

**RIAS FANTASI AIR LAUT SELATAN DALAM DRAMA
MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

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

**Disusun Oleh
Ika Nur Cahyaning
14519134014**



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

RIAS FANTASI AIR LAUT SELATAN DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh

Ika Nur Cahyaning
14519134014

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris dan tata rias fantasi tokoh Air Laut Selatan pada pagelaran Sabda Raja Mutiara, 2) menerapkan rancangan kostum, asesoris dan tata rias fantasi tokoh Air Laut Selatan pada pagelaran Sabda Raja Mutiara, 3) menampilkan tokoh Air Laut Selatan pada pagelaran Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan untuk pengembangan tugas akhir menggunakan model 4D, yaitu 1) *define*, 2) *design*, 3) *develop*, 4) *disseminate*, 1) *define* meliputi menganalisis cerita, karakter dan karakteristik air laut selatan, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide, 2) *desain* merupakan tahap membuat penggambaran dari sumber ide yang di wujudkan dalam tokoh meliputi kostum, asesoris dan rias fantasi, 3) *develop* tahap validasi kostum, asesoris dan rias fantasi untuk mewujudkan tokoh Air Laut Selatan, 4) *disseminate* tahap penyebarluasan dengan pagelaran yang didalamnya memunculkan tokoh Air Laut Selatan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan mulai dari bulan Oktober 2016 – Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir adalah: 1) rancangan kostum menggunakan unsur desain garis lengkung, warna hijau kebiruan dan tekstur mengkilat, prinsip desain yang digunakan kesatuan, irama dan keseimbangan, rancangan asesoris dengan unsur garis lengkung pada bagian tatakan, ukuran besar dan tinggi, warna hijau kebiruan dan putih pada ujung, prinsip desain keseimbangan kanan dan kiri, irama lengkung, rias fantasi dengan unsur desain garis lengkung, bentuk abstrak karena pecahan ombak-ombak yang tidak beraturan, prinsip desain yang digunakan kesatuan dan tekstur, 2) hasil kostum berupa jubah dan rok berbahan organdi biru kehijauan dengan kerut pada bagian pinggir kostum, asesoris tinggi pada bagian pinggir terdapat kerut dari kain organdi dan pada bagian ujung menggunakan sterofom bulat yang ditempel, rias fantasi prostetik wajah menggunakan tisu, 3) diselenggarakannya pagelaran Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Air Laut Selatan pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan di hadiri kurang lebih 800 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *riasfantasi, air lautselatan, drama musikalsabda raja mutiara*

RIAS FANTASI AIR LAUT SELATAN DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh

Ika Nur Cahyaning

14519134014

ABSTRACT

This final project is aiming to : 1) bringing in costumes, accessories, and tata rias fantasi tokoh Air Laut Selatan at Sabda Raja Mutiara Show, 2) applying costum design, accessories, and tata rias fantasi tokoh Air Laut Selatan at Sabda Raja Mutiara Show, 3) Showing tokoh Air Laut at Sabda Raja Mutiara Show.

The method which used due to developing this final task is using 4D mode, they are : 1) define, 2) design, 3) develop 4) disseminate. 1) 'define' consist analyzing the story line, character, the characteristic of air laut selatan, analyzing the source of ideas, and analyzing the development of source of ideas. 2) 'desain' is step of making the realisation of the source of idea which brought onto character including costumes, accessories, and make up fantasy. 3) 'develop' is step of costumes, accessories, and make up fantasy validation in order to creating tokoh Air Laut Selatan. 4) 'disseminate' is step of spreading the show and revealing tokoh Air Laut Selatan. 5) Pleace and date of development was commited in Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta Laboratory for three months, started from october (2016) through January (2017).

The result of this project are; 1) Costumes design using curve line design, turquoise colour and glosy teksture, principle of design wich used is united, rythm and balance, the accesooris design which curve line as the element in placemat parts the measurement of huge and high, turquoise and white colour at sharp of the accessories, the priciple design of balance between right and left, curve rhythm, rias fantasi which the element of curve line design, abstarct form cause the pieces of irregular waves, the principle design that used from the tesksture. 2) the outcome of costume are robes and skirts made of blue organdy with wrinkles on the edge of the costume. At the edge of High accessories consist wrinkle from fabric organdi and at the top is using round sterofom, make up fantasy prostetic is using kleenex, 3) Sabda Raja Mutiara Show which bring tokoh Air Laut Selatan as the performer was held on 26th Januari 2017 at 13.00 WIB, in Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta Laboratory. The show was attended by less than 800 people, yet overall it was success.

Keywords: *rias fantasi, air laut selatan, drama musikal sabda raja mutiara*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertan datangan di bawahini:

Nama : Ika Nur Cahyaning
NIM : 14519134014
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul proyek akhir : Rias Fantasi Air Laut Selatan Dalam Drama
Musikal Sabda Raja Mutiara

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, terdapat karya, pendapat yang ditulis atau di terbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Maret 2014
Yang menyatakan



Ika Nur Cahyaning
NIM. 14519134014

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

**RIAS FANTASI AIR LAUT SELATAN DALAM DRAMA MUSIKAL
SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh:

**IKA NUR CAHYANING
NIM. 14519134014**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
Dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 16 Maret 2017

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		10 Mei 2017
Elok Novita, S.Pd. Sekertaris		10 Mei 2017
Asi Tritanti, M.Pd Penguji		10 Mei 2017

Yogyakarta,.....
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta





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

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek Akhir ini berjudul "Rias Fantasi Air Laut Selatan Dalam Drama Musikal Sabda Raja Mutiara" telah ditunjukkan oleh dosen pembimbing untuk diajukan.

Yogyakarta, 15 Maret 2017
Dosen Pembimbing

Eni Juniastuti, M.Pd
NIP. 19790615 200501 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan Proyek Akhir ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Eni Juniastuti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu membimbing penulis, memberikan saran dan motivasi sehingga terselesaikannya Proyek Akhir dengan baik.
2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Widarto, M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Asi Tritanti, M.Pd., selaku ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan yang selalu memberi arahan dan masukan.
6. Afif Ghurub B, M.Pd., selaku sutradara dan pengarang cerita Sabda Raja Mutiara.
7. Seluruh Dosen Keahlian Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmu kepada penulis.

