

**TATA RIAS FANTASI CLOWNFISH GIRU DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

**NITA PRATIWI
14519134028**



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

HALAMAN PENGESAHAN

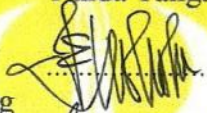

Proyek Akhir

**TATA RIAS FANTASI CLOWNFISH GIRU DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh
NITA PRATIWI
14519134028

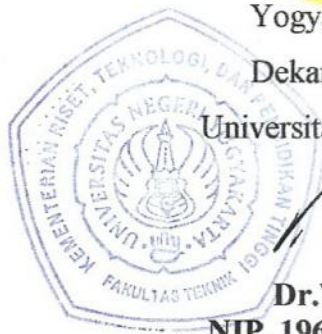
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
Dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 21 Maret 2017

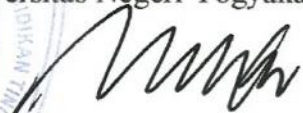

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd Ketua Penguji Pembimbing		10 April 2017
Yuswati, M.Pd Sekretaris		17 April 2017
Eni Juniasuti, S.Pd Penguji		17 April 2017

Yogyakarta,

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




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

RIAS FANTASI CLOWNFISH GIRU DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh :

NITA PRATIWI
NIM. 14519134028

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) merancang kostum, tata rias fantasi dan aksesoris tokoh Clownfish Giru dalam cerita Sabda Raja Mutiara, 2) menata kostum dan mengaplikasikan tata rias fantasi serta aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru yang dapat diwujudkan dalam seorang manusia yang menyerupai Clownfish Giru, 3) menampilkan tokoh Clownfish Giru secara keseluruhan dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu; 1) *define*, membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Clownfish Giru, analisis sumber ide serta analisis pengembangan sumber ide. 2) *design*, membahas tentang desain kostum, desain rias wajah, desain aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru. 3) *develop*, pengembangan dan pembuatan meliputi penentuan bahan dan cara pembuatan kostum dan aksesoris kepala, penentuan kosmetika khusus, dan penentuan bahan dan pola penataan kostum, validasi kostum satu kali, validasi *make up* tiga kali dan validasi aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru satu kali. 4) *disseminate* membahas tentang 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 empat bulan dari Oktober 2016 – Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu; 1) rancangan kostum dengan unsur garis lengkung, warna (*orange*, putih, hitam), bentuk bulat dan prinsip keseimbangan simetris, kesatuan harmoni, tata rias fantasi menggunakan unsur garis lengkung, warna (*orange*, putih, hitam) dan prinsip keseimbangan simetris, kesatuan antara kostum dan aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru, serta aksesoris kepala menggunakan unsur warna (*orange*, putih, hitam), garis lengkung, dan prinsip keseimbangan asimetris, kesatuan kostum dan *make up*, 2) diwujudkannya tatanan kostum baju manset dan cape, serta terdapat garis lengkung pada bagian depan dan belakang baju cape, celana gembung, tata rias fantasi dengan menggunakan tiga warna (*orange*, putih dan hitam) *body painting* pada wajah, aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru dan sepatu, 3) diselenggarakannya pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dilakukan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dihadiri 650 penonton dan tamu undangan 200, total keseluruhan 850 orang penonton.

Kata kunci: *rias fantasi, clownfish, pertunjukan sabda raja mutiara*

**FANTASY MAKE UP OF CLOWNFISH GIRU IN THE PERFORMANCE
ON SABDA RAJA MUTIARA MUSICAL**

By:
NITA PRATIWI
NIM. 14519134028

ABSTRACT

The objectives of this final project are to 1) design the costume, fantasy make-up, and the accessories of the character of Clownfish Giru in a story of Sabda Raja Mutiara, 2) arrange the costume and apply fantasy make-up and the accessory of the head of the Clownfish Giru character which can be embedded in human being who is similar with Clownfish Giru, 3) perform the character of Clownfish Giru entirely in the story Sabda Raja Mutiara.

The methods used to achieve the purpose of using the model of 4D development are; 1) define, discussing about the analysis of the story, the character, and the characterization of Clownfish Giru character, analysis of idea resource and analysis of the development of idea resource. 2) design, discussing about design of costume, make-up, and accessories of the head of the Clownfish Giru character. 3) develop, development and construction comprising the determination of material and the way of the costume construction and head accessories, the determination of particular cosmetic, and the determination of material and pattern of costume arrangement, once costume validation, three times costume validation, three times make-up validation, and once accessories validation of the head of Clownfish Giru. 4) disseminate discussing about the estimation of judge grand expert, general rehearsal, dress rehearsal, and performance. Place and time of development are organized in the laboratory of Beauty and Cosmetic Study Program, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University during four months from October 2016-January 2017.

The result obtained from the final project are; 1) designing costume with curve line element, color (orange, white, black), circle shape and symmetrical balance principal, harmonic unit, fantasy make-up uses curve line element, color (orange, white, black) and symmetrical balance principal, unit of costume and make-up, 2) employing cuff and cape clothing costume, and there is curve line on the front and back part of cape cloth, bloated pant, fantasy make-up using three colors (orange, white, and black) body painting on the face, accessories on the head of the Clownfish Giru character and shoes, 3) executing musical drama performance Sabda Raja Mutiara organized on 26 January 2017, 1 PM in Yogyakarta State University Auditorium building participated by 650 audiences and 200 invited guest, 850 total audiences.

Keyword: fantasy make-up, clownfish, performance sabda raja mutiara

KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Nita Pratiwi
NIM : 14519134028
program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
fakultas : Teknik
judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Clownfish Giru dalam
Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,
Yang menyatakan



Nita Pratiwi
14519134028

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan baik. Laporan ini disusun guna memenuhi pemenuhan persyaratan guna mendapatkan gelar Ahli Madya (D3).

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Elok Novita, M.Pd, selaku dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses dan pembuatan laporan Proyek Akhir.
2. Eni Juniastuti, M.Pd selaku penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Proyek Akhir ini.
3. Yuswati, M.Pd selaku sekretaris dalam Ujian Tugas Akhir ini yang sudah memberikan koreksi perbaikan.
4. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, M.P, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
6. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Ika Pranita, S.F.Apt.M.Pd, selaku dosen pembimbing penyusunan laporan proyek akhir.

8. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku dosen pembimbing kostum dan asesoris yang telah meluangkan waktu untuk mengajarkan dan membimbing ilmu dalam proses Proyek Akhir.
9. Kedua Orang Tua yang telah mendukung dan memberikan doa kepada penulis.
10. Nathan selaku *talent* yang berperan sebagai tokoh Clownfish Giru.
11. Serta teman-teman Srikandi 2014 Tata Rias dan Kecantikan untuk kebersamaan dan doanya.

Laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak tersebut.

Laporan ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dari penulis, maka dari itu untuk membuatnya mendekati sempurna dimohon saran dan kritik dari segala pihak. Penulis memohon maaf untuk segala kekurangan dan kesalahan yang ada dalam laporan ini. Laporan ini diharapkan dapat membantu menambah ilmu bagi pembacanya.

Yogyakarta, 17 Maret 2017
Penulis

Nita Pratiwi
14519134028

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KEASLIAN KARYA	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
G. Keaslian Gagasan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Sinopsis Cerita	8
1. Pengertian sinopsis	8
2. Sinopsis	8
B. Sumber Ide	9
1. Pengertian Sumber Ide	9
2. Tokoh Clownfish Giru	10
3. Pengembangan Sumber Ide	11
a. <i>Stilisasi</i>	12
b. <i>Distorsi</i>	12
c. <i>Transformasi</i>	12
d. <i>Disformasi</i>	12
C. Desain	13
1. Pengertian Desain	13
2. Unsur-unsur desain	13
a. Unsur Garis	14
b. Unsur Arah	14
c. Unsur Bentuk	15
d. Unsur Ukuran	15
e. Unsur Tekstur	15
f. Unsur Warna	16
g. Unsur <i>Value</i>	16

3.	Prinsip desain	17
a.	Prinsip Harmoni	17
b.	Prinsip Proporsi	18
c.	Prinsip Keseimbangan	18
d.	Prinsip Irama	18
e.	Prinsip Pusat perhatian	19
f.	Prinsip Kesatuan	19
D.	Kostum dan aksesoris pendukung	19
E.	Tata Rias Wajah	20
F.	Pergelaran	21
1.	Pengertian Tata Panggung	21
2.	Tata Cahaya (<i>Lighting</i>) Panggung	21
3.	Tata Musik Panggung	22
BAB III	KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	24
A.	<i>Define</i>	24
1.	Analisis Cerita	24
2.	Analisis Karakter dan Karakteristik	25
3.	Analisis Sumber Ide	26
4.	Analisis Pengembangan Sumber Ide	26
B.	<i>Design</i>	27
1.	Desain Kostum	27
2.	Desain Rias Wajah/ <i>Face Painting</i>	28
3.	Desain Aksesoris.....	29
4.	Desain Pergelaran	30
C.	<i>Develop</i> (Pengembangan)	31
D.	<i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	33
1.	Rancangan Pergelaran	33
2.	Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	34
3.	Gladi Kotor	34
4.	Gladi Bersih	34
5.	Pergelaran	34
BAB IV	PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	35
A.	Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	35
B.	Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Design</i> (Perancangan)	36
1.	Kostum	36
2.	Rias Wajah/ <i>Face Painting</i>	38
3.	Aksesoris.....	41
C.	Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	44
1.	Validasi Desain Kostum	44
2.	Validasi Desain Rias Wajah Fantasi	46
3.	Validasi Aksesoris Kepala	47
4.	Validasi Kostum	48
5.	Validasi Rias Wajah	49
6.	Validasi Aksesoris Kepala	51

