

**TATA RIAS FANTASI KERANG ABALON LONA 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**



**TIKA NUR FADILAH**

**14519134005**

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



## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

### TATA RIAS FANTASI KERANG ABALON LONA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun Oleh :

**TIKA NUR FADILAH**

**NIM. 14519134005**

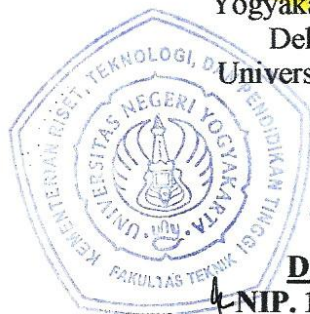
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias  
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 17 Maret 2017

#### TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yuswati, M.Pd Ketua Penguji		10 April 2017
Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Penguji		11 April 2017
Elok Novita, S.Pd. Sekretaris		11 April 2017

Yogyakarta, 25 April 2017

Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta,



**Dr. Widarto, M.Pd**

NIP. 19631230 198812 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Tika Nur Fadilah  
NIM : 14519134005  
program studi : Tata Rias dan Kecantikan  
fakultas : Teknik  
judul proyek akhir : Tata Rias Fantasi Kerang Abalon Lona 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 acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 09 Maret 2017

Yang Menyatakan,



Tika Nur Fadilah  
NIM. 14519134005

## **MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al Baqarah (2) : 286)

“Jangan tunggu orang lain yang mengajak. Anda yang mengubah dunia.”

(Malala Yousafz)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk sukses”

(Nurholilah)

“Sebuah mutiara untuk menjadi bentuk yang indah harus mengalami proses tekanan yang dahsyat. Begitu pula kehidupan, tiap tekanan yang hebat dalam sebuah ujian akan membentuk kita menjadi pribadi yang lebih kuat”

(Tika Nur Fadilah)

“Ukuran kehebatanmu bukan dari seberapa banyak hartamu, seberapa sibuk aktivitasmu, namun hebatmu adalah besarnya manfaat atas semua itu dapat dirasakan oleh orang lain”

(Tika Nur Fadilah)

# **TATA RIAS FANTASI KERANG ABALON LONA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Oleh:  
**TIKA NUR FADILAH**  
**NIM. 14519134005**

## **ABSTRAK**

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias fantasi, dan penataan rambut tokoh Kerang Abalon Lona dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, 2) menerapkan kostum, aksesoris, tata rias fantasi, dan penataan rambut tokoh Kerang Abalon Lona dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, 3) menampilkan tokoh Kerang Abalon Lona dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan R&D dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* dengan membaca, menganalisis cerita, karakteristik dan karakter tokoh Kerang Abalon Lona, sumber ide, dan pengembangan sumber ide, 2) *design* membahas desain kostum, aksesoris, tata rias fantasi, penataan rambut dengan menerapkan prinsip dan unsur desain, serta mendesain pertunjukan, 3) *develop* membahas pengembangan desain tahap validasi kostum 5 kali, tata rias fantasi 7 kali, dan penataan rambut 2 kali sampai penerapan pada model sementara, dan 4) *disseminate* membahas kegiatan yang dirancang meliputi rancangan pertunjukan, gladi kotor dan *fitting* kostum, grand juri, gladi bersih, dan pertunjukan utama. Dilaksanakannya di laboratorium Tata Rias dan Kecantikan, KPLT lantai 3, dan Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2016 - Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) terwujudnya rancangan kostum, aksesoris, tata rias fantasi, dan penataan rambut dengan menggunakan unsur-unsur desain yaitu garis, ukuran, nilai gelap terang, warna, tekstur, dan menerapkan prinsip-prinsip desain yaitu prinsip keselarasan dan keseimbangan, 2) terwujudnya penataan kostum berupa rok mini yang menggambarkan kaki abalon, replika kerang sebagai cangkang abalon, aksesoris mahkota menggambarkan habitat abalon, rias fantasi abstrak 2D menggambarkan warna-warna abalon, dan penataan rambut fantasi menggambarkan cangkang abalon, 3) terselenggaranya pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Kerang Abalon Lona pada *scene* 2 dan 10 dilaksanakan pada 26 Januari 2017 pukul 13.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 850 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci : *tata rias fantasi, Kerang Abalon Lona, drama musikal Sabda Raja Mutiara.*

**FANTASY MAKE UP FOR ABALON SHELL LONA IN THE MUSICAL DRAMA  
SHOW OF SABDA RAJA MUTIARA**

By:  
**TIKA NUR FADILAH**  
**NIM. 14519134005**

**ABSTRACT**

*This final project aims: 1) to create the design of costume, accessories, fantasy make up, and the hairstyle of the character Abalon Shell Lona in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara, 2) to wear the costume, accessories, fantasy make up, and the hairstyle of the character Abalon Shell Lona in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara, 3) to show the character Abalon Shell Lona in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara.*

*The method used to achieve the aims is R&D with 4D development model, 1) define done by reading, analyzing the story, the character of Abalon Shell Lona and its characteristics, source of idea, and the development of the idea, 2) design done by discussing the design of costume, accessories, fantasy make up, the hairstyle by applying the principles and elements of design, and the design of the show, 3) develop done by discussing the development of the design including 5 times validation of the costumes, 7 time validation of fantasy make up, 2 time validation of hairstyle to applying temporary model, and 4) disseminate discussing the arranged activities including the concept of show, rehearsal and costume fitting, board of jury, grand rehearsal, and the show. The show was held at Laboratory of Study Program of Cosmetology and Beauty, KPLT floor 3, and in Auditorium of Yogyakarta State University for three months from October 2016 to January 2017.*

*The products of this project are: 1) the design of costume, accessories, fantasy make up, and the hairstyle which is using the elements of design which are lines, sizes, contrast, colour, texture, and applying the design principles, balance and harmony, 2) the costume in the form of mini skirt illustrating the Abalon feet, the replica of clam as the abalon's shell, the crown accessories illustrating the abalon's habitat, 2D abstract make up illustrating the abalon's colours, and the fantasy hairstyle illustrating the abalon's shell, 3) the Sabda Raja Mutiara musical drama show which performing the character Abalon Shell Lona at scene 2 and 10 held on 26<sup>th</sup> January 2017 at 01.00 pm in Auditorium of Yogyakarta State University which was attended by 850 viewers and it was conducted successfully.*

*Keywords: fantasy make up, Abalon Shell Lona, Sabda Raja Mutiara musical drama.*

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik, dan Hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan judul “TATA RIAS FANTASI KERANG ABALON LONA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA”.

Pembuatan laporan ini dimaksudkan untuk mempertanggungjawabkan hasil karya pengembangan proyek akhir.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yuswati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir
2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd. selaku Penguji Tugas Akhir
3. Elok Novita, S.Pd. selaku Sekretaris Tugas Akhir
4. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan PTBB
5. Asi Tritanti, M.Pd. selaku Ketua Prodi Tata Rias dan Kecantikan
6. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik UNY
7. Orang tua yang selalu senantiasa memberi dukungan dan doa, tim bapak Afif, srikandi rias serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga Allah memberikan balasan yang setimpal atas amal kebaikan yang telah diberikan. Sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik, tepat waktu dan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan laporan ini. Kami berharap laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 09 Maret 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PROYEK AKHIR</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</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 .....	4
F. Manfaat .....	5
G. Keaslian Gagasan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Sinopsis Cerita .....	7
B. Sumber Ide .....	7
C. Desain .....	12
D. Kostum dan Aksesori Pendukung .....	18
E. Tata Rias Wajah .....	21
F. Penataan Rambut .....	22
G. Pergelaran .....	23
<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN</b> .....	<b>31</b>
A. <i>Define</i> (pendefinisian) .....	31
B. <i>Design</i> (perencanaan) .....	33
C. <i>Develop</i> (pengembangan) .....	42
D. <i>Disseminate</i> (penyebarluasan) .....	43
<b>BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>45</b>
A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (pendefinisian) .....	45
B. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Design</i> (perencanaan) .....	45
1. Kostum .....	46
2. Aksesori .....	48
3. Rias wajah .....	53

4. Penataan rambut .....	59
C. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (pengembangan).....	62
1. Validasi desain oleh ahli I .....	62
2. Validasi desain oleh ahli II.....	66
3. Pembuatan kostum dan aksesoris .....	66
4. Validasi Rias Wajah Fantasi .....	67
5. Validasi penataan rambut .....	71
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (penyebarluasan).....	72
1. Gladi kotor dan <i>fitting</i> kostum .....	72
2. Penilaian ahli (grand juri).....	73
3. Gladi bersih .....	74
4. Pergelaran utama .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide Kerang Abalon.....	32
Gambar 2. Desain Kostum Tokoh Kerang Abalon Lona.....	35
Gambar 3. Desain Rias Fantasi Tokoh Kerang Abalon Lona.....	38
Gambar 4. Desain Aksesoris Kepala.....	40
Gambar 5. Desain Sanggul.....	42
Gambar 6. Desain Panggung.....	42
Gambar 7. Kostum Tokoh Lona Kerang Abalon.....	48
Gambar 8. Alat dan Bahan Membuat Aksesoris.....	49
Gambar 9. Proses Pewarnaan Ranting Pohon.....	50
Gambar 10. Proses Pembuatan Replika Kerang Ukuran Kecil.....	51
Gambar 11. Aksesoris Kepala.....	52
Gambar 12. Alat dan Bahan Membuat Replika Kerang Abalon.....	52
Gambar 13. Proses Pewarnaan Replika Kerang Abalon.....	53
Gambar 14. Replika Kerang Abalon.....	54
Gambar 15. Persiapan Alat, Bahan, dan Kosmetik.....	55
Gambar 16. Tahap Membersihkan Wajah Model.....	55
Gambar 17. Tahap Mengaplikasikan <i>Foundation</i> .....	56
Gambar 18. Tahap Membersihkan Wajah Model.....	56
Gambar 19. Tahap Membuat Pola.....	56
Gambar 20. Tahap Mengaplikasikan <i>Face Painting</i> .....	57
Gambar 21. Tahap Mengaplikasikan Warna <i>Eye shadow</i> .....	57
Gambar 22. Tahap Mengaplikasikan <i>Eyeliners</i> .....	58
Gambar 23. Tahap Mengaplikasikan Eye Shadow dikelopak Mata.....	58
Gambar 24. Tahap Memasang Bulu Mata.....	59
Gambar 25. Tahap Mengaplikasikan <i>Lipstick</i> .....	59
Gambar 26. Desain Awal dan Hasil Akhir Rias Fantasi.....	60
Gambar 27. Tahap Persiapan Alat dan Bahan.....	61
Gambar 28. Tahap Mengeringkan Sanggul.....	62
Gambar 29. Desain Awal dan Hasil Akhir Pembuatan Sanggul.....	62
Gambar 30. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris.....	63
Gambar 31. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris I.....	64
Gambar 32. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris II.....	64
Gambar 33. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris III.....	65
Gambar 34. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris IV.....	66
Gambar 35. Hasil Validasi Desain Kostum dan Aksesoris V.....	66
Gambar 36. Validasi Desain <i>Make up</i> dan Penataan Rambut.....	67
Gambar 37. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Fantasi I.....	69
Gambar 38. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Fantasi II.....	69
Gambar 39. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Fantasi III.....	70
Gambar 40. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Fantasi IV.....	70
Gambar 41. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Fantasi V.....	71
Gambar 42. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Fantasi VI.....	71
Gambar 43. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Fantasi VII.....	72
Gambar 44. Hasil Validasi Penataan Rambut I.....	72

Gambar 45. Hasil Validasi Penataan Rambut II .....	73
Gambar 46. Penampilan Kerang Abalon Lona di <i>Scene</i> 2.....	76
Gambar 47. Penampilan Kerang Abalon Lona di <i>Scene</i> 10.....	77
Gambar 48. Penampilan Kerang Abalon Lona di atas Panggung.....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Efek <i>Lighting</i> Terhadap <i>Make Up</i> .....	28
Tabel 2. Kebutuhan dalam Pembuatan Kostum Kerang Abalon Lona .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Bersama Tokoh Kerang Abalon Lona.....	85
Lampiran 2. Penampilan Kerang Abalon Lona Saat Grand Juri.....	85
Lampiran 3. Penampilan Kerang Abalon Lona Saat Proyek Akhir .....	86
Lampiran 4. Penampilan <i>Beautician</i> dan Kerang Abalon Lona .....	86
Lampiran 5. <i>Make Up</i> Fantasi Kerang Abalon Lona .....	86
Lampiran 6. Tokoh Kerang Abalon Lona .....	87
Lampiran 7. Foto Bersama Bimbingan Bu Yuswati .....	87
Lampiran 8. Susunan Panitia Pergelaran Proyek Akhir.....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Indonesia selain terkenal akan keindahan alam, keunikan dari adat istiadat serta kelezatan kuliner yang khas dari berbagai daerah, Indonesia juga terkenal akan wisata baharinya (Berwisata 2015, diakses 14 Februari 2017). Walaupun demikian, masih banyak tempat-tempat wisata di Indonesia yang jarang dikunjungi. Hal ini dikarenakan kebanyakan orang mengunjungi tempat yang sudah dikenal saja (Williamis 2016, diakses 14 Februari 2017). Salah satu kota tujuan wisata di Indonesia yang populer yaitu Pulau Lombok dimana banyak wisatawan manca negara yang terpesona dengan panorama pantai dan keindahan taman laut Lombok. Selain itu sajian kuliner berbahan kerang abalon menjadi menu favorit di sana. Namun, produksi abalon yang didapatkan dari tangkapan di alam yang menimbulkan kekhawatiran penurunan populasi di alam. Ketersediaan benih kerang abalon di alam yang sangat terbatas tidak dapat diandalkan untuk pengembangan budidaya maupun konsumsi (Anita Bidaryati, M. Johan Chandra, dan Fariq Azhar 2009, diakses 19 Maret 2017).

Kerusakan ekosistem laut pada umumnya diakibatkan karena pemanfaatan sumber daya yang tidak terkendali dengan cara illegal seperti penangkapan ikan di daerah terumbu karang dengan menggunakan bahan beracun dan bahan peledak, reklamasi pantai, pengambilan karang hidup untuk tujuan komersial, dan pencurian kekayaan laut lainnya (Mukhtar 2013, diakses 14 Februari 2017). Mengagumi kekayaan biota laut Indonesia juga memberikan wawasan dan

pengetahuan baru tentang jenis-jenis biota laut berikut kebiasaan hidup dan habitat alamnya yang dapat menjadi sumber ide untuk mengembangkan naskah drama musikal, seperti berbagai macam kerang, ikan hias yang berwarna-warni, terumbu karang, beragam jenis hewan laut, gelombang laut dan aneka mutiara yang indah. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan beragam flora dan fauna bawah laut menjadi alasan untuk mengemasnya dalam sebuah cerita drama musikal bagi anak-anak dan remaja.

