan cepol menggunakan rambut asli talent, jepit biting dan bahan yang digunakan harnet serta karet, bahan yang digunakan untuk merapikan rambut adalah *hair spray*. Penataan rambut menggunakan asesoris pelengkap kepala yang terbuat dari bahan strimin dengan fokus penataan pada sanggul yang telah dibentuk menyerupai Mutiara Keshi bertujuan agar mempermudah saat pemasangan.

Proses pembuatan sanggul fantasi menggunakan alat gunting, tang, lem tembak. Bahan yang digunakan yaitu strimin, harnet dan cemara dengan prosedur pembuatan sebagai berikut:

- a. Siapkan strimin, potong strimin menggunakan gunting
- b. Lipat strimin sesuai desain
- c. Memasangkan cemara pada strimin dengan cara dijahit
- d. Membuat tiga bentuk ukuran yang berbeda, kemudian pasangkan sebelah kanan kiri dan atas.
- e. Kemudian pasangkan harnet pada cemara agar terlihat rapih

Berikut langkah-langkah pemasangan penataan rambut diantaranya:

- a. Sisir rambut talent dan membuat cepol menggunakan rambut asli talent.
- b. Menyemprotkan hair spray pada bagian rambut talent supaya lebih rapi.

- c. Pasangkan sanggul fantasi pada kepala talent dengan menggunakan tambahan jepit rambut supaya kuat.



Gambar 30. desain akhir dan hasil akhir penataan rambut  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

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

Proses, hasil dan pembahasan develop (pengembangan) pada tahap ketiga ini memerlukan diantaranya validasi oleh ahli I, validasi desain oleh ahli II, pembuatan kostum dan asesoris, uji coba rias wajah, *face painting*, uji coba penataan rambut dan *prototype* tokoh, berikut penjelasannya secara lengkapnya:

#### **1. Validasi desain oleh ahli I**

Proses validasi desain dilakukan oleh Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. validasi dilakukan pada hari sabtu 10 Desember 2016, dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:

Pada rancangan desain awal yang telah dibuat yaitu terdiri dari rok A line dan blus lengan panjang yang terbuat dari kain satin berwarna krem dan menggunakan asesoris pelengkap kostum Mutiara Keshi Keke berwarna putih. Sedangkan untuk rancangan desain akhir ditambahkan cape pada

bagian pundak dan tambahan rok obi, tetap menggunakan warna krem dan aksesoris pelengkap kostum mutiara keshi yang berwarna putih dihiasi gliter pelangi. Hasil validasi awal belum menggunakan cape dan rok obi, sehingga muncul yang baru di validasi dengan ditambahkan cape dibagian pundak dan rok obi dibagian pinggang.



Gambar 31. Validasi desain awal  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)



Gambar.32 Validasi desain akhir  
(Sketsa: Wika Nur Kharima, 2017)

## 2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting* oleh dosen Ibu Yuswati, M.Pd validasi dilakukan pada tanggal 11 Januari 2017 dengan hasil validasi sebagai berikut, dengan hasil validasi awal yaitu menggunakan bentuk Mutiara Keshi dibagian kanan wajah yang kecil-kecil bulat hingga muncul desain yang di validasi terakhir yaitu bentuk yang besar supaya terlihat diatas panggung.



Gambar 33. Validasi desain awal      Gambar 34. Validasi desain akhir  
(Sketsa:Wika Nur Kharima, 2017)(Sketsa:Wika Nur Kharima, 2017)



Saran yang diberikan yaitu membuat *face painting* lebih dipertegas baik bentuk maupun warna sehingga menyerupai tokoh mutiara keshi.

### 3. Pembuatan kostum dan asesoris

Kostum dibuat oleh saudari Afifah sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu dua minggu. Aksesoris dibuat oleh saudari Afifah membutuhkan waktu satu minggu. Bahan yang digunakan yaitu, corduroy/busa angin, kain satin 8 meter, ballen tusuk. Kain keras m33. Cara pembuatan kostum, membuat pola sesuai desain, memotong kain sesuai pola, memindah tanda pola, pengepresan kain keras, menjahit cape (bahan utama, coruduroy furing), menjahit blus, menjahit obi, menjahit rok celana, membuat kontruksi bambu dengan rumus diameter dan keliling lingkaran.

Harga total pengeluaran pembuatan kostum dan aksesoris pelengkap Mutiara Keshi Ratu Keke.