7. <i>Prototype</i> Tokoh Clownfish Giru	53
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	54
1. Penilaian Ahli (<i>grand juri</i>)	54
2. Gladi Kotor	56
3. Gladi Bersih	56
4. Pergelaran Utama	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Clownfish Giru	26
Gambar 2. Desain Kostum.	28
Gambar 3. Desain <i>Face Painting</i>	29
Gambar 4. Desain Aksesoris	30
Gambar 5. Desain Pergelaran.....	31
Gambar 6. Desain Kostum Ketiga	37
Gambar 7. Hasil <i>Fitting</i> Kostum Tampak.....	37
Gambar 8. Hasil Akhir Kostum Tampak Depan.....	38
Gambar 9. Tahap Pembersihan Wajah.....	39
Gambar 10. Tahap Pengaplikasian <i>Body Painting orange</i>	39
Gambar 11. Pengaplikasian <i>Body Painting</i> warna putih.....	39
Gambar 12. Pengaplikasian <i>Body Painting</i> warna hitam.....	40
Gambar 13. Pembuatan garis lengkung.	40
Gambar 14. Hasil Desain Rias Wajah Fantasi	40
Gambar 15. Hasil Akhir Desain Rias Wajah Fantasi.....	41
Gambar 16. Rancangan Aksesoris sebelum diwarnai	42
Gambar 17. Pewarnaan Sirip.....	43
Gambar 18. Desain Aksesoris Kepala.....	43
Gambar 19. Hasil Akhir Aksesoris Kepala	44
Gambar 20. Desain Kostum Pertama	44
Gambar 21. Desain Kostum Kedua	45
Gambar 22. Desain Kostum Ketiga	46
Gambar 23. Hasil Desain Rias Wajah Fantasi	46
Gambar 24. Desain Penataan Rambut.....	47
Gambar 25. Desain Aksesoris Kepala.....	48
Gambar 26. Hasil <i>Fitting</i> Kostum Tampak Belakang.....	48
Gambar 27. Validasi Kostum.....	49
Gambar 28. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Pertama	49
Gambar 29. Hasil Validasi <i>Make Up</i> Kedua.....	50
Gambar 30. Hasil Hasil Validasi <i>Make Up</i> Ketiga	51
Gambar 31. Validasi Penataan Rambut Pertama	52
Gambar 32. Validasi Penataan Rambut Kedua.....	52
Gambar 33. Validasi Penataan Rambut Ketiga	53
Gambar 34. Hasil Keseluruhan	54
Gambar 35. Hasil Keseluruhan Pada Saat dipanggung	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Talent Nampak Depan	66
Lampiran 2. Foto Talent Nampak Samping	66
Lampiran 3. Foto Talent Nampak Belakang	66
Lampiran 4. Panggung Tampak Depan Belum Jadi	67
Lampiran 5. Panggung Tampak Dekat.....	67
Lampiran 6. <i>Photobooth</i>	68
Lampiran 7. Ruang Auditorium Sebelum Pergelaran	68
Lampiran 8. Foto Bimbingan Ibu Elok Novita, S.Pd	69
Lampiran 9. Foto <i>Talent</i> dan <i>Beauticiant</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Susunan Kepanitiaan Sabda Raja Mutiara	67
Tabel 2. Jadwal Pertunjukkan	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya raya. Potensi kekayaan alamnya sangat luar biasa, baik sumber daya alam hayati maupun non hayati. Kekayaan alamnya mulai dari kekayaan laut, hingga kekayaan darat tidak bisa dihitung. Indonesia mempunyai titik penyelaman yang baik agar menemukan keindahan bawah laut diantaranya Bunaken dan Raja Ampat. Selain kecantikan bawah lautnya, mendapat momen berjumpa langsung dengan biota andalan dari setiap perairan pun menjadi hal yang paling ditunggu-tunggu seperti ikan Angelfish, Lionfish, Clownfish hingga Bintang laut (Desi Puspasari, 2012).

Melimpahnya berbagai macam kekayaan alam yang ada di laut Indonesia menjadikan sebagai sumber mata pencaharian para warga pesisir pantai. Penangkapan liar berpotensi punahnya Clownfish jika diambil berlebihan sesuai permintaan pasar yang menjadikan Clownfish sebagai ikan hias. Perlu diberikan perhatian lebih pada pemeliharaan sumber daya laut agar tidak terjadi kerusakan bahkan kepunahan, sehingga nantinya dapat dinikmati oleh generasi selanjutnya. Pentingnya kesadaran untuk melestarikan kekayaan alam dimulai dengan menjaga lingkungan sekitarnya (Muhammad B.A, 2013).

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu mengenalkan sejak dini pendidikan karakter kepada anak-anak tentang dunia bawah laut melalui seni pertunjukkan. Seni pertunjukkan dapat dinilai efektif karena sebagai sarana pembelajaran melalui drama musikal. Maka yang

melatarbelakangi penciptaan pertunjukan proyek akhir dalam bentuk drama musikal yang mengambil tema dunia bawah laut. Melalui drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara yang menceritakan tentang Kerajaan Mutiara.

Tokoh-tokoh pada drama musikal terbagi menjadi beberapa kelompok, yaitu: Mutiara, Air Laut, Ikan Putri Duyung, dan Binatang Laut yang akan diakulturasikan dengan *aransement* musik yang akan diwujudkan dengan *make up* fantasi, penataan rambut, aksesoris, beserta dari segi bentuk kostum. Salah satu tokoh ikan dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah Clownfish Giru.

Clownfish Giru menarik dengan ciri yang dimilikinya yaitu keunikan bentuk dandanannya seperti badut, bentuk badan yang kecil dan warnanya. Pembuatan desain kostum terasa sulit dalam menentukan bentuk kostum agar sesuai dengan Clownfish Giru yang akan diwujudkan bentuk tampilan manusia yang diperankan oleh anak laki-laki. Kostum yang akan dibuat harus mempertimbangkan kenyamanan dan keleluasan *talent* saat di panggung.

Gradasi warna orange, putih dan hitam pada Clownfish Giru yang menarik menjadi tantangan tersendiri karena harus menentukan warna yang akan digunakan dalam warna kostum, rias wajah fantasi dan aksesoris kepala. Saat menentukan bentuk dan bahan aksesoris kepala akan sulit karena harus dapat memvisualisasikan ikan Clownfish Giru, namun bentuk dan bahan yang digunakan tidak mengganggu penampilan tokoh saat di panggung.

Konsep tata rias Clownfish Giru menonjolkan *make up* fantasi binatang ikan yang akan menerapkan unsur-unsur *make up* fantasi. Pemilihan kosmetika untuk *make up* Clownfish Giru adalah kosmetika *body painting* dan penambahan unsur struktur untuk membentuk struktur wajah Clownfish Giru. Warna yang digunakan dalam menerapkan rias fantasi yaitu warna *orange*, putih dan hitam.

Elemen-elemen pertunjukan dalam sebuah pagelaran meliputi tata panggung, tata cahaya, tata musik, dan jarak panggung. Pemilihan warna riasan yang tepat akan memunculkan pantulan kontur wajah yang optimal. Tata musik dalam sebuah pertunjukan drama musikal merupakan elemen yang penting. Musik dapat menghidupkan suasana pertunjukan melalui instrumen musik yang beranekaragam sesuai dengan kegunaannya. Jarak panggung antara pemain dengan penonton akan berpengaruh terhadap hasil riasan. Warna dan jenis kosmetik yang akan diterapkan pada pemain tentunya sangat menjadi pertimbangan, agar hasil riasan lebih optimal dan sesuai dengan yang diinginkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia tentang keindahan bawah laut.
2. Kurangnya pemahaman masyarakat Indonesia hingga terjadinya kerusakan dan kepunahan ekosistem laut.
3. Kurangnya ajaran kepada anak tentang pendidikan karakter sejak dini.

4. Sulitnya memvisualisasikan Clownfish Giru dalam bentuk tampilan manusia.
5. Sulitnya dalam menuangkan ide dan rias wajah fantasi tokoh Clownfish Giru agar sesuai dengan imajinasi yang diharapkan.
6. Sulitnya menentukan bahan untuk aksesoris kepala agar ringan dan tidak berat sesuai karakter dan karakteristik tokoh namun tidak mengganggu saat dipanggung.
7. Sulitnya menentukan pemilihan warna untuk kostum, *make up*, dan aksesoris kepala agar sesuai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tokoh dari cerita Sabda Raja Mutiara, maka batasan masalah dari Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Clownfish Giru Dalam Pergelaran Drama Musikal Cerita Sabda Raja Mutiara, pada Pergelaran meliputi menata kostum, merancang dan mengaplikasikan rias wajah fantasi tokoh Clownfish Giru, dan menampilkan hasil dalam pergelaran Drama Musikal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut pada Tugas Akhir ini dapatdirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, tata rias fantasi dan aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru dalam pada pergelaran Sabda Raja Mutiara?

2. Bagaimana menata kostum dan mengaplikasikan tata rias fantasi serta aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru yang dapat diwujudkan dalam seorang manusia yang menyerupai ikan?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Clownfish Giru secara keseluruhan dalam cerita Sabda Raja Mutiara pada pertunjukan Drama Musikal?

E. Tujuan

1. Dapat merancang kostum, tata rias fantasi dan aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru dalam cerita Sabda Raja Mutiara.
2. Dapat menata kostum dan mengaplikasikan tata rias fantasi serta penataan aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru yang dapat diwujudkan dalam seorang manusia yang menyerupai Clownfish Giru.
3. Dapat menampilkan tokoh Clownfish Giru sesuai dengan penataan kostum dan rias wajah fantasi dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat dari penyelenggaraan Proyek Akhir ini diantaranya:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengukur tingkat kemampuan dan kompetensi dalam bidang tata rias.
 - b. Menciptakan hal yang baru, yang belum pernah ada dan tidak meninggalkan ciri khas aslinya.
 - c. Tugas Akhir merupakan kesempatan untuk berkreasi, dapat mewujudkan karya secara maksimal serta menerapkan semua ilmu

yang telah diperoleh di bangku kuliah kemudian dituangkan ke dalam bentuk karya.

d. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat dan menciptakan suatu rias wajah fantasi yang dipertunjukkan dalam suatu pagelaran.

2. Bagi Program Studi

a. Dapat mendidik menjadi perias muda yang profesional dan mampu bersaing dalam dunia Tata Rias dan Kecantikan.

b. Dapat menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui penyelenggaraan pagelaran Tugas Akhir.

c. Memperkenalkan jurusan kecantikan di Universitas Negeri Yogyakarta yang akan menambah minat orang-orang yang ingin belajar kecantikan lebih lanjut.

d. Terjalinnnya hubungan baik antara Prodi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas teknik, Universitas Negeri Yogyakarta dengan lembaga pendidikan dan sponsor yang berdonasi terhadap pagelaran Tugas Akhir.

3. Bagi Masyarakat

a. Sosialisasi adanya Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya Tata Rias dan Kecantikan yang mampu menciptakan perias muda yang berbakat.

b. Sebagai salah satu informasi teater yang dapat dinikmati masyarakat.