8. Wagimin (Ayah), Mundiya (Mama) dan Dewi Patmaningsih (Adik) tersayang yang telah memberdukungan baik material dan doa.
9. Budy Permana yang telah menemani dan memberi semangat untuk menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
10. Sahabat-sahabatku yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
11. Teman-teman Pendidikan Teknik Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2014.
12. Agustina Mauren Astria yang telah memerankan tokoh Air Laut Selatan dengan baik.
13. Semua pihak yang banyak membantu dalam penulisan laporan Proyek Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir masih banyak kekurangan. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan didalam laporan Tugas Akhir ini. Semoga hasil Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

Ika Nur Cahyaning
14519134014

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat	4
G. Keaslian Gagasan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Sinopsis Cerita	7
B. Sumber Ide	7
1. Pengertian Sumbe Ide	7
2. Air Laut Selatan	8
3. Pengembangan Sumber Ide.....	10
C. Desain	11
1. Pengertian Desain.....	11
2. Unsur-unsur Desain.....	12
3. Prinsip Desain	16
D. Kostum dan Asesoris Pendukung	18
1. Fungsi Busana dalam Teater	19
2. Asesoris	20
E. Tata Rias Wajah	20
1. Pengertian Tata Rias Wajah	20
2. Tata RiasWajah Fantasi.....	21
F. Body Painting/ Face Painting	22
1. Pengertian Body Painting.....	22
G. Pergelaran	22
1. Pengertian Pergelaran	22
2. Drama Musikal	23
3. Tata Pentasatau Panggung	23

4. Musik	24
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	25
A. Define (pendefinisian)	25
1. Analisa Cerita Sabda Raja Mutiara, Air Laut Selatan	25
2. Analisa Karakter dan Karakteristik Tokoh Air Laut Selatan	26
3. Analisa Sumber Ide	27
4. Analisa Pengembangan Sumber Ide	28
B. Design (pendefinisian)	28
1. Desain Kostum	29
2. Desain Asesoris Kepala	30
3. Desain Rias Fantasi	31
C. Develop (pengembangan)	32
D. Disseminate (penyebarluasan).....	33
1. Rancangan Pergelaran	33
2. Penilaian Ahli (Grand Juri)	34
3. Gladi Kotor	34
4. Gladi Bersih	34
5. Pergelaran.....	35
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Proses, hasil dan pembahasan <i>define</i> (pendefinisian).....	36
B. Proses, hasil dan pembahasan <i>design</i> (perancangan)	36
1. Kostum	36
2. Asesoris	37
3. Rias Fantasi	40
C. Proses, hasil dan pembahasan <i>develop</i> (pengembangan)	46
1. Validasi Desain Oleh Ahli I	46
2. Validasi Desain Oleh Ahli II	48
3. Pembuatan Kostum dan asesoris	51
4. Validasi RiasWajah Fantasi, <i>Face Painting</i> dan <i>Body Painting</i>	52
5. Validasi Asesoris.....	55
6. Prototype Tokoh.....	56
D. Proses, hasil dan pembahasan <i>disseminate</i> (penyebarluasan)	56
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	57
2. Gladi Kotor	58
3. Gladi Bersih	59
4. Pergelaran Utama	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	62
A. Simpulan	62
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA	67
Lampiran-lampiran	69

DAFTAR TABEL

Table 1.Susunan kepanitiaan Sabda Raja Mutiara.....	76
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide Air Laut Selatan	28
Gambar 2. Desain Tokoh Air Laut Selatan	30
Gambar 3. Asesoris	31
Gambar 4. <i>Prostetic Make Up</i> Tokoh Air Laut Selatan	32
Gambar 5. Proses Pewarnaan Asesoris	38
Gambar 6. Proses Penempelan Sterofom Pada Ujung Asesoris	39
Gambar 7. Proses Penempelan Kain Organdi Pada Asesoris	40
Gambar 8. Sebelum <i>Make up</i>	41
Gambar 9. Penempelan Tisu	41
Gambar 10. Pengolesan <i>Body Painting</i>	42
Gambar 11. Membuat Lengkungan Ombak	42
Gambar 12. Penempelan Sterofoam	43
Gambar 13. Pengaplikasian <i>Body Painting</i> Putih	43
Gambar 14. Pengaplikasian <i>Eye shadow</i>	44
Gambar 15. Pengaplikasian <i>Body Painting</i> Pada Telinga	44
Gambar 16. Pengaplikasian <i>Body Painting</i> Pada Leher	45
Gambar 17. Pengaplikasian <i>Body Painting</i> Pada Tangan	45
Gambar 18. Aplikasi Pewarna Bibir	46
Gambar 19. Desain Kostum I	47
Gambar 20. Desain Kostum II	48
Gambar 21. Desain Rias Fantasi I	49
Gambar 22. Desain Rias Fantasi II	49
Gambar 23. Desain Asesoris I	50
Gambar 24. Desain Asesoris II	51
Gambar 25. Validasi Rias Fantasi I	52
Gambar 26. Validasi Rias Fantasi II	53
Gambar 27. Validasi Rias Fantasi III	53
Gambar 28. Validasi Rias Fantasi IV	54
Gambar 29. Validasi Rias Fantasi V	54
Gambar 30. Validasi Asesoris I	55
Gambar 31. Validasi Asesoris II	55
Gambar 32. Tokoh Air Laut Selatan	56
Gambar 33. Tokoh Air Laut Selatan Dengan Cahaya Putih	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah cerita Sabda Raja Mutiara.....	70
Lampiran 2. Susunan Kepanitiaan Sabda Raja Mutiara.....	76
Lampiran 3. Tokoh Air Laut Selatan Di Atas Pangung.....	77
Lampiran 4. <i>Beutycian</i> dan <i>Talen</i>	77
Lampiran 5. Penerimaan Penghargaan <i>Best Air Laut</i>	78
Lampiran 6. Foto Bersama Dosen Pembimbing	78
Lampiran 7. Pangung	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan, karena sebagian besar dari luas wilayah Indonesia merupakan perairan. Luas wilayah laut di Indonesia mencapai 5,8 Juta km^2 yang merupakan 70% dari luas seluruh wilayah Indonesia. Indonesia terbagi dalam dua bagian, yaitu laut selatan dan laut utara. Laut bagian Utara terdiri dari laut Arafuru, laut Maluku, laut Banda, laut Seram, laut Natuna. Laut bagian Selatan terdiri dari laut Sawu yang berada diselatan pulau Nusa Tenggara (Min, 2017).

Air laut selatan terkenal dengan ombak laut yang besar karena berbatasan langsung dengan samudra dan luasnya daerah membentuk karakteristik gelombang yang cukup dibangkitkan oleh angin. Arus yang terbentuk di laut selatan sangat unik karena sepanjang pantai memiliki kecepatan arus yang sangat tinggi dan dapat menenggelamkan orang. Pasir pantai Bantul berwarna hitam karena disebabkan oleh lelehan larva dari gunung merapi, sedangkan pasir putih di Gunung kidul merupakan pecahan terumbu karang yang rusak dan terbawa air ke pinggir pantai. Air laut selatan lebih jernih dari pada air laut utara dikarenakan tanah di bagian utara adalah tanah merah dan di dekat pantai terdapat banyak

pabrik yang limbah dibuat ke laut membuat air laut utara keruh dan terlihat kemerahan (Warsono. I., 2017)

Pencemaran air laut terjadi karena tumpahan minyak yang menutupi lapisan permukaan air laut, yang merusak ganggang dan plankton sehingga pembiakan terhambat. Tumpahan minyak di laut terjadi karena tabrakankapal pada 4 Januari 2017 menjelang tengah malam. Dua kapal yang bertabrakan adalah Motor Tanker Wan Hai 301 dengan MT APL Denver. Dua tengker bertabrakan di perbatasan Singapura-Malaysia dan sedikitnya menumpahkan 300 ton minyak ke laut (I Made Asdhiana, 2017).

