

**TATA RIAS FANTASI MERMAID NEIRA DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

TUGAS PROYEK AKHIR

**Diajukan kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**YAZMIN PUTRI AZIKA
NIM. 14519134025**



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

TATA RIAS FANTASI MERMAID NEIRA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh:
YAZMIN PUTRI AZIKA
NIM. 14519134025

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) merancang kostum, aksesoris, rias wajah fantasi, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut sesuai dengan tokoh Mermaid Neira dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*; 2) menerapkan kostum, aksesoris, rias wajah fantasi, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut sesuai dengan karakter tokoh Mermaid Neira dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*; 3) menampilkan tokoh mermaid secara keseluruhan dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah dengan menggunakan R & D dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Mermaid Neira, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide, 2) *design* meliputi desain kostum, desain aksesoris, desain rias wajah, desain *body painting*, desain *face painting*, desain penataan rambut, 3) *develop* meliputi penilaian ahli yang diikuti dengan revisi dan validasi pengembangan, 4) *disseminate* meliputi rancangan pertunjukan, penilaian ahli (grand juri), gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama 3 bulan dari Oktober 2016 – Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum dan aksesoris dengan unsur bentuk, tekstur dan warna dengan menggunakan prinsip keselarasan, rancangan rias wajah menggunakan unsur bentuk dan warna dengan menggunakan prinsip keselarasan, rancangan *body painting* dan *face painting* menggunakan unsur bentuk dengan menggunakan prinsip irama, rancangan penataan rambut dengan unsur warna dan tekstur dengan prinsip keseimbangan; 2) diwujudkannya tataan kostum berupa gabungan *halter neck* berbahan tile krem dan kemben berbahan lame biru muda serta rok yang menyerupai ekor *mermaid*, rias wajah berupa rias fantasi dengan *face painting* dan *body painting* berbentuk sisik menggunakan teknik cetak, penataan rambut fantasi bebas menggunakan wig berwarna merah muda dengan ombre perak menggunakan penataan asimetris dengan aksesoris berbentuk kerang, bintang laut, dan kalung mutiara, serta; 3) diselenggarakannya pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* dengan menampilkan tokoh Mermaid Neira pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 850 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias fantasi, mermaid neira, sabda raja mutiara*

***FANTASY MAKEUP OF NEIRA THE MERMAID IN THE MUSICAL
PERFORMANCES OF SABDA RAJA MUTIARA***

By:
YAZMIN PUTRI AZIKA
NIM. 14519134025

ABSTRACT

The final project aims to 1) To design a fantasy makeup, hair styling, as well as costumes and accessories according to Neira The Mermaid character in the musical performances of Sabda Raja Mutiara; 2) To apply fantasy makeup, hair styling, as well as the costumes and accessories in accordance with Neira The Mermaid character in the musical performances of Sabda Raja Mutiara; 3) To show the overall mermaid figures in the musical performances of Sabda Raja Mutiara.

The method used to achieve the goal is R & D with 4D development model, namely 1) define which includes the analysis of the story, the analysis of the characters and characteristics of Neira The Mermaid, the analysis of the source of the idea, the analysis of the development of the source of ideas, 2) design which includes costume design, accessories design, makeup design, body painting design, face painting design 3) develop which includes expert assessment followed with revision and validation of development, 4) disseminate which includes the performance design, the expert valuation (the grand jury), rehearsal, final rehearsal, and performance. The place and time of development carried out in the laboratory of Cosmetology and Beauty Study Program, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for 3 months from October 2016 - January 2017.

The results of the final project, namely 1) the design of costumes and accessories with the elements of shape, texture and color using the principle of harmony, the design of makeup with the elements of form and color using the principle of harmony, the design of body painting and face painting with elements of form using the principle of rhythm, the design of hair styling with the elements of texture and color using the principle of balance; 2) accomplishment of the arrangement of the costumes in the form of a combined halter neck made of beige tile and a strapless made of light blue lame and skirt that resembles a mermaid tail, fantasy makeup with face painting and body painting using the imprint technique, free fantasy hairstyling using pink with silver ombre wig with asymmetrical arrangement with accessories in the form of coral reefs, shellfish, starfish, and pearls as well as; 3) the convening of the musical performance of Sabda Raja Mutiara by displaying Neira The Mermaid character on January 26, 2017 at 13:00 pm in the Auditorium building of Yogyakarta State University, attended by 850 spectators which conducted smoothly and successfully.

Keywords: fantasy makeup, neira the mermaid, sabda raja mutiara

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

**TATA RIAS FANTASI MERMAID NEIRA DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh:

**YAZMIN PUTRI AZIKA
NIM. 14519134025**

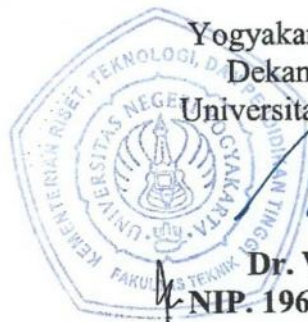
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 22 Maret 2017

TIM PENGUJI

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

Yogyakarta, 17 Mei 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 : Yazmin Putri Azika

NIM : 14519134025

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Mermaid Neira 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 diizinkan.

Yogyakarta, 16 Maret 2017

Yang Menyatakan,



Yazmin Putri Azika

NIM. 14519134025

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek akhir ini berjudul “Tata Rias Fantasi Mermaid Neira dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara” telah disetujui oleh dosen pembimbing akademik untuk diajukan.

Yogyakarta, 16 Maret 2017

Dosen Pembimbing

Eni Juniastuti, M. Pd

NIP. 19790615 200501 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan laporan Proyek Akhir dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun guna memenuhi pemenuhan persyaratan guna mendapatkan gelar Ahli Madya (D3).

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan, arahan, serta doa.
2. Eni Juniastuti, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan.
3. Eni Juniastuti, M. Pd., Elok Novita S. Pd., Asi Tritanti, M. Pd., selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Laporan Proyek Akhir ini.
4. Dr. Mutiara Nugraheni dan Asi Tritanti, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Laporan Proyek Akhir ini.
5. Dr. Widarto, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Teman-teman Tata Rias Rias dan Kecantikan angkatan 2014 yang telah memberikan semangat dalam penulisan laporan ini.
7. Serta semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya laporan ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. dan Laporan Proyek Akhir ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Maret 2017

Penulis

Yazmin Putri Azika

NIM. 14519134025

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMBUNG	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Sinopsis	7
B. Sumber Ide	7
1. Pengertian Sumber Ide	7
2. Pengembangan Sumber Ide.....	8
3. Dugong.....	9
C. Desain	12
1. Pengertian Desain.....	12
2. Unsur-Unsur Desain.....	12
3. Prinsip-Prinsip Desain.....	16
D. Kostum	17
1. Pengertian Kostum	17
2. Fungsi dan Tujuan Kostum	18
E. Tata Rias Wajah.....	18
1. Pengertian Tata Rias Wajah	18
2. Tujuan dan Fungsi Tata Rias.....	19
3. Tata Rias Fantasi	19
F. Penataan Rambut	20
G. Body Painting.....	21
1. Pengertian <i>Body Painting</i>	21
2. Jenis-Jenis <i>Body Painting</i>	21
H. Pergelaran.....	22
1. Pengertian Pergelaran.....	22
2. Drama Musikal.....	22

3. Tata Musik	23
4. Tata Cahaya.....	23
5. Tata Panggung.....	24
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	25
A. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	25
1. Analisis Cerita.....	25
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh.....	26
3. Analisis Sumber Ide	26
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	27
B. <i>Design</i> (Perencanaan).....	27
1. Desain Kostum	28
2. Desain Aksesoris	29
3. Desain Rias Wajah	30
4. Desain <i>Body Painting</i>	31
5. Desain <i>Face Painting</i>	32
6. Desain Penataan Rambut	32
7. Tata Panggung.....	33
C. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	34
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	35
1. Rancangan Pertunjukan	35
2. Penilaian Ahli (Grand Juri)	35
3. Gladi Kotor	36
4. Gladi Bersih	36
5. Pertunjukan.....	36
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	37
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Design</i> (Perancangan)	37
1. Kostum	38
2. Aksesoris	40
3. Rias Wajah	48
4. <i>Face Painting</i>	59
5. <i>Body Painting</i>	61
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan).....	65
1. Validasi Desain Oleh Ahli 1	65
2. Validasi Desain Oleh Ahli 2	65
3. Pembuatan Kostum Dan Aksesoris	68
4. Validasi Rias Wajah, <i>Body Painting</i> , dan <i>Face Painting</i>	68
5. Validasi Penataan Rambut	72
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	76
1. Penilaian Ahli (Grand Juri)	76
2. Gladi Kotor	77
3. Gladi Bersih	77
4. Pertunjukan Utama	77

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan	79
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	84
DAFTAR LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Kostum <i>Mermaid</i>	29
Gambar 2. Desain Aksesoris <i>Mermaid</i>	30
Gambar 3. Desain Rias Wajah <i>Mermaid</i> Neira.....	31
Gambar 4. Desain <i>Body Painting Mermaid</i>	31
Gambar 5. Desain <i>Face Painting Mermaid</i>	32
Gambar 6. Desain Penataan Rambut <i>Mermaid</i>	33
Gambar 7. Layout Panggung.....	34
Gambar 8. Desain Kostum <i>Mermaid</i>	39
Gambar 9. Fitting Kostum <i>Mermaid</i> Tampak Depan dan Belakang	39
Gambar 10. Kostum <i>Mermaid</i> Tampak Depan dan Belakang	40
Gambar 11. Desain Aksesoris <i>Mermaid</i>	41
Gambar 12. Sketsa Pola Aksesoris di Kertas	41
Gambar 13. Sketsa Pola Aksesoris di Kawat Strimin	42
Gambar 14. Pembentukan Lem Tembak di Kawat Strimin	43
Gambar 15. Pengguntingan Area Kawat Strimin.....	43
Gambar 16. Penekanan Sisi Kawat Strimin Yang Tajam	44
Gambar 17. Jarum Giwang pada Aksesoris	44
Gambar 18. Pemasangan Jepit	45
Gambar 19. Penyemprotan.....	45
Gambar 20. Cat Semprot.....	46
Gambar 21. <i>Glitter</i>	46
Gambar 22. Pemasangan Mutiara	46
Gambar 23. Hasil Akhir Aksesoris Terumbu Karang Besar	47
Gambar 24. Hasil Akhir Aksesoris Terumbu Karang Kecil	48
Gambar 25. Hasil Akhir Aksesoris Kerang dan Bintang Laut.....	48
Gambar 26. Desain Rias Wajah <i>Mermaid</i> Neira.....	49
Gambar 27. Pengaplikasian <i>Foundation</i> Padat	50
Gambar 28. Pengolesan Lem Pada Alis	50
Gambar 29. Penguncian Lem Dengan Bedak	51
Gambar 30. Penguasaan Sisa Bedak	51
Gambar 31. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	52
Gambar 32. Pengaplikasian Bedak Tabur	52
Gambar 33. Pengaplikasian Dasar <i>Eye Shadow</i>	53
Gambar 34. Penggambaran Alis dengan <i>Eye Shadow</i> Warna Biru	53
Gambar 35. Penegasan Bentuk Alis dengan <i>Eye Shadow</i> dan <i>Eyelin</i> er	53
Gambar 36. Penggambaran Beberapa Bulu Alis pada Bagian Pangkal Dengan <i>Eye Shadow</i> Warna Hitam	54
Gambar 37. Pembuatan Lekukan Mata dengan <i>Eye Shadow</i> Warna Hitam	54
Gambar 38. Penebalan Garis Lekukan Mata dengan <i>Eyelin</i> er Warna Hitam.....	55
Gambar 39. Pengaplikasian <i>Highlight</i> Pada Tulang Alis	55
Gambar 40. Aplikasi <i>Eyeshadow</i> Warna Hitam pada Kelopak	56
Gambar 41. Pembuatan <i>Waterline</i>	56

Gambar 42. Penggambaran Bulu Mata Bawah	57
Gambar 43. Aplikasi Eyeshadow di Bawah Mata	57
Gambar 44. Pemasangan Bulu Mata Palsu	57
Gambar 45. Aplikasi <i>Blush On</i> pada Pipi	58
Gambar 46. Aplikasi <i>Blush On</i> pada Dahi	58
Gambar 47. Pembuatan <i>Shading</i> dan <i>Highlight</i>	59
Gambar 48. Desain Face Painting <i>Mermaid</i>	60
Gambar 49. Hasil <i>Face Painting</i>	60
Gambar 50. Cetakan <i>Body Painting</i> dan <i>Face Painting</i>	60
Gambar 51. Pembuatan <i>Face Painting</i> dengan Cetakan pada Dahi dan Pipi	61
Gambar 52. Desain <i>Body Painting Mermaid</i>	62
Gambar 53. Pembuatan <i>Body Painting</i> dengan Cetakan	62
Gambar 54. Desain Penataan Rambut <i>Mermaid</i>	63
Gambar 55. Hasil Penataan Rambut	63
Gambar 57. Desain Kostum <i>Mermaid</i>	65
Gambar 58. Desain Awal dan Akhir	66
Gambar 59. Desain Penataan Rambut <i>Mermaid</i>	66
Gambar 60. Desain <i>Face Painting Mermaid</i>	67
Gambar 61. Desain <i>Body Painting Mermaid</i>	68
Gambar 62. Desain dan Validasi Rias Wajah Ke-1	69
Gambar 63. Desain dan Validasi Rias Wajah Ke-2	70
Gambar 64. Desain dan Validasi Rias Wajah Ke-3	70
Gambar 65. Desain dan Validasi Rias Wajah Ke-4	71
Gambar 66. Desain dan Validasi Rias Wajah Ke-5	71
Gambar 67. Desain dan Validasi Rias Wajah Ke-6	72
Gambar 68. Validasi Penataan Rambut Ke-1	72
Gambar 69. Validasi Penataan Rambut Ke-2	73
Gambar 70. Validasi Penataan Rambut Ke-3	73
Gambar 71. Validasi Penataan Rambut Ke-4	74
Gambar 72. Validasi Penataan Rambut Ke-5	74
Gambar 73. <i>Prototype</i> Tokoh <i>Mermaid Neira</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Behind The Scene</i> Proses <i>Makeup</i> di Belakang Panggung	88
Lampiran 2. Tokoh Mermaid Neira di Panggung	89
Lampiran 3. Suasana Acara Proyek Akhir	89
Lampiran 4. Sinopsis Sabda Raja Mutiara	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara maritim di mana 70% dari luas wilayah merupakan perairan (Bapennas, 2014). Luas wilayah perairan Indonesia mencapai 5,8 juta km² atau sama dengan 2/3 dari luas wilayah Indonesia, terdiri dari Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) 2,7 juta km² dan wilayah laut territorial 3,1 juta km². Luas wilayah perairan Indonesia tersebut telah diakui sebagai Wawasan Nusantara oleh *United Nation Convention of the Law of the Sea (UNCLOS)* (Muhammad Ramdhan & Taslim Arifin, 2013). Wilayah laut Indonesia yang luas tersebut menjadikan laut Indonesia kaya akan keberagaman abiota dan biota laut; salah satunya adalah dugong.