G. Keaslian gagasan

Penyusunan laporan Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Clownfish Giru dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara, Proyek Akhir ini dikembangkan dari pergelaran Drama Musikal yang menceritakan tentang dongeng Sabda Raja Mutiara yang dikemas secara modern dan cerita ini baru pertama di adakan dan belum pernah ditampilkan di manapun. Tata rias fantasi tokoh Clownfish Giru disesuaikan dengan karakter yang dibawakan serta mengimbangi gerakan drama, tata panggung, *lighting*, musik, dan kostum.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian sinopsis

Menurut (KBBI) Sinopsis merupakan karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar synopsis tersebut. Synopsis secara garis besar adalah abstraksi, ringkasan, atau ikhtisar karangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sinopsis adalah ikhtisar karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar synopsis tersebut. Sinopsis menurut Dr. Gorys Keraf adalah ringkasan atau *summary* atau *précis* yang paling efektif dalam menyajikan suatu karangan yang panjang menjadi bentuk pendek.

Kesimpulan dari kajian teori diatas sinopsis adalah ringkasan cerita secara garis besar yang yang menjadi dasar sinopsis dalam menyajikan suatu karangan yang panjang menjadi pendek

2. Sinopsis

Dikerajaan Mutiara negeri dongeng Sang Raja murka karena putrinya tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sayang 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 berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan.

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

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Sri Widarwati (1993: 58) adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana baru yang dapat diambil dari berbagai objek dan hal apa saja. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil. Sedangkan sumber ide menurut Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam J (2011: 22) adalah bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya.

Kajian teori sumber ide ketiga pengertian diatas dapat disimpulkan, sumber ide adalah sesuatu yang menimbulkan ide untuk menciptakan suatu karya yang berwujud atau tidak berwujud.

2. Tokoh Clownfish Giru

Clownfish masuk dalam *family pomacentridae* ini memiliki karakteristik warna dasar jingga dengan belang tiga garis berwarna putih. Anemone laut yang merupakan kerabat dekat binatang karang merupakan

tempat tinggal utama bagi ikan Clownfish. Spesies terbesar ikan Clownfish dapat tumbuh mencapai panjang 18 cm, sedangkan terkecil hanya mencapai 10 cm (Yeni Fahmawati, 2014: 21).

Jenis ikan Clownfish tidak kurang dari 29 jenis. Variasi warna ini mirip dandanan badut-badut sirkus sehingga dinamai ikan badut. Ikan Clownfish biasa hidup bersimbiosis dengan biota laut lainnya, yaitu anemone laut. Anemone laut adalah kerabat dekat binatang karang. Binatang ini merupakan salah satu biota laut yang digemari bagi pecinta aquarium air laut. Ikan ini makan sisa dari anemone, ikan Clownfish menunggu sampai anemone melumpuhkan kemudian membantu memotong hingga anemone meninggalkannya sampai tidak makan lagi (Susanto, 2003).

Ikan Clownfish merupakan ikan yang mempunyai daerah penyebaran relatif luas, terutama di daerah seputar Indo Pasifik. Range kedalaman 1-15 m. Kalangan pecinta aquarium air laut ikan ini mempunyai daya tarik yang cukup tinggi, namun disisi cukup sulit untuk memelihara ikan Clownfish ini karena memerlukan anemone yang rentan akan kematian bila tidak pada habitat aslinya. Ikan Clownfish tidak bisa diberikan sembarang anemone, ikan Clownfish akan memilih anemone yang sesuai untuk tempat tinggalnya. (Fakhrizal Setiawan, 2006: 175).

3. Pengembangan Sumber Ide

Triyanto, Noor Fitrihana, Mohammad Adam J. (2011: 22) menjelaskan bahwa pengembangan bentuk merupakan kemampuan

mengolah suatu objek menjadi gubahan – gubahan, atau bentuk baru tetapi tidak meninggalkan bentuk asli. Untuk mewujudkan pengembangan sumber ide ada empat yaitu: *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*. Menurut Ehny Zuhni (1998) pengembangan sumber ide adalah proses merubah sesuatu agar menjadi lebih bervariasi dari bentuk yang paling sederhana menjadi beraneka ragam. Terdapat tiga cara yaitu: *transformasi*, *stilisasi* dan *deformasi*. Sedangkan Dharsono Sony Kartika (2004: 42), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, ada empat yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*.

Kajian teori diatas dapat disimpulkan pengembangan sumber ide adalah suatu proses mengembangkan kreatifitas untuk menghasilkan suatu karya baru dengan menggunakan wujud sesuai pengembangannya dengan kebutuhan tampilan.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42) ada empat cara untuk menciptakan suatu karya sebagai berikut :

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contohnya : penggambaran ornamen motif batik.

b. *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca.

c. *Transformasi*

Transformasi merupakan 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.

d. *Disformasi*

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

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain menurut Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 195) adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Menurut Widjiningsih (1982: 1) desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2008: 4) desain dapat diartikan sebagai rencana atau

gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Kajian teori desain diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan atau gambar desain yang menjadi dasar dalam pembuatan benda seperti busana yang terdiri dari garis, bentuk, warna, tekstur yang dibuat dalam bentuk dua dimensi.

2. Unsur-unsur desain

Unsur desain menurut Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 201) adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur desain ini terdiri dari tujuh unsur yaitu: garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value, dan warna. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11) unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Unsur-unsur desain ini terdiri dari tujuh unsur: yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value (nilai) dan warna. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 2) suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik pula. Unsur desain ada tujuh yaitu: garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap terang, dan warna.

Kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa unsur desain yaitu unsur yang disusun untuk mewujudkan desain dengan baik. Menurut Afif

Ghurub Bestari (2011: 11-14) unsur-unsur desain dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Unsur Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu:

- 1) Garis lurus adalah garis yang mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk tersebut.
- 2) Garis lengkung adalah garis yang mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat roang dan gembira. Garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis.

b. Unsur Arah

Arah adalah benda apapun yang dapat dirasakan bila ada arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Contohnya dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai.

c. Unsur Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi. Berdasarkan jenisnya bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak bentuk dekoratif merupakan bentuk yang

sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilisasi, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

d. Unsur Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur yang dipergunakan dalam suatu desain diatur ukurannya dengan agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

e. Unsur Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat dan meraba. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan dengan meraba akan diketahui permukaan suatu benda kasar, halus, tipis tebal atau licin.

f. Unsur Warna

Warna merupakan sesuatu yang kelihatan indah dan menarik. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter dan citra yang berbeda-beda. Warna dikelompokkan menjadi lima bagian, yaitu:

- 1) Warna primer, merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, kuning.

- 2) Warna sekunder, merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan porsi 1:1. Misalnya warna jingga adalah pencampuran warna merah dan kuning.
- 3) Warna intermediet adalah warna yang diperoleh dengan dua cara, yaitu pencampuran warna primer dengan warna sekunder dan pencampuran warna primer dengan perbandingan 1 : 2.
- 4) Warna tersier, merupakan pencampuran dua warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.
- 5) Warna kuartier adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tersier warna tersier ada tiga, yaitu: warna kuartier hijau, kuartier *orange*, dan kuartier ungu .

g. Unsur *Value*

Value adalah nilai gelap terang. semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam atau cahaya buatan.

3. Prinsip desain

Prinsip desain menurut Prapti Karomah (1990: 21) adalah cara bagaimana diaturnya unsur-unsur itu sehingga tercapai suatu perpaduan yang memberikan efek-efek tertentu. Prinsip desain tersebut ada lima yaitu: kesatuan (*unity*), pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, irama. Prinsip desain menurut Uswatun H, Melly P & Muchamad N (2011: 91-93) adalah pedoman teknik atau cara metode bagaimana

menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip-prinsip yang paling penting dalam pembuatan desain ada lima yaitu: harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian. Sedangkan prinsip desain menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 17-18) adalah untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik. Adapun prinsip desainnya ada enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian dan kesatuan.

Kesimpulan dari prinsip desain diatas adalah cara untuk menyusun unsur agar dapat menciptakan yang memberikan efek untuk gambar desain yang lebih menarik dan baik.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 17-18) prinsip desain dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Prinsip Harmoni

Harmoni adalah adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

b. Prinsip Proporsi

Proporsi yaitu perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran objek yang satu dengan yang dipadukan secara proporsional.

c. Prinsip Keseimbangan

Keseimbangan antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan dapat dicapai dengan dua cara, yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris adalah keseimbangan yang dapat dicapai jika unsur bagian kanan atau kiri sama jaraknya dari pusat (tengah-tengah) busana tersebut, misalnya kerah, saku garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

2) Keseimbangan A Simetris

Keseimbangan A Simetris adalah keseimbangan yang dapat dicapai apabila unsur bagian kiri dan kanan berbeda jaraknya dari pusat (tengah-tengah), dan dapat diimbangi oleh unsur lain.

d. Prinsip Irama

Irama menimbulkan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian yang lain.

e. Prinsip Pusat perhatian

Pusat perhatian dapat berupa aksentuasi yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana.

f. Prinsip Kesatuan

Kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

D. Kostum

Kostum menurut Prapti Karomah (1990: 17) adalah segala sesuatu yang dipakai dari ujung rambut sampai ujung kaki, termasuk pelengkap tata rias wajah dan rambut. Kostum menurut Rahmida Setiawati (2008: 242) adalah unsur pendukung dalam penggambaran tokoh yang dapat mewujudkan visi karakter atau tokoh yang diharapkan. Tata busana atau kostum Eko Santosa (2008: 310) adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh.

Fungsi tata busana atau kostum menurut Eko Santosa (2008: 310) yaitu:

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

Kesimpulan dari kajian teori tentang kostum diatas adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai unsur pendukung untuk menggambarkan tokoh sesuai

karakter yang mempunyai fungsi untuk menggambarkan tokoh dan memberikan efek gerak pemain.

E. Tata Rias Wajah

Rias wajah fantasi menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 8) adalah bagian dari 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. Rias wajah fantasi menurut Sri Eko Puji Rahayu (2003: 4) adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angankan tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. Sedangkan menurut Eko Santosa (2008: 275) tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaanya dan lahir berdasarkan daya khayal semata.

Fungsi tata rias fantasi menurut Eka Santosa (2008: 273) yaitu:

- a. Menyempurnakan penampilan wajah
- b. Menggambarkan karakter tokoh
- c. Menambah aspek dramatik
- d. Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh

Kajian teori tentang rias fantasi diatas dapat disimpulkan bahwa rias fantasi adalah rias yang menampilkan suatu wujud tokoh yang tidak riil keberadaanya untuk membentuk kesan wajah yang diimajinasikan.

F. Pergelaran

1. Pengertian Tata Panggung

Tata panggung menurut Eko Santosa (2008: 387) adalah gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan, tidak hanya sekedar dekorasi semata tetapi segala tata letak perabot yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Tata panggung menurut Antono (2004) berfungsi sebagai latar belakang permainan, bukan untuk menciptakan lingkungan peristiwa lakon sebagai pendukung dramatik.