Penyelamatan air laut perlu diperkenalkan sejak dini karena air laut mempunyai peran yang penting bagi ekosistem. Untuk memperkenalkan kepada anak-anak dapat dilakukan melalui pendidikan, membaca buku tentang biota laut, berkunjung ke aquarium yang terdapat macam-macam biota laut di *sea word* dan pertunjukan drama musikal. Upaya memperkenalkan kehidupan bawah laut, mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan 2014 mengangkat tema *under the sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara. Dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara terdapat beberapa tokoh diantaranya adalah tokoh Air Laut Selatan.

Tokoh Air Laut Selatan memiliki sifat *protagonist*, riang, lemah gemulai dapat menari, dengan ombak yang besar dan tinggi. Dalam mewujudkan penampilan tokoh Air Laut Selatan tersebut membutuhkan unsur penunjang. Unsur penunjang yang digunakan dalam sebuah pertunjukan untuk memvisualisasi tokoh Air Laut Selatan dalam sebuah pertunjukan Sabda Raja Mutiara di butuhkan

kostum, asesoris dan rias fantasi dengan teknik khusus. Selain hal di atas membutuhkan unsur penunjang *lighting*, panggung, dan musik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kerusakan air laut disebabkan oleh tumpahan minyak yang melapisi air laut.
2. Pengembangbiakan ganggang dan plankton terhambat karena tumpahan minyak di laut.
3. Penyelamatan air laut perlu diperkenalkan sejak dini karena air laut mempunyai peran yang penting bagi ekosistem.
4. Sulitnya memvisualisasi air laut selatan ke manusia dewasa karena ombak air laut selatan yang abstrak.
5. Sulitnya merancang kostum, asesoris dan rias fantasi dengan sumber ide gelombang air laut dengan memperhatikan kenyamanan dan gerakan saat di atas panggung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan di batasi pada perancangan, pengaplikasian dan penampilan tokoh secara keseluruhan yang meliputi pengembangan kostum, asesoris dan rias fantasi yang memunculkan tokoh Air Laut Selatan dalam drama musikal pada pagelaran Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris dan rias fantasi tokoh Air Laut Selatan dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum, asesoris dan rias fantasi tokoh Air Laut Selatan dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Air Laut Selatan pada pagelaran Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan Penulisan

1. Menghasilkan rancangan kostum, asesoris dan rias fantasi tokoh Air Laut Selatan pada pagelaran Sabda Raja Mutiara.
2. Menerapkan rancangan kostum, asesoris dan rias fantasi tokoh Air Laut Selatan pada pagelaran Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Air Laut Selatan pada pagelaran Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

Pagelaran proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat bagi penulis, program studi dan juga masyarakat. Adapun manfaat dari diselenggarakannya pagelaran *Sabda Raja Mutiara* adalah :

1. Manfaat bagi Mahasiswa:
 - a. Menambah pengetahuan tentang cara membuat desain tata rias yang disesuaikan dengan busana, karakter, *setting* panggung, *lighting*, *property*, musik dan cerita dalam sebuah drama, teater, seni tari dan sebagainya.

- b. Mampu menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam karya nyata.
 - c. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide-ide baru.
 - d. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.
 - e. Melatih kerjasama antar anggota kepanitiaan serta antar lembaga pendukung pertunjukan.
 - f. Sarana untuk mempromosikan diri dalam usaha tata rias.
2. Manfaat bagi program studi:
- a. Mengetahui hasil belajar untuk prestasi mahasiswa.
 - b. Menghasilkan perias-perias muda yang mampu bersaing dalam bidang tata rias.
 - c. Melahirkan calon mahasiswa muda yang profesional yang dapat berkarya di bidang kesenian.
 - d. Menjalin kerjasama antar lembaga pendidikan dengan dunia industri atau lembaga masyarakat umum.
 - e. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat:

- a. Mengenalkan dunia bawah laut melalui drama musikal untuk anak-anak dan dewasa.
- b. Mendapat informasi kompetensi lulusan prodi Tata Rias Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir tentang dunia bawah laut dalam drama musikal Sabda Raja Mutiara dalam tokoh protagonist Air Laut Selatan melalui tahapan merancang dan menata kostum, merancang dan mengaplikasikan rias fantasi, merancang dan menata asesoris, belum pernah di publikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita atau rangkuman sering disebut juga ringkasan, yaitu bentuk ringkas dari suatu uraian atau pembicaraan. Pada tulisan jenis rangkuman ini, urutan isi bagian demi bagian, dari sudut pandang (pendapat) asli pengarang tetap diperhatikan dan dipertahankan (Djuharie, 2005). Sinopsis cerita atau ringkas dalam pembuatannya tidak perlu mempertahankan urutan isi dan suatu karangan secara proposional. Penulisan sinopsis langsung tertuju pada pokok permasalahan. Sinopsis sering disebut juga intisari dari suatu uraian atau karangan (Suherli, 2005). Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Bob Susanto, 2015).

Kajian teori tentang sinopsis cerita di atas, dapat disimpulkan bahwa ringkasan atau uraian, pokok dari suatu cerita yang sesuai dengan urutan isi bagian demi bagian.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru dalam menciptakan suatu desain yang baru, dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide (Widarwati, 2000). Sumber ide adalah suatu bagian dari konsep atau landasan

visual untuk terciptanya suatu karya (Triyanto, 2010). Chodijah (1982) menyatakan sumber ide adalah memanfaatkan bahan yang terdapat di alam sebagai inspirasi pada suatu karya. Sumber ide merupakan daya khayal seseorang yang dikembangkan dalam sebuah disain, karena dengan sumber ide yang sama, memiliki hasil kreasi yang berbeda-beda.

Kajian teori tentang sumber ide di atas, dapat disimpulkan bahwa segala suatu yang menjadi sumber ide seseorang untuk membuat karya atau desain baru dari sumber ide yang telah diambil kemudian dikembangkan. Tambahan atau pengurangan dari sumber ide yang didapatkan dapat dilakukan sesuai dengan konsep yang diambil.

2. Air Laut Selatan

Kondisi Pantai Selatan Jawa yang berbatasan langsung dengan Samudera Hindia membuat karakter unik pada kondisi *Oseanografi*, selain itu adanya pertemuan lempeng-lempeng bumi berakibat pada kondisi geologi yang terbentuk di Pantai Selatan Jawa. Gelombang yang terbentuk sangat tinggi, karena luasan daerah membentuk karakteristik gelombang yang cukup untuk dibangkitkan oleh angin (Lubis & Saut Maruli, 2006). Arus yang terbentuk sangat unik, dari arus sepanjang pantai yang kecepatannya sangat tinggi sampai dengan *rip current* yang mampu menenggelamkan orang yang berada disana. Pasang surut di Pantai Selatan adalah *Tipe Mixed Semidiurnal*, atau cenderung *semidiurnal* (pasang surut) dimana dalam sehari terjadi dua kali pasang dua kali surut dengan waktu yang berbeda. Dinamika pantai yang terbentuk merupakan pantai yang terjal

karena beradaptasi dengan parameter gelombang yang lain, terumbu karang relatif tidak ada karena kondisi gelombang yang tidak mendukung (Martono, 2006).