Dugong tersebar luas di perairan Indo-Pasifik pada daerah perairan tropis dan subtropis. Dugong juga dapat ditemukan pada perairan tertutup seperti teluk dan selat. Informasi ilmiah yang tersedia mengenai kelimpahan, distribusi dan perilaku dugong di perairan Indonesia sangat terbatas, tetapi mereka telah diamati di seluruh Indonesia, termasuk di perairan pesisir Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara Timur (NTT), Maluku, dan Papua Barat (The Dugong and Seagrass Conservation Project, 2016).

Dugong telah diklasifikasikan sebagai golongan ‘rawan’ menurut *International Union for Conservation of Nature and Natural Resources (IUCN)*. Namun pada beberapa daerah di Australia digolongkan dalam kondisi ‘terancam’.

Populasi dugong sampai saat ini makin menurun yang antara lain karena dugong secara alami hanya memiliki kemampuan peningkatan populasi sebesar 5% per tahun (Resni Oktavia, Risiko, Mario P. Suhana, et al., 2015). Ancaman terhadap populasi dugong terus meningkat dan membutuhkan perhatian mendesak untuk sebuah upaya terpadu antara pihak yang terkait serta pendekatan model konservasinya. Upaya konservasi dugong dan habitatnya di Indonesia tidak hanya dilakukan oleh pemerintah tetapi juga didukung oleh sejumlah lembaga internasional. Selain konservasi dugong, Kementerian Kelautan dan Perikanan juga mendorong daerah agar menginisiasi ekosistem padang lamun sebagai habitat kunci dugong untuk menjadi Kawasan Konservasi Perairan Daerah (KKPD) (Direktorat Konservasi Kawasan dan Jenis Ikan, 2016).

Perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengenalkan dan menyelamatkan dugong; salah satunya dengan mengenalkan pada generasi muda sejak dini melalui drama musikal. Menyaksikan drama musikal memungkinkan anak-anak untuk menyerap hal-hal dengan cara yang ringan dan menyenangkan melalui musik serta tarian. Namun demikian, drama musikal mulai menjadi bentuk drama yang jarang diminati oleh banyak kalangan pelaku teater, terbukti semakin jarang pertunjukan drama musikal ditampilkan di khalayak masyarakat (Welly Suryandoko, 2013).

Upaya yang dilakukan sebagai wujud kepedulian terhadap kondisi kehidupan bawah laut dan untuk memperkenalkan hewan-hewan laut Indonesia termasuk salah satunya adalah dugong, yakni diadakannya pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* bertema *Under The Sea* oleh mahasiswi Tata Rias

dan Kecantikan angkatan 2014 yang akan diselenggarakan pada 26 Januari 2017 dengan menampilkan tokoh mermaid kecil cantik yang bernama Neira yang memiliki karakter baik hati, tidak banyak bicara, ceria, dan lincah. Diperlukan unsur penunjang untuk menciptakan tokoh Mermaid Neira yaitu kostum dan aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting*, serta penataan rambut. Keenam elemen tata rias tersebut kemudian diterapkan sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Mermaid Neira dalam cerita *Sabda Raja Mutiara* yang dikembangkan dari sumber ide hewan dugong. Hal yang memungkinkan untuk muncul sebagai tantangan dalam eksekusi adalah berhasil atau tidaknya memvisualisasikan tokoh Mermaid Neira yang bersumber ide hewan dugong di mana hewan ini memiliki keseluruhan ciri fisik yang berbeda sama sekali dengan tampilan mermaid yang cantik melalui keenam elemen tata rias sehingga dapat dikenali sebagai sosok *mermaid* secara visual oleh audiens.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Populasi dugong sampai saat ini makin menurun yang antara lain karena dugong secara alami hanya memiliki kemampuan peningkatan populasi sebesar 5% per tahun.
2. Drama musikal mulai menjadi bentuk drama yang jarang diminati, terbukti semakin jarang pertunjukan drama musikal ditampilkan di masyarakat.
3. Kesulitan untuk memvisualisasikan wujud mermaid melalui kostum dan aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting*, serta penataan rambut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, permasalahan yang dapat diatasi secara langsung terdapat pada bagian-bagian tertentu yang mendukung pergelaran drama musikal *Sabda Raja Mutiara*. Maka penulisan laporan tugas akhir ini akan dibatasi pada permasalahan yang terkait dengan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi, *body painting* dan *face painting*, penataan rambut, serta pada tokoh Mermaid Neira.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batas masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, rias wajah fantasi, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut tokoh Mermaid Neira dalam pergelaran drama musikal *Sabda Raja Mutiara*?
2. Bagaimana menerapkan kostum, aksesoris, rias wajah fantasi, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut sesuai dengan tokoh Mermaid Neira dalam pergelaran drama musikal *Sabda Raja Mutiara*?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Mermaid Neira secara keseluruhan dalam pergelaran drama musikal *Sabda Raja Mutiara*?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh tujuan sebagai berikut:

1. Untuk merancang kostum, aksesoris, rias wajah fantasi, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut sesuai dengan tokoh Mermaid Neira dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*.
2. Untuk menerapkan kostum, aksesoris, rias wajah fantasi, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut sesuai dengan karakter tokoh Mermaid Neira dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara*.
3. Untuk menampilkan tokoh Mermaid Neira secara keseluruhan 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 di antaranya:

1. Manfaat Bagi Penyusun:
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan cerita drama musikal *Sabda Raja Mutiara*.
 - b. Menguji kemampuan *hardskill* dalam merias, menyanggul, menata aksesoris, dan menata kostum pertunjukan.
 - c. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai penata rias.
 - d. Berlatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan, manajemen waktu, dan mengatasi masalah.

e. Dapat belajar bekerja dalam tim yang solid untuk kesuksesan pertunjukan drama musikal.

f. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.

2. Manfaat Bagi Program Studi:

a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter, serta memiliki sikap atau *soft skill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerjanya kelak.

b. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerja sama, berkompetensi, dan siap menghadapi persaingan global.

c. Sarana promosi prodi kepada masyarakat, dunia kerja, dan khususnya pendidikan sekolah menengah untuk menumbuhkan minat untuk masuk ke program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

d. Manfaat Bagi Masyarakat:

e. Mengenalkan pertunjukan untuk mencintai dunia bawah laut melalui drama musikal

f. Memperoleh informasi kompetensi lulusan program studi Tata Rias dan Kecantikan.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir bertemakan *Under The Sea* dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* dengan tokoh protagonis Mermaid Neira merupakan pengembangan murni dari penulis melalui tahapan merancang dan menata kostum, memilih dan membuat aksesoris, merancang dan mengaplikasikan rias fantasi, merancang dan menata rambut,

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis

Jane Friedman (2015) mengungkapkan bahwa sinopsis memastikan tindakan dan motivasi karakter yang realistis dan masuk akal. Sinopsis juga akan mengungkapkan masalah besar dalam cerita dan dapat mengungkapkan seberapa segar cerita tersebut. Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Bob Susanto: 2015). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sinopsis memiliki arti ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu; ringkasan; abstraksi.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai sinopsis yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah penjelasan tentang gambaran isi cerita, yaitu apa yang terjadi dan masalah apa yang timbul secara garis besar berdasarkan ringkasan.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Triyanto (2010: 2) menyatakan bahwa sumber ide penciptaan dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia, seperti: flora, fauna, berbagai bentuk geometris, maupun kejadian actual di sekitar masyarakat. Lewat sumber ide menjadi penanda bahwa terciptanya produk tidak asal jadi, namun demikian melewati konsep atau alasan yang mendalam. Sumber ide menjadi teknik

pengunci, pemandu, alur terhadap gagasan penciptaan supaya proses terciptanya karya atau produk aksesoris terjaga nilai konsistensinya. Menurut Widyabakti Sabatari (2007: 9), sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain yang baru.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan untuk menciptakan suatu desain baru dengan disertai konsep atau alasan yang mendalam agar terjaga nilai konsistensinya.

2. Pengembangan Sumber Ide

Dharsono Sony Kartika (2004: 42-43) mengungkapkan di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan wujud tersebut antara lain stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Triyanto (2010: 6) mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek

yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

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

Berdasarkan paparan mengenai jenis pengembangan sumber ide di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 jenis pengembangan sumber ide yaitu stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

3. Dugong

Dugong (*Dugong dugon*) adalah satu-satunya mamalia laut herbivora. Seekor dugong dewasa bisa tumbuh hingga tiga meter, berbobot sampai 500 kilogram dan hidup selama 70 tahun. Dugong dapat bertahan dalam air selama 3 hingga 12 menit saat makan dan bepergian. Mereka bisa makan hingga 40 kilogram lamun per hari. Dugong adalah spesialis komunitas lamun dan jangkauan mereka secara luas bertepatan dengan distribusi lamun di daerah tropis dan sub-tropis Indo-Pasifik Barat. Muller (Resni Oktavia, Risko, Mario P. Suhana, et al., 2015) menyatakan bahwa Dugong hanya terdiri dari 2 spesies

dimana satu spesies lain sudah punah (*Hydrodamalis gigas*). Dugong merupakan mamalia laut yang diklasifikasikan sebagai berikut: kingdom *animalia*, filum *chordata*, kelas *mamalia*, ordo *sirenia*, famili *dugongidae*, marga *dugong* dan spesies *Dugong dugon*.

Berta (Resni Oktavia, Risiko, Mario P. Suhana, et al., 2015), menyatakan Dugong memiliki panjang tubuh berkisar antara 2,4-4 m dengan berat dapat mencapai 230-900 kg. Dugong memiliki warna kulit bervariasi, tetapi umumnya dugong berwarna kelabu dan beberapa dugong lainnya memiliki warna lebih terang. Dugong memiliki kulit tebal, keras, berkerut dan ditutupi oleh bulu-bulu kecil. Khalifa (Resni Oktavia, Risiko, Mario P. Suhana, et al., 2015), menyatakan Dugong memiliki lengan depan yang dapat termodifikasi menjadi sirip pektoral dengan panjang 35-45 cm yang digunakan sebagai pendorong pada dugong muda. Sementara pada dugong dewasa bergerak dengan menggunakan ekor dengan sirip sebagai pengatur arah gerak.

Dugong terdapat di lebih dari 40 negara di Samudera Hindia dan barat Samudera Pasifik dan mampu bergerak dalam rentang rumah yang berbeda, melakukan perjalanan ratusan kilometer dalam beberapa hari. Dugong telah menjadi penting untuk budaya manusia dalam berbagai cara selama ribuan tahun.

Ukuran populasi dugong di Indonesia masih belum diketahui. Perkiraan pada tahun 1970 dan pada tahun 1994 masing-masing menunjukkan bahwa populasi dugong Indonesia terdiri dari 10.000 dan 1.000 individu; Namun, angka-angka ini dianggap lebih sedikit dari tebakan, dan sangat sedikit data ilmiah yang tersedia pada distribusi dugong dan kelimpahan di perairan Indonesia. Survei

udara telah dilakukan di wilayah Indonesia, terutama Rajah Ampat dan Kepulauan Lease, tetapi sebagian besar informasi tentang jumlah dugong berdasarkan catatan anekdot.

Dugong menghadapi berbagai ancaman di perairan Indonesia termasuk yang ditimbulkan oleh: tangkapan insidental; praktik penangkapan ikan yang merusak; perburuan; dan penabrakan perahu. Selanjutnya, padang lamun mereka terancam oleh degradasi umum, pembangunan pesisir, run-off/endapan dan polusi sungai. Penangkapan ikan dengan ledakan dan sodium sianida, yang keduanya adalah ilegal, tetap menjadi teknik memancing yang cukup umum di Indonesia dan merupakan kontributor utama terhadap degradasi terumbu karang di sejumlah daerah. Dugong menghadapi ancaman besar dari penggunaan jaring insang untuk menangkap ikan hiu di perairan Indonesia. Penangkapan hiu dengan jaring dilaporkan telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir di beberapa daerah. Perangkap ikan pasang surut besar, yang dikenal sebagai Belat atau sero, juga menimbulkan ancaman bagi dugong melalui tangkapan insidental.

Dugong dilindungi oleh undang-undang nasional di Indonesia, dan Konservasi Nasional Strategi dan Rencana Aksi khusus untuk dugong diperkenalkan pada tahun 2009. Namun, penegakan peraturan terbatas, karena kurangnya sumber daya dan personil (The Dugong and Seagrass Conservation Project, 2016)

C. Desain

1. Pengertian Desain

Triyanto (2010: 15) mendefinisikan proses desain adalah proses di mana seorang kreator mampu mengolah, membuat, dan menggayakan berbagai wujud bentuk ataupun obyek. Sri Hermawati Dwi Arini et al. (2008: 171) memaknai desain sebagai gambaran yang jelas dan masuk akal tentang bentuk/wujud ruang secara utuh. Sri Widarwati, Emy Budiastuti, Prapti Karomah (2014: 211) mendefinisikan desain sebagai suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan wujud suatu obyek secara utuh berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut (Ernawati, Izwerni, & Weni Nelmira, 2008).

Menurut Sri Widarwati (2014: 211) dalam pembuatan desain mencakup unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Unsur-unsur desain meliputi: a) garis dan arah, b) bentuk, c) ukuran, d) nilai gelap terang, e) warna, dan f) tekstur.

a. Garis

Garis adalah unsur yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan dan emosi. Ada 2 jenis garis yaitu garis lurus yang bersifat kaku dan garis lengkung

yang berwatak luwes, dinamis, riang, dan gembira (Ernawati, Izwerni, & Weni Nelmira, 2008).

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 3 macam dan masing-masing memiliki kesan yang berbeda yaitu 1) mendatar (horizontal) yang memberikan kesan tenang, tentram, pasif, 2) tegak lurus (vertikal) yang memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan, kekuatan, dan 3) miring ke kiri dan ke kanan (diagonal) yang memberikan kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis (Marwanti, 2000).

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form* (Ernawati, Izwerni, & Weni Nelmira, 2008).

d. Ukuran

Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapatlah menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai (Marwanti, 2000).

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dapat dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal-tipis, dan sebagainya. Tekstur ini sangat penting dalam menghias kain karena dengan tekstur yang tertentu mudah untuk menentukan teknik hiasannya. Permukaan yang basah akan memantulkan cahaya lebih banyak dari pada permukaan yang kering, sedangkan permukaan yang kusam dan kasar lebih banyak menghisap cahaya dari pada permukaan yang licin. Dengan adanya sifat yang demikian itu maka warna yang sama akan kelihatan berbeda jika basah, kering, halus, dan kasar (Marwanti, 2000).

f. Nilai gelap terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Sifat tergelap digunakan warna hitam dan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Di antara hitam dan putih terdapat sembilan tingkatan abu-abu (Marwanti, 2000).

g. Warna

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 (Chodijah & Wisri A. Mamdy, 1982: 18-20):

1) Warna primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.

2) Warna sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama akan terjadi warna sekunder, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

3) Warna penghubung

Warna penghubung atau warna antara adalah bila warna primer dan warna sekunder yang berdekatan dicampur dalam jumlah yang sama.

4) Warna asli

Warna primer, warna sekunder, atau warna penghubung yang belum tercampur putih, hitam, atau abu-abu.

5) Warna panas dan warna dingin

Warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

6) Warna netral

Hitam, putih, dan abu-abu disebut warna netral.

Berdasarkan penjabaran mengenai warna di atas, dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur yang penting dalam desain karena jika dilakukan pemilihan dengan tepat maka akan memberikan kesan yang menarik. Warna

memiliki beberapa jenis yaitu warna primer, warna sekunder, warna penghubung, warna asli, warna panas dan dingin, dan warna netral.