Kostum dan aksesoris, tata rias, serta penataan rambut merupakan daya tarik dalam pertunjukan drama musikal. Bentuk tanggung jawab bagi mahasiswa rias untuk menciptakan suatu karya yang merupakan perwakilan dari karakteristik dan karakter tokoh yang akan ditampilkan, memerlukan kreativitas, pengetahuan, informasi dan pemahaman tokoh agar dapat menentukan bagaimana merancang kostum dan aksesoris, merancang tata rias, merancang sanggul, serta menata dan mengaplikasikan pada model, dan memperlakukannya pada pertunjukan drama musikal.

Perkuliahan selama 5 semester khususnya pada mata kuliah rias dan sanggul atau *styling*, akan diuji aplikasinya dalam masing-masing tokoh sesuai naskah drama musikal yang dikembangkan. Perlu kerjasama yang baik dengan berbagai pihak terkait pemilihan model, latihan, perencanaan tata panggung, tata lampu, musik pendukung, *layout*, pendukung acara, dimana semua kegiatan tersebut dapat dilaksanakan oleh pihak lain. Akhirnya, masing-masing tokoh akan dipentaskan di atas panggung sebagai pertanggungjawaban moral sebagai penata rias. Pertunjukan proyek akhir prodi Tata Rias dan Kecantikan yang direncanakan

akan diselenggarakan pada 26 Januari 2017, berbentuk drama musikal ini mengusung cerita yang memiliki pesan moral mencintai biota laut Indonesia yang berjudul “Sabda Raja Mutiara”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Masih banyak tempat-tempat wisata di Indonesia yang jarang dikunjungi oleh wisatawan serta ketersediaan benih kerang abalon di alam yang sangat terbatas menimbulkan kekhawatiran penurunan populasi.
2. Kerusakan ekosistem laut pada umumnya diakibatkan karena pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkendali dengan cara illegal serta kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan beragam flora dan fauna bawah laut.
3. Kurangnya pengalaman untuk merancang, menata, menampilkan kostum dan aksesoris, tata rias, serta penataan rambut pada model agar dapat mewakili karakter tokoh yang akan disampaikan tanpa menghilangkan karakteristik Kerang Abalon sesungguhnya.
4. Kurangnya keterampilan dan kompetensi mahasiswa tata rias dalam merias, menyanggul dan *styling* diuji pada pergelaran proyek akhir prodi Tata Rias dan Kecantikan serta moral sebagai penata rias dipertanggungjawabkan, ketika masing-masing tokoh dipentaskan di atas panggung.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas dan segala keterbatasannya maka saya membatasi masalah tentang merancang kostum, merancang tata rias, merancang sanggul dan aksesorinya, serta mengaplikasikan dan menata pada model Kerang Abalon Lona, dan mempergelarkan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

### **D. Rumusan Masalah**

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

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

### **E. Tujuan**

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

1. Menghasilkan rancangan kostum dan aksesoris, rancangan tata rias fantasi, dan rancangan penataan rambut tokoh Kerang Abalon Lona dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

2. Menerapkan tata rias fantasi, penataan rambut, kostum dan aksesoris tokoh Kerang Abalon Lona pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Kerang Abalon Lona dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

#### **F. Manfaat**

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

1. Manfaat bagi penyusun:
  - a. Mengasah kemampuan *hardskill* dalam bidang merias, menyanggul, menata aksesoris, dan menata kostum pertunjukan.
  - b. Sebagai sarana mempromosikan diri dalam bidang usaha tata rias dan sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.
  - c. Dapat belajar bekerja dalam tim yang solid untuk menyukseskan pertunjukan drama musikal.
  - d. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
  - e. Sebagai bekal untuk menjadi penata rias yang profesional serta mampu memajemen suatu *event organizer*.
2. Bagi program studi:
  - a. Mempersiapkan kompetensi lulusan Prodi D3 Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang bertaqwa, memiliki *softskill* yang baik, dan menerapkannya dalam dunia kerjanya kelak.

- b. Terjalin kerjasama antara program studi Tata Rias dan Kecantikan dengan pihak sponsor serta antara mahasiswa dengan dosen.
  - c. Sebagai pembelajaran bagi lulusan untuk bekerjasama, berkompetisi dan siap menghadapi persaingan global.
  - d. Secara tidak langsung telah menunjukkan dan memperkenalkan pada masyarakat, dunia kerja, dan khususnya pendidikan sekolah menengah tentang prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi masyarakat:
- a. Sebagai ajang untuk mengenalkan dan mencintai dunia bawah laut melalui pertunjukan drama musikal.
  - b. Pesan moral tentang menghargai perbedaan itu tersampaikan melalui drama musikal.
  - c. Memperoleh informasi kompetensi lulusan prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

### **G. Keaslian Gagasan**

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

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Bob Susanto 2015, diakses pada 18 Maret 2017). Kegiatan merangkum sama dengan meringkas atau disebut juga sinopsis, yaitu membuat ringkasan dari wacana atau cerita dengan memperhatikan urutan isi, dari sudut pandang atau pendapat asli pengarang (Rani Handayani 2012, diakses pada 26 Maret 2017).

Menurut Setiawan Djuharie, 2005: 9 (Rani Handayani, 2012) Rangkuman sering disebut juga ringkasan, yaitu bentuk ringkas dari suatu uraian atau pembicaraan. Pada tulisan jenis rangkuman ini, urutan isi bagian demi bagian, dari sudut pandang (pendapat) asli pengarang tetap diperhatikan dan dipertahankan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian sinopsis cerita merupakan bentuk uraian singkat yang berupa ringkasan dari suatu cerita.

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

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

Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya (Triyanto, Noor Fitrihana, dan M. Adam Zerusalem, 2011: 22). Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat

melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide (Sri Widarwati, 2000: 58).

Menurut Sugiyanto, dkk , 2005 (Anonim, 2013) Ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar.

Penulis menyimpulkan sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat dilingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang berupa konsep untuk menciptakan suatu desain yang baru.

## 2. Sumber Ide Tokoh

Abalon telah ada selama ribuan tahun di daerah Monterey Bay. Orang-orang Rumsien adalah yang pertama kali memanfaatkan kerang ini. Abalon merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan mereka. Mereka mengolahnya menjadi makanan; menggunakan kerang untuk membuat alat-alat seperti kail ikan, sekop, dan mangkuk; membuat liontin abalon yang indah untuk menghias keranjang; membuat perhiasan; dan diperdagangkan ke India-California. Dan dari California sampai ke negara-negara barat (Tim Thomas, 2014).

Menurut Maliao and Jensen 2004 (Dedi Saputra Sinaga, *et al*, 2015) Abalon merupakan salah satu binatang laut yang kini mulai dikenal di Indonesia walaupun masih pada lingkungan hotel atau restoran mewah. Di Indonesia pada umumnya dikenal dengan sebutan “kerang mata tujuh” atau “telinga laut” dimana beberapa jenis merupakan komoditi ekonomis. Selama

ini mayoritas industri abalon masih didominasi oleh produk alam, hanya sebagian kecil dari produksi berasal dari industri budidaya.

Abalon atau siput mata tujuh adalah kelompok moluska laut yang tergolong dalam genus *Haliotis*, hidup di zona intertidal sampai kedalaman 80-100 m, tersebar di daerah tropis sampai sub-tropis. Kerang abalon terdapat di sepanjang perairan Indo-Pasifik, termasuk di perairan Indonesia Timur seperti Lombok, Sumbawa, Sulawesi, Maluku, dan Papua.

*Haliotis asinina* mempunyai bentuk cangkang memanjang yang tipis, rata dan tidak simetris. Ukuran tubuhnya (otot) sangat besar di bandingkan cangkangnya. Kepala berwarna kehijauan dan pada pinggir sekitar kepala berwarna hijau dengan bintik-bintik hijau gelap dan coklat. Kakinya berwarna krem kelihatan berbintik kecoklatan. Ukuran maksimum mata tujuh yang pernah ditangkap yaitu mencapai 20 cm panjang cangkangnya dengan berat tubuh kira-kira 1 kg. Cangkang berbentuk seperti telinga dan berwarna kemerah-merahan sampai coklat dengan gelombang cincin pertumbuhan pada permukaannya. Terdapat sirip hitam dan kekuningan pada permukaan dorsal dan warna kehijauan sampai keunguan pada strip otot jalannya. *Haliotis asinina* memiliki ciri khas lubang terbuka di cangkangnya sebanyak enam atau tujuh buah dan kaki yang lebih besar dari bukaan cangkangnya. Abalon ini memiliki epipoda di sekeliling tubuhnya yang diselingi oleh tentakel-tentakel epipodial, keduanya berfungsi sebagai alat peraba. Lubang ketujuh pada cangkang abalon akan tertutup jika lubang baru di cangkang bagian depan terbentuk. Semua organ-dalam abalon berada tepat di bawah cangkang.

Abalon mempunyai bentuk yang hampir menggulung, gulungannya meluas dengan sangat cepat sehingga cangkangnya lebih kelihatan seperti mangkuk atau mirip telinga. Cangkang abalon dapat diidentifikasi lebih lanjut melalui urutan lubang kecil mengikuti tepi bagian sisi kiri cangkang. Cangkang berwarna khas hijau lurik dan merah hingga kekuningan, warna yang bagus untuk melindungi diri bagi binatang yang hidup dibatu.

Kerang abalon memiliki satu cangkang yang terletak pada bagian atas. Pada cangkang tersebut terdapat lubang-lubang dalam jumlah yang sesuai dengan ukuran abalon, semakin besar ukuran kerang abalon maka semakin banyak lubang yang terdapat pada cangkang. Lubang-lubang tersebut tertata rapi mulai dari ujung depan hingga belakang cangkang (Teresia Sorta, 2012 diakses pada 15 Oktober 2016).

### 3. Pengembangan Sumber Ide

Sebelum metode yang sistematis dalam pengembangan ide, setiap individu memiliki potensi dalam memunculkan kreativitas. Ada beberapa hal atau proses menggali sebuah ide kreatif yang bisa dilakukan dengan beberapa tips yaitu melalui observasi, membaca, pergi berlibur/rileks, dan menulis buku harian (Andi Fachruddin, 2015: 20-21). Pengembangan bentuk di sini merupakan kemampuan mengolah suatu objek menjadi gubahan-gubahan, atau bentuk baru, tetapi tidak meninggalkan bentuk asli (Triyanto, Noor Fitrihana, dan M. Adam Zerusalem, 2011: 22). Dharsono Sony Kartika (2004: 42-43) mengungkapkan beberapa teknik mengembangkan obyek, yaitu melalui pengembangan stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian pengembangan sumber ide yaitu teknik mengembangkan objek menjadi bentuk baru tanpa meninggalkan bentuk asli dari sumber ide. Ada 4 pengembangan sumber ide yaitu stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

Menurut Dharsono Sony Kartika, teknik mengembangkan obyek terdiri dari 4 macam pengembangan yaitu:

- a. Pengembangan sumber ide stilisasi yaitu menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Pada dasarnya proses stilisasi dalam membuat desain dapat dilakukan dengan cara menambahkan detail satu demi satu sehingga menghasilkan berbagai macam bentuk yang semakin rumit. Namun demikian, bentuk desain yang dihasilkan dari proses stilisasi tetap memiliki dengan bentuk-bentuk sebelumnya sehingga tidak meninggalkan sumber ide awal. Pengembangan bentuk dengan teknik stilisasi menghasilkan berbagai bentuk desain yang rumit, tidak sederhana, dan ornamental.
- b. Pengembangan sumber ide distorsi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambarkan. Cara mengembangkan bentuk desain dengan teknik distorsi dapat dipermudah dengan langsung mengarahkan atau memfokuskan sumber ide pada berbagai bentuk kepala atau perwajahan.

- c. Pengembangan sumber ide transformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur objek lain ke objek yang digambar. Contohnya, penggambaran manusia berkepala binatang atau berbadan binatang. Pengembangan bentuk dengan teknik transformasi dapat dicapai jika kita menguasai dua figur objek. Figur objek pertama adalah bentuk yang akan mendasari proses transformasi. Keahlian dalam membuat transformasi membutuhkan rasa atau kepekaan dalam menghasilkan perubahan yang halus.
- d. Pengembangan sumber ide disformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan. Cara yang paling mudah menggunakan teknik ini adalah melalui penyederhanaan bentuk, yaitu melalui pengurangan bentuk satu demi satu. Semakin banyak melakukan pengurangan, semakin sederhana bentuk yang dihasilkan. Pengembangan bentuk dengan teknik disformasi menghasilkan berbagai bentuk desain yang semakin sederhana, tidak rumit, dan simple. Dengan demikian, kesan yang ditimbulkan dari teknik disformasi adalah desain aksesoris yang mempunyai napas bentuk modern.

### **C. Desain**

#### **1. Pengertian desain**

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan (Hery Suhersono, 2005: 11). Sedangkan menurut Marwanti (2000: 3) Desain adalah

suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudnya barang jadi.

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya (Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira, 2008: 195-196).

Penulis menyimpulkan pengertian desain merupakan suatu pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda hingga terwujudnya barang jadi yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

## 2. Prinsip desain

Prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain yaitu: harmoni, proporsi, *balance*, irama, dan aksen (Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, dan Muchamad Noerharyono, 2011: 91). Prinsip-prinsip seni rupa disebut juga kaidah-kaidah yang menjadi pedoman dalam berkarya seni rupa. Prinsip seni rupa ini yaitu: kesatuan, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan keselarasan (Setyobudi, dkk, 2007: 12). Menurut Sri Widarwati (1993: 15) mengatakan prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek-efek

tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui ialah prinsip keselarasan, perbandingan, keseimbangan, dan irama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa prinsip desain merupakan suatu teknik atau metode yang digunakan untuk menyusun unsur-unsur sehingga menghasilkan efek-efek tertentu dalam berkarya seni. Menurut Sri Widarwati ada 4 prinsip desain yaitu prinsip keselarasan, perbandingan, keseimbangan, dan irama yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Prinsip keselarasan (keserasian) yaitu kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide. Dengan ide-ide akan menghasilkan desain busana yang baik atau menarik. Suatu desain dikatakan menarik apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantaranya macam-macam unsur desain walaupun berbeda tapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.
- b. Prinsip perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu sama dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan.
- c. Prinsip keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan:

1) Keseimbangan simetris yaitu jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

2) Keseimbangan asimetris yaitu jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

d. Irama yaitu pergerakan yang dapat mengalihkan suatu pandangan mata dari satu bagian ke bagian yang lain.