Warsono, I. (2017) menyatakan secara morfologi, garis pantai yang membentuk jawa bagian selatan lebih lurus jika dibandingkan dengan garis pantai yang terbentuk di bagian utara. Hal demikian karena garis pantai selatan dengan dominasi lurus disebabkan karena bagian selatan pulau jawa merupakan daerah pertemuan lempeng benua dan lempeng samudera dimana bagian pesisir berbatasan langsung dengan laut lepas yaitu samudera hindia. Batas inilah yang secara langsung membentuk karakteristik dari parameter Oceanografi yang terjadi di daerah pantai Selatan Jawa.

Pantai utara jawa terbentuk karena proses erosi dimana aliran sungai dibagian hilir banyak membawa material erosi dari hulu sehingga menjadi salah satu pembentuk kelandaian, lekukan teluk dan tanjung serta sungai-sungai yang mengalir dan bermuara di pantai utara jawa, hasil endapan erosi ini juga mempengaruhi morfologi dasar laut pantai utara karena endapan erosi yang halus ini menjadi materi yang mendominasi dasar laut pulau jawa, sehingga dasar laut pulau jawa cenderung datar. Selain sedimentasi wilayah pantai utara mengalami abrasi karena tanaman mangrove yang tumbuh sekitar pantai rusak dan tergerus, selain oleh faktor alam abrasi juga dipengaruhi oleh faktor manusia. Morfologi dasar laut yang cenderung datar inilah yang menjadi salah satu hal yang mempengaruhi karakteristik ombak dimana ombak di pantai utara tidak sebesar di

pantai selatan, ini karena Selatan Pantai Jawa berbatasan langsung dengan laut lepas.

Macam-macam laut ada 4 yaitu pantai haff, pantai mangrove, pantai bertebing, pantai berkarang. Pantai haff yaitu bagian dari laut di tepi pantai yang terpisah akibat adanya sebuah lidah tanah atau kubupesisir. Pantai mangrove merupakan pantai yang rendah dan ditumbuhi oleh hutan bakau. Pantai bertebing banyak terdapat di daerah berbukitan atau pegunungan dimana ombak selalu menghantam pantai sehingga terjadi perusakan pada batu-batuan dan akhirnya terbentuklah pantai yang bertebing. Dibawah tebing yang curam kadang-kadang tertumpuk ongkongan batu-batuan, sedangkan pesisir yang ada sangat sempit, pantai ini disebut juga pantai falaise. Pantai berkarang, yaitu pantai yang banyak karangnya, pantai ini terdapat di daerah yang banyak pulau karangnya di sepanjang pantai.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide adalah a) *stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, dengan cara menggayakan tugas kontur pada objek atau benda tersebut, b) *distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang digambar, c) *transformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud dari objek lain ke objek yang digambar, d) *diformasi* merupakan

penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Sony Kartika, D., 2004).

Kajian teori tentang pengembangan sumber ide di atas, dapat disimpulkan bahwa) *Stilisasi* merupakan penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan mengayakan objek yang akan dijadikan sumber ide, b) *distorsi* merupakan penggambaran objek untuk pencapaian karakter, c) *transformasi* merupakan penggambaran yang menekan pada pencapaian karakter, memindahkan wujud figur dari objek lain ke objek yang ingin di ciptakan, d) *disformasi* merupakan penggambaran bentuk untuk menekan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk objek asli.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain ialah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan untuk membuat suatu karya dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjningsih.S., 1983). Desain adalah suatu rancangan gambaran suatu sumber ide objek atau benda. Dibuat dengan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Widarwati, S., 2002). Desain adalah suatu rancangan yang berbentuk gambar atau sketsa yang menjadi dasar penciptaan dengan cara memasukkan gagasan dalam sebuah bentuk gambar atau sketsa (Santoso, E., 2006).

Kajian teori tentang desain di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu rancangan untuk membuat suatu karya. Penyusunan dari berbagai garis berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

2. Unsur-Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan gambar desain sehingga orang lain dapat dapat membaca dan memahami desain tersebut (Ernawati, 2008). Unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu gambar rancangan (Widarwati. S., 2002). Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsur yang digunakan disusun dengan baik (Widjningsih, 1983). Kajian teori tentang unsur desain di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur yang digunakan untuk membuat suatu rancangan.

Unsur-unsur disain adalah sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur yang tertua digunakan untuk mengungkapkan atau mengetahui emosi dan perasaan seseorang (Widarwati, S., 2002). Garis adalah suatu hasil gores benda keras di atas permukaan benda alam atau benda buatan (Ernawati, 2008). Garis dapat mewujudkan emosi, dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu. Berdasarkan arah garis dapat dibedakan menjadi dua garis lurus dan garis lengkung (Widjningsih, 1983). Kajian teori

tentang garis di atas, dapat disimpulkan bahwa garis adalah unsur tertua. Garis dapat mengungkapkan karakter seseorang.

b. Arah

Arah dapat dimanfaatkan dalam merancang desain untuk membuat suatu karya dengan tujuan tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya (Ernawati, 2008). Setiap garis mempunyai beberapa arah, yaitu: a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertikal), c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal). Setiap garis memiliki pengaruh yang berbeda-beda bagi pengamat. Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda-beda (Widarwati, S., 2002). Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada empat macam: a) mendatar, b) tegak lurus, c) miring kekiri d) miring kekanan setiap garis mempunyai kesan tersendiri pada suatu karya (Widjiningsih, 1983). Kajian teori tentang arah di atas, dapat disimpulkan bahwa garis dapat dimanfaatkan dalam membuat desain. Arah memiliki pengaruh masing-masing terhadap desain.

c. Bentuk

Bentuk ada dua yaitu dua dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi hanya dapat dilihat dari dua sudut pandang, sedangkan tiga dimensi dapat dilihat dari tiga sudut pandang (Widarwati, S., 2002). Bentuk merupakan hubungan dari beberapa hasil garis pada area atau bidang dua dimensi (Ernawati, 2002). Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaannya (Widjiningsih, 1983). Kajian teori tentang bentuk di atas, dapat

disimpulkan bahwa bentuk mempunyai dua macam dua dan tiga dimensi. Dalam dua dimensi berbentuk datar menghubungkan beberapa garis dan tiga dimensi ruang berfolume dan dapat dilihat dari tiga arah.

d. Ukuran

Ukuran adalah salah satu unsur yang dapat mempengaruhi desain jika digunakan dengan baik sehingga mempunyai keseimbangan (Ernawati, 2008). Besar kecilnya bentuk sangat mempengaruhi suatu desain. Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda (Widarwati, S., 2002). Desain sangat dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik (Widjningsih, 1983). Kajian teori tentang ukuran di atas, dapat disimpulkan bahwa ukuran yang berbeda dan mempengaruhi desain.

e. Nilai gelap terang

Nilai gelap terang suatu benda yang dapat terlihat karena permukaan tidak terkena cahaya secara merata (Ernawati, 2008). Mengandung warna hitam atau putih suatu benda dapat memperlihatkan nilai gelap terang benda tersebut (Widarwati, S., 2002). Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjningsih, 1983). Kajian teori tentang nilai gelap terang di atas, dapat disimpulkan bahwa sifat warna yang terkena cahaya tidak merata dan memiliki suatu sifat warna apakah mengandung warna hitam atau putih.

f. Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri terhadap busana yang telah mempunyai garis desain yang baik akan terlihat tidak serasi jika salah dalam pemilihan warna. Jika mengkombinasikan warna dengan baik akan terlihat lebih menarik (Widarwati, 2002). Warna adalah unsur desain yang paling terlihat karena warna mewakili perasaan suatu benda yang dirancang dan mempunyai beberapa variasi (Ernawati, 2002). Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik, maka dari itu warna merupakan unsur yang penting (Widjiningasih, 1983). Kajian teori tentang warna di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur desain yang paling terlihat dan mempunyai daya tarik sendiri, warna dapat mewakili sifat atau perasaan pada suatu benda.