3. Prinsip-prinsip Desain

Sri Widarwati (1993: 15) mengartikan prinsip desain sebagai suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip yang perlu diketahui adalah (Sri Widarwati, Emy Budiastuti, & Prapti Karomah (2014: 211):

a. Keselarasan (Keserasian); adalah kesatuan di antara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap terlihat bersatu.

b. Perbandingan; perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakaiannya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana terlihat kurang menyenangkan.

c. Keseimbangan; azas ini 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 2 cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu 1) keseimbangan simetri jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat dan 2) keseimbangan asimetris jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

d. Irama

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan

irama dalam desain busana, yaitu 1) pengulangan, cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis, warna atau bentuk; 2) radiasi, di mana garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung; 3) peralihan ukuran, di mana pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama; 4) pertentangan, contohnya adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias, kain berkotak-kotak atau lipit-lipit.

e. Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lainnya dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kumpulan hiasan pada busana, pita, kembang, bros, warna yang kontras, dan bentuk-bentuk yang berbeda (Prapti Karomah, 1990: 22)

Berdasarkan pengertian kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah rancangan atau gambaran model busana yang disusun berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh.

D. Kostum

1. Pengertian Kostum

Pengertian kostum dalam seni peran adalah semua perlengkapan yang dikenakan, menempel, melekat, mendandani untuk memperindah tubuh pemeran pada wujud lahiriah dalam aksi pemeranan di atas pentas (Zackaria Soetedja et al., 2014: 170). Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk

menggambarkan tokoh (Eko Santosa, 2008: 310). Kostum adalah pakaian atau baju yang digunakan sebagai identitas pemakainya (Dhiarti Tejaningrum, 2014: 142).

2. Fungsi dan Tujuan Kostum

Eko Santosa (2008: 310) menyatakan bahwa kostum yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu mencitrakan keindahan penampilan, membedakan satu pemain dengan pemain yang lain, menggambarkan karakter tokoh, memberikan ruang gerak pemain, serta memberikan efek dramatik.

Berdasarkan penjabaran mengenai kostum di atas maka dapat disimpulkan bahwa kostum adalah semua perlengkapan yang dikenakan, menempel, melekat, mendandani untuk menggambarkan karakter dan karakteristik tokoh di atas pentas.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Eko Santosa (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata rias wajah adalah sebuah kegiatan untuk mempercantik wajah seseorang entah untuk menutupi kekurangan, kebutuhan untuk hal tertentu, meningkatkan kepercayaan diri, maupun menjadi pekerjaan

untuk seseorang (Jesslyn Thetrawan, Bing Bedjo Tanudjaja, & Daniel Kurniawan Salamoon, 2016: 1). Tata rias merupakan sesuatu yang digunakan untuk membantu actor dalam pengembangan karakter dengan membuat beberapa perubahan yang sesuai pada penampilan fisik (Richard Corson, James Glavan, Beverly Gore Norcross, 2016: 17).

2. Tujuan dan Fungsi Tata Rias

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 71), tujuan tata rias adalah merubah wajah alamiah menjadi wajah peran. Fungsi tata rias adalah sebagai sarana untuk membentuk dunia teater atau dunia khayal sehingga mudah membangkitkan daya ilusi para penonton. Dengan kata lain tata rias adalah salah satu sarana untuk memperkuat akting dan menghidupkan lakon.

Menurut Eko Santosa (2008: 273), tata rias dalam teater memiliki beberapa fungsi yaitu menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, menambah aspek dramatik.

3. Tata Rias Fantasi

Djen Moch. Soerjopranoto dan Titi Poerwosoeno (Marwiyah, 2010: 14) mengemukakan bahwa tata rias fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan dengan merias wajah, melukis di wajah, menata rambut dan busana.

Rias fantasi merupakan rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah

menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012). Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata (Eko Santosa, 2008: 275).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijabarkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi berdasarkan daya khayal seseorang dengan merias wajah, melukis di wajah, menata rambut dan busana.

F. Penataan Rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam 2 pengertian, yakni arti luas dan arti sempit. Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Dalam arti yang sempit penataan dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas (Rostamailis, Hayatunnufus, Merita Yanita, 2008: 178).

Dalam penataan rambut modern dan modifikasi sanggul daerah dikenal beberapa pola dan tipe penataan. Masing-masing pola dan tipe penataan mempunyai ciri tersendiri dan dapat divariasikan dengan model penataan, sesuai dengan desain yang diinginkan. Adapun pola penataan tersebut meliputi 1) pola puncak (*top style*), yaitu penataan rambut dengan menitikberatkan pada daerah ubun-ubun; 2) pola depan (*front style*), yaitu penataan rambut di daerah dahi; 3) pola belakang (*back mesh*), yaitu penataan rambut dengan menitikberatkan pada bagian belakang kepala; 4) pola seimbang (simetris), yaitu penataan yang

dilakukan dengan memperhitungkan persamaan penataan rambut di bagian kanan dan kiri sehingga memberi kesan seimbang pada model; 5) pola tak seimbang (asimetris), yaitu penataan yang dilakukan dengan menciptakan ketidakseimbangan pada rambut model, tetapi dapat menimbulkan kesan dinamis. Tipe penataan rambut meliputi 1) penataan pagi atau siang hari, 2) penataan malam, 3) penataan gala, dan 4) penataan fantasi, yaitu penataan rambut yang lebih memperlihatkan kemahiran penata rambut dengan kreasinya (Tim Konsultan Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang, 2004: 12)

Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa penataan rambut merupakan tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan diri melalui pengaturan rambut berdasarkan pola dan tipe penataan yang telah dipilih.

G. *Body Painting*

1. Pengertian *Body Painting*

Body painting adalah sebuah media seni lukis tubuh yang unik sekaligus dapat memberikan kesan cantik dan indah karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya.

2. Jenis-Jenis *Body Painting*

Terdapat dua jenis *body painting*, yaitu 1) permanen atau tato dan 2) tidak permanen atau *temporary* yang digunakan untuk kepentingan pentas kesenian (Sri Mayrawati Eka Turyani, 2012).

Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa *body painting* adalah sebuah media seni lukis tubuh yang unik sekaligus dapat

memberikan kesan cantik dan indah karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya di mana terdapat dua jenis *body painting*, yaitu 1) permanen atau tato dan 2) tidak permanen atau *temporary* yang digunakan untuk kepentingan pentas kesenian

H. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu. Untuk mencapai suatu tujuan pada dasarnya pertunjukan adalah merupakan kegiatan konsumsi secara tidak langsung antara pemain dengan penonton untuk mencapai kepuasan masing-masing (baik penonton maupun pemain). Baik tidaknya suatu pertunjukan dapat diukur dengan melihat bagaimana respon dan tanggapan serta perhatian penonton selama pertunjukan itu berlangsung. Suatu pertunjukan ada yang terkadang ditinggalkan oleh penonton dimana hal ini menandakan bahwa pertunjukan itu tidak dapat berkomunikasi dengan penontonnya.

Menurut Trio Nugraha (2009), maksud dan tujuan pertunjukan diantaranya adalah untuk hiburan dalam acara tertentu, untuk menghibur masyarakat, untuk apresiasi, untuk ucapan khusus, untuk komersial, agar kesenian tidak hilang, agar kesenian dilestarikan.

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, 2008: 48).

Opera dan teater atau drama musikal memiliki beberapa faktor pembeda, di antaranya:

- a. Dialog; di mana dialog dalam opera biasanya dinyanyikan, sementara dalam teater musikal dialog juga sering diucapkan.
- b. Gerak tari; dalam teater atau drama musikal gerak tari lebih luwes dan bebas sementara opera lebih mementingkan keindahan syair yang dinyanyikan.
- c. Musik; jenis musik yang digunakan dalam teater musikal lebih variatif dan populer.
- d. Pemain; di mana pemain opera adalah penyanyi sehingga kemampuan berperan agak dikesampingkan, sedangkan pemain teater/drama musikal kemampuan berperan atau menari lebih diutamakan.

Husni Wardhana & Suharyoso Suharyoso (2013) menyebutkan drama musikal merupakan pertunjukan yang menggunakan tiga ciri utama, yakni menyanyi, menari, dan berakting yang mendominasi hampir seluruh pertunjukan.

3. Tata Musik

Tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan (Alien Wiriattunnisa & Yulia Hendrilianti, 2010)

4. Tata Cahaya

Tata cahaya memiliki keterkaitan artistik dengan tata panggung dan rias busana. Ketiga aspek tata artistik tersebut sama-sama menggunakan warna, oleh karena itu, kesesuaian warna dari ketiganya sangat diperlukan. Secara teoritis, warna cahaya berbeda dengan warna busana dan panggung. Juga bahan dasar

busana dan panggung memiliki reaksi yang berbeda terhadap cahaya. Oleh sebab itu harmonisasi antara tata cahaya, panggung, dan busana perlu dijaga agar visualisasi pertunjukan sesuai dengan makna lakonnya (Eko Santosa, 2013: 57).

5. Tata Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan di mana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Terdapat 3 jenis panggung yaitu panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena (Eko Santosa, 2008: 387).

Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu di mana salah satu jenisnya adalah drama musikal yang lebih mengedepankan unsur musik, nyanyian, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Sebuah pertunjukan dalam pelaksanaannya membutuhkan tata musik, tata cahaya, dan tata panggung.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bagian ini mengacu pada model 4D (Thiagarajan, 1974), yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan. Dalam tahap ini, akan dijabarkan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis Cerita

Kisah *Sabda Raja Mutiara* merupakan kisah yang menceritakan tentang kehidupan di Kerajaan Mutiara di mana putri dari kerajaan tersebut tidak menghasilkan mutiara yang bulat sempurna, melainkan bentuk barok. Hal tersebut dianggap sebagai aib bagi keluarga kerajaan. Akan tetapi setelah ditelusuri kebenarannya oleh Pangeran Mutiara mutiara barok merupakan mutiara yang memiliki nilai tinggi. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah bahwa apa yang dianggap sempurna oleh mayoritas orang belum tentu merupakan kesempurnaan yang mutlak, oleh karena itu hargailah segala keunikan yang kita maupun orang lain miliki.

Ibu *mermaid* yang bernama Moma meleraikan kedua anaknya yaitu Neira dan Leida yang sedang memperebutkan kelapa dengan memberikan pipet agar mereka dapat berbagi kelapa tersebut. Karena telah bersedia berbagi dan berperilaku

manis setelah bertengkar, Mermaid Moma menceritakan kisah *Sabda Raja Mutiara*. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah bahwa meskipun dalam persaudaraan pertengkaran memang kerap terjadi, berbagi mulai dari sesuatu hal kecil akan memperindah tali persaudaraan dan menciptakan hubungan yang harmonis.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

a. Karakter

Tokoh Mermaid Neira dalam cerita *Sabda Raja Mutiara* diceritakan memiliki karakter baik hati yang akan dapat dilihat dari tindakannya yang bersedia berbagi kelapa dengan adiknya, tidak banyak bicara, ceria, dan lincah yang akan dapat dilihat dari tarian *ballet* yang dibawakan.

b. Karakteristik

Mermaid Neira dalam cerita *Sabda Raja Mutiara* digambarkan memiliki rambut keriting serta memiliki bagian tubuh dari pinggang hingga kepala berwujud manusia dan dari pinggang ke bawah berwujud dugong.

3. Analisis Sumber Ide

Penulis menjadi penata rias tokoh Mermaid Neira dalam pertunjukan *Sabda Raja Mutiara*. Sumber ide pembuatan tokoh Mermaid Neira adalah hewan laut dugong dimana *mermaid* sering dikaitkan dengan hewan ini karena memiliki karakteristik fisik menyerupai manusia yaitu memiliki bentuk tubuh yang menyerupai manusia dan dua sirip yang terlihat seperti dua tangan manusia.

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, pengembangan sumber ide yang digunakan dalam pertunjukan *Sabda Raja Mutiara* tokoh Mermaid Neira yaitu transformasi, dengan penggambaran manusia yang memiliki setengah tubuh seperti hewan dugong. Bagian tubuh dugong yang ditransformasi adalah setengah bagian tubuh bawah. Bentuk tubuh dugong saat berenang yang meliuk-liuk juga ditransformasikan ke dalam tarian ballet. Alasan digunakannya jenis pengembangan ini adalah untuk menciptakan tokoh *mermaid* yang cantik dan dapat menari ballet di atas panggung

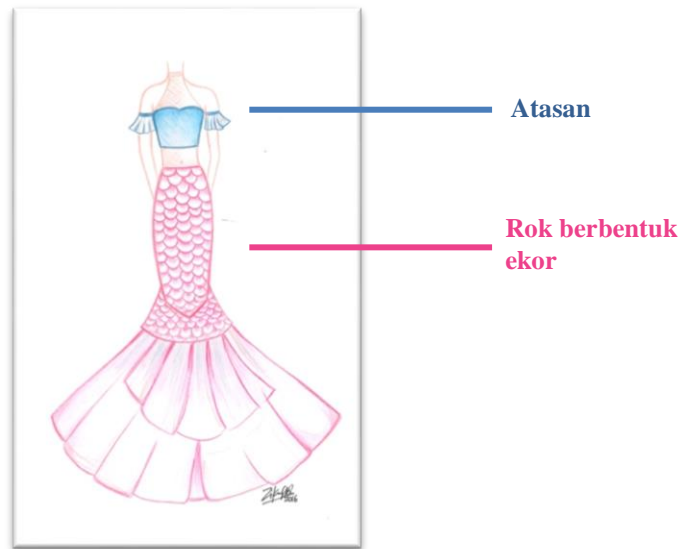
B. Design (perencanaan)

Tahap *design* merupakan tahapan di mana dilakukan pembuatan desain kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut. Perancangan kostum menggunakan unsur tekstur dengan menggunakan jenis bahan yang kasar dan berkilap pada bagian rok, sedangkan pada bagian atasan menggunakan bahan yang halus dan berkilap dengan nuansa warna merah muda dan biru muda dengan prinsip keselarasan pada penerapan tekstur dan warna kostum. Perancangan aksesoris menggunakan unsur bentuk terumbu karang, kerang, dan bintang laut dengan tekstur kasar dan bernuansa warna merah muda serta biru muda dengan prinsip keselarasan pada penerapan bentuk, tekstur, dan warna aksesoris. Perancangan rias wajah menggunakan unsur bentuk rias fantasi *drag queen* dengan unsur warna merah muda, biru muda dan ungu dengan prinsip keselarasan pada penerapan bentuk dan warna. Perancangan *body painting* dan *face painting* menggunakan unsur bentuk sisik di mana *painting* dibentuk

menyerupai sisik-sisik berukuran kecil untuk memunculkan ciri khas ikan dengan menggunakan prinsip irama pada penyusunan bentuk sisik. Perancangan penataan rambut menggunakan unsur warna perak dan merah muda pada wig serta tekstur keriting dengan prinsip keseimbangan asimetris pada penataan.