Tabel. 2 total harga pembuatan kostum

Pembuatan kostum dan jasa	Rp. 1000.000
Pembuatan asesoris	Rp. 650.000
Pembuatan sanggul	Rp. 250.000
jumlah	Rp. 1.900.000

(Sumber: wika nur kharima, 2017)

#### 4. Validasi rias wajah dan *face painting*

Validasi rias wajah dilakukan sebanyak 5 kali yaitu pada tanggal 20 Desember 2016, jumat 23 desember 2016, jumat 23 desember, rabu 04 Januari 2017, rabu 11 januari 2017.

- Hasil validasi rias wajah dan *face painting* pertama pada Tanggal 20 Desember 2016 yaitu, bentuk yang tidak menyerupai mutiara keshi dan warna yang digunakan kurang sesuai.



Gambar 35. Uji coba rias wajah pertama  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- Hasil validasi rias wajah dan *face painting* kedua pada Tanggal 23 Desember 2016 yaitu, bentuk yang masih kurang beraturan dan terlalu kecil dan warna yang digunakan masih kurang tidak sesuai.



Gambar36. Uji coba rias wajah kedua  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- c. Hasil validasi rias wajah dan *face painting* ketiga pada tanggal 23 Desember 2016 yaitu, masih sama dengan validasi pertama masih pada bagian bentuk atau pola mutiara tidak terlihat jika dari depan dan warna yang digunakan masih kurang sesuai.



Gambar 37. Uji coba rias wajah ketiga  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

- d. Hasil validasi rias wajah dan *face painting* keempat pada tanggal 04 Januari 2017 yaitu, pola hampir menyerupai bentuk mutiara keshi, namaun warna yang digunakan masih kurang jelas.



Gambar 38. Uji coba rias wajah keempat  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

e. Hasil validasi rias wajah dan *face painting* kelima yaitu pada tanggal 11 Januari 2017 yaitu, bentuk sudah hampir menyerupai bentuk mutiara keshi dan warna yang digunakan menggunakan warna krem campur gold dan silver, sehingga akan menyesuaikan dengan kostumnya.



Gambar 39. Uji coba rias wajah kelima  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

##### 5. Validasi penataan rambut

Validasi penataan rambut dilakukan satu kali yaitu pada hari rabu 04 Januari 2017 yaitu, tidak ada perubahan pada bagian penataan

rambut dengan ditambahakan asesoris mutiara-mutiara yang ditempelkan pada bagian sanggul.

- a. Hasil validasi penataan rambut pada tanggal 04 Januari 2017.



Gambar 40. Uji coba penataan rambut  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

#### 6. *Prototype* tokoh

*Prototype* tokoh Mutiara Keshi yang dikembangkan hasil *fitting* kostum, asesoris, validasi *face painting* menujukan hasil sebagai berikut.

Penampilan tokoh Mutiara Keshi ratu Keke setelah melewati beberapa tahap dari beberapa validasi yang menghasilkan kostum yang terbuat dari bahan kain satin, menggunakan kontraksi bambu untuk penyangga agar mengembang. Kostum terdiri dari beberapa bagian seperti rok A line, obi, blus lengan panjang, cape, rok celana, dan stocking. untuk penataan rambut menggunakan sanggul fantansi, dan rias wajah fantasi/*face painting* yang berwarna krem, berikut adalah hasilnya.



Gambar 41. *Prototype* kostum Mutiara Keshi Keke  
(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pergelatran.

Dengan mengusung tema Under the sea. Pergelaran dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara pergelaran ini di selenggarakan pada tanggal 26 januari 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan sasaran penonton pada generasi muda, anak – anak, dan umum dengan tujuan mempersembahkan kekayaan bawah laut.

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

##### **1. Gladi Kotor dan *fitting* kostum**

Gladi kotor diselenggaran pada 15 januari 2017 bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan pemain Sabda Raja Mutiara. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah dapat menyesuaikan alur drama musikal.