Warna dapat melambangkan kepribadian seseorang: 1) merah: cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitive, bahaya, 2) merah jingga: semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah, 3) jingga: hangat, semangat muda, menarik, 4) kuning jingga: kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, 5) kuning: cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, 6) kuning hijau: persahabatan, muda, kehangatan, berseri, 7) hijau muda: tumbuh, cemburu, iri hati, segar, 8) hijau biru: tenang, santai, diam, lembut, setia, 9) biru: damai, setia, hebat, sederhana, rendah hati, 10) biru ungu: kelelahan, kesuraman, kematangan, sederhana, 11) ungu: melankolis, pendiam, mulia, kuat, formal, 12) merah ungu: tekanan, intrik, drama, penggerak, 13) coklat : hangat, tenang, alami,

bersahabat, 14) hitam: kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, 15) putih: senang, harapan, murni, lugu, bersih (Darmaprawira, S., 2002).

g. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda yang terkesan timbul atau terlihat (Ernawati, 2002). Tekstur merupakan permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Widarwati, S., 2002). Teksture merupakan sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk, dan dapat dirasakan (Widjningsih, 1983). Kajian teoritentang teksture di atas, dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah keadaan permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan.

3. Prinsip Desain

a. Harmoni

Harmoni prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan (Ernawati, 2008). Kesatuan adalah sesuatu yang memberikan kesan adanya keselarasan di setiap unturnya (Widarwati, S., 2005). Harmoni merupakan suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya suatu kesatuan melalui pemilihandan susunan objek serta ide-ide (Marwanti, 2000). Kajian teori tentang harmoni di atas, dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan menyatu dengan susunan objek.

b. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan suatu bagian dengan bagian lainya yang dapat di padukan (Ernawati, 2008). Perbandingan memberi kesan yang menyambung teradap satu bagian dengan bagian lain dan memperlihatkan besar kecilnya dalam pakaian (Widarwati, S., 2002). Proporsi adalah hubungan suatu bagian dan bagian yang lain dalam suatu susunan (Marwanti, 2000). Kajian teori tentang proporsi di atas, dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah perbandingan antara satu bagian dengan lainnya dan memberi kesan menyatu.

c. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan yang menyatukan bagian-bagian dari suatu desain sehingga dapat menghasilkan susunan yang menarik (Ernawati, 2008). Keseimbangan digunakan untuk memberikan sebuah perasaan tenang dan stabil dengan mengelompokan bentuk dan warna yang sama bagian kanan dan kiri (Widarwati, S., 2002). Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan (Marwanti, 2000). Kajian teori tentang keseimbangan di atas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah kesetabilan dalam bentuk, teksture maupun warna.

d. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari satu bagian ke bagian lain benda sehingga dapat membawa pandangan mata bergerak

berpindah-pindah (Ernawati, 2008). Irama merupakan pergerakan yang mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Widarwati, S., 2002). Irama dalam seni dapat menimbulkan perpindahan mata berpindah dari satu bagian ke bagian lain (Mawanti, 2000). Kajian teori tentang Irama di atas, dapat disimpulkan bahwa irama adalah kesan yang dapat dirasakan oleh mata. Membuat kesan bergerak mengalihkan pandangan dari satu bagian ke bagian lain.

e. Aksien

Aksien merupakan bagian penting yang pertama kali dapat membawa pandangan ke bagian tersebut (Ernawati, 2008). Aksien seering juga disebut pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksien pertama-tama membawa mata kesuatu yang penting dari titik tersebut (Mawanti, 2000). Kajian teori tentang aksien di atas, dapat disimpulkan bahwa aksien merupakan pusat perhatian atau pusat utama mata memandang.

f. Keselarasan

Keselarasan merupakan kesatuan antara unsur-unsur desain yang berbeda dan dapat membuat bagian- bagian yang berbeda menjadi kelihatan menyatu (Widarwati, S., 2002).

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

Kostum merupakan pakaian pelengkap untuk menggambarkan atau memunculkan tokoh. Kostum mempunyai peran penting dalam suatu pertunjukan (Santoso, E., 2008). Dalam rias fantasi kostum mempunyai unsur

yang penting untuk memunculkan tokoh yang sesuai dengan tema yang ingin dimunculkan (Mayrawati Eka Turyani, S., 2012). Kajian teori tentang kostum di atas, dapat disimpulkan bahwa pakaian dan tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan sehari-hari. Kostum terdapat berbagai macam fungsi sesuai dengan kebutuhan, untuk drama, karnafal, dan banyak lagi sesuai dengan tema yang ingin dimunculkan.

1. Fungsi Busana Dalam Teater

a. Mencitrakan keindahan penampilan

Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Fungsi penting busana dalam drama adalah untuk menggambarkan karakter tokoh perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

d. Memberi ruang gerak pemain

Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.

e. Memberikan efek dramatik

Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh (Santoso, E.,2008).

2. Asesoris

Asesoris merupakan perhiasan yang sering digunakan oleh wanita, tetapi laki-laki juga bisa menggunakan asesoris. Asesoris memberikan nilai plus untuk perempuan pemakainya. Ada beberapa benda dikategorikan sebagai asesoris, sebagai contoh gelang, kalung, sabuk, atau gesper, giwang, jepit rambut dan bros (Triyanto, 2011). Kajian teori tentang asesoris di atas, dapat disimpulkan bahwa asesoris merupakan perhiasan tambahan yang digunakan oleh wanita atau pria, hanya macamnya yang berbeda.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias merupakan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Dalam teater tata rias mempunyai arti yang lebih spesifik karena untuk mengubah wajah sesuai dengan karakter atau tokoh yang di perankan (Santoso, E., 2008). Merias wajah merupakan seni dari melukis untuk memberikan keindahan. Memberi nilai makna tersendiri yang ingin di sampaikan melalui goresan kuas dan warna pada wajah (Mayrawati Eka Turyani, S., 2012). Kajian teori tentang tata rias wajah di atas, dapat disimpulkan bahwa merias wajah untuk menonjolkan

bagian yang sempurna dan menutupi bagian wajah yang tidak sempurna. Tata rias wajah dibagi menjadi banyak sesuai dengan kebutuhan misalnya tata rias wajah panggung, tata rias wajah hitam putih atau berwarna, tata rias wajah fantasi, tata rias wajah karakter.