1. Desain Kostum

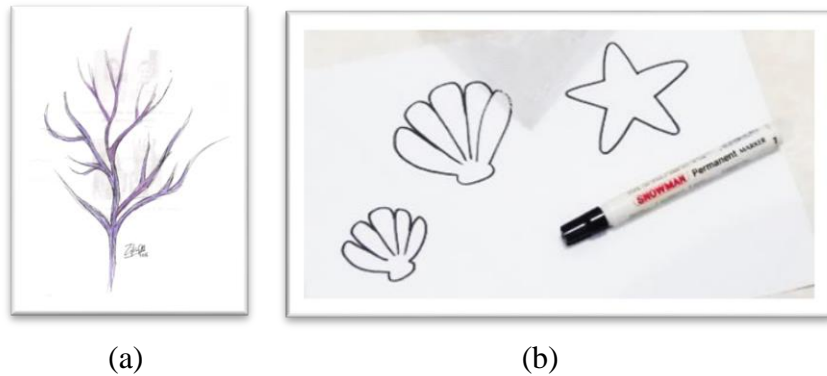
Kostum Mermaid Neira terdiri dari 2 bagian yang terpisah yaitu atasan berupa bentuk gabungan *halter neck* dan kemben dengan variasi lengan yang menggantung dan rok berbentuk ekor. Perancangan kostum menggunakan unsur tekstur dan unsur warna serta menggunakan prinsip keselarasan. Bahan yang akan digunakan untuk bagian rok adalah kain sequin berwarna merah muda dengan tekstur kasar dan berkilap untuk memvisualisasikan sisik ikan yang memberikan efek kilauan di atas panggung saat tersorot lampu, kain bridal berwarna merah muda sebagai dasaran bentuk ekor pada rok, dan kain organdi berwarna merah muda dan biru muda pada bagian bawah rok sebagai ekor. Bagian atasan menggunakan unsur tekstur halus dan berkilap dari kain lame berwarna biru muda serta kain organdi dengan warna yang sama untuk bagian lengan, kedua bahan tersebut kemudian dijahit sedemikian rupa bersama kain tile berwarna krem sehingga menjadi bentuk gabungan *halter neck* dan kemben. Warna merah muda merupakan simbol keceriaan dan femininitas yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yaitu ceria dan lincah sedangkan warna biru muda merupakan simbol ketenangan yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yang tidak banyak bicara.



Gambar 1. Desain Kostum Mermaid
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

2. Desain Aksesoris

Perancangan aksesoris menggunakan unsur bentuk terumbu karang, kerang, dan bintang laut dengan tekstur kasar dan bernuansa warna merah muda yang merupakan simbol keceriaan dan femininitas yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yaitu ceria dan lincah serta biru muda yang merupakan simbol ketenangan yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yang tidak banyak bicara dengan prinsip keselarasan pada penerapan bentuk, tekstur, dan warna aksesoris. Pemasangan aksesoris ini dilakukan seperti layaknya jepit yang disematkan pada rambut. Aksesoris ini pada dasarnya akan dibuat dari bahan dasar kawat strimin dan lem tembak yang kemudian diwarnai dengan cat semprot.



(a) (b)
Gambar 2. Desain Aksesoris *Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

3. Desain Rias Wajah

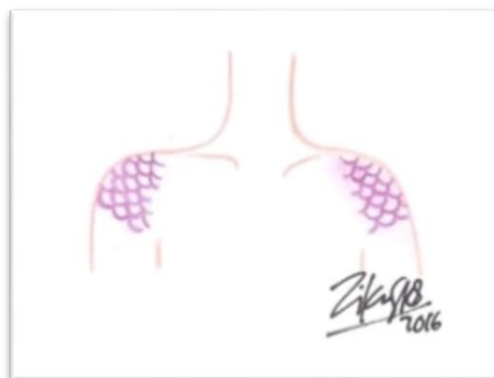
Perancangan rias wajah *Mermaid Neira* menggunakan unsur bentuk rias fantasi *drag queen* dengan unsur warna merah muda yang merupakan simbol keceriaan dan femininitas yang sesuai dengan karakter *Mermaid Neira* yaitu ceria dan lincah, biru muda yang merupakan simbol ketenangan yang sesuai dengan karakter *Mermaid Neira* yang tidak banyak bicara dan ungu yang merupakan simbol femininitas dengan prinsip keselarasan pada penerapan bentuk dan warna. Gaya rias *drag queen* merupakan rias yang digunakan oleh seniman pertunjukan yang biasanya adalah seorang pria yang berdandan seperti wanita. Tujuan penggunaan gaya rias ini adalah untuk mempertahankan visualisasi kecantikan *mermaid* namun tetap memunculkan ciri khas ikan yang memiliki sisik dengan media *face painting* menggunakan teknik cetak.



Gambar 3. Desain Rias Wajah Mermaid Neira
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

4. Desain *Body Painting*

Perancangan *body painting* menggunakan unsur bentuk sisik di mana *painting* dibentuk menyerupai sisik-sisik berukuran kecil untuk memunculkan ciri khas ikan dengan menggunakan prinsip irama pada penyusunan bentuk sisik. Sisik-sisik ini akan diletakan pada bagian bahu dan akan dibuat dengan menggunakan kosmetik *painting*. Warna merah muda, ungu, dan biru akan digunakan sebagai dasaran agar warna dan bentuk *body painting* terlihat jelas.



Gambar 4. Desain *Body Painting Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

5. Desain *Face Painting*

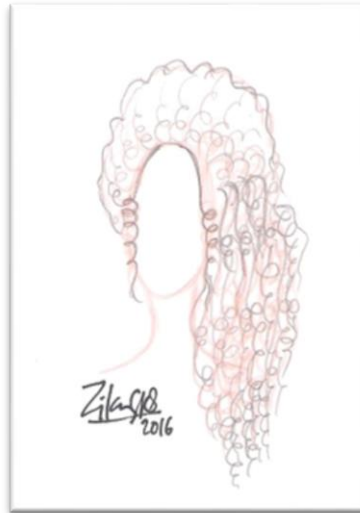
Perancangan *face painting* menggunakan unsur bentuk sisik di mana *painting* dibentuk menyerupai sisik-sisik berukuran kecil untuk memunculkan ciri khas ikan dengan menggunakan prinsip irama pada penyusunan bentuk sisik. Sisik-sisik ini akan diletakkan di bagian dahi dan pipi kiri dan akan dibuat dengan menggunakan kosmetik *painting*. Warna merah muda, ungu, dan biru akan digunakan sebagai dasaran agar warna dan bentuk *face painting* terlihat jelas.



Gambar 5. Desain *Face Painting Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

6. Desain Penataan Rambut

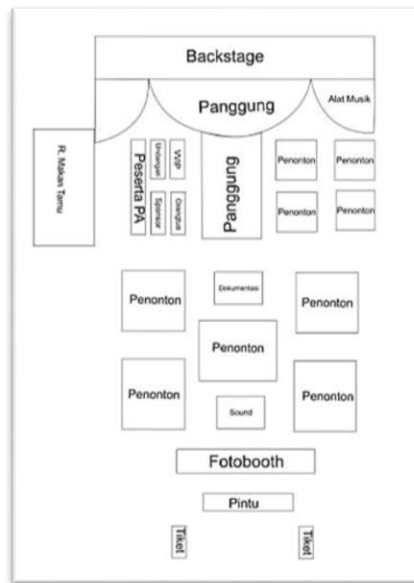
Perancangan penataan rambut menggunakan unsur warna perak yang menciptakan kesan kemilau pada wig serta tekstur keriting dengan prinsip keseimbangan asimetris pada penataan wig yang ditata menyamping ke satu sisi.



Gambar 6. Desain Penataan Rambut *Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

7. Tata Panggung

Panggung yang akan digunakan dalam pertunjukan *Sabda Raja Mutiara* adalah panggung jenis *proscenium* dengan tambahan 2 *standing background*, panggung tambahan berbentuk persegi panjang tepat di depan panggung utama, dan properti panggung berupa ikan-ikan yang tersusun menyebar di lantai depan panggung tambahan. Background panggung yang digunakan adalah gambar 2 dimensi ekosistem laut. *Layout* penataan area panggung dan sekitarnya adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Layout Panggung
(Sumber: Sie Perkap PA 2017)

C. *Develop* (pengembangan)

Develop atau metode pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) Validasi pengembangan (*developmental testing*).

Perancangan desain kostum dikonsultasikan dan divalidasi oleh ahli dan dosen pembimbing yang akan menghasilkan jawaban “ya” atau “tidak”, jika jawaban “tidak” maka harus dilakukan revisi. Setelah kostum disetujui, selanjutnya dilakukan pembuatan kostum dan akan dilakukan *fitting* pada 15 Januari 2017. Jika terdapat ketidaksesuaian saat *fitting* maka akan dilakukan perbaikan kostum. Kostum *mermaid* harus dapat digunakan untuk menari *ballet*. Kostum akan dibuat berwarna merah dan biru muda untuk menguatkan karakter anak kecil yang ceria. Untuk menunjang *talent* yang akan menari *ballet*, maka

sepatu yang digunakan adalah sepatu *ballet*. *Talent* yang akan mengenakan kostum *mermaid* adalah Chandrika. Ia adalah seorang anak berusia 11 tahun yang memiliki tinggi 143 cm dengan postur tubuh yang kurus.

Selama proses pembuatan kostum, dilakukan validasi tata rias wajah, *body painting*, *face painting*, serta tata rambut dan dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan. Validasi tata rias wajah, *body painting*, *face painting* akan dilakukan sebanyak 6 (enam) kali; yaitu pada (1) Jumat, 23 Desember 2016, (2) Selasa, 27 Desember 2016, (3) Rabu, 28 Desember 2016, (4) Sabtu, 14 Januari 2017, (5) Kamis, 19 Januari 2017, (6) Sabtu 21 Januari 2017.

Validasi penataan rambut akan dilakukan sebanyak 5 (lima) kali; yaitu pada (1) Minggu, 1 Desember 2016, (2) Minggu, 8 Desember 2016, (3) Kamis, 19 Januari 2017, (4) Sabtu 21 Januari 2017, (5) Minggu, 22 Januari 2017.

Melalui seluruh validasi tersebut diperoleh *prototype* hasil karya pengembangan.

D. Disseminate (penyebarluasan)

1. Rancangan Pergelaran

Bentuk pertunjukan yang akan dipertunjukkan adalah drama musikal dengan tema *Under The Sea*. Pertunjukan akan diadakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 26 Januari 2017.

2. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Grand juri adalah suatu acara dimana juri menilai hasil keseluruhan tokoh yang diciptakan oleh mahasiswa meliputi tata rambut, tata rias wajah, *body painting*, *face painting*, kostum, dan aksesoris. Acara grand juri akan dilaksanakan

pada hari Minggu, 22 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Gladi Kotor

Gladi kotor merupakan pelatihan umum menjelang pelaksanaan gladi bersih. Acara ini akan dilaksanakan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih merupakan pelatihan umum yang terakhir kali sebelum pelaksanaan atau pementasan pada acara sesungguhnya (penampilannya menyerupai pelaksanaan pementasan yang sesungguhnya). Acara ini akan dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Januari 2017 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Pergelaran

Pergelaran akan dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Proses *define* merupakan hasil dari memahami, mempelajari, dan mengkaji analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide tokoh Mermaid Neira dalam cerita *Sabda Raja Mutiara*. Kisah *Sabda Raja Mutiara* merupakan kisah berlatar Kerajaan Mutiara negeri dongeng yang diceritakan oleh ibu *mermaid* bernama Moma kepada kedua anaknya yaitu Neira dan Leida yang telah bersedia berbagi dan berperilaku manis setelah bertengkar memperebutkan kelapa.

Tokoh Mermaid Neira merupakan sosok mermaid kecil yang memiliki karakter baik hati yang dapat dilihat dari tindakannya yang bersedia berbagi kelapa dengan adiknya, tidak banyak bicara, ceria, dan lincah yang dapat dilihat dari tarian *ballet* yang dibawakan. Sumber ide diambil dari hewan dugong yang kemudian ditransformasi pada bagian dada hingga ekor tubuh dugong untuk menciptakan tokoh *mermaid* berambut keriting yang cantik dan dapat menari *ballet* di atas panggung.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Design* (Perancangan)

Proses *design* merupakan hasil lanjutan dari pendefinisian tokoh Mermaid Neira dalam cerita *Sabda Raja Mutiara*.

1. Kostum

Proses pembuatan kostum Mermaid Neira diawali dengan melakukan proses pendefinisian yang menghasilkan desain kostum Mermaid Neira yang terdiri dari 2 bagian yang terpisah yaitu atasan berupa bentuk gabungan *halter neck* dan kemben dengan variasi lengan yang menggantung dan rok berbentuk ekor. Perancangan kostum menggunakan unsur tekstur kasar, halus dan berkilap, unsur warna merah muda dan biru dengan menggunakan prinsip keselarasan pada penerapan tekstur dan warna kostum. kemudian dilakukan pengukuran tubuh *talent* sehingga diperoleh ukuran yang akan digunakan untuk membuat kostum. Langkah selanjutnya adalah konsultasi dengan penjahit mengenai panjang kain yang diperlukan untuk pembuatan kostum sesuai dengan ukuran *talent*, kemudian dilakukan survey serta pembelian kain dan bahan-bahan untuk pembuatan kostum.

Pembuatan kostum mermaid bagian rok menggunakan jenis kain sequin atau *full* payet berwarna merah muda dengan tekstur kasar dan berkilap untuk memvisualisasikan sisik ikan yang memberikan efek kilauan di atas panggung saat tersorot lampu, *bridal* berwarna merah muda sebagai dasaran bentuk ekor pada rok, kain organdi berwarna merah muda dan biru muda pada bagian bawah rok sebagai ekor, dan bahan tambahan seperti kawat tebal, kawat tipis, risleting, dan elastik. Teknik yang digunakan dalam pembuatan bagian ekor mermaid adalah potongan bentuk payung yang bertujuan untuk memunculkan efek mengembang agar terlihat lebih menyerupai ekor ikan. Kostum bagian atasan menggunakan unsur tekstur halus dan berkilap dari kain lame berwarna biru muda serta kain organdi dengan warna yang sama untuk bagian lengan, kedua bahan

tersebut kemudian dijahit sedemikian rupa bersama kain tile berwarna krem sehingga menjadi bentuk gabungan *halter neck* dan kemben.