## 2. Penilaian ahli (Grand Juri)

Kegiatan penilaian ahli (grand juri) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli grand juri diselenggarakan pada 15 januari 2017 bertempat di KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Bapak Dr. Drs. Hajar Pamadi, MA dari dosen Fakultas Ilmu Bahasa dan seni ahli rias fantasi diwakili oleh Bapak Mamuk Romadhona, S.SN, dan pemerhati seni diwakili oleh Ibu Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Surat Kabar Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup kreativitas mahasiswa, kehalusan riasan dan keserasian antara keseluruhan. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih menjadi 8 katagori penilaian diantaranya yaitu, kategori *The best total look* dengan tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dani Kurnia, kategori *the best make up* tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betrik, kategori *the best mermaid* tokoh Mermaid 1 karya mahasiswa Rizky Irdia, kategori *the best mutiara* tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania kategori *the best ikan* tokoh Lionfish karya mahasiswa Sabrina Nadila, kategori *the best kerang* tokoh Koral 1 karya nahasiswa Lutfi Puji Rahayau, kategori *the best air laut* tokoh Air Laut Selatan 1 karya mahasiswa Ica Cahaya, kategori *the best binatang laut* tokoh Bintang Laut karya mahasiswa Anisa Dewantari.

### 3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada 25 januari 2017 bertempat di Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk menyesuaikan area panggung, kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu menampilkan drama musical “Sabda Raja Mutiara”. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah dapat menyesuaikan area panggung.

### 4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema *Under the sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musical berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada 26 januari 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh wakil rektorat UNY, Dekan FT, Ketua Jurusan PTBB, Ketua Prodi Tata rias dan Kecantikan, Dosen Tata Rias, Dosen boga, anak - anak TK, pelajar SMK, umum. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah, anak - anak TK, pelajar SMK, dan umum pertunjukan dengan durasi 75 menit menampilkan kisah cerita anak - anak yang mengisahkan di kerajaan mutiara negeri dongeng sang raja murka karena putrinya tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana, namun pangeran kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah bahwa kita harus menjaga kekayaan bawah laut dan tidak ada yang sempurna.

Dalam pergelaran drama musical yang berjudul Sabda Raja Mutiara tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke tampil pada *scene* ke lima diawali dengan berdialog bersama hoshi lalu Ratu Keke bernyanyi dengan lagu yang berjudul nyanyian hati bersama dengan teman-teman baik seperti, hoshi, klepu, bintang laut stari. Setelah selesai bernyanyi dan menari ada seorang Pangeran yang bernama Perlo ingin bertemu dengan Ratu Keke, sang Pangeran bertanya “dimana ada makhluk pintar yang dapat Pangeran jadikan untuk tempat bertanya mengapa perfiti atau adiknya tidak bisa menghasilkan mutiara yang bulat sempurna seperti ayah, ibu dan, kakaknya”. Ratu Keke menjawab dan memberikan petunjuk kepada Pangeran untuk pergi kelaut utara dan Pangeran akan bertemu dengan makhluk pintar yang bernama Cubu. Ketika Pangeran dan teman-temannya mencari dimana Cubu mereka menemui berbagai hambatan. Akhirnya dalam pencarian tersebut datanglah orang pintar bernama Cubu bersama Air Laut Utara, Cubu sudah mengetahui kedatangan Pangeran untuk menanyakan mengenai mutiara adiknya perfiti yang tak bisa sempurna. Cubu menjelaskan kepada pangeran bahwa kilau mutiara pada adiknya Prefiti semakin lama kilau mutiara tersebut akan berwarna warni, seperti spektra cahaya matahari dan itu yang dinamakan dengan mutiara Baroque. Cubu menyuruh pangeran untuk segera pulang dan memberitahukan mengenai penjelasanya tersebut kepada ayahnya yaitu Raja, dan jika tidak segera pulang keselamatan tahta Raja akan terancam.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara, hasil keseluruhan dari penampilan tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke adalah sebagai berikut:

1. Proses rancangan kostum, asesoris, tata rias fantasi, penataan sanggul fantasi dan penataan tokoh karakter dari mutiara dengan sumber ide Mutiara Keshi dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :
  - a. Perancangan kostum tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke mengalami satu kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita Sabda Raja Mutiara tanpa menghilangkan karakteristik dari Mutiara Keshi, dengan menerapkan unsur desain garis lengkung sehingga akan tercipta kesan luwes dan ceria, dengan tambahan kontruksi bambu pada bagian rok A line sehingga terlihat mengembang, warna yang digunakan yaitu warna krem dan menggunakan prinsip desain keseimbangan, karena bentuk pada rok seimbang agar lebih mudah dakam melakukan pergerakan dan lebih nyaman ketika digunakan.
  - b. Perancangan rias wajah fantasi 2 dimensi tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke. Mutiara Keshi menggunakan warna krem dan putih pada *face painting*

sedangkan warna coklat untuk mempertegas bentuk mutiara keshi, dan menggunakan prinsip desain keselarasan.