### 3. Unsur desain

Unsur desain adalah garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur nilai gelap terang, dan warna (Widjningsih, 1982: 2). Unsur desain adalah segala bahan terdiri dari satu, dua, atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. Macam-macam unsur desain terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, dan Muchamad Noerharyono, 2011: 85). Menurut Sri Widarwati (1993: 7) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Adapun unsur-unsur desain yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, warna, dan tekstur.

Penulis mengkaji bahwa unsur desain merupakan segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu desain berdasarkan garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur nilai gelap terang, dan warna. Menurut Sri Widarwati (1993: 7) ada unsur-unsur desain yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, warna, dan tekstur.

a. Unsur garis yaitu unsur yang tertua digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Garis dapat dibedakan dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung.

- b. Unsur arah yaitu setiap garis mempunyai arah yaitu arah mendatar, tegak lurus, miring ke kiri dan miring ke kanan.
- c. Unsur bentuk ada dua macam, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan garis tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.
- d. Unsur ukuran yaitu garis dan bentuk memiliki ukuran yang berbeda. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran yaitu mini, kini, midi, *maxi longdress*.
- e. Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan warna yang disusun oleh Munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat yang terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam, untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan kelima abu-abu netral. Untuk warna-warna lain tingkatan kelima adalah warna asli.
- f. Unsur warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain:
  - 1) Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru yang mengalami pencampuran.

- 2) Warna sekunder yaitu jika dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dan kuning menjadi hijau.
- 3) Warna penghubung yaitu jika dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- 4) Warna asli yaitu warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.
- 5) Warna panas dan warna dingin  
Warna-warna yang termasuk warna panas yaitu merah, merah jingga, kuning, kuning jingga. Sedangkan yang termasuk warna dingin yaitu hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.
- 6) Kombinasi warna
  - a) Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna.
  - b) Kombinasi warna monokromatis yaitu perpaduan dari satu warna tapi beda tingkatannya. Misal biru tua dan biru muda.
  - c) Kombinasi warna komplemen terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contohnya biru dengan kuning.
  - d) Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contohnya merah, biru dan kuning.

Warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi kecil atau besar.

Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong menjadikan suatu obyek menjadi lebih besar, sedangkan warna dingin membuat obyek menjadi lebih kecil.

- g. Unsur tekstur yaitu sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang.

Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak garis dapat memberikan efek pada ukuran. Bahan bercorak bunga besar memberi pengaruh lebih gemuk terhadap si pemakai, sebaliknya bahan bercorak kecil juga kurang sesuai untuk orang gemuk, pilihlah corak dengan ukuran sedang.

#### **D. Kostum dan Aksesoris Pendukung**

##### **1. Pengertian Kostum**

Menurut Sigit Astono, dkk (2006: 12-13) menjelaskan bahwa sering terjadi salah kaprah (asal menerjemahkan) tentang istilah kostum. Kostum diartikan sebagai busana (seragam formal). Akan tetapi, kostum dalam pengertian lebih luas bisa berarti: busana, aksesoris, tata rias dari pelaku seni (seniman/pemain). Kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu,

syal, kalung, gelang dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Eko Santosa, 2008: 310). Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu mencitrakan keindahan penampilan, membedakan satu pemain dengan pemain yang lain, menggambarkan karakter tokoh, memberikan efek gerak pemain, dan memberikan efek dramatik. Kostum adalah pakaian para pemain yang dikenakannya pada saat memerankan tokoh cerita di panggung (Asul Wiyanto, 2002: 15).

Berdasarkan pengertian dari tiga sumber di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kostum adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menggambarkan tokoh yang akan diperankan yang meliputi busana, aksesoris, tata rias, dan penataan rambut. Menurut Eko Santosa, ada beberapa fungsi busana dalam teater yang lebih kompleks yaitu:

- a. Mencitrakan keindahan penampilan, yaitu hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan yang berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.
- b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain yaitu untuk menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosial yang berbeda, busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

- c. Menggambarkan karakter tokoh yaitu perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.
- d. Memberikan ruang gerak pemain yaitu untuk mengekspresikan karakternya busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.
- e. Memberikan efek dramatik yaitu gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh.

## 2. Pengertian Aksesoris

Aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya. Jenis aksesoris bermacam-macam, misalnya kalung, gelang, cincin, bando, dan bros (Triyanto, 2012: 6). Aksesoris adalah hiasan tambahan untuk lebih memperindah suasana pertunjukan. Aksesoris ini bisa menyangkut tentang hiasan pemain, alat musik, dan ruang. Adakalanya pemain ingin menambahkan hiasan pada tubuh mereka agar tampak lebih gagah, cantik, dan indah (Sigit Astono, dkk, 2007: 107). Mendesain aksesoris dapat diartikan sebagai merancang material suatu bahan berdasarkan keinginan seseorang sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius (Triyanto, Noor Fitrihana, dan M. Adam Zerusalem, 2011: 3).

Penulis menyimpulkan pengertian aksesoris merupakan suatu benda yang berfungsi sebagai hiasan pelengkap busana yang sifatnya untuk memperindah.

## **E. Tata Rias Wajah**

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

Merias wajah adalah bagian dari melukis yang dapat memberikan makna keindahan. Rias wajah dapat memberikan nilai-nilai seni yang dapat memberikan makna tertentu yang ingin disampaikan dari goresan kuas dan warna (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012: 8). Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna (Eko Santosa, 2008: 273). Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah (Herni Kusantati, dkk, 2008: 452).

Berdasarkan tiga pendapat tersebut di atas, penulis menyimpulkan pengertian tata rias merupakan seni merias wajah yang dapat memberikan makna keindahan dan bertujuan untuk mempercantik penampilan wajah menjadi lebih sempurna.

### **2. Tata Rias Fantasi**

Rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012: 8). Tata rias fantasi adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angankan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya (Sri Eko Puji Rahayu,

2003: 4). Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata (Eko Santosa, 2008: 275).

Berdasarkan pengertian dari tiga sumber di atas penulis menyimpulkan bahwa tata rias fantasi merupakan suatu bentuk imajinasi penata rias yang diwujudkan dalam bentuk seni sesuai dengan kreasi fantasi tokoh Kerang Abalon Lona yang diinginkan.

#### **F. Penataan Rambut**

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya (Rostamailis, dkk, 2008: 178-179). Penataan fantasi atau *fantasy style* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut daripada penjelamaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahiriah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuknya biasanya rumit, sulit, kompleks dan besar (Rostamailis, dkk, 2008: 186).

Menurut Endang Bariqina dan Zahida Ideawati (2001: 105) Penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku.

Menurut Kusumadewi, dkk (2002: 175-176) ada macam-macam penataan fantasi yaitu penataan bebas, penataan alegoris, dan penataan historis. Penataan bebas (*free style*) merupakan penataan yang paling umum dilakukan, khususnya dalam area lomba dan tidak dibatasi oleh ketentuan apapun. Penataan alegoris (*allegorical style*) merupakan tata rambur yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu untuk menuangkan dalam sebuah kreasi. Penataan historis (*historical style*) merupakan tata rambur yang dilakukan untuk memperingati seorang tokoh atau peristiwa bersejarah. Bentuk penataan rambur beraneka ragam dengan bercirikan identitas tokoh atau peristiwa yang akan diperingati.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian penataan rambur merupakan suatu bentuk penataan yang bertujuan untuk memperindah penampilan seseorang. Ada beberapa jenis penataan rambur yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan belakang, dan penataan depan.

## **G. Pergelaran**

### **1. Pengertian Pergelaran**

Pertunjukan atau pertunjukan, yaitu suatu karya yang dipentaskan pada suatu panggung (bisa berbentuk apa saja) dan diapresiasi oleh banyak orang. Artinya, kegiatan dalam utama dalam pertunjukan selain mempertunjukan karya musik itu sendiri juga merupakan kegiatan apresiasi (Harry Sulastianto, dkk, 2007: 149). Sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan, karya-karya di dalam seni hanya bisa dikomunikasikan kepada pihak lain melalui kegiatan pertunjukan. Pertunjukan

atau pertunjukan suatu karya dipentaskan pada suatu panggung dan diapresiasi oleh banyak orang. Dengan demikian, kegiatan utama dalam pertunjukan karya seni, yaitu mempertunjukan karya musik, tari, teater atau kolaborasi seni dan melakukan kegiatan apresiasi (Harry Sulastianto, dkk, 2005: 129).

Pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan penampilan (unjuk kebolehan) tentang hasil prestasi yang telah diperoleh untuk disajikan atau diperkenalkan pada publik. Penyelenggaraan pertunjukan bukan sekedar sebagai informasi atau alat komunikasi saja, tetapi lebih dari itu adalah untuk membangkitkan motivasi atau memberi dorongan kepada pemirsa atau pengunjung guna mengambil langkah-langkah lanjut yang bermanfaat. Jadi pengertian pertunjukan secara umum adalah wujud kegiatan final dari hasil berolah seni yang disajikan kepada khalayak ramai atau penonton (Wahab, 2007: 35).

Berdasarkan pernyataan ketiga sumber di atas, penulis menyimpulkan bahwa pertunjukan merupakan suatu bentuk karya yang dipentaskan di atas panggung dan diapresiasi oleh banyak orang.

## 2. Drama Musikal

Drama musikal merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya (Eko Santosa, dkk, 2008: 48). Drama musikal ialah suatu pertunjukan teater yang menggabungkan seni tari, musik, dan seni peran. Drama musikal lebih sering mengedepankan tiga unsur tersebut dibandingkan dengan dialog para pemainnya (Seputarilmu 2016, diakses pada 07 April 2017).

Pernyataan George Hogarth (1838: 3-4) tentang drama musikal adalah sebagai berikut:

*“This has been the progress of the Musical Drama in all those countries where it now flourishes: but it was in Italy that it first assumed a distinct form. The oratorio, therefore, is improperly classed under the head of the Musical drama. It belongs to the church, not to the theatre; and a musical drama, on a sacred subject, adapted for theatrical representation is not an oratorio, but an opera. By degrees, the musical drama came to be separated from tragedy and comedy; the prologues and epilogues being no longer sung, but merely declaimed, as well as the dialogue; and in these pieces, the choruses began to be laid aside.”*

Berdasarkan pernyataan George Hongarth (1838: 3-4) bahwa Kemajuan Drama Musikal di semua negara-negara sekarang mulai berkembang, tapi di Italia yang pertama kali diasumsikan dengan bentuk yang berbeda yaitu berbentuk Oratorio (pidato). Oleh karena itu, tidak benar jika oratorio digolongkan ke dalam bentuk drama musikal. Ini mestinya untuk gereja, bukan untuk teater dan drama musikal, pada persoalan yang sakral diadaptasi untuk representasi teater bukanlah oratorio, tetapi sebuah opera. Dengan begitu drama musikal berbeda dengan tragedi dan komedi, prolog dan epilog yang tidak lagi dinyanyikan, tetapi hanya berdeklamasi, serta dialog, dan di potongan-potongan ini lagu-lagu mulai dikesampingkan.

Berdasarkan ketiga teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian drama musikal yaitu suatu bentuk pertunjukan teater yang mengedepankan unsur seni musik, seni tari, dan seni peran.

### 3. Panggung (*Stage*)

Menurut Eko Santosa (2008: 387) Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata,

tetapi segala letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata perlu mempelajari panggung pertunjukan.

Panggung *proscenium* bisa juga disebut panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gordien inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

Panggung *proscenium* merupakan panggung tertutup dengan satu arah penonton yang berada di bagian depan, panggung seperti berada di dalam kotak yang berbingkai (Hendro Martono, 2012: 38).

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

Pernyataan Wilford Oren (1985: 44) tentang tata cahaya adalah sebagai berikut:

*“Light is visible energy. Among its characteristics is the apparent ability to transmit some of its energy onto whatever surface it falls. The energy of light reveals, brightens, and adds color to an inert object, thereby*

*increasing its vitality. By the same token, it might be argued that color also brings life to a painting, but it is not as animated as, for example, light through a stained glass window or a projected color image on the stage.”*

Berdasarkan pernyataan Wilford Oren (1985: 44) bahwa cahaya merupakan energi yang terlihat. Diantara karakteristik yang mempunyai kemampuan nyata untuk mengirimkan sebagian energinya ke seluruh permukaan. Energi menampakkan cahaya, menjadikan terang, dan menambah warna ke dalam objek, sehingga meningkatkan vitalitasnya. Dengan cara yang sama, mungkin warna juga dikatakan membawa kehidupan terhadap lukisan, tetapi tidak sebagai animasi, misalnya cahaya melalui jendela kaca patri atau warna gambar yang diproyeksikan di atas panggung.

Samuel Selden (Hendro Martono, 2010: 11) mendefinisikan tata cahaya merupakan daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerrintahkan untuk perhatian, menentukan emosi (*mood*), memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi. Konon “kekuatan” cahaya bisa untuk melukis bagi pelukis, menciptakan akting bagi aktor, dan berkarya bagi sutradara dan penulis naskah.

*Lighting* adalah tekhnik [sic!] mengatur pencahayaan, agar gambar yang dihasilkan berkualitas tinggi dengan tingkat fokus yang baik (I Gede Dona Nugraha 2014, diakses 11 Maret 2017). Menurut Vincent J-R Kehoe (1992: 43) Pada umumnya tata lampu untuk panggung teater adalah kombinasi dari warna dingin dan hangat yang netral untuk penerangan umumnya, ditambah efek *geatins* untuk efek malam, dan *straw* untuk efek sinar senja. Warna-warna tersebut secara

relatif tidak akan mempengaruhi warna *make up*. Namun beberapa lampu *geatins* yang lebih kuat akan menghasilkan warna yang berbeda pada *make up*.