Berdasarkan kajian teori diatas tata panggung yaitu tempat kejadian yang diciptakan dalam pementasan untuk menciptakan lingkungan peristiwa, yang diwujudkan tidak sekedar dekor tetapi perabot yang akan digunakan.

2. Tata Cahaya (*Lighting*) Panggung

Tata cahaya (*lighting*) menurut Hendro Martono (2010: 1) adalah bagian dari Tata Teknik Pentas yang spesifiknya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung demi menunjang seni pertunjukan dan penonton. Tata cahaya menurut Eko Santosa (2013: 2) dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* tetapi *lantern*. Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam dan *lantern* sebagai lampu

dan seluruh perlengkapan termasuk bohlam. Sedangkan menurut Eko Santosa (2008: 331) cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa.

Fungsi tata cahaya menurut Eko Santosa (2008: 331) tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi.

Akan tetapi pada dasarnya *lighting* itu berpengaruh pada penampilan seseorang di atas panggung, sehingga perlu menggunakan warna-warna yang dapat disesuaikan dengan *lighting* agar memberikan efek yang baik. Berikut ini merupakan tabel dari efek-efek *lighting* terhadap warna-warna *make-up* yang digunakan.

Kajian teori tentang Tata cahaya di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya adalah unsur yang terpenting dalam pertunjukan karena tanpa adanya cahaya maka penonton tidak bisa menyaksikan acara.

3. Tata Musik Panggung

Musik menurut Eko Santosa (2008: 416) adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu. Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 63) tata suara adalah suatu kesatuan bunyi-bunyi beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan teater. Satuan bunyi-bunyian yang dimaksud merupakan satu kesatuan dari

sarana bunyi yang disusun atau dibuat oleh manusia dan berasal dari sumber bunyi diluar manusia. Sedangkan menurut Waluyo (2002: 148-149) tata musik biasanya dipergunakan sebagai ilustrasi, *backsound* yang membantu dalam penonjolan peran dalam memberi kesan psikologis, seperti suasana sedih, dapat dibantu dengan musik yang pelan dan suasana ceria dapat dibantu dengan musik riang.

Kesimpulan diatas tentang kajian teori tata musik yaitu bunyi yang diatur dan ditempatkan sesuai dengan kebutuhan teater. Memanfaatkan musik dari berbagai sumber suara sesuai dengan tujuan tertentu.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan perangkat *Four-D Model* terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

A. *Define* (Pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap define merupakan analisis-*analisis* yang dikaji dari naskah cerita, alur cerita tokoh, pendefinisian tokoh clownfish dari asli maupun dari cerita Sabda Raja Mutiara, sumber ide yang diambil dan pengembangan sumber ide yang digunakan.

1. Analisis naskah cerita

Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang perjuangan seorang kakak yang memilih menggantikan adik perempuannya pergi dari istana karena tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna, Kakak Mutiara berkelana mencari tahu mengapa adiknya tidak bisa menghasilkan mutiara bulat sempurna.

Saat pengembaraan Kakak Mutiara Perlo bertemu dengan Clownfish Giru yang sedang bersama teman-temannya Lumba-lumba Dovin, Ikan Pari Tula, Penyu Riap. Salah satu jenis ikan Clownfish Giru yang menarik merupakan ikan yang sangat riang, kecil, baik hati dengan memiliki kombinasi warna orange, putih dan hitam. Kakak Mutiara Perlo ditemani

Clownfish Giru dan teman-temannya bertemu dengan Ikan Paus yang jahat yang ingin mengganggu. Clownfish Giru dan teman-temannya membantu Kakak Mutiara Perlo sampai Ikan Paus kalah. Setelah itu bertemu dengan Kerang Civa Eye Cubu untuk berguru. Perjalanan berjumpa dengan banyak kejadian yang membuatnya menemukan arti kesempurnaan. Hidup selalu membutuhkan oranglain jadi tidak boleh membeda-bedakan hanya karena menilai dari penampilan luarnya saja

1. Analisis karakteristik dan karakter tokoh asli

Analisis tokoh Clownfish Giru dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakteristik Clownfish Giru asli yang didapat dari mengkaji dan mengidentifikasi dari berbagai sumber referensi dan analisis karakter tokoh Clownfish Giru sesuai dalam cerita Sabda Raja Mutiara yang didapat dari mengkaji naskah cerita.

a. Karakteristik Clownfish Giru

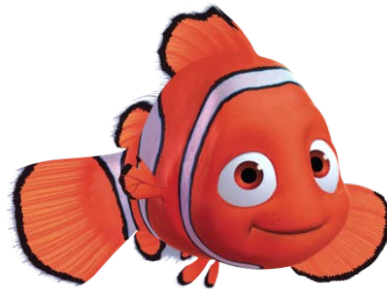
Clownfish Giru merupakan ikan terdalam yang memiliki 3 warna garis putih, mempunyai lingkaran hitam pada siripnya, warna dasarnya merah muda. Warna Clownfish sangat menarik dan cerah. Bentuk Clownfish kecil mungil yang mempunyai wajah yang bulat. Variasi warna ini mirip dandanan badut-badut sirkus sehingga dinamai ikan badut. Ikan badut juga memakan tentakel anemone yang telah mati dan plankton.

b. Karakter tokoh Clownfish Giru sesuai tuntutan cerita

Tokoh Clownfish Giru dalam cerita Sabda Raja Mutiara dituntut memiliki karakter dari seorang laki-laki yang ceria, penolong dan mempunyai watak protagonis, didalam pagelaran Clownfish Giru tidak hanya diam tetapi berlari-lari. Clownfish Giru diperankan oleh anak-anak. Karakteristik tokoh Clownfish Giru mempunyai 3 warna.

2. Analisis sumber ide

Tokoh Clownfish dalam pagelaran Sabda Raja Mutiara, merupakan seekor hewan dengan demikian sumber ide yang diambil dari golongan fauna yaitu ikan Clownfish Giru asli (film finding dory). Pemilihan sumber ide pada tokoh Clownfish Giru pada pergelaran Sabda Raja Mutiara karena ingin mengembangkan tokoh Clownfish Giru menjadi tokoh yang memiliki karakter protagonis, ceria dan penolong.



Gambar 1. Clownfish
(Sumber: Fakhrizal Setiawan, 2006)

3. Analisis pengembangan sumber ide

Tokoh Clownfish Giru menggunakan pengembangan sumber ide *transformasi* agar dapat memenuhi kriteria tokoh Clownfish Giru dalam cerita *Sabda Raja Mutiara*, tetapi tetap memenuhi karakteristik Clownfish Giru. Teknik *transformasi* diterapkan dengan mengubah bagian tertentu,

seperti mata, bentuk sirip, bentuk kepala, sedangkan bagian yang dipertahankan agar tetap mewakili ciri ikan badut yaitu pada bagian mulut, warna. Unsur-unsur yang digunakan adalah unsur garis lengkung, bentuk bulat, ukuran kecil, warna (*orange*, putih, hitam) dan tekstur bercahaya. Prinsip-prinsip yang digunakan adalah prinsip kesatuan (antara kostum, tata rias dan asesoris), pusat perhatian (bagian sirip) dan keseimbangan asimetris.

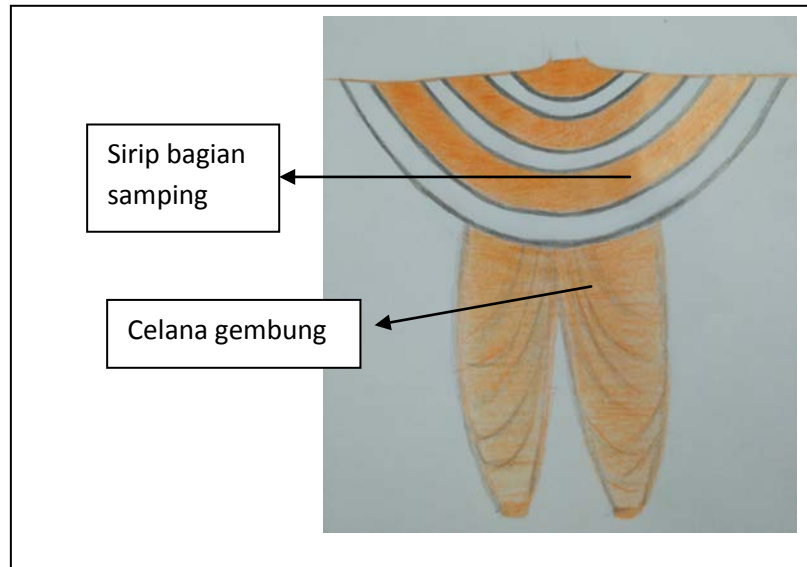
B. Design (Perencanaan)

Strategi pengembangan pada tahap desain merupakan analisis dari desain kostum, desain *make up*, desain sanggul.

1. Desain Kostum

Tokoh Clownfish Giru menggunakan 3 warna pada bagian baju untuk sebagai tubuh ikan. Pengembangan yang digunakan pada design kostum, yaitu transformasi dengan mengubah bentuk sirip menjadi bentuk seperti sayap dengan mempertahankan warna dasar ikan.

Unsur yang digunakan dalam pembuatan kostum yaitu unsur garis lengkung yang bersifat riang dan ceria, ukuran pada desain kostum kecil karena diperankan oleh anak-anak, tekstur lemas, warna yang digunakan warna *orange* yang memiliki kesan riang; warna putih yang memberi kesan tenang, serta nilai gelap terang. Prinsip yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan asimetris, keselarasan, proporsi dan kesatuan.