- c. Perancangan penataan rambut fantasi tidak mengalami perubahan dosen pembimbing langsung menyetujui dengan rancangan yang diajukan merupakan penataan rambut fantasi dengan menerapkan unsur warna krem terang yang melambangkan kehangatan dan keanggunan dengan mempertahankan ciri-ciri dari tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke, dan adanya penambahan mutiara pada bagian sanggul untuk lebih memperindah sanggul sehingga menimbulkan efek berkilau kalau terkena cahaya lampu.
2. Penataan kostum dan aksesoris, pengaplikasian tata rias fantasi dan penataan rambut fantasi pada tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :
  - a. Desain kostum Mutiara Keshi Ratu Keke yang digunakan sebagai bentuk utama dari pembuatan rok A line yang dikembangkan menjadi satu lingkar yang kemudian diberi kontruksi bambu untuk mempertegas lingkaran tersebut dan memberi efek goyang mengikuti gerakan saat menari. Kemudian ditambahkan Obi merupakan bagian busana yang dikenakan dibagian pinggang yang kemudian diwujudkan permaianan pola membentuk mutiara untuk mendukung karakter kostum tersebut, dan *cape* yang diikatkan pada bagian pundak, kemudian pembuatan asesoris mutiara keshi lalu di tempelkan diseluruh bagian rok dan sedikit di bagian cape. Warna kostum menggunakan warna krem dan asesoris mutiara keshi

berwarna putih yang dihiasi gliter pelangi, sehingga akan menambahkan karakter feminim dan anggun pada tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke.

- b. Pengaplikasian tata rias fantasi berbentuk *face painting* dibuat dari bahan *face fainting* berwarna krem, putih dan coklat. Bentuk *face painting* dengan melakukan pengembangan ide stilisasi, dengan tidak meninggalkan karakteristik Mutiara Keshi.
- c. Penataan rambut tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke menggunakan teknik penataan rambut fantasi pada bagian puncak proses pembuatan sanggul menggunakan sisir rambut, jepit biting dan bahan yang digunakan harnet serta karet, bahan yang digunakan untuk merapikan rambut adalah *hair spray*. Penataan rambut menggunakan asesoris pelengkap kepala yang terbuat dari bahan strimin dengan fokus penataan pada sanggul yang telah dibentuk menyerupai mutiara keshi bertujuan agar mempermudah saat pemasangan.
3. Pergelaran drama musical Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.30 WIB di gedung Auditorium UNY acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor II UNY, Wakil Dekan II FT UNY , Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias dan dosen PTBB. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak TK, SD, SMK dan umum, pertunjukan dengan durasi 75 menit. Pentas bertema drama musical ini dikemas dalam pertunjukan *live / langsung* di panggung indoor berbentuk panggung *proscenium property* pendukung backdrop beragamabu dunia bawah laut, serta *property* ikan-ikan yang ditempel pada

bagian depan panggung. Musik pendukung pada saat tokoh Mutiara Keshi Ratu Keke menari dengan irungan musik dan lagu berjudul nyanyian hati berkostum Mutiara keshi,tata rias fantasi dan tatanan rambut sanggul fantasi.

## **B. Saran**

Setelah melakukan pergelaran drama musical Sabda Raja Mutiara maka terdapat beberapa saran yang dilakukan sebagai acuan untuk pergelaran yang akan dilakukan pada kemudian hari. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Rancangan
  - a. Rancangan kostum, rias fantasi dan sanggul sebaiknya dilakukan setelah mengetahui karakter dari tokoh yang akan diperankan, sehingga bisa untuk memahami, mengkaji dan menganalisis dari alur cerita pergelaran.
  - b. Membuat rias wajah fantasi agar tahan lama dan tidak mudah luntur sebaiknya menggunakan *foundation waterproof* dan menggunakan *face painting* Latulip dan Viva.
2. Hasil
  - a. Diharapkan mempertimbangkan pemasangan hiasan rambut agar terlihat dari jauh sehingga tujuan dari pemasangan asesoris pada rambut tercapai.
  - b. Penyimpanan kostum agar tidak rusak menjelang pementasan sebaiknya dilakukan dengan cara menggantung kostum.
  - c. Saat melaksanakan rias wajah sebaiknya diperhatikan kenyamanan talent

- d. Pemasangan sanggul atau penataan rambut jangan sampai merusak rambut dari talent .
- 3. Pergelaran
  - a. Sebaiknya ada komunikasi yang baik dan efektif antara sutradara, dosen dan mahasiswa sehingga satu suara saat ada konfirmasi dari pihak lain atau pihak luar.
  - b. Sebaiknya proses persiapan pergelaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.
  - c. Saran untuk rekan mahasiswa untuk persiapan pergelaran diharapkan lebih kompak lagi.
  - d. Saran untuk kepanitiaan diharapkan untuk lebih disiplin dapat bekerja sama dan tidak mudah menyerah.
  - e. Sebaiknya mahasiswa yang akan melaksanakan pagelaran memahami tokoh terutama dari karakter tokoh yang akan diperankan.