Tabel 1. Efek *Lighting* Terhadap *Make Up*

Warna Riasan	Lampu				
	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Warnanya menghilang	Tetap merah	Sangat gelap	Gelap	Memudar hingga merah pucat
<i>Orange</i>	Memudar	Sedikit memudar	Gelap	Sangat gelap	Memudar
Kuning	Menjadi putih	Menjadi putih atau warnanya menghilang	Gelap	Menjadi ungu muda	Menjadi merah muda
Hijau	Sangat gelap	Menggelapkan hingga abu-abu tua	Memudar hingga hijau pucat	Memudar	Menjadi biru tua
Biru	Menggelapkan hingga abu-abu	Menggelapkan hingga abu-abu	Menjadi hijau tua	Menjadi biru muda	Gelap
Ungu	Gelap hingga kehitaman	Gelap hampir hitam	Gelap hampir hitam	Menjadi ungu muda	Menjadi sangat muda

(Sumber: Vincent J-R Kehoe, 1992: 44)

## 5. Musik Pendukung

Menurut Eko Santosa, dkk, (2008: 421-422) *Dubbing* atau merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD dengan tujuan hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali. Teknik perekaman suara dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu rekaman basah dan rekaman kering. Rekaman basah yaitu seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan (*single track*) sesuai dengan tata urutan yang telah ditentukan.

Rekaman kering yaitu masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*).

Menurut Eko Santosa (2008: 416) Dalam pertunjukan teater, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita. Karena media dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampaikan melalui suara. Tata suara memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a. Menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.
- b. Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara atau alunan musik yang dibuat untuk menggambarkan suasana atau atmosfer suatu tempat kejadian.
- c. Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar, dan angin memperkuat latar cerita di tepi pantai.
- d. Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.
- e. Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. Ketukan pintu, suara motor menjauh, suara langkah kaki, gebrakan meja, dan lain sebagainya.
- f. Sebagai tanda pengenal suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*).  
Musik yang berirama jenaka bisa memberikan gambaran bahwa pertunjukan

yang akan disaksikan bernuansa komedi, sementara musik yang berat dan tegang dapat memberikan gambaran pertunjukan dramatik.

- g. Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- h. Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau ceritera.
- i. Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. Tone buka dan tone penutup, ada juga yang akan diambil dari potongan *soundtrack*. Semua fungsi tata suara berkaitan dengan instrumen yang menghasilkan bunyi. Dalam kasus ilustrasi musik pertunjukan, tata suara menggunakan perlengkapan elektronik. Dengan demikian, penataan suara harus mempertimbangkan keseimbangan antara suara aktor dan suara musik ilustrasi. Demikian pula pada saat fungsi suara untuk memulai sebuah adegan. Pengaturan tinggi rendahnya suara harus diperhitungkan sehingga ketika dialog pemain sudah mulai berjalan semuanya akan terdengar dengan jelas.

### **BAB III**

#### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bagian ini menggunakan metode 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

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

Pada tahap *define* hal-hal yang harus dilakukan adalah menganalisis cerita (membaca, memahami, mempelajari, dan mengkaji cerita Sabda Raja Mutiara), menganalisis karakter dan karakteristik tokoh, menganalisis sumber ide, dan menganalisis pengembangan sumber ide.

##### 1. Analisis Cerita

Tokoh Kerang Abalon Lona muncul pada *scene* dua dan *scene* sepuluh dalam cerita yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Dalam cerita tersebut tokoh Kerang Abalon Lona diceritakan sebagai seorang anak perempuan yang memiliki rasa empati, suka menghibur, kebersamaan, persahabatan, rasa sepenanggungan, dan suka cita atas kembalinya kerajaan seperti sedia kala. Pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut yaitu bahwa setiap kejahatan pasti akan terbongkar.

##### 2. Karakteristik dan Karakter Tokoh Kerang Abalon dalam Cerita

Tokoh Kerang Abalon Lona dalam cerita yang berjudul Sabda Raja Mutiara adalah seorang anak perempuan yang memiliki karakteristik lucu,

lincah, suka menghibur, pandai menari dan bernyanyi serta memiliki karakter protagonis.

### 3. Sumber Ide

Pada tokoh Kerang Abalon Lona memilih sumber ide kerang abalon jenis *Haliotis asinina* karena untuk menciptakan karakter tokoh Kerang Abalon Lona harus melalui tahap analisa cerita dan pendalaman pada tokoh tersebut yang dijadikan acuan atau titik mulai pada *make up* fantasi yang akan dihasilkan. Analisa karakteristik kerang abalon asli akan membantu dalam menentukan konsep-konsep yang akan diaplikasikan pada tokoh ini serta untuk mencapai karakter dan karakteristik kerang abalon yang diinginkan.



Gambar 1. Sumber Ide Kerang Abalon  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2016)

### 4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh Kerang Abalon Lona yaitu dengan menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi*. Dimana stilisasi merupakan teknik menambah bentuk dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Diterapkan pada kostum bagian kepala, dada, dan pinggang ke bawah. Teknik *stilisasi* juga digunakan pada bagian rias wajah dengan mengambil sumber ide dari bentuk cangkang kerang dan air laut yang akan dibuat rias fantasi tokoh Kerang Abalon Lona yang merupakan seorang anak

perempuan cantik yang lucu, lincah, suka menghibur, pandai menyanyi dan menari.

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

Tahap yang kedua yaitu desain yang membahas tentang desain kostum, desain aksesoris, desain rias wajah fantasi, desain penataan rambut, dan desain pertunjukan.

### 1. Desain kostum

Desain kostum tokoh Kerang Abalon Lona dalam cerita Sabda Raja Mutiara terdiri dari beberapa bagian yaitu bagian kepala, bagian badan atas, bagian rok, dan bagian sepatu. Selain itu, untuk menciptakan kostum tersebut dibutuhkan penerapan unsur dan prinsip desain.

#### a. Penerapan unsur desain kostum Kerang Abalon Lona

- 1) Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang memberi sugesti *grace* (kasih sayang), suasana luwes, bersifat riang dan gembira. Pada kostum garis ini terdapat pada ukiran replika Kerang Abalon dan bagian tepi rok.
- 2) Unsur ukuran pada kostum tokoh Kerang Abalon Lona yang digunakan adalah mini yang terletak pada panjang rok. Mini adalah model pakaian yang mempunyai panjang rok diatas lutut.
- 3) Unsur nilai gelap terang pada kostum tokoh Kerang Abalon Lona yang digunakan adalah nuansa warna biru dan hijau muda yang memberikan kesan dingin, sejuk, segar, dan berpikir positif.

4) Unsur warna yang digunakan pada kostum tokoh Kerang Abalon Lona yaitu:

a) Warna biru, memberikan kesan tenang, kelembutan, kedamaian, kasih sayang, persahabatan dan harmoni.

b) Warna hijau, memberikan kesan dingin, identik dengan alam, santai, segar, berpikir positif, dan persahabatan.

c) Warna krem, memberikan kesan kelembutan dan klasik.

5) Unsur tekstur yang digunakan yaitu tekstur yang kaku pada bagian rok menggunakan kain yang kaku dan tembus terang seperti pada kain organdi yang berwarna hijau dan krem sehingga menciptakan kesan mengembang.

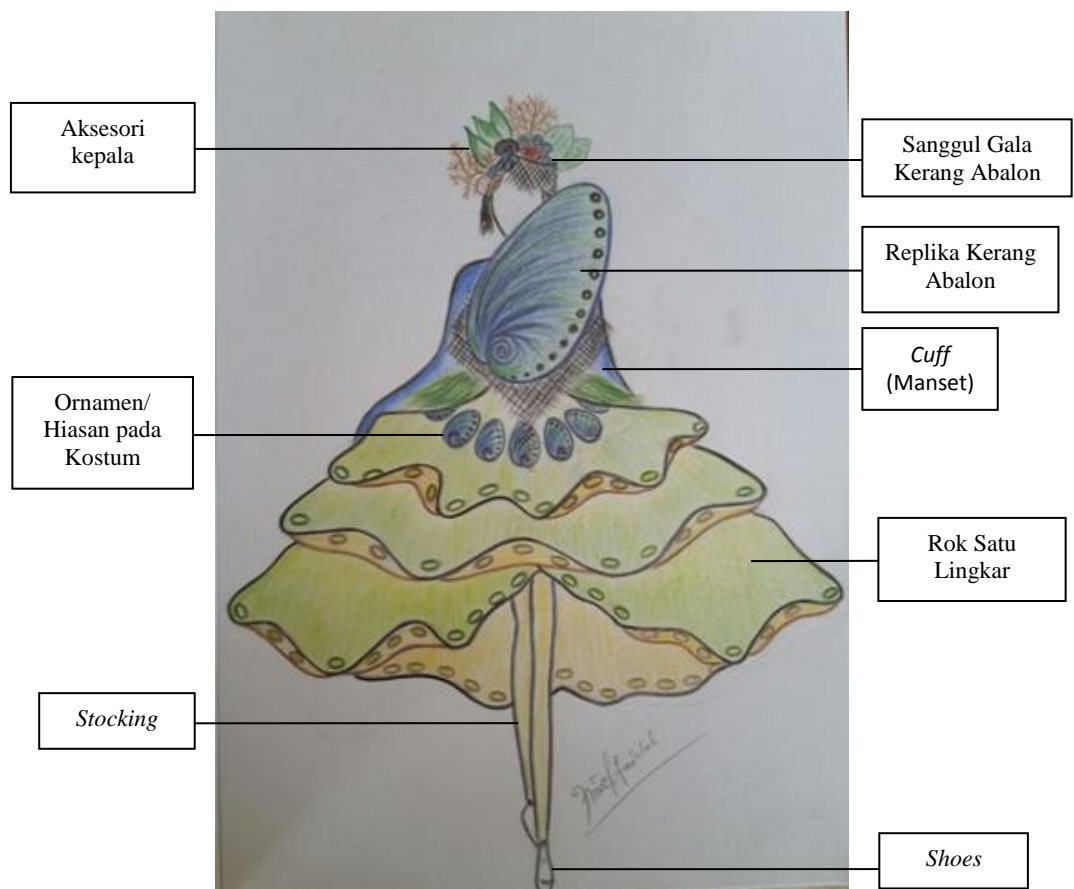
b. Penerapan prinsip desain kostum Kerang Abalon Lona

1) Prinsip keselarasan yaitu kesatuan diantara macam-macam unsur desain yang berbeda (garis, ukuran, nilai gelap terang, warna, dan tekstur) tetapi membuat tiap-tiap bagian kostum itu kelihatan bersatu, sehingga bagian replika Kerang Abalon yang menjadi pusat perhatian dari tampilan kostum.

2) Prinsip keseimbangan yang dipilih adalah keseimbangan asimetris karena unsur-unsur dibagian kanan dan kiri pada suatu desain kostum tidak sama jaraknya dari pusat.

c. Rancangan kostum Kerang Abalon Lona

Rancangan kostum tokoh Kerang Abalon Lona dirancang dan dikembangkan dengan proses stilisasi. Bagian-bagian yang distilisasi yaitu pada bagian cangkang kerang yang digunakan sebagai aksesori pelengkap kostum berupa replika kerang abalon, dan bagian kaki kerang abalon yang digunakan untuk bagian roknya.



Gambar 2. Desain Kostum Tokoh Kerang Abalon Lona  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

2. Desain tata rias fantasi

Desain tata rias wajah tokoh Kerang Abalon Lona dalam cerita Sabda Raja Mutiara menggunakan jenis rias fantasi. Selain itu, untuk menciptakan rias fantasi tersebut dibutuhkan penerapan unsur dan prinsip desain.

a. Penerapan unsur desain rias fantasi Kerang Abalon Lona

Penerapan unsur desain yang digunakan yaitu garis, warna, dan tekstur.

1) Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung memberi *sugesti grace* (kasih sayang), suasana luwes, bersifat riang dan gembira. Garis ini terdapat pada ukiran replika Kerang Abalon dan desain di bagian dahi.

2) Unsur warna yang digunakan pada rias fantasi tokoh Kerang Abalon Lona yaitu:

a) Warna biru, memberikan kesan tenang, kelembutan, kedamaian, kasih sayang, persahabatan dan harmoni. Terletak pada desain kerang abalon dan simbol air pada dahi.

b) Warna hijau, memberikan kesan dingin, identik dengan alam, santai, segar, berpikir positif, dan persahabatan. Terletak pada desain kerang abalon.

c) Warna merah, memberikan kesan semangat dan berani. Terletak pada desain kerang abalon dan riasan mata.

d) Warna kuning, memberikan kesan ceria, bahagia, energik, dan optimis. Terletak pada bagian riasan mata.

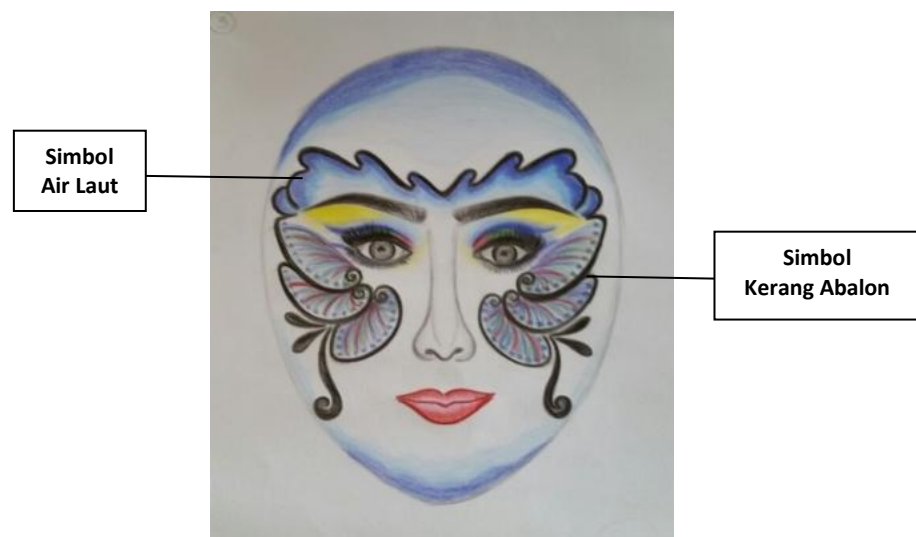
e) Warna hitam, memberikan kesan rasa percaya diri. Terletak pada tepi desain yang berfungsi untuk mempertegas pola desain.

b. Penerapan prinsip desain rias fantasi Kerang Abalon Lona

Prinsip-prinsip desain yang digunakan pada rias fantasi tokoh Kerang Abalon Lona yaitu:

- 1) Prinsip keselarasan dimana kesatuan diantara macam-macam unsur desain yang berbeda (garis dan warna) tetapi membuat tiap-tiap bagian rias itu kelihatan bersatu, sehingga bagian replika Kerang Abalon pada wajah yang menjadi pusat perhatian.
- 2) Prinsip keseimbangan yang digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan yang dipilih adalah keseimbangan simetris karena unsur-unsur dibagian kanan dan kiri wajah pada suatu desain sama jaraknya dari pusat.