Gambar 8. Desain Kostum Mermaid
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

Hasil desain kostum sesuai dengan hasil akhir, tetapi pada bagian ekor *mermaid* terlihat kurang mengembang dan mengganggu *talent* saat bergerak pada saat *fitting*. Kostum saat *fitting* tampak depan dapat dilihat pada gambar 9a dan tampak belakang pada gambar 9b sebagai berikut:



(a)

(b)

Gambar 9. Fitting Kostum Mermaid Tampak Depan dan Belakang
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

Oleh karena itu, pada bagian rok terdalam diberi kawat keras melingkar di bagian pinggir bawah serta sedikit dipipihkan pada bagian kanan dan kiri untuk lebih menimbulkan bentuk ekor mermaid pada kostum serta untuk memudahkan *talent* dalam bergerak dan menari di atas panggung maupun di luar panggung. Kostum tampak depan dapat dilihat pada gambar 10a dan tampak belakang pada gambar 10b sebagai berikut:



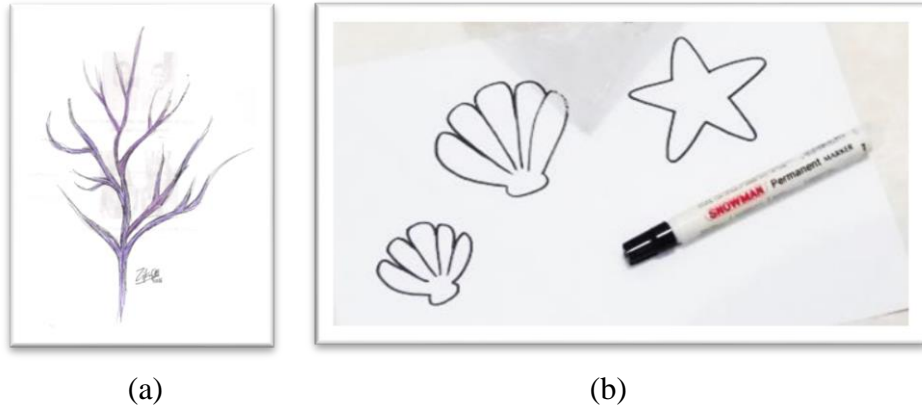
(a)

(b)

Gambar 10. Kostum Mermaid Tampak Depan dan Belakang
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

2. Aksesoris

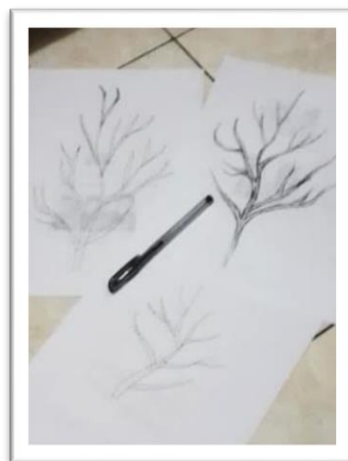
Aksesoris kepala terdiri dari bentuk terumbu karang (gambar 11a), bintang laut, dan kerang (gambar 11b) yang dibuat menggunakan alat dan bahan kawat strimin, lem tembak, tang, cat semprot, glitter, cat akrilik, lem putih, lem g, jarum anting, kuas, jepit, gunting, mutiara, senar, kawat tembaga, plester kertas.



(a) (b)
Gambar 11. Desain Aksesoris Mermaid
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

Proses pembuatan aksesoris:

- a. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu kawat strimin, lem tembak, tang, cat semprot, glitter, cat akrilik, lem fox, lem g, jarum anting, kuas, jepit, gunting, mutiara, kawat tembaga, plester kertas.
- b. Buatlah pola terlebih dahulu dengan menggambar sketsa bentuk yang diinginkan pada kertas menggunakan pensil atau pulpen dan kemudian tebalkan dengan spidol besar untuk mempermudah saat akan dijiplak di kawat strimin.



Gambar 12. Sketsa Pola Aksesoris di Kertas
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- c. Jiplak gambar terumbu karang (gambar 13a) dan kerang serta bintang laut (gambar 13b) yang telah dibuat di atas kertas pada kawat strimin dengan cara meletakkan kawat strimin di atas kertas dengan menggunakan spidol permanen besar agar gambar lebih terlihat jelas di atas strimin dan gambar tidak pudar jika tidak sengaja tersentuh oleh tangan saat menggambar. Ikuti pola yang sudah tergambar. Potong strimin menjadi potongan yang lebih kecil dengan menyisakan 1-3 cm dari pola untuk mempermudah proses pembentukan lem tembak ini.



(a)

(b)

Gambar 13. Sketsa Pola Aksesoris di Kawat Strimin
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- d. Masukkan batangan lem dan hidupkan alat lem tembak yang telah disiapkan (gambar 14a). Jika sudah panas, bentuklah lem tembak mengikuti pola gambar yang telah tergambar pada kawat strimin (gambar 14b). Lakukan juga pada sisi sebaliknya. Ulangi lapisan lem tembak untuk membuat tekstur yang lebih timbul jika diperlukan.



(a)

(b)

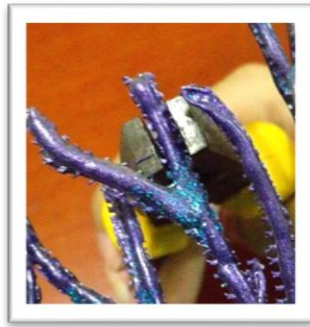
Gambar 14. Pembentukan Lem Tembak di Kawat Strimin
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- e. Jika lem tembak pada kawat strimin sudah mengering, gunting area kawat strimin di sekitar lem tembak sehingga hanya tersisa lem tembak yang telah menempel pada kawat strimin saja.



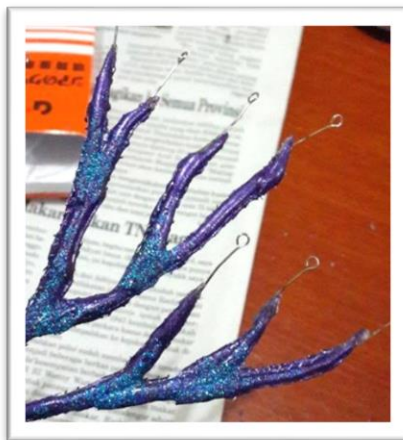
Gambar 15. Pengguntingan Area Kawat Strimin
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- f. Tekan sisa-sisa kawat strimin yang mencuat dari sisi-sisi lem tembak dengan menggunakan tang. Hal ini bertujuan agar saat dipegang aksesoris tidak terasa tajam dan untuk mencegah kawat strimin melukai kulit serta menyangkutnya rambut pada aksesoris.



Gambar 16. Penekanan Sisi Kawat Strimin yang Tajam
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- g. Panaskan sedikit ujung-ujung aksesoris berbentuk terumbu karang lalu tancapkan jarum anting dengan tegak ke tiap ujung aksesoris kecuali pada bagian batang penyanggah utama bagian bawah. Putuskan bagian yang memiliki lubang dengan tang.



Gambar 17. Jarum Giwang pada Aksesoris
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- h. Pasangkan jepit rambut pada aksesoris dengan cara melilitkan kawat tembaga melingkari tangkai aksesoris bagian bawah dengan kuat. Tutupi seluruh permukaan jepit dengan plester kertas untuk melindungi jepit dari terkena cat di proses selanjutnya.



Gambar 18. Pemasangan Jepit
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- i. Warnai aksesoris dengan warna dasar putih dengan tujuan agar warna yang akan dicapai lebih terlihat.



Gambar 19. Penyemprotan
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- j. Jika warna dasar putih telah kering dengan sempurna, warnai aksesoris beberapa dengan cat semprot warna violet dan beberapa dengan cat akrilik warna biru. Penyemprotan cat semprot harus dilakukan saat cuaca cerah agar warna yang dihasilkan lebih menyala dan berkilau. Angin-anginkan hingga mengering dengan sempurna.



Gambar 20. Cat Semprot
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- k. Oleskan lem fox pada area-area tertentu aksesoris dan tempelkan *glitter* warna sebagai variasi.



Gambar 21. *Glitter*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- l. Pasangkan mutiara pada jarum anting dan kunci menggunakan lem G agar tidak terlepas.



Gambar 22. Pemasangan Mutiara
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

Pada percobaan pertama hasil aksesoris tidak sesuai harapan karena warna terlalu gelap dan terlihat kusam, hal itu dikarenakan cat yang disemprot pada saat cuaca mendung. Oleh karena itu aksesoris disemprot dengan cat semprot warna putih sebagai dasaran lalu diwarnai ulang dengan menggunakan cat warna pink agar warna lebih mencolok dan menarik. Pada aksesoris ditambahkan juga mutiara sebagai hiasan karena mutiara merupakan salah satu hasil laut yang umum digunakan wanita sebagai perhiasan. Hasil aksesoris terumbu karang terdiri dari terumbu karang berukuran besar (gambar 23) dan terumbu karang berukuran kecil (gambar 24). Warna yang digunakan yaitu merah muda dengan *glitter* biru muda yang dilengkapi dengan mutiara. Tekstur tidak rata dari lem tembak yang dibentuk di atas kawat strimin mewakili ciri fisik terumbu karang yang juga memiliki tekstur tidak rata.

Hasil akhir



Gambar 23. Hasil Akhir Aksesoris Terumbu Karang Besar
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)



Gambar 24. Hasil Akhir Aksesoris Terumbu Karang Kecil
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

Bentuk aksesoris lainnya adalah kerang dan bintang laut (gambar 25) yang memiliki variasi warna merah muda dengan *glitter* biru muda dan warna biru muda dengan *glitter* merah muda. Tekstur tidak rata dari lem tembak yang dibentuk di atas kawat strimin mewakili ciri fisik bintang laut dan kerang yang juga memiliki tekstur tidak rata.



Gambar 25. Hasil Akhir Aksesoris Kerang dan Bintang Laut
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

3. Rias Wajah

Rias wajah menggunakan jenis rias fantasi dengan alasan mempertahankan visualisasi kecantikan *mermaid* namun tetap memunculkan ciri khas ikan yang memiliki sisik dengan media *face painting*. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah adalah rias wajah gaya *drag queen* yang di dalamnya terdapat trik

penutupan alis dengan menggunakan lem kertas stik dan bedak. Hasil akhir tidak sesuai dengan desain awal karena setelah dilakukan validasi langsung pada model, karakteristik *Mermaid Neira* masih belum tercapai. Oleh karena itu dilakukan 6 kali percobaan dengan 4 desain berbeda yang dibantu oleh masukan dari dosen pembimbing sehingga diperoleh *prototype* rias wajah Mermaid Neira.



Gambar 26. Desain Rias Wajah Mermaid Neira
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

Proses rias wajah:

- a. Proses penutupan alis dengan lem kertas stik dimulai dengan membersihkan area alis dan sekitarnya dari segala kotoran dan kosmetik dengan tisu basah. Alasan penggunaan tisu basah ini adalah mencegah area menjadi kembali licin jika menggunakan susu pembersih maupun *eye makeup remover*.
- b. Dengan spons lembab, aplikasikan *foundation* padat ke seluruh wajah kecuali pada area alis untuk menjaga *makeup* tetap menempel dengan baik pada kulit walaupun talent berkeringat dan membantu membuat *makeup* tetap *matte*.



Gambar 27. Pengaplikasian *foundation* padat
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- c. Oleskan lem kertas stik pada alis dengan arah berlawanan dari arah pertumbuhan rambut alis. Setelah merata, oleskan lem dengan arah yang mengikuti arah pertumbuhan rambut alis sambil sedikit ditekan untuk memastikan rambut alis tertempel dengan sempurna pada kulit.



Gambar 28. Pengolesan Lem pada Alis
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- d. Bubuhkan bedak bayi untuk mengunci lem. Aplikasikan ke seluruh permukaan yang telah diolesi lem dengan sedikit penekanan untuk memastikan bedak menempel dengan baik pada alis yang telah diberi lem. Alasan penggunaan bedak bayi adalah karena setelah beberapa percobaan, hasil dari penggunaan bedak bayi tidak berbeda dibandingkan dengan penggunaan bedak tabur wajah dan harga bedak bayi jauh lebih murah. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa

bedak bayi dapat digunakan sebagai pengunci lem untuk menutupi alis dengan harga yang lebih murah.



Gambar 29. Penguncian Lem dengan Bedak
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- e. Kuas sisa-sisa bedak yang berlebih.



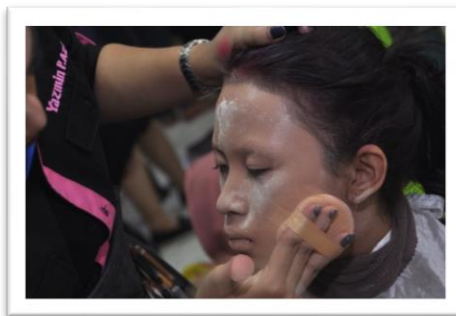
Gambar 30. Penguasan Sisa Bedak
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- f. Aplikasikan *foundation* pada area wajah selain alis sambil menunggu lem dan bedak merekat dengan baik pada alis dan kulit. Tutupi alis yang telah dilem dan diberi bedak menggunakan *foundation* dengan gerakan menepuk. Hal ini dilakukan agar alis yang telah dilem dan diberi bedak tidak bergeser dan rusak. Lanjutkan ke tahap pengaplikasian bedak tabur dan proses *makeup* selanjutnya.



Gambar 31. Pengaplikasian Foundation
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- g. Aplikasikan bedak tabur pada seluruh wajah dengan teknik *baking*, yaitu membubuhkan bedak dalam jumlah banyak secara merata pada area tertentu seperti di dahi, bawah mata, sepanjang hidung, dagu, dan di area di bawah *shading* pipi atau dapat dilakukan pada seluruh wajah. Bedak dalam jumlah banyak tersebut dibiarkan seolah tidak diratakan sambil melakukan proses *makeup* selanjutnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan waktu bagi bedak untuk terkunci pada kulit dengan bantuan panas tubuh dari dalam kulit.



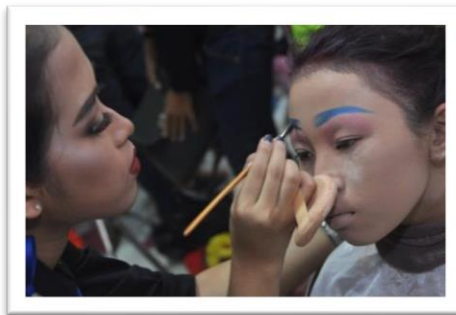
Gambar 32. Pengaplikasian Bedak Tabur
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

h. Buatlah dasaran *eye shadow* menggunakan *eye shadow* warna pink muda.



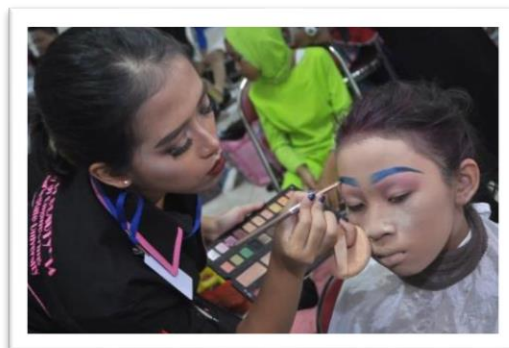
Gambar 33. Pengaplikasian Dasaran *Eye Shadow*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

i. Dengan *eye shadow* warna biru, gambarlah sepasang alis.



Gambar 34. Penggambaran Alis dengan *Eye Shadow* Warna Biru
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

j. Beri sedikit warna hitam dengan *eye shadow* dan *eyeliner* pada ujung untuk menegaskan bentuk alis.



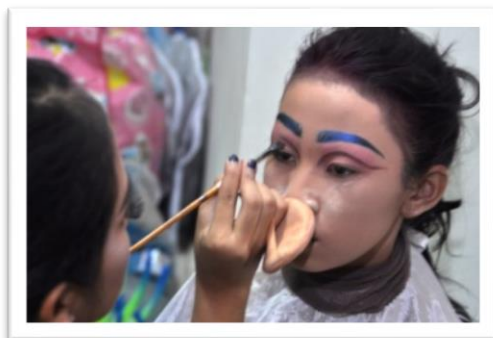
Gambar 35. Penegasan Bentuk Alis dengan *Eye Shadow* dan *Eyeliner*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- k. Gambarkan beberapa bulu alis pada bagian pangkal dengan *eye shadow* warna hitam.