2. Rias Wajah Fantasi

Rias wajah fantasi adalah bagian dari merias wajah untuk menampilkan sesuatu dengan kreasi atau imajinasinya masing-masing penata rias tentang tokoh atau benda tertentu sesuai dengan yang diinginkan oleh perias. Tata rias fantasi ini berpijak pada sosok, tokoh atau benda tertentu dengan batasan-batasan yang luas, namun tetap menampilkan ciri-ciri utama yang ada pada objek yang ingin di munculkan (Mayrawati Eka Turyani, S., 2012).

Tata rias fantasi disebut juga tata rias karakter khusus. Tata rias fantasi menampilkan tokoh-tokoh yang secara riil (nyata) tidak terdapat dalam kehidupan. Perwujudan kreativitas seorang ahli kecantikan yang ingin mengaplikasikan angan-angan atau khayalan. Penggolongan bisa meliputi tokoh-tokoh horor, binatang, atau menampilkan riasan yang menggambarkan flora. Tata rias fantasi tidak terbatas tergantung dari fantasi manusia. Tata rias fantasi dapat mengubah anatomi wajah untuk memberi kesan tiga dimensi (Santosa, E., 2008). Kajian teori tentang rias wajah fantasi diatas, dapat disimpulkan bahwa rias wajah fantasi khusus untuk menggambarkan atau menampilkan suatu tokoh, atau juga mewujudkan khayalan dari penata rias.

F. *Body Painting/ Face Painting*

1. Pengertian *Body Painting*

Rias raga atau sering dikenal dengan sebutan *body painting* merupakan rias yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk stick atau krim. Di Indonesia banyak menggunakan bahan yang berbentuk krim. Bahkan bahan ini dapat digunakan sebagai kosmetik rias fantasi. Kosmetik rias raga mempunyai warna putih, hitam, merah, biru, hijau, kuning, dll (Santoso, E.,2008).

Body painting merupakan unsur yang dapat menunjang dalam merias wajah fantasi dan menyerupai tato. *Body painting* dapat menambah keindahan dalam rias fantasi untuk menciptakan atau memunculkan suatu tokoh imajinasi yang dirancang oleh penata rias (Mayrawati Eka Turyani, S., 2012).

Kajian teori tentang *body painting* di atas, dapat disimpulkan bahwa *body painting* atau rias raga merupakan rias yang diterapkan pada tubuh. Sudah ada sejak jaman purba dan mempunyai arti religi tersendiri.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Teater merupakan visualisasi dari drama yang di lakukan di atas panggung dan dilihat oleh penonton. Drama adalah bagian dari unsur dalam teater karena drama adalah lakon (yang dilakukan) sedangkan teater adalah pertunjukan (Santoso, E., 2008). Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Tri Nugraha, 2009). Kajian

teori tentang pertunjukan di atas, dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan pertunjukan suatu karya seni yang dilakukan pada tempat tertentu, dilihat oleh penonton.

2. Drama Musikal

Dalam suatu pertunjukan teater jika terdapat gabungan antara musik, tari dan akting itu disebut drama musikal. Disebut drama musikal karena mempunyai latar belakang sebuah karya musik yang fenomenal bercerita seperti karya Andrew Lloyd Webber yang berjudul *The Cats* kemudian dikombinasikan dengan tari, musik, dan gerak. Dalam drama musikal juga terdapat dialog tetapi hanya sedikit masih banyak nyanyian, musik dan tari (Santoso, E., 2008).

3. Tata Pentas Atau Panggung

Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut (Santoso, E., 2008).

Panggung yang dipakai dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah gabungan dari dua jenis panggung antara arena dan proscenium. Terdapat dua pertiga bagian panggung yang menjorok ke arah penonton (Santoso, E., 2008).

4. Musik

Musik merupakan usaha untuk mengatur, menempatkan sumber suara yang ditunjukkan untuk sesuatu hal di atas panggung atau di tempat lain sesuai dengan etika dan estetika (Santoso E, 2008). Musik merupakan suatu kesatuan dari bunyi-bunyian beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan pertunjukan (Pudji Priyanto.W., 2004). Musik merupakan bunyi yang oleh disukai manusia, karena bunyi yang terdengar ‘enak’ di telinga. Musik terdiri dari rangkaian ritme, melodi, dan harmoni yang teratur, dan musik merupakan bahasa yang universal (Soetedja, Z., 2014).

Kajian teori tentang musik di atas, dapat disimpulkan bahwa musik merupakan bunyi yang disukai oleh manusia, musik merupakan bahasa yang universal, dan dapat digunakan untuk mendukung suatu pertunjukan untuk mengatur, menematkan sumber suara yang ditunjukkan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan untuk penulisan laporan akhir yang akan dibahas pada bagian ini adalah 4D (*define, design, develop, disseminate*), karena model pengembangan yang sesuai dengan pengembangan suatu produk.

A. Define (pendefinisian)

Tahap *define* merupakan analisa-analisa yang dikaji dari naskah cerita, alur cerita tokoh dan pendefinisian tokoh Air Laut Selatan versi asli maupun sesuai tuntutan cerita *Sabda Raja Mutiara*. Mengumpulkan berbagai referensi melalui buku, jurnal, video, maupun mengamati secara langsung untuk mengetahui karakteristik, ciri-ciri dan hal lain yang dibutuhkan sebagai syarat pengembangan.

1. Analisa Cerita Sabda Raja Mutiara, Air Laut selatan

Di sebuah negeri dongeng terdapat sebuah kerajaan mutiara. Sang Putri Perviti dari kerajaan tersebut tidak dapat menghasilkan mutiara yang sempurna. Diusirlah Putri Perviti dari kerajaan karena Raja kecewa. Sang Pangeran Perlo yang tidak tega melihat adiknya diusir bersedia menggantikan untuk pergi, dalam perjalanan sang Putra Perlo menemukan beberapa kejadian arti sebuah kesempurnaan.

Tokoh Air Laut Selatan tampil pada *scene* dua dan *scene* sepuluh dengan mengkondisikan air laut selatan yang tenang, karena di *scene* dua dan *scene* sepuluh tersebut keluarga mutiara sedang berbincang. Kondisi air laut tenang dapat dilihat dari gerakan saat menari yang lemah gemulai dengan di iringi lagu “mutiara dari selatan”, “seperti yang kau minta”, “anaklah ikan”, “ dinda dimana” dan “mutiara yang hilang”.