c. Rancangan tata rias wajah



Gambar 3. Desain Rias Fantasi Tokoh Kerang Abalon Lona  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

3. Desain aksesoris

Desain aksesoris tokoh Kerang Abalon Lona dalam cerita Sabda Raja Mutiara akan menggunakan mahkota. Sesuai dengan apa yang dirancang untuk menciptakan mahkota kerang abalon memerlukan penerapan unsur dan prinsip desain.

a. Penerapan unsur desain aksesoris mahkota Kerang Abalon Lona

- 1) Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang memberi *sugesti grace* (kasih sayang), suasana luwes, bersifat riang dan gembira. Pada aksesoris garis ini terdapat pada ukiran replika Kerang Abalon.
- 2) Unsur nilai gelap terang pada aksesoris tokoh Kerang Abalon Lona yang digunakan adalah nuansa warna biru dan hijau. Yang memberikan kesan dingin, sejuk, segar, dan berpikir positif.
- 3) Unsur warna yang digunakan pada aksesoris tokoh Kerang Abalon Lona yaitu:
  - a) Warna biru, memberikan kesan tenang, kelembutan, kedamaian, kasih sayang, persahabatan dan harmoni. Terletak pada bentuk replika kerang abalon.
  - b) Warna hijau, memberikan kesan dingin, identik dengan alam, santai, segar, berpikir positif, dan persahabatan. Terletak pada bentuk replika kerang abalon dan warna tumbuhan.
  - c) Warna hitam, terletak pada bentuk jaring-jaring yang digunakan pada mahkota.
  - d) Warna coklat, terletak pada bagian ranting-ranting pohon yang menyimbolkan tumbuhan laut.
  - e) Warna *orange*, terletak pada bentuk kerang-kerangan pada mahkota.

b. Penerapan prinsip desain aksesoris mahkota Kerang Abalon Lona

Prinsip-prinsip desain yang digunakan pada aksesoris mahkota yaitu:

- 1) Prinsip keselarasan yaitu kesatuan diantara macam-macam unsur desain yang berbeda (garis, nilai gelap terang, dan warna) tetapi membuat tiap-tiap bagian aksesoris mahkota itu kelihatan bersatu. Sehingga bagian replika Kerang Abalon yang menjadi pusat perhatian pada kepala.
- 2) Prinsip keseimbangan yang dipilih adalah keseimbangan asimetris karena unsur-unsur dibagian kanan dan kiri suatu desain aksesoris mahkota tidak sama jaraknya dari pusat.

c. Rancangan aksesoris mahkota Kerang Abalon Lona



Gambar 4. Desain Aksesoris Kepala  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

4. Desain sanggul

Desain sanggul tokoh Kerang Abalon Lona dalam cerita Sabda Raja Mutiara dibuat dengan menggunakan sumber ide cangkang kerang tersebut. Selain itu, untuk menciptakan penataan sanggul yang diinginkan, membutuhkan penerapan unsur dan prinsip desain yang menggambarkan habitat asli kerang abalon.

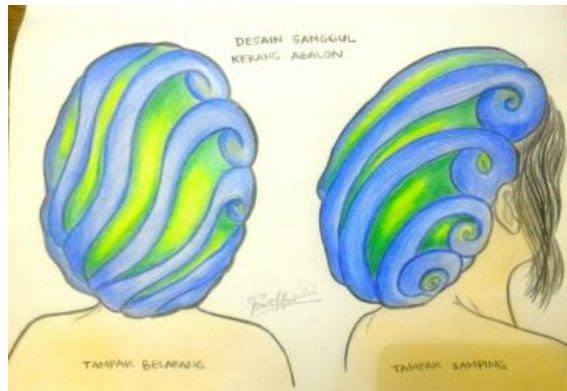
a. Penerapan unsur desain sanggul Kerang Abalon Lona

- 1) Unsur garis yang digunakan yaitu garis lengkung yang memberi *sugesti grace* (kasih sayang), suasana luwes, bersifat riang dan gembira. Pada penataan rambut garis ini terdapat pada lekukan sanggul.
- 2) Unsur nilai gelap terang pada desain penataan rambut tokoh Kerang Abalon Lona yang digunakan adalah nuansa warna biru dan hijau. Yang memberikan kesan dingin, sejuk, segar, dan berpikir positif.
- 3) Unsur warna yang digunakan pada desain penataan sanggul tokoh Kerang Abalon Lona yaitu:
  - a) Warna biru, memberikan kesan tenang, kelembutan, kedamaian, kasih sayang, persahabatan dan harmoni.
  - b) Warna hijau, memberikan kesan dingin, identik dengan alam, santai, segar, berpikir positif, dan persahabatan.

b. Penerapan prinsip desain sanggul Kerang Abalon Lona

- 1) Prinsip keselarasan yang menggunakan kesatuan diantara macam-macam unsur desain yang berbeda (garis, nilai gelap terang, dan warna) tetapi membuat tiap-tiap bagian sanggul itu kelihatan bersatu. Sehingga terbentuk pada bagian sanggul Kerang Abalon.
- 2) Prinsip keseimbangan yang dipilih yaitu keseimbangan asimetris karena unsur-unsur dibagian kanan dan kiri suatu desain sanggul tidak sama jaraknya dari pusat.

c. Rancangan sanggul tokoh Kerang Abalon Lona



Gambar 5. Desain Sanggul  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

5. Desain Pergelaran

a. Konsep dan rancangan panggung

Desain pergelaran proyek akhir yang berjudul Sabda Raja Mutiara dibuat dengan menggunakan jenis arena bentuk *proscenium*.

b. Desain rancangan panggung



Gambar 6. Desain Panggung  
(Sumber: Wily Melisiana, 2016)

### **C. *Develop* (pengembangan)**

Tahap ketiga dari pengembangan desain yaitu *develop* atau pengembangan. Pada tahap ini desain yang dibuat tokoh Kerang Abalon Lona meliputi kostum berbentuk replika Kerang Abalon yang berwarna biru, hijau, dan krem. Kostum diperuntukan untuk talent anak-anak. Desain tersebut akan di validasi oleh ahli/pakar dan dosen pembimbing. Jika masih ada yang kurang direvisi desainnya. Setelah desain divalidasi, tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan kostum, *fitting* kostum pada model, dan perbaikan kostum. Selain itu, juga melakukan validasi tata rias fantasi yang tidak hanya dilakukan dalam sekali tahap saja. Karena untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan karakter tokoh membutuhkan banyak latihan. Setelah melakukan beberapa kali test *make up* fantasi serta telah melalui tahap revisi maka mendapatkan hasil akhir yang dapat diterapkan pada model saat pertunjukan. Tidak hanya melakukan validasi *make up* saja, namun validasi penataan rambut juga sangat diperlukan karena itu berkaitan dengan tokoh yang akan ditampilkan nantinya. Sama seperti halnya test *make up*, penataan rambut pun tidak hanya dilakukan dalam sekali tahap saja. Penataan rambut harus divalidasi berkali-kali sampai mendapatkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tokoh yang akan dipertunjukkan. Setelah melakukan validasi kostum, validasi *make up* fantasi dan validasi penataan rambut maka tahap selanjutnya yaitu dapat diterapkan pada model sementara (bukan model sesungguhnya) sebagai *prototype* hasil karya melalui model pengembangan tersebut.

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

Tahap keempat yaitu *Disseminate* atau penyebarluasan merupakan kegiatan yang dirancang meliputi rancangan pertunjukan, gladi kotor dan *fitting* kostum, grand juri, gladi bersih, dan pertunjukan utama.

##### 1. Rancangan pertunjukan

Rancangan pertunjukan Proyek Akhir Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 diselenggarakan pada Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun tema pertunjukan yaitu dunia bawah laut (*under the sea*) yang dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal.

##### 2. Gladi kotor dan *fitting* kostum

Gladi kotor diselenggarakan pada Minggu, 15 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan gladi kotor akan dilaksanakan bersamaan dengan acara *Fitting* kostum. Gladi kotor yang dilaksanakan bertujuan untuk menyesuaikan kostum pada model, memperbaiki kostum yang tidak sesuai dengan koreografi.

##### 3. Penilaian ahli (Grand juri)

Kegiatan penilaian ahli (grand juri) merupakan kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (grand juri) diselenggarakan pada Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Juri yang akan menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan yang akan diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadi, M.A (Hons), ahli rias fantasi yang akan diwakili oleh Mamuk

Rohmadona, S.s.n, dan pemerhati seni yang akan diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat. Tujuan diadakannya kegiatan grand juri yaitu untuk menghemat waktu pertunjukan.

#### 4. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada Minggu, 22 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan gladi bersih dilaksanakan bersamaan dengan acara grand juri. Adapun kegiatan gladi bersih yang dilaksanakan bertujuan untuk menyesuaikan keserasian antara kostum dan aksesoris, *make up*, serta penataan rambut sebelum dipentaskan secara luas.

#### 5. Pertunjukan utama

Pertunjukan utama diselenggarakan pada Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB IV**

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

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

Proses, hasil dan pembahasan yang dilakukan pada tahap *define* melalui serangkaian kegiatan yang sudah dilakukan, diperoleh empat hasil analisis yaitu terciptanya tokoh Kerang Abalon Lona yang karakternya protagonis, lincah, cantik, dan suka menghibur diambil dari pemilihan sumber ide Kerang Abalon jenis *Haliotis asinina* yang karakteristiknya mempunyai cangkang seperti bentuk telinga, mengkilap, kaki yang lebih besar dari bukaan cangkangnya, mempunyai banyak lubang sesuai dengan ukuran kerangnya dengan menggunakan pengembangan sumber ide stilisasi untuk pencapaian karakter tokoh Kerang Abalon Lona yang bisa menari dan bernyanyi pada cerita Sabda Raja Mutiara sesuai dengan keinginan pengembangnya.

#### **B. Proses, Hasil dan Pembahasan Design (perencanaan)**

Proses, hasil dan pembahasan desain yang dilakukan untuk mengembangkan tokoh Kerang Abalon Lona dalam cerita Sabda Raja Mutiara adalah melalui tahapan *design* yaitu menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain (kostum, aksesoris, tata rias fantasi, dan penataan rambut), validasi oleh ahli I, revisi, validasi oleh dosen pembimbing, jika tahap validasi selesai maka dilanjutkan ke tahap pembuatan (kostum, aksesoris, tata rias fantasi, dan penataan rambut).

## 1. Kostum

Proses pembuatan kostum melalui beberapa tahap diantaranya menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain kostum, validasi desain, revisi desain, validasi, proses pembuatan kostum (mencari ukuran model, mencari bahan, menentukan penjahit, menjahit kostum, melakukan *fitting* kostum pada model), validasi, revisi, validasi selesai, dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Proses pembuatan kostum yang dilakukan untuk mengembangkan tokoh Kerang Abalon Lona dalam cerita Sabda Raja Mutiara yaitu menggunakan jenis kain *organdy* untuk bagian roknya, dan menggunakan bahan tambahan jaring jalatas dan manset berwarna biru untuk membuat baju bagian atasnya. Proses pembuatan roknya melalui tahap membuat pola konstruksi rok satu lingkaran pada tiga bahan *organdy* dengan warna yang berbeda (hijau muda, hitam, dan krem). Kemudian ketiga bahan tersebut dipotong dan disatukan lalu dijahit. Pada bagian bawah rok dijahit tandas kemudian dipasang kawat ukuran sedang. Panjang kawat yang digunakan untuk membuat dua tingkatan rok adalah 7,5 meter. Aksesori pelengkap kostum menggunakan replika kerang abalon dengan ukuran kecil yang dibuat menggunakan bahan spon ati berwarna putih yang di ukir menggunakan solder agar terkesan bermotif dan diberi warna menggunakan cat poster yang dikombinasikan dengan *pylox* berwarna biru dan hijau. Setelah terbentuk menyerupai kerang, untuk *finishing* disemprotkan *pylox clear* yang fungsinya untuk memunculkan warna agar

mengkilap. Ada tambahan payet pada pinggiran replika kerang abalon yang menyimbolkan lubang pada kerang. Selain itu aksesoris pelengkap kostum lainnya yaitu sepatu dan *stocking* warna krem.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir, dikarenakan hasil akhir kostum yang sudah dibuat kurang sesuai untuk diterapkan pada model. Namun, perubahan desain yang terjadi tidak sepenuhnya berubah dari desain yang sudah dirancang sebelumnya. Hanya bagian-bagian tertentu saja yang mengalami perubahan seperti pada bagian roknya yang seharusnya pada desain kostum memiliki tiga tingkatan, ternyata setelah jadi hasil akhirnya harus dibuat dua tingkatan saja karena melihat kondisi model yang masih anak-anak dan terkesan kurang feminin. Kemudian pada bagian tepi rok tidak diberi lubang-lubang sebab saat proses membuat lubang roknya tidak berhasil karena saat menyolder kurang cepat sehingga hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Aksesoris pada bagian pinggang yang berupa serabut-serabut juga tidak digunakan karena kurang sesuai jika dipakai sebagai pelengkap kostum.



Gambar 7. Kostum Tokoh Lona Kerang Abalon  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

## 2. Aksesori

Proses pembuatan aksesori melalui beberapa tahap diantaranya menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain aksesori, validasi desain, revisi desain, validasi, proses pembuatan aksesori (mencari bahan yang akan digunakan untuk membuat aksesori, membuat aksesori, melakukan uji coba pada model), validasi, revisi, validasi selesai, dilanjutkan ke tahap berikutnya

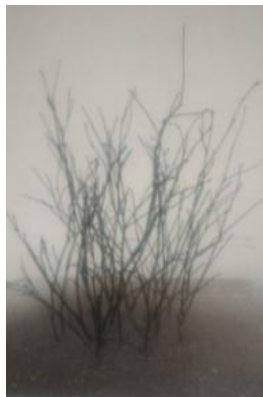
Aksesori pada kepala dibuat menggunakan bahan strimin kawat berwarna silver yang dibentuk menyerupai mahkota dan diberi hiasan berupa batu karang berukuran kecil, kerang, ranting pohon yang sudah diberi warna, daun-daunan yang diberi tambahan payet, replika kerang abalon kecil dan pasir putih. Proses pembuatan aksesori kepala adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat aksesori kepala seperti gunting, pensil, penghapus, kuas, solder, lem fox, pewarna (cat poster dan *pylox*), strimin kawat, mahkota mainan, kerang, pasir putih, ranting pohon, batu karang, daun-daunan, dan payet.