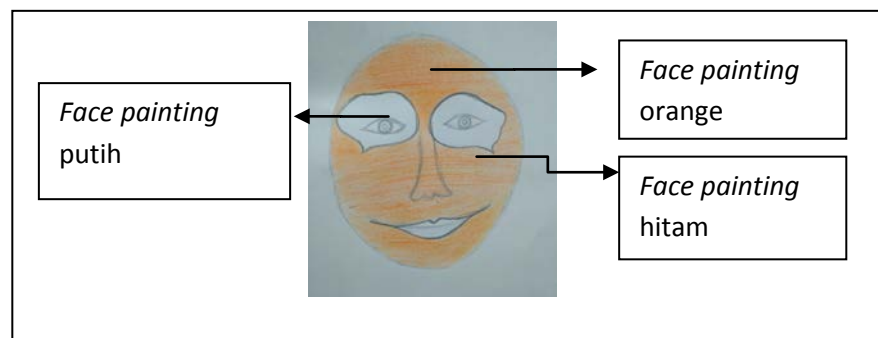
Gambar 2. Desain Kostum
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

2. Desain face painting

Tokoh Clownfish Giru menggunakan 3 warna untuk *face painting* yang terdiri dari warna *orange*, putih dan hitam.. Pada bagian mata yang dibuat melingkar dengan warna putih dan diakhiri dengan warna hitam. Warna dasar yang digunakan, yaitu warna *orange* serta bagian mulut berwarna putih. Desain *face painting* yang akan diterapkan menggunakan unsur garis, bentuk, dan warna. Unsur garis lengkung yang akan diterapkan pada desain riasan bibir. Unsur bentuk yang akan diterapkan pada desain riasan mata karena membentuk bulat pada bagian mata. Unsur warna yang akan diterapkan pada desain rias wajah karena akan menggunakan warna *orange*, putih dan hitam. Warna hitam untuk mempertegas garis pada bagian akhir warna putih.

Prinsip desain yang akan diterapkan pada desain tata rias wajah yaitu menggunakan prinsip keseimbangan, keselarasan, proporsi dan kesatuan. Prinsip keseimbangan yang akan diterapkan pada riasan wajah bagian mata dari kiri dan kanan memiliki warna, dan bentuk yang sama. Prinsip kesatuan yang diterapkan pada riasan wajah yaitu menyatunya warna kostum dan riasan wajah yang digunakan sehingga menjadi utuh satu sama lain tidak terpisah setiap bagiannya. Prinsip proporsi yang diterapkan yaitu dalam ukuran wajah Clownfish Giru disesuaikan dengan wajah talent.

Menggunakan pengembangan sumber ide *transformasi* karena mengubah bentuk lingkaran pada bagian mata dan mempertahankan warna.



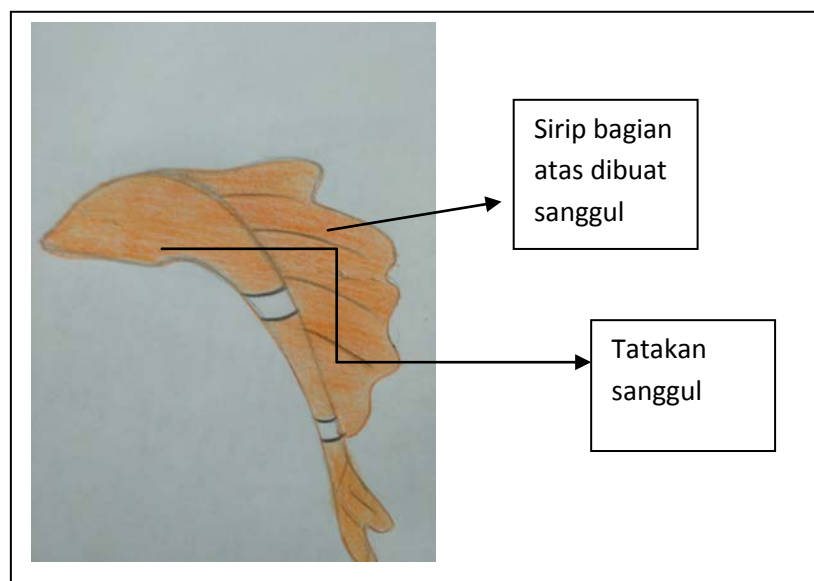
Gambar 3. Desain Face painting
(Sumber : Nita Pratiwi, 2017)

3. Desain aksesoris

Aksesoris pada kepala dibuat untuk menutupi rambut agar sesuai dengan bentuk Clownfish Giru. Rambut disisir kebelakang dan di beri hairspray agar tidak keluar dari tatakan sanggul yang dibuat. Unsur desain yang akan diterapkan pada pembuatan aksesoris yaitu unsur garis, warna, tekstur dan bentuk. Unsur garis yang diterapkan pada aksesoris yaitu unsur

garis lengkung pada bagian sirip. Unsur warna yang diterapkan pada aksesoris yaitu warna *orange*, putih dan hitam. Unsur tekstur yang diterapkan pada aksesoris kaku, cerah dan tebal.

Prinsip yang diterapkan pada aksesoris yaitu prinsip harmoni, keseimbangan dan proporsi. Prinsip harmoni yang diterapkan pada aksesoris karena ingin menyelaraskan antara rias wajah, kostum dan aksesoris. Prinsip keseimbangan simetris karena siri Clownfish Giru terletak pada tengah-tengah tubuh bagian belakang. Prinsip proporsi yang diterapkan pada pembuatan aksesoris disesuaikan dengan tubuh *talent*.

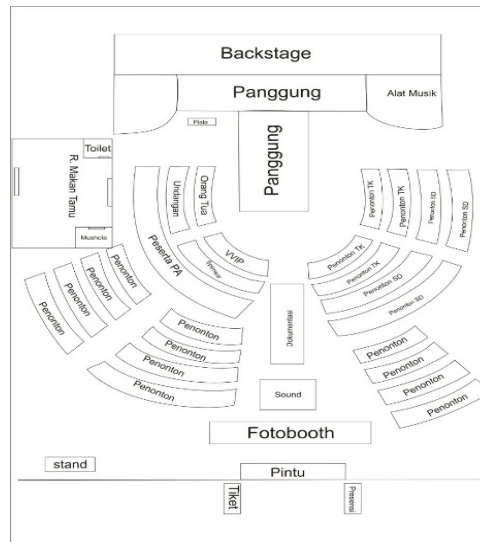


Gambar 4. Desain Aksesoris
(Sumber : Nita Pratiwi, 2017)

4. Desain pertunjukan

Desain panggung yang akan digunakan saat pertunjukan berlangsung menggunakan desain panggung arena, dengan panggung bentuk proscenium. Penggunaan *lighting*, *backdroup* dan *photonooth* yang akan disesuaikan dengan

acara pertunjukan yang dirancang oleh Afif Ghurub Bestari selaku sutradara dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara.



Gambar 5. Desain pertunjukan
(Sumber : Perkap, PA 2017)

C. *Develop* (Pengembangan)

Strategi pengembangan yang dilakukan merupakan konsep pengembangan dan pembuatan tokoh Clownfish Giru, meliputi penentuan bahan dan cara pembuatan kostum dan aksesoris, penentuan kosmetika khusus, dan penentuan bahan dan pola penataan kostum.

Desain dibuat seperti referensi yang akan digunakan, warna yang akan digunakan dengan bentuk ikan nemo dan dibuat sesuai tokoh sesuai yang diperankan. Desain dibuat sebagai pola pertama untuk untuk proses awal.

Desain divalidasi oleh pakar ahli Bapak Afif Ghurub Bestari M.Pd dan Ibu Elok Novita, S.Pd sebagai dosen pembimbing. Validasi desain tidak sekali langsung jadi, tetapi memerlukan banyak pertimbangan dengan menyeluruh.

Desain *make up*, desain kostum, desain asesoris tidak hanya sekali revisi tetapi melakukan beberapa revisi. Melakukan revisi agar mengetahui bagian mana desain yang salah lalu melakukan revisi. Agar desain sesuai harus melakukan revisi hingga benar.

Kostum dibuat melalui desain terlebih dahulu agar sesuai dengan apa yang akan ditampilkan. Pembuatan kostum melalui desain setelah desain sudah fix lalu melakukan pengukuran baju pada talent. *Fitting* baju pada talent dilakukan agar bagian mana yang kurang sesuai agar bisa diperbaiki.

Validasi tata rias dilakukan melalui beberapa tahapan dengan melakukan *test make up* beberapa kali hingga sesuai. *Test make up* pertama dilakukan tidak langsung benar ada yang perlu diperbaiki. *Test make up* dilakukan kurang lebih sampai tiga kali perbaikan.

Validasi asesoris dilakukan melalui beberapa tahap dengan menyalarkan tata rias dan kostum yang akan ditampilkan menyesuaikan dengan karakter tokoh Clownfish Giru, test asesoris dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal dan bisa melihat perbandingan antara test asesoris pertama sampai dengan terakhir, test asesoris dilakukan sebanyak tiga kali perbaikan.

Prototype hasil karya pengembangan pada tahap ini semua yang sudah diperbaiki dan dibenarkan akan ditampilkan. Tidak mudah untuk mencapai ini harus melewati banyak tantangan dengan membuat desain, validasi, revisi dan uji coba. Setelah melewati bagian itu semua hasil karya akan ditampilkan melalui pertunjukan. Sebelum pertunjukan melakukan *fitting* kostum dan

melakukan gladi kotor, gladi bersih agar kita mengetahui apakah kostum, sudah sesuai yang dipakai.

D. Disseminate (penyebaran)

Penyebaran dilakukan dengan mengadakan pertunjukan yang membentuk kepanitiaan dan menyusun konsep pertunjukan

1. Rancangan Pertunjukan

Pertunjukan dibuat dengan konsep drama musikal agar penonton tidak bosan karena ada banyak musik yang didengarkan. Pertunjukan ini rata-rata penonton dari anak-anak karena jaman sekarang sulit ditemui pertunjukan yang ditujukan kepada anak-anak.

Pertunjukan ini mengusung tema bawah laut (keindahan bawah laut) pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini ditujukan (sasaran) kepada anak-anak, dengan tujuan agar anak-anak mengetahui banyak keindahan laut yang mungkin belum pernah dilihat atau mengerti.

2. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Penilaian ahli dilakukan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 pukul 11.00 WIB di gedung KPLT di lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd. dari instansi ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S. Sn. dan pemerhati seni

diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi, Ma (Hons). Acara diawali dengan *run through* yang disaksikan oleh para ahli kemudian dilanjutkan dengan penjurian oleh ketiga para ahli.

3. Gladi Kotor

Gladi kotor dilakukan bersamaan dengan *fitting* kostum pada hari Minggu, 15 Januari 2017 mulai pukul 11.00 WIB karena dengan bersamaan *fitting* kostum kita bisa mengetahui gerakan yang dilakukan *talent* apakah kostum yang dipakai sesuai atau tidak.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan pada hari Rabu, 25 Januari 2017 pukul 14.00 WIB dilakukan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi bersih dilakukan untuk menyesuaikan diri ketika berada di panggung. dilakukan latihan *talent* yang dilanjutkan dengan parade untuk para *beauticiant*, hal tersebut juga bertujuan untuk menyesuaikan diri dengan kondisi panggung.