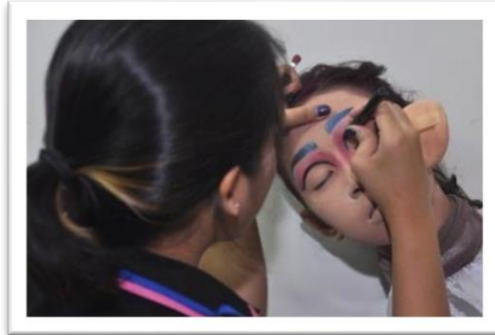
Gambar 36. Penggambaran Beberapa Bulu Alis pada Bagian Pangkal dengan *Eye Shadow* Warna Hitam (Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- l. Buatlah lekukan mata dengan menggunakan *eye shadow* warna ungu tua. Aplikasikan *blush on* warna pink tua yang difungsikan sebagai *eye shadow* di atas lekukan mata menggunakan kuas dengan gerakan menepuk agar kosmetik menempel dengan baik.



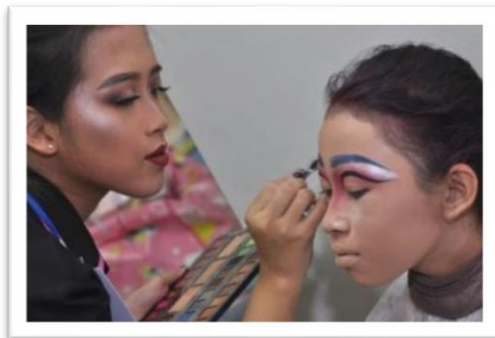
Gambar 37. Pembuatan Lekukan Mata dengan *Eye Shadow* Warna Hitam (Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

m. Tebalkan garis lekukan mata menggunakan *eyeliner* warna hitam.



Gambar 38. Penebalan Garis Lekukan Mata dengan *Eyeliner* Warna Hitam
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

n. Aplikasikan *eye shadow* warna putih pada bawah lekukan mata dan pada tulang alis sebagai *highlight*.



Gambar 39. Pengaplikasian *Highlight* pada *Tulang Alis*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

o. Dengan menggunakan *eye shadow* sebagai pengganti *eyeliner* warna hitam, bentuklah garis dengan lebar di sepanjang garis mata atas. Alasan penggunaan *eye shadow* daripada *eyeliner* adalah untuk mencapai warna yang *matte* tanpa kilauan sedikitpun.



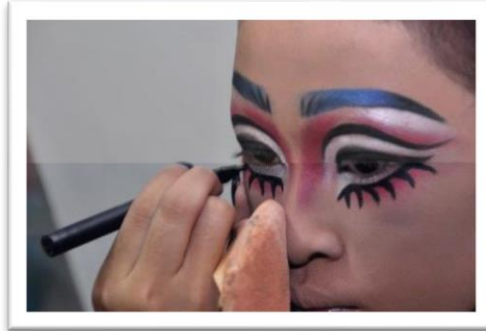
Gambar 40. Aplikasi *Eyeshadow* Warna Hitam pada Kelopak
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- p. Gambarlah *waterline* yang lebih lebar dengan menggunakan *eye shadow* warna putih dan garislah dengan *eye shadow* warna ungu tua dan tebalkan menggunakan *eyeliner*. Kemudian, berilah *eye shadow* warna pink di bawah *waterline* baru.



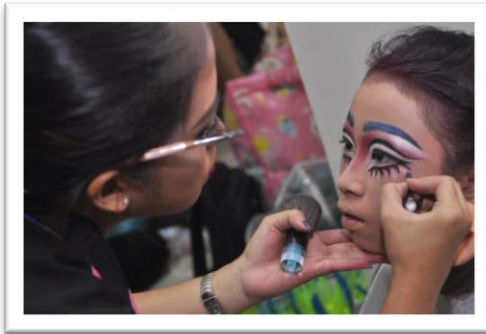
Gambar 41. Pembuatan *Waterline*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- q. Dengan menggunakan *eyeliner*, gambarlah bulu mata bawah.



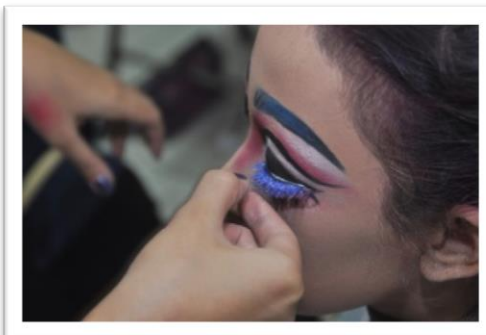
Gambar 42. Penggambaran Bulu Mata Bawah
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- r. Berikan *eye shadow* warna pink muda di sela-sela bulu mata buatan untuk memberikan efek timbul pada bulu mata.



Gambar 43. Aplikasi Eyeshadow di Bawah Mata
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- s. Pasang 3 pasang bulu mata yang telah disusun sebelumnya.



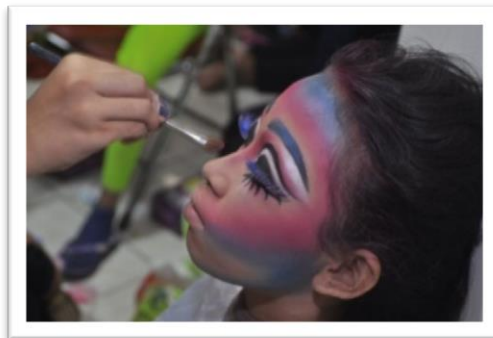
Gambar 44. Pemasangan Bulu Mata Palsu
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- t. Aplikasikan *blush on* dan *eye shadow* dengan urutan dari paling atas warna pink, ungu, dan kemudian biru pada pipi.



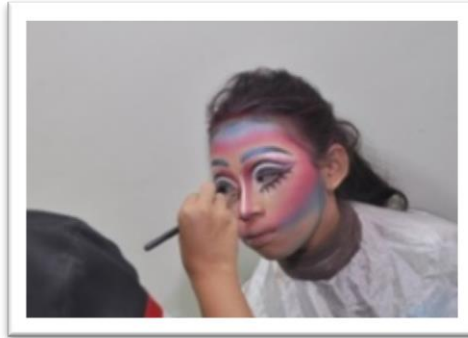
Gambar 45. Aplikasi *Blush on* pada Pipi
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- u. Aplikasikan *blush on* dan *eye shadow* dengan urutan dari paling atas biru, ungu, dan kemudian warna pink pada dahi.



Gambar 46. Aplikasi *Blush on* pada Dahi
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

- v. Buatlah *shading* hidung dengan menggunakan *blush on* warna pink dan *highlight* hidung dan pipi dengan menggunakan *eye shadow* warna merah muda.



Gambar 47. Pembuatan *Shading* dan *Highlight*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

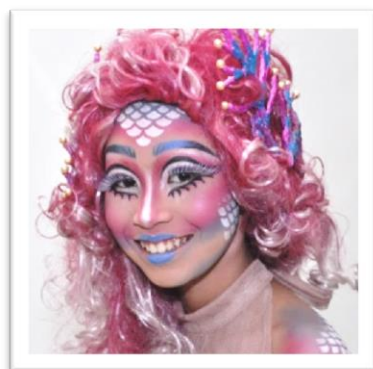
- w. Dengan menggunakan cetakan yang telah dibuat sebelumnya, buatlah sisik pada dahi dan pipi kiri menggunakan *face painting* yang diaplikasikan dengan menggunakan spons.
- x. Gambarlah bentuk bibir yang lebih kecil dari bentuk bibir asli dengan menggunakan *face painting* warna biru muda. Tambahkan *eye shadow* warna biru untuk membingkai dan memberikan dimensi.

4. *Face Painting*

Face painting menggunakan efek 2D. Teknik ini menggunakan teknik cetak menggunakan cetakan (gambar 50) yang dibuat dari plastik mika yang telah dilubangi sesuai pola sisik yang telah digambar untuk mempermudah pembuatan *face painting*. Kosmetik yang digunakan adalah *painting* warna putih dan diaplikasikan dengan menggunakan spons. Hasil akhir *face painting* (gambar 49) sesuai dengan desain (gambar 48) yaitu *face painting* berbentuk sisik warna putih diletakkan pada bagian dahi dan pipi kiri dengan dasaran warna merah muda, ungu, dan biru agar warna dan bentuk *face painting* terlihat jelas.



Gambar 48. Desain Face Painting *Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2017)

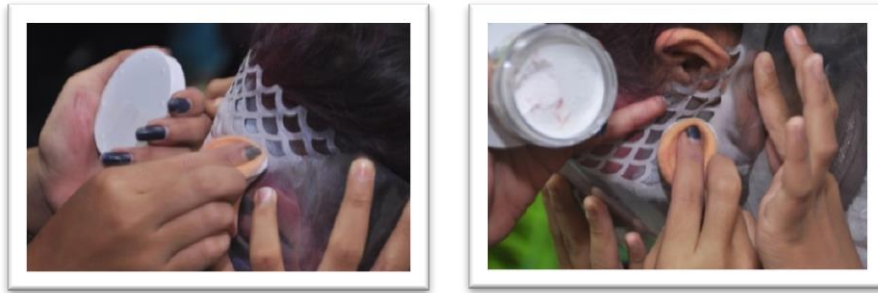


Gambar 49. Hasil *Face Painting*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)



Gambar 50. Cetakan *Body Painting* dan *Face Painting*
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

Menggunakan cetakan yang telah dibuat sebelumnya, buatlah sisik pada dahi (gambar 51a) dan pipi kiri (gambar 51b) menggunakan kosmetik *painting* yang diaplikasikan dengan menggunakan spons.



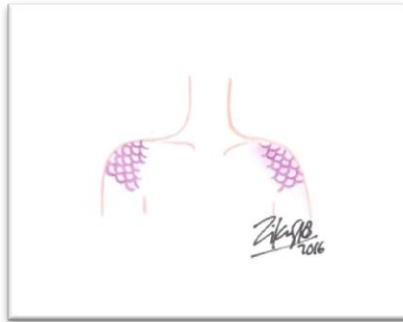
(a)

(b)

Gambar 51. Pembuatan *Face Painting* dengan Cetakan pada Dahi dan Pipi
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

5. *Body Painting*

Body painting bertujuan untuk menguatkan visual ikan pada tokoh. menggunakan teknik cetak menggunakan cetakan yang dibuat dari plastik mika yang telah dilubangi sesuai pola sisik yang telah digambar untuk mempermudah pembuatan *body painting*. Kosmetik yang digunakan adalah *painting* warna putih dan diaplikasikan dengan menggunakan spons. Hasil akhir *body painting* sesuai dengan desain dengan sedikit perbedaan yaitu pada desain *body painting* diletakkan di kedua bahu, namun pada akhirnya hanya terdapat di bahu kiri saja. Warna merah muda, ungu, dan biru digunakan sebagai dasaran agar warna dan bentuk *body painting* terlihat jelas.



Gambar 52. Desain *Body Painting Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

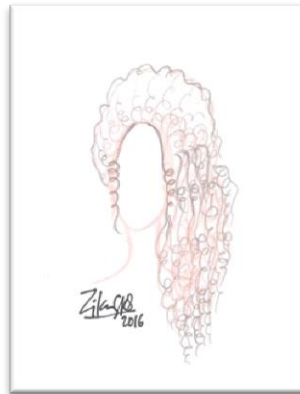
Dengan menggunakan cetakan yang telah dibuat sebelumnya, buatlah sisik pada bahu menggunakan kosmetik *painting* yang diaplikasikan dengan menggunakan spons.



Gambar 53. Pembuatan *Body Painting* dengan Cetakan
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

6. Penataan Rambut

Tipe penataan yang digunakan adalah tipe penataan asimetris yang memberikan kesan feminin. Pembuatan sanggul gala membutuhkan alat dan bahan wig, jepit biting, *hair spray* warna.



Gambar 54. Desain Penataan Rambut Mermaid
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

Pada saat grand juri, hasil *prototype* awal di mana rambut mermaid berwarna perak sesuai dengan desain. Namun setelah dilihat secara keseluruhan dari kejauhan, warna rambut ini terlalu pucat.



Gambar 55. Hasil Penataan Rambut
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

Oleh karena itu, atas masukan dari dosen pembimbing maka rambut mermaid yang pada awalnya berwarna perak (gambar 56a) diubah menjadi *ombre* merah muda pada pangkal hingga tengah dengan menggunakan *hair spray* warna violet yang setelah disemprotkan pada wig menjadi warna merah muda tua (gambar 56b). Kemudian, rambut ditata kembali menyamping dengan menggunakan jepit biting.

Hasil akhir penataan rambut berbeda dengan desain awal penataan rambut di mana rambut yang pada awalnya berwarna perak (gambar 56c) diwarnai pada bagian pangkal dengan warna merah muda tua (gambar 56d) sehingga diperoleh tampilan penataan rambut seperti pada gambar 56e yang ditampilkan saat pertunjukan yaitu wig keriting berwarna perak dengan *ombre* merah muda pada bagian pangkal.



(a)



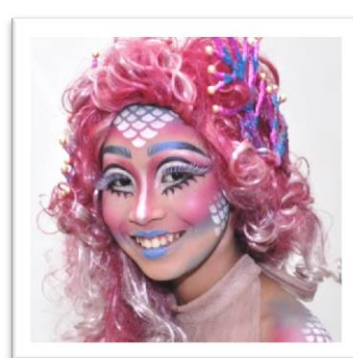
(b)



(c)



(d)



(e)

Gambar 56. Rangkaian Perubahan Warna Wig
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

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

1. Validasi Desain Oleh Ahli 1

Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris Afif Ghurub Bestari, M. Pd dan tidak mengalami perubahan sejak desain awal yaitu kostum Mermaid Neira yang terdiri dari 2 bagian yang terpisah yaitu atasan berupa bentuk gabungan *halter neck* dan kemben dengan variasi lengan yang menggantung dan rok berbentuk ekor. Validasi dilakukan pada hari Sabtu, 10 Desember 2016 dengan masukan dari validator berupa informasi jenis-jenis kain yang masuk dalam konsep ikan, masukan mengenai potongan ekor pada bagian rok harus berada di atas lutut agar *talent* dapat bergerak dengan leluasa saat menari di atas panggung.

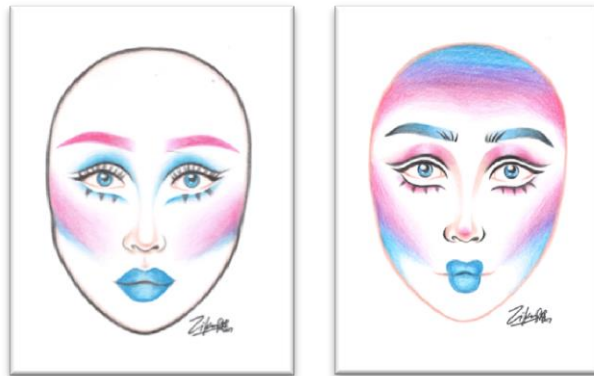


Gambar 57. Desain Kostum *Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

2. Validasi Desain Oleh Ahli 2

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *body painting*, dan *face painting* oleh Eni Juniastuti, M. Pd. Desain rias wajah telah berubah sebanyak 3 kali dengan 4 desain yang berbeda. Gambar di bawah ini merupakan gambar

desain awal (gambar 58a) dan akhir (gambar 58b). Perubahan yang terjadi antara desain awal dan akhir terdapat pada warna alis, warna *eye shadow*, bentuk lipstik, bentuk *shading*, dan area dahi. Masukan dari validator mengenai desain awal adalah area dahi sebaiknya tidak dibiarkan kosong.