2. Analisa Karakter Dan Karakteristik Tokoh Air Laut Selatan

a. Analisa Karakter Tokoh Air Laut Selatan

Dalam cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara tokoh Air Laut Selatan bersifat *protagonist*. Air Laut Selatan adalah tempat tinggal keluarga kerajaan Mutiara. Air Laut Selatan yang jernih, ombak yang tinggi dan indah menjadikan air laut selatan bersifat protagonis.

b. Analisa Karakteristik Tokoh Air Laut Selatan

Tokoh Air Laut Selatan adalah tokoh yang terinspirasi dari ombak Air Laut Selatan yang terkenal tinggi. Secara morfologi, garis pantai yang membentuk jawa bagian selatan lebih lurus jika dibandingkan dengan garis pantai yang terbentuk di bagian utara. Demikian karena garis pantai selatan dengan dominasi lurus disebabkan karena bagian selatan pulau jawa merupakan daerah pertemuan lempeng benua dan lempeng samudera dimana bagian pesisir berbatasan langsung dengan laut lepas yaitu Samudera Hindia. Batas inilah yang secara langsung membentuk karakteristik dari parameter *oceanografi* yang terjadi didaerah pantai selatan Jawa. Air laut selatan adalah inspirasi yang digunakan

untuk mengembangkan ide ke tokoh Proyek Akhir yang akan ditampilkan dalam drama musikal.

3. Analisa Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan adalah air laut selatan. Air laut selatan Jawa mempunyai karakter unik pada kondisi Oseanografi karena berbatasan langsung dengan Samudra Hindia. Gelombang air laut selatan jawa terbentuk sangat tinggi, karena luasnya daerah membentuk karakteristik gelombang yang cukup untuk dibangkitkan oleh angin. Arus yang terbentuk sangat unik, di sepanjang pantai arusnya sangat tinggi mampu menenggelamkan orang yang berada disana. Pasang surut di laut selatan terjadi dua kali dalam satu hari. Terumbu karang relatif tidak ada karena besarnya gelombang tidak mendukung untuk terumbu karang berkembang.

Sumber ide yang digunakan untuk menciptakan tokoh Air Laut Selatan adalah air laut selatan. Air laut selatan yang terkenal dengan ombak yang besar, tetapi dalam cerita drama musikal Air Laut Selatan dituntut bersifat protagonis. Tokoh Air Laut selatan terlihat protagonis dari gerakan saat di atas panggung dengan gerakan yang anggun dan lemah gemulai.



Gambar 1. Sumber ide air laut selatan
(Sumber: Google, 2017)

4. Analisa Pengembangan Sumber Ide

Metode pengembangan yang digunakan untuk menciptakan tokoh Air Laut Selatan adalah Stilisasi. Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan. Tokoh Air Laut Selatan menggunakan asesoris kepala yang tinggi untuk menggambarkan gulungan ombak air laut selatan yang besar dan tinggi. Kostum yang digunakan tokoh Air Laut Selatan adalah rok dan jubah, bagian pinggir kostum menggambarkan ombak kecil yang menuju ke pantai. Untuk memperlihatkan lautan yang luas rok dan jubah dibuat panjang dan lebar.

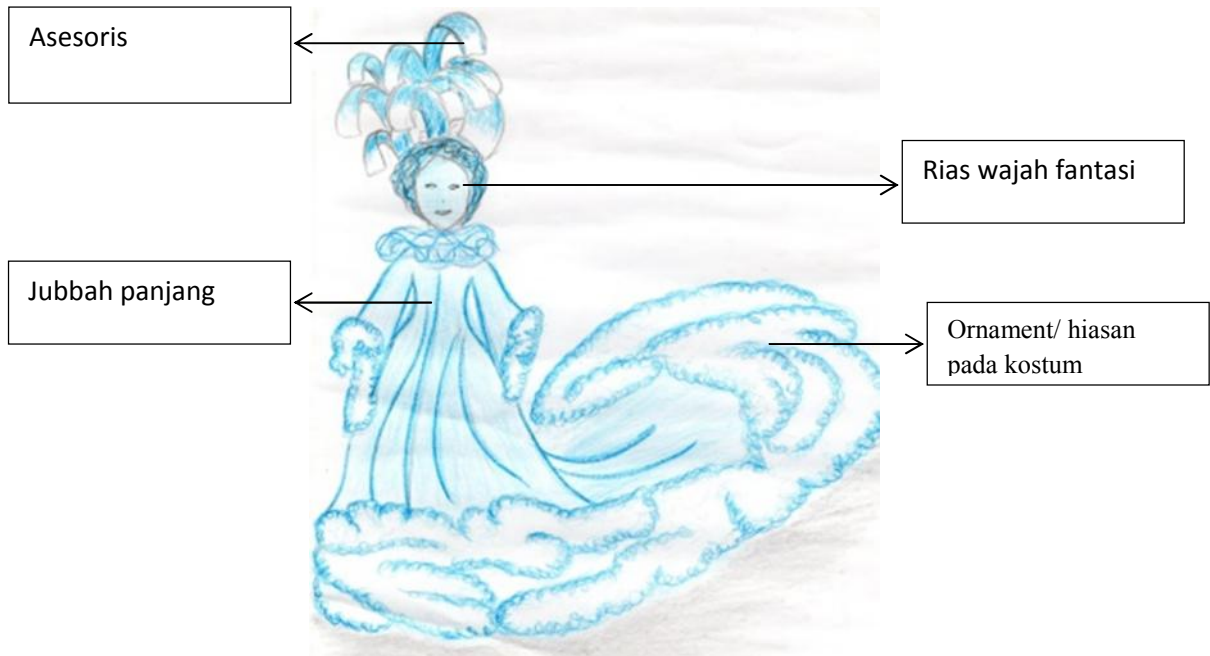
B. Desain (pendefinisian)

Tahap desain dilakukan untuk membuat penggambaran dari sumber ide (air laut selatan) yang akan diwujudkan menjadi tokoh Air Laut Selatan meliputi kostum, asesoris dan rias fantasi sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

1. Desain Kostum

Unsur desain yang digunakan dalam membuat kostum tokoh Air Laut Selatan adalah garis lengkung pada bagian ombak kecil dipinggir kostum yang menggambarkan kesan luwes dan bersifat riang dan gembira. Bentuk pada kostum tokoh Air Laut Selatan adalah hiasan dibagian pinggir rok. Warna yang digunakan dalam kostum tokoh Air Laut Selatan adalah warna hijau agak biru menyerupai warna asli dari air laut selatan. Teksturnya yang mengkilat menyerupai air.

Prinsip desain yang digunakan adalah kesatuan dari kostum, asesoris dan rias fantasi, asesoris yang digunakan adalah bagian ombak air laut besar dan menurun pada bagian kostum gulungan ombak air laut yang kecil-kecil menuju pantai. Keseimbangan pada asesoris bentuk kanan kiri sama. Untuk mendapatkan pusat perhatian dari tokoh Air Laut Selatan adalah bagian rias fantasi dan asesoris pelengkap kostum.