Gambar 8. Alat dan Bahan Membuat Aksesori  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

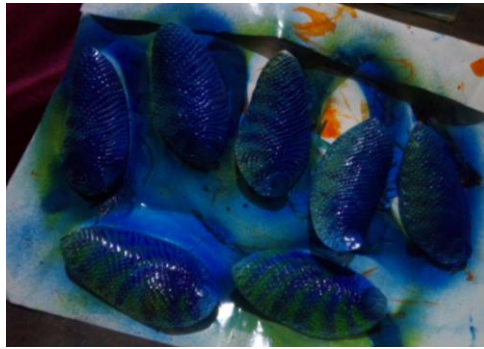
- b. Membuat pola pada strimin kawat menyerupai mahkota, kemudian potong menggunakan gunting. Setelah itu potongan strimin yang sudah dibentuk menyerupai mahkota disatukan dengan mahkota mainan dengan cara dijahit.
- c. Ranting pohon yang akan digunakan sebagai tambahan pada aksesoris dipotong, kemudian di tancapkan pada *sterofoam* lalu menyemprotkan *pylox* warna coklat pada ranting tersebut. Setelah mengering oleskan cat *acrylic* warna kuning emas pada bagian ranting yang sudah disemprot *pylox* tersebut.



Gambar 9. Proses Pewarnaan Ranting Pohon  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

- d. Kemudian membuat replika kerang abalon yang berukuran kecil menggunakan spon ati berwarna putih dan berukuran 1 mili. Proses pembuatannya yaitu menyiapkan spon ati berukuran 1 mili, kemudian pola menggunakan pensil diatas spon ati dengan bentuk melingkar menyerupai bentuk kerang abalon. Setelah itu spon ati yang sudah dipola tersebut dipotong menggunakan gunting. Lalu memanaskan solder untuk membuat motif pada spon ati. Kemudian mengaplikasikan warna pada spon ati tersebut menggunakan kuas dan cat poster yang kemudian diakhiri dengan

menyemprotkan *pylox clear* untuk memunculkan kesan mengkilap. Setelah proses pengecatan selesai, tekuklah bagian bawah spon ati yang sudah dipola tadi hingga menyerupai kerang abalon sesungguhnya.



Gambar 10. Proses Pembuatan Replika Kerang Ukuran Kecil  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

- e. Menempelkan bahan-bahan tambahan seperti ranting pohon, batu karang, replika kerang abalon, kerang, pasir putih, dan daun-daunan menggunakan lem fox pada strimin kawat yang sudah dipasang. Kemudian mengaplikasikan warna pada bahan-bahan tambahan tersebut menggunakan kuas dan cat poster.

Hasil akhir aksesoris kepala tidak sesuai dengan desain awal dikarenakan menyeimbangkan dengan desain *make up* yang dibuat. Perubahan yang dilakukan pada bagian mahkota yang tidak menggunakan jaring-jaring dikarenakan agar tidak menutupi riasan wajah yang sudah dibuat.



Gambar 11. Aksesori Kepala  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

Aksesori pelengkap kostum untuk bagian badan menggunakan replika Kerang Abalon yang berukuran besar dibuat menggunakan bahan spon ati berwarna putih. Proses pembuatan aksesori pelengkap replika Kerang Abalon adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat aksesori seperti gunting, solder, pensil, penghapus, jarum, benang jahit, spon ati, cat poster, *pylox* berwarna, *pylox clear*, dan kuas.

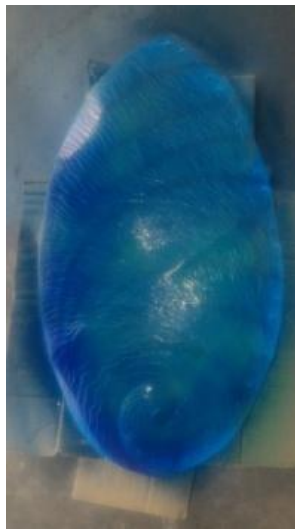


Gambar 12. Alat dan Bahan Membuat Replika Kerang Abalon  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

- b. Kemudian membuat pola pada spon ati sesuai dengan rancangan desain yang akan dibuat, menggunakan pensil dan penghapus bila diperlukan.

Setelah itu memotong spon ati mengikuti pola yang sudah dibuat menggunakan gunting.

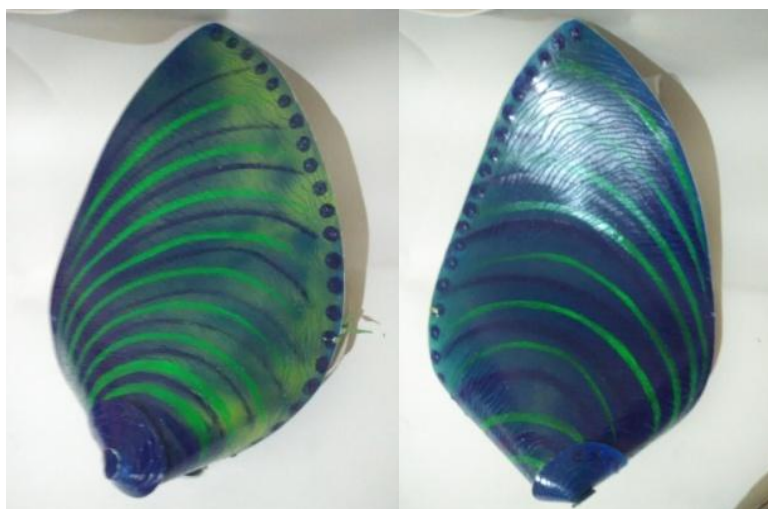
- c. Memanaskan solder untuk membuat ukiran pada spon ati. Lalu menyemprotkan *pylox* pada spon ati yang sudah disolder dan tunggu hingga mengering. Melapisi dengan menggunakan cat poster untuk mempertegas garis pada spon ati. Setelah itu lapisi dengan menggunakan *pylox* berwarna.



Gambar 13. Proses Pewarnaan Replika Kerang Abalon  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

- d. Tahap terakhir adalah menyemprotkan *pylox clear* pada spon ati yang sudah diberi warna agar tampak mengkilap.

Hasil akhir aksesoris Kerang Abalon sesuai dengan desain awal dikarenakan bentuk yang dibuat sama seperti yang didesain.



Gambar 14. Replika Kerang Abalon  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2016)

### 3. Rias wajah

Proses tata rias fantasi melalui beberapa tahap diantaranya menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain rias wajah fantasi, validasi desain, revisi desain, validasi, uji coba rias fantasi pada model, validasi, revisi, validasi selesai, dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tata rias wajah menggunakan jenis rias fantasi dengan alasan untuk menciptakan konsep dari khayalan dan semua dikemas dalam kemasan rias fantasi. Kosmetika khusus yang digunakan rias fantasi tokoh Kerang Abalon Lona adalah *eye shadow* warna biru, merah, hijau, kuning, dan putih. Selain itu menggunakan face painting warna biru dan putih.

Rias fantasi tokoh Kerang Abalon memerlukan beberapa tahapan dan teknik untuk mendapatkan hasil rias yang diharapkan. Proses pembuatan efek pada rias fantasi tersebut yaitu:

- a. Mempersiapkan alat, bahan dan kosmetik yang akan digunakan untuk merias wajah seperti kuas set, *spons foundation*, *puff powder*, pembersih, penyegar, pelembab, *foundation*, *shading and tint*, bedak tabur, palet kosmetik, *face painting*, lem bulu mata, bulu mata, *eye liner*, *mascara*, pensil alis.



Gambar 15. Persiapan Alat, Bahan, dan Kosmetik  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- b. Membersihkan wajah menggunakan susu pembersih dan penyegar. Setelah itu mengoleskan pelembab pada wajah untuk menjaga kulit agar tetap lembab.



Gambar 16. Tahap Membersihkan Wajah Talent  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- c. Mengaplikasikan *foundation* pada wajah menggunakan *spons foundation* hingga merata.



Gambar 17. Tahap Mengaplikasikan *Foundation*  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- d. Mengaplikasikan bedak tabur dan bedak padat pada wajah *talent*.



Gambar 18. Tahap Membersihkan Wajah Talent  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- e. Setelah itu memulai membuat pola desain pada wajah *talent* sebelah kiri menggunakan pensil alis.



Gambar 19. Tahap Membuat Pola  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- f. Kemudian mengoleskan *face painting* biru menggunakan kuas sebelum mengaplikasikan *eye shadow* warna biru. Fungsinya adalah agar warna *eye shadow* muncul lebih kuat.



Gambar 20. Tahap Mengaplikasikan *Face Painting*  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- g. Mengoleskan juga *face painting* putih menggunakan kuas pada bagian yang akan diberi *eye shadow* warna putih, merah, kuning, dan hijau.



Gambar 21. Tahap Mengaplikasikan Warna *Eye shadow*  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- h. Setelah semuanya diberi warna, tahap selanjutnya adalah mengaplikasikan *eyeliner* pada bagian garis-garis pola untuk mempertegas desain yang dibuat.



Gambar 22. Tahap Mengaplikasikan *Eyelinier*  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- i. Lalu mengaplikasikan *eye shadow* warna biru, hijau, merah, dan kuning pada bagian kelopak mata kanan dan kiri. *Eye shadow* warna hijau pada bagian alis mata.



Gambar 23. Tahap Mengaplikasikan Eye Shadow dikelopak Mata  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- j. Setelah itu memasang bulu mata 2 rangkap yaitu warna hitam dan warna biru pada kedua mata. Langkah selanjutnya yaitu mengaplikasikan *eyeliner* dan maskara untuk mempertajam mata.



Gambar 24. Tahap Memasang Bulu Mata  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- k. Mengaplikasikan *blush on* pada pipi sebelah kanan. Lalu mengaplikasikan juga *lipstick* pada bibir *talent* menggunakan kuas.



Gambar 25. Tahap Mengaplikasikan *Lipstick*  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

Kesesuaian desain dengan hasil akhir tidak sesuai karena mengalami perubahan pada bagian pola desainnya. Dikarenakan *talent*nya seorang anak kecil jika terlalu rumit akan sulit untuk penerapan desainnya ke wajah *talent*.



Gambar 26. Desain Awal dan Hasil Akhir Rias Fantasi  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

#### 4. Penataan rambut

Proses pembuatan penataan rambut melalui beberapa tahap diantaranya menganalisis cerita dengan membaca dan memahami isi cerita, mengamati karakter dan karakteristik tokoh, menentukan sumber ide, menentukan pengembangan sumber ide, merancang desain penataan rambut, validasi desain, revisi desain, validasi, proses pembuatan sanggul (mencari ukuran talent, mencari bahan yang akan digunakan, membuat sanggul, melakukan uji coba pada *talent*), validasi, revisi, validasi selesai, dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Penataan rambut menggunakan tipe penataan sanggul gala. Dengan fokus penataan pada bagian belakang bertujuan agar terlihat bentuk replika cangkang kerangnya.

Proses pembuatan sanggul gala Kerang Abalon menggunakan alat berupa gunting, pita ukur (meteran), jarum jahit, dan benang hitam, sedangkan bahannya menggunakan strimin kawat, *stocking* hitam, cemara tanpa tulang

(hitam dan biru), harnet, *pylox* (biru dan hijau muda), *pylox clear* dengan prosedur pembuatan sebagai berikut.

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat sanggul gala Kerang Abalon.



Gambar 27. Tahap Persiapan Alat dan Bahan  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- b. Mengukur panjang strimin yang akan dibuat sanggul menggunakan pita ukur (meteran) sesuai dengan ukuran lingkaran kepala talent, kemudian potong menggunakan gunting.
- c. Setelah itu, menekuk bagian tepi strimin kawat agar tidak tajam. Lalu menyatukan bagian lebar strimin yang sudah ditekuk hingga membentuk seperti tabung, kemudian dijahit menggunakan jarum dan benang.
- d. Setelah dijahit, menekuk bagian atas strimin ke arah dalam hingga semua bagian tertutup. Kemudian memotong *stocking* hitam untuk membungkus strimin tersebut.
- e. Memasang cemara tanpa tulang yang berwarna hitam terlebih dahulu pada strimin yang sudah dilapisi dengan *stocking* hitam. Lalu menutup bagian strimin yang sudah dilapisi rambut cemara menggunakan harnet agar

tatanan cemara terlihat halus. Menjahit harnet yang berada di pinggiran strimin supaya rapi.

- f. Setelah itu memotong cemara tanpa tulang yang berwarna biru kemudian melapisi menggunakan harnet supaya rapi. Lalu menjahitnya pada strimin kawat yang sudah dilapisi menggunakan cemara warna hitam. Terakhir, melapisi harnet lagi dan menjahit. Menyemprotkan *pylox* warna biru dan hijau berulang-ulang pada sanggul yang sudah jadi sampai muncul warna yang diinginkan. Setelah itu mengeringkan sanggul tersebut dengan cara diangin-anginkan atau di jemur dibawah terik matahari.



Gambar 28. Tahap Mengeringkan Sanggul  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

Hasil akhir penataan rambut sesuai dengan desain karena bentuknya sama seperti yang sudah dirancang sebelumnya.



Gambar 29. Desain Awal dan Hasil Akhir Pembuatan Sanggul  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

### C. Proses, Hasil dan Pembahasan Develop (pengembangan)

#### 1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Validasi dilakukan pada hari Sabtu, 09 Desember 2016 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut:



Gambar 30. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

Validasi desain kostum dan aksesoris tokoh Kerang Abalon Lona dilakukan sebanyak 5 kali diantaranya:

- a. Hasil validasi desain kostum dan aksesoris pertama yaitu pada hari Selasa, 13 September 2016 dengan hasil evaluasi yaitu replika bentuk kerang yang berada di bagian belakang kurang menggambarkan bentuk kerang abalon yang sesungguhnya. Masih terlihat seperti bentuk sayap kupu-kupu. Sebaiknya, bagian penempatan replika kerangnya dipindah pada bagian depan.



Gambar 31. Validasi Desain Kostum dan Aksesori I  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- b. Hasil validasi desain kostum dan aksesori kedua yaitu pada hari Senin, 19 September 2016 dengan hasil evaluasi yaitu bagian roknya kurang sesuai untuk menjelaskan bagian apa yang digunakan untuk menggambarkan kerang abalon. Solusinya yaitu perlu mencari ide untuk memperbaiki bentuk rok yang sesuai dengan karakteristik kerang abalon.



Gambar 32. Validasi Desain Kostum dan Aksesori II  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- c. Hasil validasi desain kostum dan aksesoris ketiga yaitu pada hari Rabu, 05 Oktober 2016 dengan hasil evaluasi yaitu bentuk replika kerangnya belum menggambarkan kerang abalon secara utuh. Jika dilihat dari jarak jauh belum tampak terlihat seperti replika kerang abalon. Solusinya yaitu mengganti bentuk replika kerang tersebut dari yang jumlahnya tiga menjadi satu dengan ukuran yang besar.