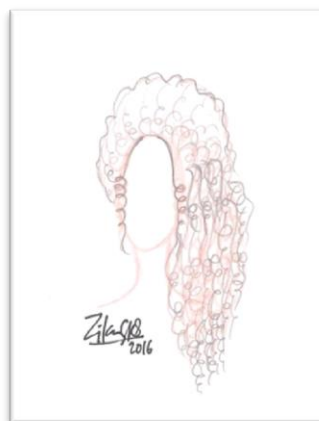


(a)

(b)

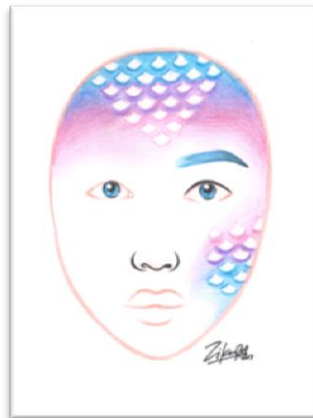
Gambar 58. Desain Awal dan Akhir
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2017)

Desain penataan rambut tidak mengalami perubahan yaitu tetap menggunakan unsur warna perak yang menciptakan kesan kemilau pada wig serta tekstur keriting dengan prinsip keseimbangan asimetris pada penataan wig yang ditata menyamping ke satu sisi.



Gambar 59. Desain Penataan Rambut *Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2016)

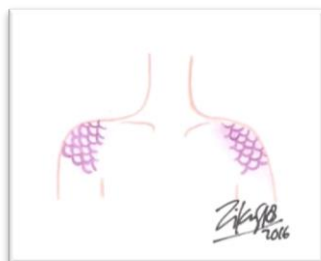
Desain *face painting* tidak mengalami perubahan yaitu tetap menggunakan unsur bentuk sisik di mana *painting* dibentuk menyerupai sisik-sisik berukuran kecil untuk memunculkan ciri khas ikan dengan menggunakan prinsip irama pada penyusunan bentuk sisik. Sisik-sisik ini akan diletakkan di bagian dahi dan pipi kiri dan akan dibuat dengan menggunakan kosmetik *painting*. Warna merah muda, ungu, dan biru akan digunakan sebagai dasaran agar warna dan bentuk *face painting* terlihat jelas. Saran dari validator mengenai desain *face painting* ini adalah saran untuk membuat sebuah cetakan *face painting* untuk mempermudah dalam pembuatannya.



Gambar 60. Desain *Face Painting Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2017)

Desain *body painting* tidak mengalami perubahan yaitu tetap menggunakan unsur bentuk sisik di mana *painting* dibentuk menyerupai sisik-sisik berukuran kecil untuk memunculkan ciri khas ikan dengan menggunakan prinsip irama pada penyusunan bentuk sisik. Sisik-sisik ini akan diletakkan di bahu dan akan dibuat dengan menggunakan kosmetik *painting*. Warna merah muda, ungu, dan biru akan digunakan sebagai dasaran agar warna dan bentuk *body painting* terlihat jelas. Saran dari validator mengenai desain *body painting* ini adalah saran untuk

membuat sebuah cetakan *body painting* untuk mempermudah dalam pembuatannya.



Gambar 61. Desain *Body Painting Mermaid*
(Sketsa: Yazmin Putri Azika, 2017)

3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris

Kostum dibuat oleh Kania Graha Kebaya sesuai dengan arahan Yazmin Putri Azika, membutuhkan waktu 14 (empat belas) hari. Aksesoris dibuat oleh Yazmin Putri Azika dan Sonny Suharsono, membutuhkan waktu 7 (tujuh) hari. Biaya yang dibutuhkan untuk membuat kostum sebesar Rp 506.600,- dan pembuatan aksesoris sebesar Rp 236.500,-.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 1 (satu) kali, yaitu pada tanggal 15 Januari 2017. Hasil dari *fitting* kostum pada bagian ekor *mermaid* terlihat kurang mengembang dan mengganggu *talent* saat bergerak pada saat *fitting*. Oleh karena itu, pada bagian rok terdalam diberi kawat keras melingkar di bagian pinggir bawah serta sedikit dipipihkan pada bagian kanan dan kiri untuk lebih menimbulkan bentuk ekor mermaid pada kostum serta untuk memudahkan *talent* dalam bergerak dan menari di atas panggung maupun di luar panggung.

4. Validasi Rias Wajah, *Body Painting*, dan *Face Painting*

Validasi rias wajah dilakukan sebanyak 6 (enam) kali; yaitu pada (1) Jumat, 23 Desember 2016, (2) Selasa, 27 Desember 2016, (3) Rabu, 28 Desember 2016,

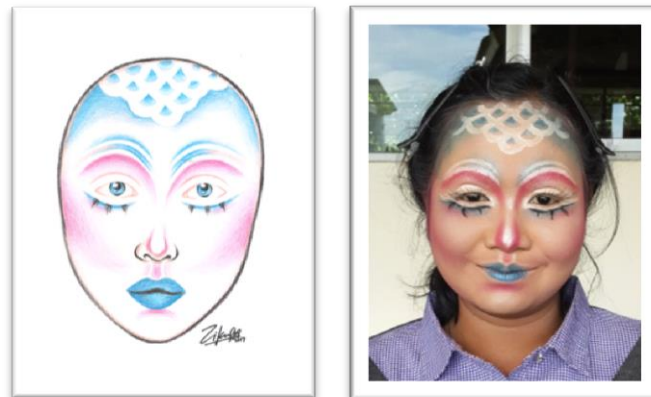
(4) Sabtu, 14 Januari 2017, (5) Kamis, 19 Januari 2017, (6) Sabtu 21 Januari 2017.

a. Hasil validasi rias wajah, *body painting*, dan *face painting* ke-1 yaitu catatan dari validator meliputi alis kurang terlihat jelas, tambah *face painting* pada bagian dahi, cari bulu mata palsu yang lebih panjang, tebalkan alis dan lipstik. Oleh karena itu perlu ditambahkan *face painting* pada bagian dahi untuk mengisi kekosongan serta mempertimbangkan masukan validator untuk desain selanjutnya. Berikut desain rias wajah ke-1 (gambar 62a) yang diterapkan pada wajah (gambar 62b).



Gambar 62. Desain dan Validasi Rias Wajah ke-1
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

b. Hasil validasi rias wajah, *body painting*, dan *face painting* ke-2 yaitu catatan dari validator meliputi skot kurang besar, shading campur warna pink muda, perhatikan komposisi warna, sisik kurang terlihat timbul. Berikut desain rias wajah ke-2 (gambar 63a) yang diterapkan pada wajah (gambar 63b).

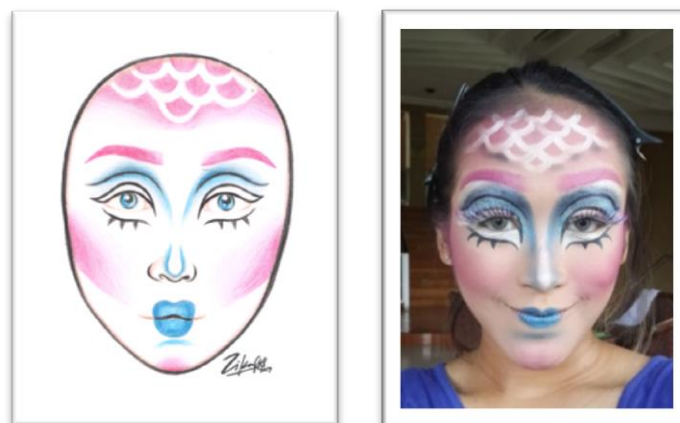


(a)

(b)

Gambar 63. Desain dan Validasi Rias Wajah ke-2
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

c. Hasil validasi rias wajah, *body painting*, dan *face painting* ke-3 yaitu catatan dari validator meliputi alis kurang terlihat jelas, saran untuk mencoba eksperimen kosmetik, perhatikan penerapan unsur desain pada rias wajah. Berikut desain rias wajah ke-3 (gambar 64a) yang diterapkan pada wajah (gambar 64b).

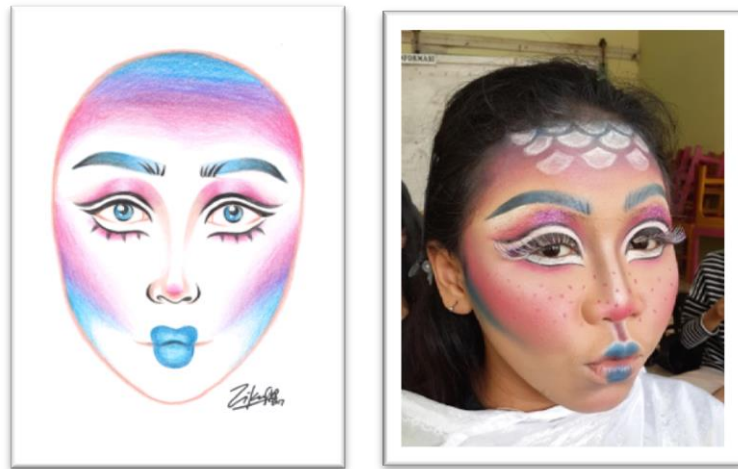


(a)

(b)

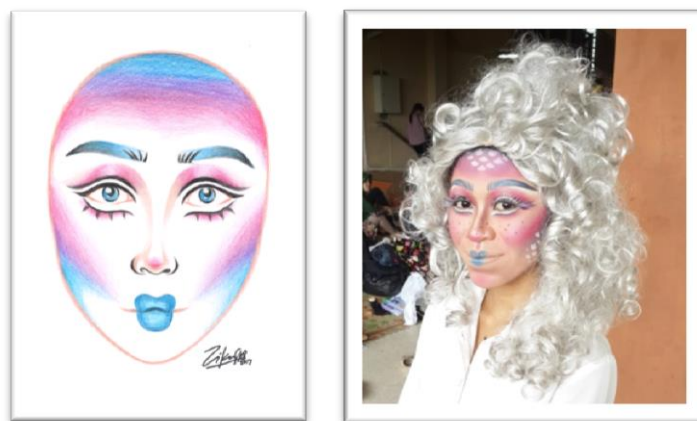
Gambar 64. Desain dan Validasi Rias Wajah ke-3
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

d. Hasil validasi rias wajah, *body painting*, dan *face painting* ke-4 yaitu catatan dari validator meliputi bentuk alis kurang sama. Berikut desain rias wajah ke-4 (gambar 65a) yang diterapkan pada wajah (gambar 65b).



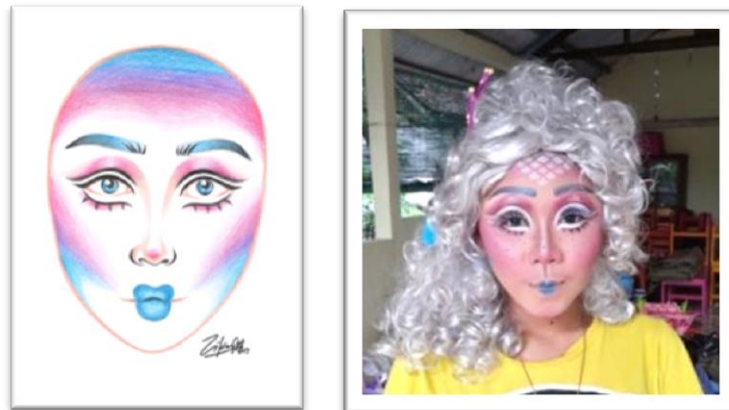
(a) (b)
 Gambar 65. Desain dan Validasi Rias Wajah ke-4
 (Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

e. Hasil validasi rias wajah, *body painting*, dan *face painting* ke-5 yaitu catatan dari validator meliputi bentuk alis terlalu menurun. Berikut desain rias wajah ke-5 (gambar 66a) yang diterapkan pada wajah (gambar 66b).



(a) (b)
 Gambar 66. Desain dan Validasi Rias Wajah ke-5
 (Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

f. Hasil validasi rias wajah, *body painting*, dan *face painting* ke-6 berdasarkan desain rias wajah yang sama dengan validasi ke-5 (gambar 67a) yang diterapkan pada wajah (gambar 67b).



(a) (b)

Gambar 67. Desain dan Validasi Rias Wajah ke-6
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

5. Validasi penataan rambut

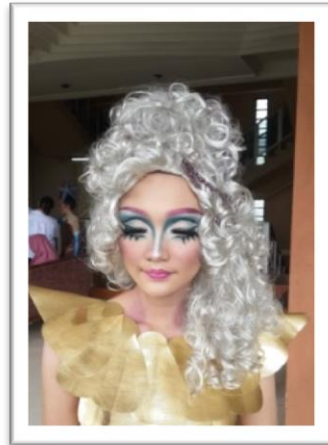
Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak 5 (lima) kali; yaitu pada 1) Minggu, 1 Desember 2016, 2) Minggu, 8 Desember 2016, 3) Kamis, 19 Januari 2017, 4) Sabtu 21 Januari 2017, 5) Minggu, 22 Januari 2017

a. Hasil validasi penataan rambut ke-1 yaitu catatan dari validator meliputi bentuk rambut pada bagian atas kurang tinggi, oleh karena itu perlu ditambahkan subal.



Gambar 68. Validasi Penataan Rambut ke-1
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2016)

b. Hasil validasi penataan rambut ke-2 yaitu catatan dari validator meliputi bentuk rambut pada bagian atas terlalu besar, oleh karena itu besar subal perlu dikurangi.



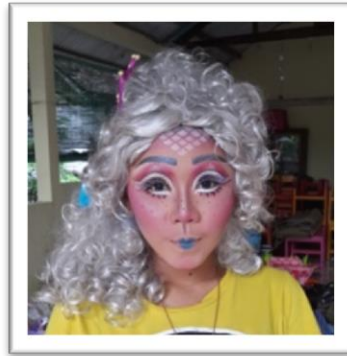
Gambar 69. Validasi Penataan Rambut ke-2
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2016)

c. Hasil validasi penataan rambut ke-3 yaitu catatan dari validator meliputi bentuk rambut pada bagian atas terlalu besar, oleh karena itu besar subal perlu dikurangi.



Gambar 70. Validasi Penataan Rambut ke-3
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

d. Hasil validasi penataan rambut ke-4 yaitu:



Gambar 71. Validasi Penataan Rambut ke-4
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

e. Hasil validasi penataan rambut ke-5 yaitu catatan dari validator meliputi saran untuk membuat penataan menyamping ke arah kanan.

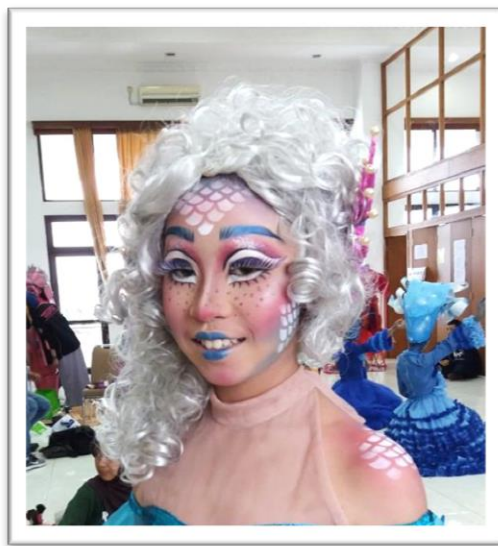


Gambar 72. Validasi Penataan Rambut ke-5
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

6. *Prototype* tokoh Mermaid Neira yang dikembangkan.