## DAFTAR PUSTAKA

A.P.Klapingelang.(2008). *Teori musik dasar*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.

Afif Ghurub Bestari. (2016) *Sinopsis Sabda Raja Mutiara*.

Adam Chaque (2012) *teknik pemijakan kerang mutiara*. Diakses melalui

<http://maximapearl.blogspot.co.id/> 10 April 2017 pukul 22.46 WIB.

Abbas. (2008) *Definisi Dubbing*. Diakses melalui

<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-dubbing/> 20 April 2017 pukul 20.04 WIB.

Bintang Wahyu (2015) *sinopsis cerita*. Diakses melalui <http://www.parcelbuku.net/sukses-un-smpmts-2017/> 10 April 2017

Pukul 22.30 WIB.

Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Didik Nini Thowok. (2012). *Stage make-up*. Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.

Eko Santoso, dkk. (2008). *Seni teater*. Departemen Pendidikan Nasional

Eko Santosa, dkk (2008), *Seni Teater Jilid 2*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira, (2008), *Tata Busana SMK Jilid 2*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta

Enny Zuhni Khayati. (1998). *New Light Heritage*. Diakses melalui <Httpzz://eprints.uny.ac.id/> 12 April 2017 pukul 20.23 WIB.

Fauziyah. (2016). *Manfaat Pendidikan Seni Musik Bagi Anak Usia Dini*, Di akses melalui <http://upithfauziyah.blogspot.co.id/2016/04/manfaat-pendidikan-seni-musik-bagi-anak.html>. Pada 13 Maret 2017 pukul 20.30 WIB

Gustaf Mamangkey, (2009). *Budidaya Kerang Mutiara*. Diakses melalui <http://mutiara-mutiara.blogspot.co.id/2007/07/budidaya-kerang-mutiara.html> 12 April 2017 pukul 22.31 WIB.

Hendro Martono.(2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.

Hernawan J Waluyo.(2002). *Teori pengajaran*. Yogyakarta. PT. Hamidita Graha Widya

Harry Sulistianto (2006). *Seni budaya*. Grafindo Media Pratama  
Imam Mudin 2011. *Mengenal Panggung*. Diakses melalui <http://imam-trompah.blogspot.co.id/2011/05/mengenal-panggung-dalam-teater.html> pada 12 April 01.30 WIB.

Ivon Rose. (2000). *Pengertian Dubbing*. Diakses melalui <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-dubbing/> 20 April 2017 pukul 20.04 WIB.

Jaya Tri Hartono. (2015). Di akses melalui <https://www.yogyes.com/id/yogyakartatourismobject/beach/nglambor/>. 13 Maret 2017 pukul 19.15 WIB.

Kriya Indonesian Craft. Di akses melalui <https://anekamutiara.wordpress.com/jenis-jenis-mutiara/> pada 17 Maret 2017 pukul 20.30 WIB

Muriyono. (1997). *Pengertian dubbing*. Diakses melalui

<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-dubbing/> 20 April 2017 pukul 20.04 WIB.

Navita 2015. *Kursus jahit yogyo*. Diakses melalui

<http://kursusjahityoga.blogspot.co.id/2015/03/sumv.html> pada 12 April 2017 pukul 02.47 WIB.

KBBI: *synopsis*. Di akses melalui

(<http://kbbi.web.id>) [https://id.wikipedia.org/wiki/Sinopsis\\_novel](https://id.wikipedia.org/wiki/Sinopsis_novel) pada 13 Maret pukul 19.40 WIB.

Kartika (2012) *penataan rambut*. Diakses melalui [www.alideshare.net](http://www.alideshare.net) 12 April 2017 pukul 08.45 WIB.

Kusumadewi, dkk (1986) *Pengetahuan dan Seni Tata Rambut Modren*, Jakarta :  
Yayasan Insitut andragogi Indonesia.