5. Pergelaran

Pergelaran drama musikal ini berbentuk pementasan *inddor* yang akan diadakan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB. Drama Musikal ini berjudul Sabda Raja Mutiara

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dengan model 4D, yaitu melalui tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran ini memerlukan beberapa kali pengujian oleh para ahli yang didalamnya sudah mencakup proses revisi sehingga memenuhi kriteria yang baik dan teruji secara empiris.

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

Pada tahap define melalui proses menghasilkan dan menampilkan suatu karya tokoh Clownfish Giru, dengan membaca, mengkaji dan memahami naskah cerita Sabda Raja Mutiara terciptanya karakteristik tokoh clownfish sesuai pengembangan sumber ide merupakan hasil penggabungan atas kajian dari karakteristik ikan badut yang disesuaikan dengan tuntutan karakteristik berdasarkan karakter tokoh Clownfish Giru dalam naskah cerita Sabda Raja Mutiara, yaitu tokoh Clownfish Giru yang mempunyai khas 3 warna pada tubuhnya yaitu warna orange, putih dan hitam. Clownfish Giru mempunyai garis melengkung yang bersifat lembut, riang. Wajah ikan badut berbentuk bulat, yang mempunya mata yang bulat. Tokoh clownfish menarik, energik, ceria, sederhana dan baik yang dalam cerita Sabda Raja Mutiara berperan sebagai penolong Perlo untuk menemani mencari tahu mengapa Perfiti tak bisa menghasilkan mutiara bulat sempurna.

Pengembangan sumber ide tokoh Clownfish Giru menggunakan transformasi, karena ingin mengubah bentuk garis lurus menjadi garis lengkung yang memberikan kesan riang.

B. Proses, hasil dan pembahasan *Desain* (perancangan)

1. Kostum

Proses pembuatan kostum melalui tahap yang pertama yaitu mengukur tubuh *talent* yang akan menampilkan tokoh Clownfish Giru pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Tahap kedua pemilihan kain disesuaikan dengan ukuran, warnaserta jenis kain yang akan digunakan. Tahap ketiga mencari penjahit untuk membuat kostum sesuai desain yang telah dibuat. Kostum disesuaikan dengan ukuran *talent* yang sudah diukur. *Fitting* dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan dengan membawa kostum yang sudah jadi.

Adapun hasil desain kostum dengan perubahan yang telah dibuat, setelah melakukan *fitting* dengan *talent*, perlu adanya perbaikan yaitu pada bagian baju cape yang membentuk sayap garis vertikal perlu dihilangkan dan penambahan warna hitam pada akhir garis putih. Tujuan perubahan dilakukan supaya garis membentuk garis lengkung pada bagian tubuh ikan. Perubahan selanjutnya pada bagian depan baju cape dilakukan perubahan dengan baju cape seperti nampak belakang



Gambar 6. Desain kostum ketiga
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

Hasil kostum saat *fitting* masih perlu dilakukan perbaikan, dengan menambahkan warna hitam pada tepi warna putih dan menghilangkan garis vertikal.



Gambar 7. Hasil *fitting* kostum tampak belakang
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

Hasil akhir kostum pada saat pertunjukan masih ada kekurangan bahan kostum yang dipakai panas, desain sudah sesuai dengan hasil akhir.



Gambar 8. Hasil akhir kostum tampak depan
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

2. Rias wajah

Rias wajah yang digunakan tokoh Clownfish Giru menggunakan tata rias fantasi dengan memberikan kesan riang dengan menampilkan riasan menyerupai tokoh Clownfish Giru. Sebelum melakukan proses rias wajah perlu adanya persiapan kosmetik yang akan digunakan:

1. Kosmetik

- 1) Pensil alis digunakan untuk membuat pola face painting.
- 2) *Body painting* warna putih yang digunakan untuk mewarnai bagian mata dan bibir.
- 3) *Body painting* warna hitam digunakan untuk mempertegas garis putih pada mata.
- 4) *Body painting* warna orange digunakan untuk bagian wajah yang tidak dibuat pola garis.
- 5) Bedak tabur my baby digunakan untuk hasil akhir *face painting* supaya tidak pecah.

2. Proses rias wajah fantasi

- 1) Membersihkan wajah dengan pembersih lalu penyegar.



Gambar 9. Tahap Pembersihan Wajah
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

- 2) Mengaplikasikan *body painting* warna oranye pada wajah.



Gambar 10. Tahap Pengaplikasian *Body Painting*
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

- 3) Mengaplikasikan *body painting* warna putih pada bagian sekitar mata.



Gambar 11. Pengaplikasian *Body Painting* warna putih
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

- 4) Mengaplikasikan *body painting* warna hitam pada akhir garis putih.



Gambar 12. Pengaplikasian *Body Painting* warna hitam
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

- 5) Membuat pola garis lengkung pada bibir.



Gambar 13. Pembuatan garis lengkung
(Sumber: Nita pratiwi, 2017)

- 6) Hasil akhir rias wajah fantasi



Gambar 14. Hasil desain rias wajah
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2016)



Gambar 15. Hasil Desain Rias Fantasi
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

3. Aksesoris pada bagian kepala

Rancangan pembuatan aksesoris kepala pada tokoh Clownfish Giru menggunakan bahan spons ati yang digunakan pada aksesoris kepala untuk menutupi rambut dan bagian punggung sebagai sirip ikan. Desain tokoh Clownfish Giru menggunakan pengembangan sumber ide *transformasi* karena menggunakan penggambaran wajah manusia menggunakan binatang. Aksesoris kepala berwarna *orange*, putih dan hitam. Rancangan aksesoris menyerupai sirip bagian atas ikan nemo.

Hasil desain aksesoris kurang sesuai karena bagian yang menutupi kepala kurang kebawah, jadi bagian telinga tidak tertutup masih kelihatan. Rancangan aksesoris ditambah pada bagian telinga agar tertutup.

Proses pembuatan aksesoris menggunakan alat dan bahan sebagai berikut: gunting, lem tembak, dacron, *phylox*, spon ati dan benang.

Prosedur pembuatan sebagai berikut:

- a. Mengukur spons ati dengan ukuran lingkaran kepala talent dan disesuaikan besar kecilnya asesoris yang akan digunakan.
- b. Membuat tatakan kepala membentuk bulat dari spons ati yang telah diukur.
- c. Setelah tatakan selesai, lalu membuat pola sirip yang disesuaikan dengan ukuran kepala.
- d. Setelah pola berbentuk sirip, lalu dipotong dan membuat lagi sama seperti pola tadi dan dipotong.
- e. Satukan kedua pola bagian ujung menggunakan lem tembak.
- f. Setelah itu bagian tangan diisi menggunakan dacron supaya membentuk sirip.



Gambar 16. Rancangan aksesoris sebelum diwarnai
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

- g. Membuat garis sirip menggunakan benang, kemudian benang di lem tembak.
- h. Setelah itu asesoris diwarnai menggunakan phylox.



Gambar 17. Pewarnaan Sirip
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

Hasil desain aksesoris kepala yang sudah divalidasi oleh dosen pembimbing, setelah melakukan beberapa pembuatan sanggul.



Gambar 18. Desain Aksesoris Kepala
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2017)

Hasil akhir aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru setelah melakukan perbaikan pada penataan rambut. Aksesoris kepala tokoh Clownfish Giru berwarna *orange*, pada bagian tepi memiliki garis lengkung berwarna hitam.



Gambar 19. Hasil Akhir Aksesoris Kepala
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

C. Proses, hasil dan pembahasan *Develop* (pengembangan)

1. Validasi desain kostum

Validasi yang dilakukan oleh ahli meliputi desain kostum yang tercantum pada gambar belum menyerupai seperti tokoh yang akan dikembangkan yaitu Clownfish. Lalu melanjutkan dengan desain kostum yang kedua, konsultasi kostum dilakukan pada tanggal 19 November 2016 dengan Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd dengan hasil revisi dengan hasil revisi pertama meliputi bentuk desain gaun.



Gambar 20. Desain Kostum Pertama
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2017)

Pada hari sabtu tanggal 10 Desember 2016 melakukan konsultasi dengan Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd guna untuk menyetujui desain kostum yang telah dibuat dengan hasil meliputi validasi desain telah disetujui oleh Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Desain kostum yang kedua sudah sesuai dengan karakter tokoh dan warna sesuai dengan karakteristik tokoh Clownfish Giru.



Gambar 21. Desain Kostum kedua
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2017)

Pada tanggal 21 Desember 2016 melakukan konsultasi dengan Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd guna untuk menyetujui desain kostum yang telah dibuat dengan hasil validasi desain. Perubahan desain yang ketiga ini karena perubahan *talent* perempuan menjadi anak laki-laki. Bahan dasar kain yang akan digunakan untuk pembuatan kostum pada tokoh Clownfish Giru menggunakan bahan dasar satin dan katun. Bahan satin digunakan terutama pada bagian celana yang berwarna cerah, supaya saat penampilan tokoh Clownfish Giru menampilkan kesan riang gembira.



Gambar 22. Hasil Desain Kostum Ketiga
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2017)

2. Validasi Desain Rias Wajah Fantasi

Validasi desain rias wajah oleh Ibu Elok Novita, S.Pd. hasil validasi rias fantasi meliputi pembuatan desain rias wajah fantasi desain yang pertama masih perlu adanya perubahan desain dan belum menyerupai tokoh yang akan dikembangkan karena desain bisa lebih dikembangkan lagi dengan mencari referensi terkait dengan rias fantasi yang akan ditampilkan. Mencari referensi guna untuk mendapatkan kreatifitas rias fantasi serta mudah untuk menerapkan untuk desain selanjutnya.



Gambar 23. Desain Rias Wajah Fantasi
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2017)

3. Validasi Desain Aksesoris Kepala

Validasi desain aksesoris kepala dilakukan sesudah desain penataan rambut. Validasi desain penataan rambut sudah dilakukan namun belum mendapat persetujuan, kemudian dibuat aksesoris kepala sebagai pelengkap kostum. Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak dua kali dan satu kali validasi aksesoris kepala. Perbaikan yang harus dilakukan dari hasil validasi desain penataan rambut yang pertama yaitu tidak sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan.



Gambar 24. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2017)

Desain kedua masih perlu perbaikan karena bentuk bentuk belum sesuai dengan tokoh clownfish. Desain yang ketiga yaitu pembuatan aksesoris kepala menggunakan spons ati yang menyerupai sirip belakang clownfish dan menerapkan warna sera garis lengkung yang digunakan sesuai dengan desain kostum.