Hasil *fitting* kostum, aksesoris, validasi rias wajah, validasi *body painting*, validasi *face painting* dan validasi penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut yaitu 1) kostum Mermaid Neira yang terdiri dari 2 bagian yang terpisah yaitu atasan berupa bentuk gabungan *halter neck* dan kemben dengan variasi lengan yang menggantung dan rok berbentuk ekor yang dapat dilihat pada gambar 73b untuk tampilan tampak depan dan gambar 73c untuk tampilan tampak belakang, 2) aksesoris berbentuk terumbu karang, bintang laut, dan kerang yang

disematkan pada rambut sisi kiri dan kanan, 3) rias wajah *mermaid* gaya *drag queen* (gambar 73a), 4) *body painting* berbentuk sisik pada bahu (gambar 73a), 5) *face painting* berbentuk sisik pada dahi dan pipi (gambar 73a), dan 6) penataan rambut berupa wig keriting berwarna perak yang ditata menyamping ke kanan (gambar 73a).



(a)



(b)



(c)

Gambar 73. *Prototype* Tokoh Mermaid Neira
(Sumber: Yazmin Putri Azika, 2017)

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

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan drama musikal 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 Auditorium UNY ditujukan untuk anak-anak dan umum dengan tujuan mengedukasi anak sejak dini mengenai pengetahuan tentang alam bawah laut. Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi: 1) penilaian ahli (grand juri), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut pembahasannya.

1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

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

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

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) Orisinalitas, 2) Harmonisasi warna, 3) Kreativitas, 4) *Makeup*, 5) *Hair do*, 6) Kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 8 tampilan terbaik karya mahasiswa.

Hasil terbaik kategori Mutiara diraih oleh Tiara Ramadhania dengan tokoh Putri Mutiara Perfiti, kategori Ikan diraih oleh Shabrina Nadillah dengan tokoh Lion Fish Lepu, kategori Kerang diraih oleh Luthfi Puji Rahayu dengan tokoh Coral 1, kategori Air Laut diraih oleh Ika Nur Cahyaning dengan tokoh Air Laut Selatan A, kategori Mermaid diraih oleh Rizky Irdia Nawangsari dengan tokoh Mermaid Moma, kategori Binatang Laut diraih oleh Anisa Dewantari Amarullah dengan tokoh Bintang Laut Stari, kategori Best *Makeup* diraih oleh Nurul Betrik Hidayati dengan tokoh Kuda Laut Hosi, kategori Best of The Best diraih oleh Dany Kurnia Wati dengan tokoh Ratu Mutiara Ladiva.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor dilaksanakan pada Minggu, 15 Januari 2017 di KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan talent saat telah mengenakan kostum. Hasil yang diperoleh dari acara gladi kotor ini adalah perkenaln dengan talent untuk pertama kalinya, mencoba kostum pada talent, dan melihat gambaran kostum ketika dikenakan saat drama musikal berlangsung.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada Minggu, 25 Januari 2017 di KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Acara ini diselenggarakan bertujuan untuk memantapkan berlangsungnya drama musikal yang akan ditampilkan pada tanggal 26 Januari 2017.

4. Pergelaran Utama

Tokoh Mermaid Neira muncul pada segmen pertama menggunakan tata rias fantasi dengan *lighting* berwarna biru yang kemudian berubah menjadi warna

putih. Saat *lighting* berwarna biru warna pada kostum dan aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting*, serta rambut terlihat lebih gelap. Saat *lighting* berwarna putih warna pada kostum dan aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting*, serta rambut terlihat jelas dan cerah. Kostum dan aksesoris tampak mengkilap saat terkena kedua warna *lighting*.

Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara diselenggarakan dengan menampilkan tokoh Mermaid Neira pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB bertempat di Auditorium UNY. Suksesnya Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dapat dilihat dari antusias penonton yang mencapai 850 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Tata Rias Fantasi Mermaid Neira dalam Pergelaran Drama Musikal *Sabda Raja Mutiara* menggunakan sumber ide dugong dengan pengembangan sumber ide transformasi, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Proses rancangan kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut tokoh Mermaid Neira dengan sumber ide dugong dalam pergelaran drama musikal *Sabda Raja Mutiara* adalah sebagai berikut:
 - a. Perancangan kostum menggunakan prinsip keselarasan antara unsur-unsur yang digunakan yaitu unsur tekstur kasar dengan menggunakan jenis bahan yang berkilap pada bagian rok, sedangkan pada bagian atasan menggunakan unsur tekstur halus namun tetap menggunakan bahan yang berkilap dengan nuansa warna merah muda yang merupakan simbol keceriaan dan femininitas yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yaitu ceria dan lincah sedangkan warna biru muda yang merupakan simbol ketenangan yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yang tidak banyak bicara. Tidak terjadi perubahan desain dari desain awal.
 - b. Perancangan aksesoris menggunakan prinsip keselarasan antara unsur-unsur yang digunakan yaitu unsur bentuk terumbu karang, kerang, dan bintang laut dengan tekstur kasar dan bernuansa warna merah muda yang merupakan simbol keceriaan dan femininitas yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira

- yaitu ceria dan lincah sedangkan warna biru muda yang merupakan simbol ketenangan yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yang tidak banyak bicara. Tidak terjadi perubahan desain dari desain awal.
- c. Perancangan rias wajah menggunakan prinsip keselarasan antara unsur-unsur yang digunakan yaitu unsur bentuk rias fantasi *drag queen* dengan unsur warna merah muda yang merupakan simbol keceriaan dan femininitas yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yaitu ceria dan lincah, biru muda yang merupakan simbol ketenangan yang sesuai dengan karakter Mermaid Neira yang tidak banyak bicara dan ungu yang merupakan simbol femininitas dengan prinsip keselarasan pada penerapan bentuk dan warna. Terjadi 3 kali perubahan desain.
 - d. Perancangan *body painting* dan *face painting* menggunakan unsur bentuk sisik dengan menggunakan prinsip irama untuk memunculkan ciri khas ikan. Tidak terjadi perubahan desain dari desain awal.
 - e. Perancangan penataan rambut menggunakan unsur warna perak yg memberi kesan kemilau, warna merah muda yang merupakan simbol keceriaan dan femininitas, tekstur keriting dengan prinsip keseimbangan. Tidak terjadi perubahan desain dari desain awal.
2. Proses penerapan kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting*, *face painting*, dan penataan rambut tokoh Mermaid Neira dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* adalah sebagai berikut:
- a. Penataan kostum yang terdiri dari 2 bagian yang terpisah yaitu; atasan berupa bentuk gabungan *halter neck* berbahan tile berwarna krem serta lame berwarna

biru muda berbentuk kemben dengan variasi lengan yang menggantung menggunakan organdi berwarna biru muda, rok menggunakan sequin dan bridal berwarna merah muda serta kain organdi berwarna merah muda dan biru muda pada bagian bawah rok sebagai ekor.

- b. Pengaplikasian rias wajah berupa penggunaan rias fantasi drag queen untuk memberikan efek mata terlihat lebih besar serta untuk menciptakan area mata yang lebih luas untuk berkreasi. Validasi rias wajah dilakukan sebanyak 6 kali.
 - c. Pembentukan *body painting* dan *face painting* yang menyerupai sisik-sisik berukuran kecil yang tersusun pada bagian bahu dan menggunakan kosmetik *body painting*.
 - d. Penataan rambut Mermaid Neira merupakan penataan fantasi bebas menggunakan wig berwarna pink dengan *ombre* perak yang ditata dengan menggunakan jenis penataan asimetris di mana seluruh rambut yang tergerai dibawa ke samping kanan memberikan kesan feminin. Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak 5 kali.
 - e. Penataan aksesoris dilakukan dengan menyematkan aksesoris berbentuk kerang, bintang laut, dan kalung mutiara pada bagian kiri dan kanan kepala.
3. Tokoh Mermaid Neira muncul pada segmen pertama menggunakan tata rias fantasi dengan *lighting* berwarna biru yang kemudian berubah menjadi warna putih. Saat *lighting* berwarna biru warna pada kostum dan aksesoris, rias wajah, *body painting* dan *face painting*, serta rambut terlihat lebih gelap. Saat *lighting* berwarna putih warna pada kostum dan aksesoris, rias wajah, *body*

painting dan *face painting*, serta rambut terlihat jelas dan cerah. Kostum dan aksesoris tampak mengkilap saat terkena kedua warna *lighting*.

Pergelaran Drama Musikal *Sabda Raja Mutiara* diselenggarakan dengan menampilkan tokoh Mermaid Neira pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB bertempat di Auditorium UNY. Suksesnya Pergelaran Drama Musikal *Sabda Raja Mutiara* dapat dilihat dari antusias penonton yang mencapai 850 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

B. Saran

Berdasarkan Tata Rias Fantasi Mermaid Neira dalam Pergelaran Drama Musikal *Sabda Raja Mutiara*, diperoleh saran sebagai berikut:

1. Rancangan

- a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah memahami, mempelajari, dan mengkaji tokoh yang ada dalam cerita *Sabda Raja Mutiara*.
- b. Lakukan percobaan warna *lighting* sebelum menentukan warna kosmetik yang dipilih, hal ini untuk mencegah ketidaksesuaian tampilan di atas panggung dengan desain yang dibuat saat terkena *lighting*.

2. Penerapan

- a. Untuk menutup alis, sebaiknya gunakan lem kertas stik yang *disetting* menggunakan bedak tabur agar bulu-bulu alis dapat tertutup dengan merata dan halus.
- b. Membuat rias wajah fantasi sebaiknya dimulai dengan mengoleskan foundation padat dengan menggunakan spons lembab agar hasil riasan awet dan tetap *matte*.

- c. Pengaplikasian *blush on* agar warna yang diinginkan terlihat lebih keluar dilakukan dengan menggunakan spons.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, S.H.D. (2008). *Seni budaya jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Bapennas. (2014). *Pembangunan kelautan dalam rpjmn 2015 - 2019*. Presentasi disajikan dalam Rapat Koordinasi Kementerian Kelautan dan Perikanan, Tema: RKP 2015 dan RPJMN 2015 – 2019, di Jakarta. Diambil pada tanggal 15 April 2017, pukul 12.46 WIB, dari <http://www.bapennas.go.id>.
- Chodijah & Mamdy, W.A. (1982). *Desain busana*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Corson, R., Glavan, J., Norcross, B. G. (2016). *Stage makeup*. New York: Routledge.
- Direktorat Konservasi Kawasan dan Jenis Ikan. (2016). *Dugong dan Habitatnya Butuh Perhatian Mendesak*. Jakarta: Direktorat Konservasi Kawasan dan Jenis Ikan, Direktorat Jenderal Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Kementerian Kelautan dan Perikanan.
- Ernawati, Izwerni, Nelmira, W. (2008). *Tata busana untuk smk jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Friedman, J. (2015). *Back to basics: writing a novel synopsis*. Diambil pada tanggal 15 Maret 2017, pukul 02.53 WIB, dari <http://janefriedman.com>.
- Greenpeace. (2013). *Laut indonesia dalam krisis oib indonesia in focus*. Diambil pada tanggal 8 Maret 2017, pukul 12.27 WIB, dari <http://www.greenpeace.org>.
- Karomah, P. (1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Kartika, D. S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- KBBI. (2012). *Arti kata sinopsis*. Diambil pada tanggal 15 Maret 2017, pukul 03.24 WIB, dari <http://kbbi.web.id>.
- Lubis, A. S. (2012). *Wahana wisata biota akuatik*. Tugas Akhir, tidak diterbitkan, Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marwiyah. (2010). *Busana panggung ditinjau dari tata rias karakter dan tata rias fantasi*. Jurnal, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Nugraha, T. (2009). *Pergelaran*. Diambil pada tanggal 5 Februari 2017, pukul 19.45 WIB, dari <http://treeyoo.wordpress.com>.
- Oktavia, R., Risiko, Suhana, M.P., Tampubolon, A.V.S., et al. (2015). *Kajian morfologi, kebiasaan makan, sebaran dan status dugong (dugong dugon) di perairan*. Jurnal, tidak diterbitkan. Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Ramdhan, M. & Arifin, T. (2013). Aplikasi sistem informasi geografis dalam penilaian proporsi luas laut Indonesia. *Jurnal Ilmiah Geomatika Volume 19 No. 2*.
- Rostamailis, Hayatunnufus, & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sabatari, W. (2007). *Penciptaan desain busana wanita dengan sumber ide lagu dolanan dalam pembelajaran berbasis budaya*. Denpasar: Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

Santosa, E. (2013). *Pengetahuan teater 2 pementasan teater dan formula dramaturgi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., et al. (2008). *Seni teater jilid 1 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

_____ . (2008). *Seni teater jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Saturi, S. (2013). *Laporan greenpeace: freeport ancam kelestarian laut Indonesia*. Diambil pada tanggal 8 Maret 2017, pukul 11.30 WIB, dari <http://www.mongabay.co.id>.

Soetedja, Z., Gustina, S., Milasari, et al. (2014). *Seni budaya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Suryandoko, W. (2013). *Teknik penyutradaraan drama musikal abu dzar al ghifari karya agung waskito sutradara welly suryandoko*. Jurnal, Solah, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.

Susanto, B. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat synopsis*. Diambil pada tanggal 15 Maret 2017, pukul 02.48 WIB, dari <http://seputarpengetahuan.com>.

Tejaningrum, D. (2014). Pengembangan alat permainan my costume untuk menstimulasi kecerdasan visualspsial pada anak usia dini autis. *INKLUSI, Vol.1, No. 2*.

The Dugong and Seagrass Conservation Project. (2016). *Dugong & seagrass conservation in indonesia*. Diambil pada tanggal 21 Maret 2017, pukul 07.33 WIB, dari <http://www.dugongconservation.org>.

- Thetrawan, J., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2016). Perancangan buku make-up yang sehat bagi remaja perempuan usia 17-21 tahun melalui media fotografi. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra, Vol 1, No 8*.
- Tim Konsultan Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang. (2004). *Penataan sanggul modern pola asimetris*. Modul, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, Malang.
- Triyanto. (2010). *Pengembangan modul mata kuliah aksesori busana program studi pendidikan teknik busana*. Laporan Penelitian, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Turyani, S. M. E. (2012). *Rias wajah fantasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Wardhana, H. & Suharyoso, S. (2013). *Resital: jurnal seni pertunjukan*. Jurnal, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta
- Widarwati, S., Budiastuti, E., Karomah, P. (2014). *Implementasi alat evaluasi menggambar busana di smk swasta kelompok pariwisata kabupaten sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiriatunnisa, A., Hendrilianti, Y. (2010). *Seni teater*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Behind The Scene Proses Makeup Di Belakang Panggung*



Lampiran 2. Tokoh Mermaid Neira di Panggung



Lampiran 3. Suasana Acara Proyek Akhir



Lampiran 4. Sinopsis Sabda Raja Mutiara

Di Kerajaan Mutiara negeri dongeng Sang Raja murka karena putrinya tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun pangeran kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna.

Dalam perjalanannya, sang pangeran malah berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan.

Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan patih yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta raja beserta seluruh kekayaannya (Afif Ghurub Bestari, 2016).



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