Ketut Adi Candra, (2008). *Sejarah Mutiara*. Diakses melalui  
<https://teena82.wordpress.com/2008/06/09/sejarah-mutiara/12> April 2017  
pukul 21.50 WIB.

Rahmida Setiawati, dkk .(2006). *Seni budaya 2*. Yogyakarta: Yudhistira.

Rahmida Setiawati,dkk.(2007). *Seni budaya 1*. Yogyakarta: Yudhistira.

Rostamailis, Hayatunnufus & Merita Yanita, (2008), *Tata Kecantikan Rambut Jilid 2*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

Rahayu (2012). *Penataan rambut*. Diakses melalui [rahayuiyu.blogspot.co.id](http://rahayuiyu.blogspot.co.id) 12 April 2017 pukul 09.29 WIB.

Ririn Irawati (2012). *Pengertian Asesoris*. Diakses melalui

<http://ririnnhidayati.blogspot.co.id/2012/> 12 April pukul 19.23 WIB.

Sri Marwati Eka Turyani. (2012). *Rias Wajah Fantasi*. Menteri Pendidikan dan Pelatihan Keahlian Pariwisata.

Sri Widarwati. (2000). Desain Busana II Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Sri Puryono, *Mengelola Laut Untuk Kesejahteraan Rakyat*, PT. Gramedia Pustaka Utama, 2016, Jakarta. Hlm.2

Sugiyanto (2005). *Kesenian SMP Jilid 1 Untuk Kelas VII*. Jakarta: Erlangga

Triyanto, Noor Fitrihana dan Mohammad Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesori dari tanah liat*. Klaten: PT. Macana Jaya

Tikka Uliz. (2013). *Busana Pesta*. Diakses melalui

[http://tikauliz.wordpress.com/2013\\_09\\_01](http://tikauliz.wordpress.com/2013_09_01) 19 April pukul 22.30 WIB.

Uswatun Hasanah, Melly Purbawati dan Muchammad Noerharyono.(2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya

PR Wire (2013). *Keanekaragaman hayati laut indonesia terbesar didunia*.

Diaksesmelalui <http://www.antaranews.com/berita/392539/keanekaragaman-hayati-laut-indonesia-terbesar-di-dunia> 10 April 2017 pukul 21.39 WIB.

Widjiningsih. (1983). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

Yeni Rachmawati.(2005). *Musik sebagai pembentuk budi pekerti*, sebuah panduan untuk pendidikan.

# **LAMPIRAN**

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

Lampiran 1. Susunan Acara pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutira

(Sumber: Sie Acara, 2017)



Lampiran 2. Foto beautician dan tokohKeshi Mutiara Keke

(Sumber: Mataram Studio 2107)



Lampiran 3. Foto Keshi Mutiara Keke saat berdialog

(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)



Lampiran 4. Foto pada saat tokoh Keshi Mutiara diatas panggung

(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)



Lampiran 5. Foto pada saat Keshi Mutiara menari di atas panggung

(Sumber : Wika Nur Kharima, 2017)



Lampiran 6. Foto bersama dengan dosen pembimbing Ibu Yuswati, M.Pd

(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)



Lampiran 7. Foto pada saat fashion show beautician dan Keshi Mutiara Keke diatas panggung

(Sumber: Wika Nur Kharima, 2017)



Lampiran 8. Desain tiket pergelaran Sabda Raja Mutiara  
(Sumber: Sie PDD, 2017)



Lampiran 9. Poster acara pergelaran

(Sumber: Sie PDD, 2017)



Lampiran 10. Foto penataan kursi pada saat gladi bersih

(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran. 11 Penataan panggung, Backdrop, dan property panggung

(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran 12. Foto pembukaan acara oleh MC

(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran 13. Foto pada saat pemberian sambutan oleh Wakil Rektor II UNY

(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran.14. Foto sambutan Ketua panitia Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran.15. Foto Pembukaan Secara simbolis oleh Bapak Wakil Rektor II UNY  
(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran.16. Foto Pemberian penghargaan kepada juri oleh Bapak Wakil Dekan II FT UNY  
(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran. 17. Pemberian penghargaan kepada sutradara oleh Ibu Ketua Jurusan PTBB FT UNY

(Sumber: Mataram Studio, 2017)



Lampiran. 18. Foto bersama dengan jajaran Dekanat, Ketua Jurusan, juri, dosen Tata Rias Kecantikan dan Mahasiswa

(Sumber: Mataram Studio, 2017)