Gambar 25. Desain Aksesoris Kepala
(Sketsa: Nita Pratiwi, 2017)

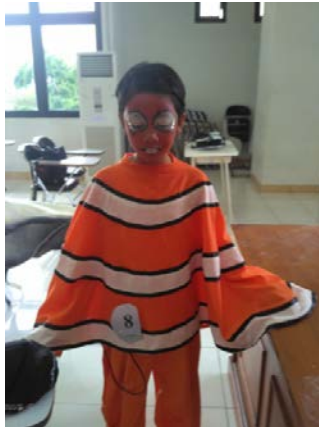
4. Validasi Kostum

Fitting kostum dilakukan pada tanggal 15 Januari 2017 yang di validasi oleh Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. fitting kostum dilakukan oleh masing-masing talent yang akan tampil pada saat pergelaran Sabda Raja Mutiara yang bertujuan agar bisa menyesuaikan dengan tokoh clownfish. Setelah melakukan validasi kostum yang pertama perlu adanya perubahan kostum selanjutnya yaitu menambahkan garis hitam pada tepi garis lengkung putih serta menghilangkan garis vertikal pada kostum.



Gambar 26. Hasil Fitting Kostum Tampak Belakang
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

Validasi kostum yang kedua pada tanggal 22 Januari 2017 pada saat grand juri tidak ada perubahan atau penambahan pada kostum.



Gambar 27. Validasi Kostum
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

5. Validasi Rias Wajah Fantasi

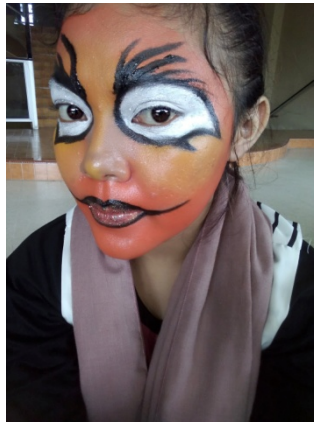
Validasi rias wajah dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu yang pertama pada Rabu, 21 Desember 2016, kedua pada Jumat, 23 Desember 2016 dan yang ketiga pada 30 Desember 2016.

- a. Validasi rias wajah dan *face painting* pertama, yaitu warna yang digunakan kurang terlihat jelas pada jarak yang jauh. Gradasi warna sudah memblaur, garis hitam pada bagian mata kurang terlihat pada jarak yang jauh. Pembuatan lingkaran pada daerah mata harus menyesuaikan ukuran wajah.



Gambar 28. Hasil Validasi *Make Up* Pertama
(Sumber: Nita Pratiwi, 2016)

- b. Validasi make up kedua yaitu garis pada semua bagian kurang terlihat jika berada di jarak yang jauh. Warna pada bibir kurang terlihat, yang digunakan warnanya tidak pasti. Pembuatan garis hitam pada mata menyesuaikan wajah *talent*. Penggunaan gliter tidak terlihat jika menggunakan gliter, seharusnya pada bagian bibir tidak menggunakan gliter warna *orange* karena tidak terlihat pada jarak jauh.



Gambar29. Hasil Validasi *Make Up* Kedua
(Sumber: Nita Pratiwi, 2016)

- c. Validasi ketiga yaitu hasilnya berbeda dengan validasi yang kedua karena pada gradasi warna kurang terlihat warna orangnya. Garis-garis warna hitam kurang tajam atau kurang tebal. Warna yang digunakan pada bibir kurang terlihat. Penggunaan *canebo* sebelum menggunakan *face painting* karena mendukung warna agar tidak pecah dan penggunaan bedak setelah menggunakan *face painting* menjadikan warna kurang tajam.



Gambar 30. Hasil Hasil Validasi *Make Up* Ketiga
(Sumber: Nita Pratiwi, 2016)

6. Validasi Aksesoris Kepala

Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak tiga kali yaitu dilakukan pada tanggal 30 Desember 2016, 7 Januari 2017, 14 Januari 2017

- a. Validasi penataan rambut pertama dilakukan pada tanggal 30 Desember 2016 adapun perbaikan yang harus dilakukan yaitu bentuk penataan rambut belum memiliki konsep sesuai dengan sumber ide. Perbaikan penataan rambut yaitu mencari dan memahami referensi penataan rambut fantasi supaya penataan rambut yang akan ditampilkan sesuai dengan sumber ide tokoh clownfish.



Gambar 31. Validasi Penataan Rambut Pertama
(Sumber: Nita Pratiwi, 2016)

- b. Validasi penataan rambut kedua dilakukan pada tanggal 7 Januari 2017 adapun saran dan kritik dari dosen pembimbing yaitu bentuk penataan belum sesuai dengan karakter tokoh Clownfish Giru karakteristik belum sesuai warna Clownfish Giru. Ukuran sanggul tidak sesuai dengan kepala *talent*.



Gambar 32. Validasi Penataan Rambut Kedua
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

- c. Validasi penataan rambut ketiga pada tanggal 14 Januari 2017 penataan rambut yang ketiga ini disebut aksesoris karena tidak

menggunakan rambut tetapi menggunakan bahan spons ati. Pada validasi aksesoris ini masih ada kekurangan yang terjadi aksesoris berat bagian belakang dan ukuran aksesoris kepala besar.



Gambar 33. Validasi Penataan Rambut Ketiga
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

7. *Prototype* tokoh Clownfish Giru

Setelah melewati tahap *fitting* kostum dan validasi *face painting* maka dihasilkannya kostum baju dan celana panjang. Kostum dan *face painting* menggunakan warna yang sama yaitu menggunakan warna *orange*, hitam dan putih. Kemudian pada aksesoris bagian kepala berbentuk sirip yang menjuntai kebawah bagian pinggul. Pembuatan aksesoris kurang sesuai karena ukurannya terlalu besar jadi berat bagian belakang.

Hasil *fitting* kostum aksesoris dan validasi *face painting* secara keseluruhan pada *talent* sebagai berikut:



Gambar 34. Hasil Keseluruhan
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

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

Disseminate dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Pertunjukan ini mengusung tema bawah laut (keindahan bawah laut) pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini ditujukan (sasaran) kepada anak-anak, dengan tujuan agar anak-anak mengetahui banyak keindahan laut yang mungkin belum pernah dilihat atau mengerti.

Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* ini meliputi :

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 hari Minggu, 22 Januari 2017 di gedung KPLT Lantai 3.

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

Penilaian ahli dilakukan mencakup pada penilaian orisinalitas keaslian dari tokoh itu sendiri sebelum dikembangkan, harmonisasi warna adanya keselarasan atau kesesuaian dari keseluruhan yang ditampilkan, kreatifitas meliputi pengembangan sumber ide untuk menciptakan hasil karya yang belum pernah diciptakan sebelumnya, total *look* meliputi tampilan tata rias wajah, kostum, aksesoris dan penataan rambut. Penilaian ditetapkan nilai 50-90, hasil tersebut kemudian dijumlahkan untuk menentukan hasil dengan kriteria penilaian kategori *best make up*, *best of the best*, *best mermaid*, *best ikan*, *best air laut*, *best binatang laut*, *best kerang* dan *best mutiara* dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 36 karya mahasiswa.

Hasil karya pada kategori *best mutiara* yaitu tokoh Putri Mutiara Perfiti karya mahasiswa Tiara Ramadhania. Hasil karya terbaik pada kategori *best ikan* yaitu tokoh Lion Fish karya mahasiswa Sabrina Nadhilah. Hasil karya terbaik pada kategori *best kerang* yaitu tokoh Coral 2 karya mahasiswa Luthfi Puji Rahayu. Hasil karya terbaik pada kategori *best air laut* yaitu tokoh Air Laut Selatan 2 karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning. Hasil karya terbaik pada kategori *best mermaid* yaitu tokoh *Mermaid 1 Momma* karya mahasiswa Rizky Irdia Nawangsari. Hasil karya

terbaik pada kategori *best* binatang laut yaitu tokoh Bintang Laut karya mahasiswa Anisa Dewantari Amarullah. Hasil karya terbaik pada kategori *best make up* yaitu tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betrik Hidayati. Terakhir adalah hasil karya terbaik pada kategori *best of the best* yaitu tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dhani Kurniawati.

Hasil penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mendapat hasil karya terbaik karena karya yang ditampilkan pada pergelaran Sabda Raja Mutiara sesuai dengan kriteria penilaian yang meliputi keserasian antara kostum, tata rias fantasi serta penataan rambut yang diterapkan, kreatifitas yang dituangkan serta teknik *make up* yang dituangkan.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada Minggu, 15 Januari 2016, bertempat di gedung KPLT Lantai 3. Acara gladi kotor difokuskan pada *fitting* kostum karena pada saat *fitting* kostum dilakukan pertama kali dan bertemu talent secara langsung.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan pada Rabu, 25 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk memastikan kesiapan segala keperluan telah tercukupi. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu mempersiapkan segala keperluan untuk pergelaran utama dan memastikan semuanya telah siap. Selain itu pada gladi bersih juga dilakukan latihan *talent* yang dilanjutkan dengan

parade untuk para *beautician*, hal tersebut juga bertujuan untuk menyesuaikan diri dengan kondisi panggung.

Pada saat melakukan gladi bersih seluruh talent tidak menggunakan kostum, rias wajah fantasi, penataan sanggul serta aksesoris yang akan digunakan saat pertunjukan, sehingga tidak bisa melihat keseluruhan serta kekurangan tampilan kostum, rias wajah fantasi yang diterapkan pada saat diatas panggung. Hasil dari kegiatan gladi bersih ini untuk memastikan segala persiapan yang telah siap.

4. Pertunjukan utama

Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dilakukan pada tanggal 26 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dari jadwal yang seharusnya dimulai pukul 13.00 WIB agak mundur beberapa menit bias dikatakan pertunjukannya sukses jika dilihat dari penonton yang hadir kurang lebih 650 tiket terjual habis. Ada penambahan efek panggung, yaitu *gunsmoke* atau efek asap berasal dari *dry ice* yang disemburkan ke panggung untuk efek dramatis

Cahaya *lighting* yang digunakan pada saat tokoh Clownfish Giru tampil adalah *lighting* berwarna biru, hal tersebut berpengaruh pada tata rias wajahnya. Tata rias wajah yang berwarna orange pada tokoh Clownfish Giru ketika mendapat *lighting* warna biru maka hasil *make up* terlihat pucat. Kostum yang dipakai tokoh Clownfish Giru adalah baju manset dan cape serta celana gembung, dengan menampilkan rias fantasi 2D dengan aksesoris menyerupai bentuk sirip ikan. Aksesoris kepala

Clownfish Giru kelihatan berat saat *talent* memakai dan ukuran aksesoris kepala yang menjuntai ke bawah membentuk sirip Clownfish Giru berwarna *orange* dengan gradasi warna putih dan hitam mengikuti pola seperti pada pola ikan aslinya.