Gambar 33. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris III  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- d. Hasil validasi desain kostum dan aksesoris keempat yaitu pada hari Rabu, 09 November 2016 dengan hasil evaluasi yaitu ukuran bentuk replika kerang abalon masih terlalu kecil dan warna roknya kurang sesuai dengan warna kerang abalon. Kurang menambahkan aksesoris pendukung berupa replika kerang abalon pada bagian roknya dan tepi roknya kurang diberi lubang. Solusinya yaitu ukuran replika kerangnya lebih diperbesar dan membuat dua bentuk replika kerang untuk

diletakkan di bagian depan dan belakang. Warna roknya diganti menggunakan warna hijau muda dan krem.



Gambar 34. Validasi Desain Kostum dan Aksesori IV  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- e. Hasil validasi desain kostum dan aksesori kelima yaitu pada hari Sabtu, 09 Desember 2016 dengan hasil evaluasi yaitu desain kostum sudah sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Kerang Abalon Lona.



Gambar 35. Validasi Desain Kostum dan Aksesori V  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

## 2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, face painting oleh Yuswati, M.Pd. Validasi dilakukan pada hari Senin, 09 Januari 2017.



Gambar 36. Validasi Desain *Make up* dan Penataan Rambut (Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

## 3. Pembuatan kostum dan aksesoris

Kostum dibuat oleh Unaisah (penjahit) sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 13 hari. Adapula kostum yang dibuat sendiri. Aksesoris dibuat oleh Tika Nur Fadilah membutuhkan waktu kurang lebih 11 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan aksesoris pelengkap kostum sebesar Rp 418.750,00; rias fantasi sebesar Rp 56.000,00; pembuatan sanggul sebesar Rp 37.500,00; dan pembuatan aksesoris kepala sebesar Rp 22.700,00.

Tabel 2. Kebutuhan dalam Pembuatan Kostum dan Aksesoris Tokoh Lona Kerang Abalon pada Cerita Sabda Raja Mutiara

No	Keterangan	Harga
1.	Kostum dan Aksesoris Pelengkap :	
	a. Bahan organdi 3 warna (10 meter)	Rp 73.000,00
	b. Spon ati putih 1 gulung	Rp 26.250,00
	c. Jaring jalatas 1 meter	Rp 15.000,00
	d. Kawat	Rp 6.000,00

	e. Jasa jahit rok f. Manset biru g. <i>Pylox</i> biru dan hijau h. Cat poster biru dan hijau i. Kuas <i>Shining</i> j. <i>Clear</i> k. <i>Stocking crem</i> l. Sepatu m. Kaos kaki	Rp 80.000,00 Rp 35.000,00 Rp 69.000,00 Rp 34.000,00 Rp 16.000,00 Rp 15.000,00 Rp 9.500,00 Rp 35.000,00 Rp 5.000,00
2.	Rias fantasi  a. Face painting biru dan putih b. Bulu mata biru dan hitam	  Rp 50.000,00 Rp 6.000,00
3.	Penataan rambut (sanggul) :  a. Strimin kawat silver b. Cemara tanpa tulang biru dan hitam c. Stocking hitam	  Rp 18.000,00 Rp 20.000,00 Rp 9.500,00
4.	Aksesori (mahkota) :  a. Mahkota mainan b. Lem fox c. Daun bludru d. Slinger biru	  Rp 7.500,00 Rp 8.000,00 Rp 6.000,00 Rp 1.200,00
Total pengeluaran		Rp 544.950,00

(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

*Fitting* kostum dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu pada hari Minggu, 15 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu semua aksesori dan kostum yang sudah dibuat sesuai dengan tubuh talent. Perlu perbaikan pada bagian roknya dengan alasan agar kaki talent terlihat lebih panjang.

#### 4. Validasi Rias Wajah Fantasi

Validasi rias wajah fantasi dilakukan sebanyak 6 kali, yaitu pada hari Selasa, 20 Desember 2016; Jumat, 23 Desember 2016; Sabtu, 24 Desember 2016; Rabu, 28 Desember 2016; Senin, 09 Januari 2017; Rabu, 11 Januari 2017.

- a. Hasil validasi rias wajah fantasi pertama yaitu pada hari Selasa, 20 Desember 2016 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah desain *make up* yang pertama masih belum jelas dan belum nyambung dengan karakter dari tokoh Kerang Abalon tersebut. Warna putih disekitar mata terlihat aneh. Desain *make up* tidak boleh terlalu rumit.



Gambar 37. Validasi Make Up Fantasi I  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- b. Hasil validasi rias wajah fantasi kedua yaitu pada Jumat, 23 Desember 2016 dilakukan sebanyak dua kali merias wajah dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah tes *make up* pertama belum terlihat *make up* fantasi yang cantik, masih terlalu ramai untuk model/*talent* anak kecil, *make up* tidak boleh terlalu ramai karena menyesuaikan kostum dan aksesoris yang sudah ramai.



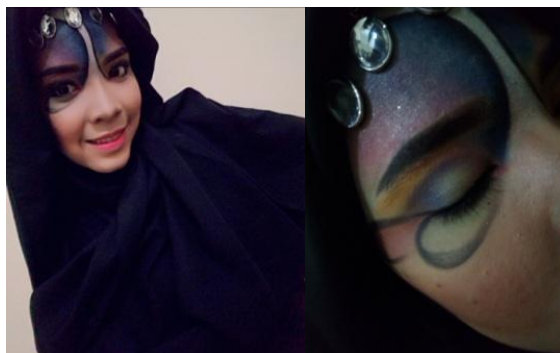
Gambar 38. Hasil Validasi *Make Up* Fantasi II  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

Sedangkan untuk hasil tes make up kedua adalah *Make up* kerang abalon harus tetap terlihat cantik karena kostumnya sudah cantik, dan *make up* fantasi itu tidak harus menyeramkan.



Gambar 39. Hasil Validasi *Make Up* Fantasi III  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- c. Hasil validasi rias wajah fantasi ketiga yaitu pada hari Sabtu, 24 Desember 2016 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah menggunakan dominasi warna Kerang Abalon yaitu hijau, karena modelnya seorang anak kecil bagaimana supaya tetap terlihat cantik dan lucu, warna ungu dipanggung efeknya seperti apa.



Gambar 40. Hasil Validasi *Make Up* Fantasi IV  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- d. Hasil validasi rias wajah fantasi keempat yaitu pada hari Rabu, 28 Desember 2016 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah menyarankan untuk bereksperimen ke wajah anak kecil.



Gambar 41. Hasil Validasi *Make Up* Fantasi V  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- e. Hasil validasi rias wajah fantasi kelima yaitu pada hari Senin, 09 Januari 2017 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah untuk riasan wajahnya sudah bagus hanya untuk pemakaian bulu mata lebih baik menggunakan bulu mata yang satu warna saja.



Gambar 42. Hasil Validasi *Make Up* Fantasi VI  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- f. Hasil validasi rias wajah fantasi keenam yaitu pada hari Rabu, 11 Januari 2017 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah warna alis sebelah kanan merusak riasan mata sebelah kiri.



Gambar 43. Hasil Validasi *Make Up* Fantasi VII  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

#### 5. Validasi penataan rambut

Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Rabu, 28 Desember 2016 dan Senin, 09 Januari 2017.

- a. Hasil validasi penataan rambut pertama yaitu pada hari Rabu, 28 Desember 2016 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah warna pada sanggul lebih dipertegas lagi. Menggunakan dominasi warna Kerang Abalon yaitu warna hijau.



Gambar 44. Hasil Validasi Penataan Rambut I  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

- b. Hasil validasi penataan rambut pertama yaitu pada hari Senin, 09 Januari 2017 dengan hasil evaluasi dari dosen pembimbing adalah untuk model anak kecil sepertinya kurang sesuai jika hanya menggunakan *crown* biasa.



Gambar 45. Hasil Validasi Penataan Rambut II  
(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)

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

Diseminasi (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema *Under The Sea*. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ditujukan untuk anak-anak hingga dewasa, dengan tujuan agar lebih mencintai dan melestarikan kekayaan alam Indonesia.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi: 1) penilaian ahli (grand juri), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut penjelasannya.

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

Gladi kotor diselenggarakan pada Minggu, 15 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan model di panggung, penampilan penata rias dan model serta posisi saat berada di atas panggung. Selain itu acara gladi kotor digabung dengan *fitting* kostum pada model. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor adalah dapat menentukan ukuran yang sesuai dengan model serta tau

kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki. Selain itu dengan adanya kegiatan gladi kotor, kita dapat mengetahui gerakan model saat tampil di panggung.

## 2. Penilaian ahli (grand juri)

Kegiatan penilaian ahli (grand juri) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (grand juri) diselenggarakan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadi, M.A (Hons), ahli rias fantasi diwakilli oleh Mamuk Rohmadona, S.s.n, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup 3 aspek yaitu kreativitas, kehalusan *make up*, dan keserasian. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dany Kurnia Wati, tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betrik H., tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania, tokoh Ibu *Mermaid* karya mahasiswa Rizky Irdia Nawangsari, tokoh *Coral* karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu, tokoh Bintang Laut karya mahasiswa Annisa Dewantari Amarullah, tokoh *Lion Fish* karya mahasiswa Shabrina Nadila, dan tokoh Air Laut Selatan karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning.

### 3. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu, 25 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk memaksimalkan latihan sebelum pertunjukan utama. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu pemantapan koreografi tokoh serta berlatih *blocking* panggung. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah talent mampu berlatih menyesuaikan dengan layout panggung yang sebenarnya.

### 4. Pertunjukan utama

Pertunjukan bertema *Under The Sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh Prof. Dr. Edi Purwanta, M.Pd selaku Wakil Rektor II UNY, Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNY, Moh. Khairudin, M.T.Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik UNY, Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana FT UNY, Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan FT UNY, Dr. Drs. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons) selaku Juri Pertunjukan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan, pejabat Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, dosen Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, karyawan dan karyawan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY, pihak Sponsor, SMK 1 Sewon, TK

& SD Model, orang tua, undangan, dan penonton. Tiket pertunjukan yang tersedia sebanyak 650. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak-anak, mahasiswa, dan masyarakat umum. Pertunjukan dengan durasi 90 menit menampilkan kisah seorang Raja yang murka karena putrinya tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna. Kemudian sang Putri Mutiara yang sedang bersedih dihibur oleh kedua sahabatnya yaitu Kerang Abalon Lona dan Kerang Siput Selly. Pada akhirnya sang pangeran memutuskan untuk meninggalkan istana karena ingin mencari tahu penyebab adiknya tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna. Setelah sang pangeran berhasil menemukan arti sebuah kesempurnaan, dia pun kembali ke Istana dan menceritakan kepada sang Raja Mutiara. Kini kehidupan di kerajaan pun sudah membaik dan untuk merayakan suka cita tersebut sang Raja Mutiara mengajak Ratu Mutiara, Putra Mutiara, Putri Mutiara, Kerang Abalon Lona, Kerang Siput Selly, Air Laut Selatan 1 dan 2 untuk bernyayi dan menari bersama.



Gambar 46. Penampilan Kerang Abalon Lona di *Scene 2*  
(Sumber: Mataram Photographer, 2017)



Gambar 47. Penampilan Kerang Abalon Lona di *Scene 10*  
(Sumber: Mataram Photographer, 2017)



Gambar 48. Penampilan Kerang Abalon Lona di atas Panggung  
(Sumber: Mataram Photographer, 2017)

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pada bagian kesimpulan memuat ringkasan hasil-hasil rancangan dan pengembangan yang telah dilakukan antara lain:

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi, dan penataan rambut tokoh Kerang Abalon Lona dengan sumber ide kerang abalon dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
  - a. Perancangan kostum tokoh Kerang Abalon Lona mengalami lima kali perubahan yaitu dari desain awal yang bentuk kerangnya belum mewakili karakteristik tokoh, desain kedua dan ketiga terdapat tiga bentuk kerang yang diletakkan di bagian dada dan bentuk rok yang belum mewakili karakter dan karakteristik tokoh, desain keempat terjadi perubahan pada bagian rok dan replika kerang di bagian dada, dan desain kelima adalah desain yang sudah sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik kerang abalon dengan menerapkan unsur garis, ukuran, nilai gelap terang, warna, tekstur dan menggunakan prinsip keselarasan dan keseimbangan.
  - b. Perancangan rias wajah fantasi berupa wajah tokoh Kerang Abalon Lona betina mengalami tiga kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita dengan menggunakan unsur garis dan warna, serta prinsip desain keseimbangan dan keselarasan.

- c. Perancangan penataan rambut mengalami beberapa penambahan yang merupakan fantasi bebas dengan menerapkan unsur warna biru yang melambangkan kelembutan, kasih sayang, dan persahabatan; warna hijau yang melambangkan kesegaran, santai, dan berpikir positif, garis lengkung yang memberi sugesti *grace* (kasih sayang), suasana luwes, bersifat riang dan gembira, dengan mempertahankan prinsip keselarasan dan keseimbangan proporsi penataan rambut dengan wajah dan kostum, serta aksentuasi untuk mencapai sifat tokoh dalam cerita yang cantik, lucu, lincah, tetapi tetap sederhana.
2. Penataan kostum dan aksesoris, pengaplikasian rias wajah fantasi, dan penataan rambut pada tokoh Kerang Abalon Lona dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
    - a. Penataan kostum terdiri dari beberapa bagian yaitu bagian kepala, bagian badan atas, bagian rok, dan bagian sepatu. Tambahan aksentuasi hiasan atau ornamen pada kostum diletakkan pada bagian baju atasan dan bagian rok.
    - b. Pengaplikasian rias wajah fantasi berbentuk rias fantasi abstrak 2D kerang abalon dibuat menggunakan warna-warna eyeshadow yang dikombinasikan dengan *face painting* dibentuk seperti garis-garis lengkung yang diberi warna biru, hijau, merah, kuning, dan putih yang melambangkan pengembangan warna-warna kerang abalon.
    - c. Penataan rambut tokoh Kerang Abalon Lona menggunakan penataan fantasi bebas dengan penggabungan penataan belakang pada rambut asli yang ditutup dengan sanggul gala berbentuk cangkang kerang abalon.

3. Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 wib, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri 850 penonton. Pentas bertema drama musikal ini dikemas dalam pertunjukan *tapping* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium*, beserta properti pendukung *backdrop* berupa gambar kehidupan bawah laut yang berisi tumbuhan laut, kerang, mutiara, ikan, dan binatang laut. Adapun musik pendukung pada saat tokoh Lona muncul di atas panggung pertunjukan yaitu lagu anak-anak yang berjudul Anaklah ikan. Tokoh Kerang Abalon Lona tampil dengan kostum replika Kerang Abalon, rias wajah fantasi yang melambungkan warna-warna kerang abalon, dan tatanan rambut menggunakan sanggul gala cangkang kerang abalon.

## **B. Saran**

### 1. Rancangan:

- a. Sebaiknya mempertimbangkan rancangan kostum agar tidak mengalami banyak perubahan.
- b. Sebaiknya membuat rancangan rok yang tidak terlalu rumit dan harus menyesuaikan dengan model yang akan memakai.
- c. Membuat rias fantasi agar memiliki kesatuan dengan kostum yang digunakan dan menyesuaikan *talent* sebaiknya menggunakan rias yang sederhana dan tidak terlalu rumit.

### 2. Hasil:

- a. Sebaiknya komunikasi dengan penjahit harus lebih detail dengan gambar dan ukuran.

- b. Penyimpanan kostum sebaiknya di gantung agar kostum tidak rusak.
  - c. Membuat replika cangkang kerang abalon yang menggunakan bahan spon ati sebaiknya hati-hati dalam pemilihan pewarna, karena tidak semua cat warna bisa digunakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Sebaiknya menggunakan *pylox* sebagai pewarnanya karena sifat spon ati yang menyerap warna dapat teratasi dengan menggunakan *pylox*.
3. Pergelaran:
- a. Sebaiknya memastikan mahasiswa yang memang serius mengikuti kegiatan proyek akhir supaya tidak mengakibatkan terjadinya perubahan cerita yang dapat berpengaruh pada desain kostum hingga perubahan koreo.
  - b. Saran untuk mahasiswa terkait persiapan pertunjukan yaitu harus memperhatikan *rundown* yang sudah dibuat dan sebaiknya mengadakan *briefing* terlebih dahulu.
  - c. Komunikasi antar panitia harus tetap terjaga agar tidak terjadi kesalahpahaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Fachruddin. (2015). *Cara kreatif memproduksi program televisi*. Yogyakarta: CV Andi Offset. Hal 20-21.
- Anita Bidaryati, M. Johan Chandra, dan Fariq Azhar. (2009). *Pembenihan abalon *Haliotis asinina* di balai budidaya laut Lombok*. Diakses melalui <http://repository.ipb.ac.id> pada 19 Maret 2017, pukul 18.45 WIB.
- Anonim. (2013). *Pengertian sumber ide*. Diakses melalui <http://www.psychologymania.com/2013/06/pengertian-sumber-ide.html> pada 26 Maret 2017, pukul 23.23 WIB.
- Asul Wiyanto. (2002). *Terampil bermain drama*. Jakarta Pusat: Grasindo. Hal 15.
- Berwisata. (2015). *5 tempat wisata bahari Indonesia*. Diakses melalui <http://berwisata.info/5-tempat-wisata-bahari-indonesia> pada 14 Februari 2017, pukul 09.55 WIB.
- Bob Susanto. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*. Diakses melalui [www.seputarpengetahuan.com](http://www.seputarpengetahuan.com) pada 18 Maret 2017, pukul 18.25 WIB.
- Dedi Saputra Sinaga, Melki, dan Dwi Eny Djoko Setyono. (2015). *Studi pertumbuhan abalon tropis (*Haliotis asinina*) dengan pemberian pakan buatan yang berbeda*. Maspari Journal. 7.1. Hal 21-28.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa sains. Hal 42-43.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, Nanang Arizona, dan Nugraha Hari Sulistiyo. (2008). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Direktorat pembinaan sekolah menengah kejuruan. Hal 48.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, Nanang Arizona, dan Nugraha Hari Sulistiyo. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat pembinaan sekolah menengah kejuruan. Hal 310.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, Nanang Arizona, dan Nugraha Hari Sulistiyo. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Hal 275.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, Nanang Arizona, dan Nugraha Hari Sulistiyo. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Hal 421-422.

- Endang Bariqina dan Zahida Ideawati. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa. Hal 105.
- Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira. (2008). *Tata busana*. Direktorat pembinaan sekolah menengah kejuruan. Hal 195-196.
- George Hongarth. (1838). *Memoirs of the musical drama*. London: Ibotson and Palmer. Pages 3-4.
- Harry Sulastianto, dkk. (2005). *Pendidikan seni untuk SMA kelas XI*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Seni budaya untuk SMA kelas X*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Hendro Martono. (2012). *Ruang pertunjukan dan berkesenian*. Yogyakarta: Multi Grafindo. Hal 38.
- Herni Kusantati, dkk. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Hal 452.
- Hery Suhersono. (2005). *Desain bordir motif geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Hal 11.
- I Gede Dona Nugraha. (2014). *Memahami penggunaan peralatan tata cahaya*. Diakses melalui <http://www.smkn1kutaselatan.sch.id> pada 11 Maret 2017, pukul 20.15 WIB.
- Kusumadewi, dkk. (2002). *Pengetahuan dan seni tata rambut modern*. Jakarta: Meutya Cipta Sarana. Hal: 175-176.
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY. Hal 3.
- Mukhtar. (2013). *Penyebab kerusakan ekosistem perairan Indonesia*. Diakses melalui <http://mukhtar-api.blogspot.com/2013/11/penyebab-kerusakan-ekosistem-perairan.html> pada 14 Februari 2017, pukul 12.13 WIB.
- Parker, W. Oren. (1963). *Scene design and stage lighting*. Amerika: CBS College.
- Rani Handayani. (2012). *Model pembelajaran menulis sinopsis dengan menggunakan teknik rumpang di kelas V SDN Jatisari 3 Karangpawitan Kabupaten Garut*. Diakses melalui <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id> pada 26 Maret 2017, pukul 21.35 WIB.
- Rostamailis, dkk. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Hal 178-179.

- Rostamailis,dkk. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Hal 186.
- Seputar ilmu. (2016). *Pengertian, jenis, ciri, unsur, dan 4 fungsi teater (drama) beserta contohnya menurut para ahli terlengkap*. Diakses melalui <http://www.seputarilmu.com> pada 07 April 2017 pukul 22.15 WIB.
- Setyobudi, dkk. (2007). *Seni budaya*. Jakarta: Erlangga. Hal 12.
- Sigit Astono, Margono, Sumardi, dan Sri Murtono. (2006). *Apresiasi seni (seni tari dan seni musik) 1*. Jakarta: Yudhistira. Hal 12-13.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Apresiasi seni (seni tari dan seni musik) 2*. Jakarta: Yudhistira. Hal 107.
- Sri Eko Puji Rahayu. (2003). *Tata rias wajah fantasi karakter dan fancy*. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. Hal 4.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Hal 8.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain busana I*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta. Hal 7-14.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Disain busana II*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY. Hal 58.
- Theresia Sorta. (2012). *Kerang abalon mata tujuh (Haliotis asinina)*. Diakses melalui <http://duniatere.blogspot.co.id/2012/01/kerang-abalon-mata-tujuh-haliotis.html> pada 15 Oktober 2016 pukul 22.46 WIB.
- Thomas, Tim. (2014). *The abalone king of monterey*. Charleston SC: American Palate.
- Triyanto, Noor Fitrihana, dan M. Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang. Hal 3.
- Triyanto, Noor Fitrihana, dan M. Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang. Hal 22.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Sleman: PT Intan Sejati Klaten. Hal 6.
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, dan Muchamad Noerharyono. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. Hal 91.

- Uswatun Khasanah, Melly Prabawati, dan Muchamad Noerharyono. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. Hal 85.
- Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik make up professional untuk artis film, televisi, dan panggung*. Japan Internasional Cooperation Agency.
- Wahab, Abidin S. (2007). *Star idola kesenian untuk SMA sederajat semester genap kelas*. Solo: Putra Kertonatan.
- Widjiningsih. (1982). *Disain hiasan busana, dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. Hal 2.
- Williamis. (2016). *4 tempat wisata Indonesia yang jarang dikunjungi yang wajib anda ketahui*. Diakses melalui <http://m.kaskus.co.id/> pada 14 Februari 2017, pukul 10.27 WIB.

## LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto Bersama Tokoh Kerang Abalon Lona  
(Sumber: Sie PDD Proyek Akhir, 2017)



Lampiran 2. Penampilan Kerang Abalon Lona Saat Grand Juri  
(Sumber: Sie PDD Proyek Akhir, 2017)



Lampiran 3. Penampilan Kerang Abalon Lona Saat Proyek Akhir  
(Sumber: Mataram Photographer, 2017)



Lampiran 4. Penampilan *Beautician* dan Kerang Abalon Lona  
(Sumber: Mataram Photographer, 2017)



Lampiran 5. *Make Up* Fantasi Kerang Abalon Lona  
(Sumber: Sie PDD Proyek Akhir, 2017)



Lampiran 6. Tokoh Kerang Abalon Lona  
(Sumber: Sie PDD Proyek Akhir, 2017)



Lampiran 7. Foto Bersama Bimbingan Bu Yuswati  
(Sumber: Mataram Photographer, 2017)

**Lampiran 8. SUSUNAN PANITIA PERGELARAN PROYEK AKHIR  
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

<b>NO</b>	<b>NAMA PANITIA</b>	<b>JABATAN</b>
1.	Tiara Ramadania	Ketua PA
2.	Tika Nur Fadilah	Sekretaris I
3.	Febi Rahmadhani	Sekretaris II
4.	Atri Sylvia Suanda	Bendahara I
5.	Febriana Leoni Maria	Bendahara II
6.	Felasufah	Koordinator Sie Acara
7.	Nia Alfia Kamalia	Anggota Sie Acara
8.	Rizky Irdia Nawangsari	Anggota Sie Acara
9.	Dany Kurnia Wati	Anggota Sie Acara
10.	Kukut Hevika Desya Asmara	Koordinator Sie Humas
11.	Novita Sulistianingsih	Anggota Sie Humas
12.	Pradita Inggar Kusuma	Anggota Sie Humas
13.	Afifa Nurul Auliya	Anggota Sie Humas
14.	Yazmin Putri Azika	Koordinator Sie PDD
15.	Shabrina Nadila	Anggota Sie PDD
16.	Vicky Anita Sari	Anggota Sie PDD
17.	Putri Cahaya Ningrum	Anggota Sie PDD
18.	Lutfi Puji Rahayu	Koordinator Sie Konsumsi
19.	Ika Nur Cahyaning	Anggota Sie Konsumsi
20.	Wika Nur Kharima	Anggota Sie Konsumsi
21.	Tiara Mayang Ayu	Anggota Sie Konsumsi
22.	Wily Melisiana	Koordinator Sie Perkap
23.	Nita Pratiwi	Anggota Sie Perkap
24.	Mela Puspa Asri	Anggota Sie Perkap
25.	Chintia Rizki Amalia	Anggota Sie Perkap
26.	Venna Asteria Dewi	Anggota Sie Perkap
27.	Nurul Betrik Hidayati	Koordinator Sie KSK
28.	Dyah Ayu Vivi Enggar Sari	Anggota Sie KSK
29.	Rany Agustiwi	Anggota Sie KSK
30.	Vivi Anisa Septulatif	Koordinator Sie Kebersihan
31.	Anisa Dewantari Amarullah	Koordinator Sie Sponsorship
32.	Sukma Wilujeng Wicaksono	Anggota Sie Sponsorship
33.	Mentari Pangestiwi	Anggota Sie Sponsorship
34.	Devita Dian Moerti Dewi	Koordinator Sie Keamanan
35.	Marsa Aina	Anggota Sie Keamanan
36.	Amanah Dwi Septiana	Oprec & Adik Tingkat
37.	Maulina Idami Alim	Oprec & Adik Tingkat
38.	Marisa Hiqmah Jugi	Oprec & Adik Tingkat
39.	Putri Anggita Dewi	Oprec & Adik Tingkat
40.	Aribowo Leksono	Oprec & Adik Tingkat
41.	Galuh Cahya Andayasari	Oprec & Adik Tingkat

42.	Utari Puspa Raissa	Oprec & Adik Tingkat
43.	Etik Sofiani	Oprec & Adik Tingkat
44.	Abdul Aziz	Oprec & Adik Tingkat
45.	Laila Intan Permula	Oprec & Adik Tingkat
46.	Frida Margarina Dewi	Oprec & Adik Tingkat
47.	Larasati Ayu Kencana Putri	Oprec & Adik Tingkat
48.	Adam Halim Nusantara	Oprec & Adik Tingkat
49.	Fairuz Qu Ratu Ayu	Oprec & Adik Tingkat
50.	Rizka Novalifindy	Oprec & Adik Tingkat
51.	Frida	Oprec & Adik Tingkat
52.	Shinta Kurnia Dhesa	Oprec & Adik Tingkat
53.	Frida Pratiwi	Oprec & Adik Tingkat
54.	Yolla Aditya	Oprec & Adik Tingkat
55.	Siska Widyah	Oprec & Adik Tingkat
56.	Syarifa Ghiftia	Oprec & Adik Tingkat
57.	Sri Indra Murni	Oprec & Adik Tingkat
58.	Riska Amalia	Oprec & Adik Tingkat
59.	Tantri Dwi Ratna	Oprec & Adik Tingkat
60.	Meila Hutami Kenanga Wulan	Oprec & Adik Tingkat
61.	Rahma Nurul Hanifah	Oprec & Adik Tingkat
62.	Agus Bayu Setiawan	Oprec & Adik Tingkat
63.	Shintya Della Awandany	Oprec & Adik Tingkat
64.	Wilda Anggun Mutiarani	Oprec & Adik Tingkat
65.	Poppy Romadhoni Larasati	Oprec & Adik Tingkat
66.	Fatma Yunita Suroyo	Oprec & Adik Tingkat
67.	Rosita Nadya Utami	Oprec & Adik Tingkat
68.	Ayu Tri Winarni	Oprec & Adik Tingkat
69.	Ikhsania Okta Rana	Oprec & Adik Tingkat
70.	Ratih Dewanti	Oprec & Adik Tingkat
71.	Widya Sinta Cahya Meilani	Oprec & Adik Tingkat
72.	Mailisa Reziqi Putri	Oprec & Adik Tingkat
73.	Anung Nugroho Jati	Oprec & Adik Tingkat
74.	Prayogo	Oprec & Adik Tingkat
75.	Nurul Ahyari	Oprec & Adik Tingkat

(Sumber: Tika Nur Fadilah, 2017)



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