Penampilan tokoh Clownfish Giru saat di atas panggung secara keseluruhan ketika terkena lighting warna biru dan ketika berada di atas panggung dilihat pada jarak penonton terlihat pucat.

Suksesnya acara pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilihat dari penonton anak-anak yang antusias melihat penampilan tokoh, yang sangat gembira ketika ada anak-anak yang menonton sampai jarak dekat.



Gambar 35. Hasil Keseluruhan Pada Saat dipanggung
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, tata rias wajah dan penataan rambut tokoh Clownfish Giru dengan sumber ide Clownfish Giru asli dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :
 - a. Proses rancangan kostum pada tokoh Clownfish Giru mengalami tiga kali perubahan untuk mencapai karakter dan karakteristik tokoh dalam cerita dengan menerapkan unsur garis lengkung yang memiliki kesan riang, luwes dan gembira, serta unsur warna *orange* yang memberi kesan sederhana, riang dan baik hati mampu menunjukkan karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang dikembangkan. Prinsip yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan simetris karena kostum antara bagian kanan dan kiri ukurannya sama, serta prinsip kesatuan karena desain kostum bagian baju dan celana memiliki kesatuan yang sama.
 - b. Perancangan tata rias wajah berupa wajah Clownfish Giru dengan menggunakan unsur warna (*orange*, putih dan hitam), garis lengkung pada bagian bibir, bentuk wajah dibuat bulat, serta prinsip keseimbangan simetris antara *face painting* kanan dan kiri, kesatuan warna antara kostum dan aksesoris.

2. Penataan kostum dan aksesoris pengaplikasian rias wajah fantasi dan penataan rambut pada tokoh Clownfish Giru dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :
 - a. Penataan kostum terdiri dari baju manset dan cape dengan menggunakan bahan satin dan katun berwarna *orange*. Pada pembuatan celana gembung menggunakan bahan satin. Selain itu tambahan untuk membuat warna hitam menggunakan pita sebagai bahannya.
 - b. Pengaplikasian rias wajah fantasi menggunakan *body painting* sebagai warna untuk membentuk *face painting* yang membutuhkan tiga warna yaitu : warna *orange*, putih dan hitam.
 - c. Penggunaan aksesoris pada bagian kepala yang digunakan sebagai sirip yang menjuntai kebawah, dengan rambut hanya di sisir kebelakang kemudian disemprot *hairspry* karena pemain tokoh Clownfish Giru laki-laki.
3. Pertunjukan drama musikal yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan 2014 yang berjudul Sabda Raja Mutiara dilakukan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 WIB di gedung auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dihadiri 650 penonton dan tamu undangan 200, total keseluruhan 850 orang penonton. Panggung yang digunakan berbentuk proscenium dengan fokus ke panggung, penonton juga bisa duduk pada lantai 2 Auditorium hal ini memudahkan penonton secara jelas melihat penampilan dari *talent*.

Tokoh Clownfish Giru tampil 3 kali dengan menggunakan baju manset dan cape serta celana gembung, dengan menampilkan rias fantasi 2D dengan aksesoris menyerupai bentuk sirip ikan. Aksesoris kepala Clownfish Giru kelihatan berat saat *talent* memakai dan ukuran aksesoris kepala yang menjuntai ke bawah membentuk sirip Clownfish Giru. *Lighting* yang digunakan saat Clownfish Giru tampil adalah warna biru. Musik yang digunakan saat Clownfish tampil diiringi lagu modern yang berjudul bukan anak alay dengan koreo joget.

B. Saran

1. Rancangan :
 - a. Rancangan baju pada tokoh Clownfish Giru hasil akhirnya *talent* merasakan panas.
 - b. Pembuatan aksesoris kepala saat dipakai *talent* terasa berat bagian belakang.
2. Hasil :
 - a. Mempertimbangkan letak aksesoris kepala agar terlihat dari segala sudut pandang penonton.
 - b. Hendaknya warna yang digunakan saat rias wajah cerah ketika dilihat dari jarak yang jauh.
3. Pergelaran :
 - a. Perlunya komunikasi yang baik dengan dosen, pembimbing, sutradara agar rencana bisa berjalan dengan baik.

- b. Hendaknya tanggung jawab tiap individu terhadap urusan bersama ditingkatkan.
- c. Hendaknya keegoisan antar individu dihilangkan agar bisa lebih solid.
- d. Perlunya tanggung jawab terhadap urusan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar busana dengan teknik kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Bunaken. (2011). *Deskripsi ikan clownfish*. Diakses melalui <http://bunakenreefstore.wordpress.com/deskripsi-ikan-clownfish> pada 26 Februari 2011
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Desi Puspasari. (2012). *Perairan indonesia mulai dari ikan badut sampai hiu paus*. Diakses melalui <http://travel.detik.com/perairan-indonesia-dari-ikan-badut-sampai-hiu-paus/> pada 05 Juli 2012, pukul 12:58 WIB.
- Eko Santosa. (2008). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembina SMK
- Eko Santosa. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembina SMK.
- Eko Santosa. (2008). *Dasar tata artistik 2*. Jakarta: Direktorat Pembina SMK
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2*. Yogyakarta: tidak terbit
- Fakhrizal Setiawan. (2010). *Identifikasi ikan karang dan invertebrata laut*. Diakses melalui <http://animals.com/ikan-karang>
- Harry D. Fauzi. (2006). *Memahami seni budaya*. Bandung: CV Armico
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukkan*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Hery Sohersono. (2005). *Motif geometris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Mas Ayil. (2010). *Ikan nemo berhasil ditangkarkan*. Diakses melalui <http://wartamasayil.wordpress.com/2010/07/23/ikan-nemo-berhasil-ditangkarkan> pada 23 Juli 2010.
- Muhammad Badai Anugrah. (2013). *Indonesia kaya tapi miskin*. Diakses melalui <http://kompasiana.com/muhammadbadaianugrah/indonesia-kaya-tapi-miskin> pada 12 Desember 2013

- Pifa. (2016). *Pengertian sinopsis menurut ahli*. Diakses melalui <http://pengertians.xyz/2016/02/pengertian-dari-sinopsis> pada Februari 2016, pukul 23.12 WIT.
- Prahti Karomah. (1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Rahmida Setiawati. (2008). *Seni tari jilid 2*. Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Sri Eko Puji Rahayu. (2003). *Tata rias wajah fantasi karakter dan fancy*. Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Sri Widarwati. (1993). *Disain busana I*. Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Triyanto, Noor Fitrihana & Mohammad Adam Jerusalem. (2011). *Aneka aksesori dari tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati & Muchamad Noeharyono. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Widjiningsih. (1982). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Yeni Fahmawati. (2014). *20 jenis budaya perikanan laut*. Bandung: Mitra Edukasi Indonesia.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto Talent Nampak Depan
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)



Lampiran 2. Foto Talent Nampak Samping
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)



Lampiran 3. Foto Talent Nampak Belakang
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)



Lampiran 4. Panggung Tampak Depan Belum Jadi
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)



Lampiran 5. Panggung Tampak Dekat
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)



Lampiran 6. *Photobooth*
(Sumber: Nita Pratiwi, 2017)



Lampiran 7. Ruang Auditorium Sebelum Pergelaran
(Sumber: Sie PDD, 2017)



Lampiran 8. Foto Bimbingan Ibu Elok Novita, S.Pd
(Sumber: Sie PDD, 2017)



Lampiran 9. Foto Talent dan Beautician
(Sumber: Sie PDD, 2017)

Tabel 1. Susunan Kepanitiaaan Sabda Raja Mutira

No	Jabatan	Nama
1.	Ketua	Tiara Ramadhania
2.	Sekretaris	a. Tika Nur Fadhilah b. Febi Ramadhani
3.	Bendahara	a. Astri Sylvia Swanda b. Febriana Leony
4.	Sie Acara	a. Rizky Irdia Nawangsari b. Felasufa c. Nia Alfia Kamalia d. Dania Kurniawati
5.	Sie PDD	a. Yazmin Putri Azika b. Sabrina Nadhilah c. Putri Cahaya d. Vicky Anitasari
6.	Sie Humas	a. Kukut Hevika b. Pradita Inggar Kusuma c. Novita d. Afifa Nurul Aulia
7.	Sie Konsumsi	a. Lufi Puji Rahayu b. Ika Nur Cahya c. Wika Nur Kharima d. Tiara Mayang Ayu
8.	Sie Perlengkapan	a. Willy Meylisiana b. Nita Pratiwi c. Venna Asteria Dewi d. Chintia Riski Amalia e. Mela Puspa Asri
9.	Sie Sponsor	a. Anisa Dewantari b. Sukma Wilujeng c. Mentari Pangestiwi
10.	Sie KSK	a. Nurul Betrik b. Rani Agustiwi
11.	Sie Kebersihan	Vivi Anisa Septulatif

(Sumber: Panitia Sabda Raja Mutiara, 2016)

Tabel. 2 Jadwal Pertunjukkan

Waktu		Acara	Tempat
06.00 – 06.30		Briefing	Backstage
06.30 – 07.00		Persiapan	Backstage
07.00 – 10.30		Sesi Makeup dan Hairdo	Backstage
10.30 – 11.00		Snack Time	Backstage
11.00 – 12.00		Pengkondisian Beautician	Backstage
12.00 – 12.30		Ishoma	Backstage
12.30 – 13.00		Open Gate dan Pengkondisian	Auditorium
13.00 – 13.15		Pembukaan	Stage
	13.05 – 13.10	Tari pembuka	Stage
	13.10 – 13.15	Pembukaan oleh MC	Stage
13.15 – 13.20		Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	Stage
13.20 – 13.30		Sambutan-Sambutan	Stage
	13.20 – 13.25	Sambutan Ketua Pelaksana	Stage
	13.25 – 13.30	Sambutan Dekan dan Pembukaan Secara Simbolik	Stage
13.30 – 13.35		Penghargaan Juri dan Sutradara	Stage
13.35 – 15.00		Teater Sabda Raja Mutiara	Stage
15.00 – 15.15		Talent dan Beautician Show	Stage
15.15 – 15.55		Pengumuman dan Pemberian Penghargaan	Stage
	15.15 – 15.25	Pengumuman Kejuaraan	Stage
	15.25 – 15.55	Pemberian Penghargaan	Stage
15.55 – 16.10		Doorprize	Stage
16.10 – 16.25		Hiburan Penutup	Stage

(Sumber: Panitia Sabda Raja Mutiara, 2016)



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