Gambar 2. Desain Tokoh Air Laut Selatan
(Sketsa: Ika Nur .C,2016)

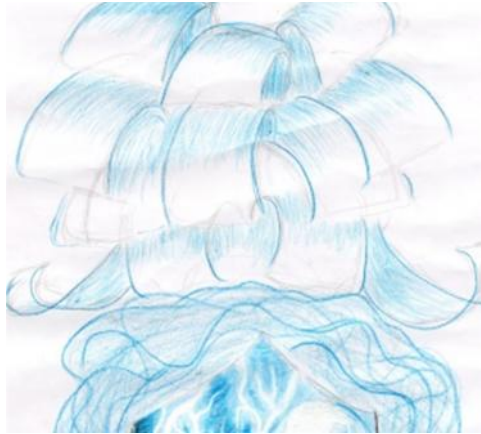
2. Desain Asesoris kepala

Unsur desain yang digunakan dalam asesoris kepala tokoh Air Laut Selatan adalah garis lengkung pada bagian tatakan asesoris memberi kesan luwes. Ukuran asesoris kepala yang besar untuk menandakan bahwa ombak air laut selatan yang besar dan tinggi. Warna yang digunakan hijau kebiruan dan putih pada bagian ujung asesoris kepala tokoh Air Laut Selatan, mengambil warna yang menyerupai warna asli air laut selatan yang jernih berwarna biru dan putih pada bagian buih ombak.

Prinsip desain yang digunakan pada asesoris kepala adalah keseimbangan pada asesoris kanan dan kiri sama. Irama lengkung pada asesoris kepala yang

tidak beraturan untuk menggambarkan laut yang ombaknya tidak beraturan.

Asesoris kepala sebagai pusat perhatian dalam tokoh Air Laut Selatan.



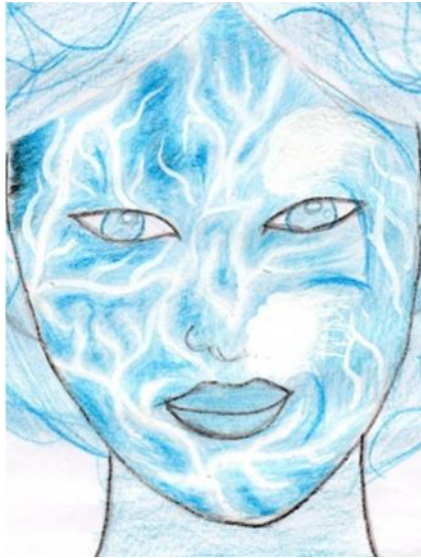
Gambar 3. Asesoris
(Sketsa: Ika Nur .C, 2016)

3. Rias Wajah Fantasi

Rias wajah fantasi yang digunakan pada tokoh Air Laut Selatan adalah *prostetic make up* pada seluruh bagian wajah. Menggunakan *prostetic make up* karena ingin mendapatkan kesan pecahan ombak yang tidak beraturan. Air laut yang abstrak diterapkan pada bagian rias wajah fantasi menggunakan tisu yang ditempelkan pada bagian seluruh wajah untuk mendapatkan tekstur pecahan ombak yang lebih halus dan natural.

Unsur desain yang digunakan pada *prostitec make up* adalah garis lengkung untuk memperlihatkan pecahan ombak dan memberi kesan luwes, bersifat riang gembira. Bentuk yang digunakan abstrak karena pecahan air laut yang tidak beraturan dan berubah-ubah.

Prinsip desain yang digunakan pada *prostetic make up* adalah kesatuan tata rias fantasi dengan kostum dan penataan rambut yang digunakan. Tekstur yang didapat dari tisu yang di tempel membuat kesan lebih natural.



Gambar 4. *Prostetic Make Up* Tokoh Air Laut Selatan
(Sketsa: Ika Nur .C,2016)

C. *Develop*(pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan dengan validasi dua kali untuk mewujudkan kostum, asesoris dan rias wajah fantasi yang akan di terapkan pada tokoh Air Laut Selatan.

Tahap awal yang dilakukan: mendesain kostum, asesoris dan rias fantasi. Desain kostum akan divalidasi oleh dosen ahli Afif Ghurup Bestari. Desain rias fantasi dan asesoris akan divalidasi oleh dosen pembimbing Eni Juniastuti. Desain yang belum di setuju akan dilakukan pembuatan desain baru sesuai dengan masukan oleh dosen.

Dosen ahli telah menyetujui desain yang dibuat maka tahap pembuatan kostum dimulai. Pembuatan kostum memilih bahan yang digunakan, pembuatan dibantu oleh pihak lain yang bekerjasama. *Fitting* kostum perlu dilakukan untuk mengetahui kenyamanan dan kebutuhan peran yang akan di mainkan dalam drama musikal. Perbaikan akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan kekurangan.

Validasi rias fantasi dilakukan untuk mengetahui kesatuan dengan kostum dan asesoris, validasi tidak hanya dilakukan 1 kali untuk mendapatkan rias fantasi yang sesuai dengan kostum, sumber ide, dan panggung. Validasi rias fantasi juga menguji coba kosmetik yang akan digunakan, apakah sesuai dengan kebutuhan. Mencampurkan satu kosmetik dengan kosmetik lain untuk mendapat hasil yang maksimal, untuk memunculkan karakter tokoh yang di inginkan.

Validasi asesoris dilakukan untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan rias fantasi dan kostum yang akan digunakan. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh asesoris yang di inginkan dan sesuai dengan yang di inginkan dan sesuai dengan karakter tokoh yang ingin di munculkan dalam drama musikal.

D. Disseminate (penyebarluasan)

1. Rancangan pagelaran

Tahap ini dilakukan penyebaran dengan cara melalui pagelaran yang di dalamnya menampilkan tokoh dalam Sabda Raja Mutiara yaitu tokoh Air Laut Selatan. Rancangan Pagelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Angkatan

2014. Bentuk pertunjukan yang diambil adalah drama musikal. Tema yang diangkat dalam drama musikal adalah bawah laut, karena kekayaan laut Indonesia yang belum banyak masyarakat yang mengetahuinya. Tempat diselenggarakan pertunjukan drama musikal adalah Auditorium UNY. Waktu diselenggarakan pertunjukan drama musikal 26 Januari 2017, pukul 13.00 WIB.

2. Penilaian ahli (Grand Juri)

Penilaian ahli (Grand Juri) dilakukan pada tanggal 22 Januari 2017, bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Penilaian dilakukan pukul 12.00 WIB, dengan melibatkan 3 juri, seniman pertunjukan diwakili oleh DR. DRS. Hajar Pamadhi, MA (Hons), Ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S.s.n, Pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd.

3. Gladi kotor

Gladi kotor dilakukan pada tanggal 15 Januari 2016 di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Gladi kotor dilakukan bersamaan dengan *fitting* kostum, untuk mengetahui kenyamanan kostum yang akan digunakan oleh *talent*.

4. Gladi bersih

Gladi bersih akan dilakukan pada tanggal 25 Januari 2017 di Auditorium UNY. Gladi bersih dilakukan bertujuan untuk *talent* mengetahui panggung sebelum dilaksanakan pertunjukan. Mengetahui hasil kostum, asesoris dan rias fantasi saat diatas panggung dari jarak penonton dan cahaya yg digunakan.

5. Pergelaran

Pergelaran Proyek Akhir dilakukan pada tanggal 26 Januari 2017 di Auditorium UNY. Menampilkan keseluruhan, kostum, asesoris, dan rias fantasi. Ditampilkan melalui drama musikal Sabda Raja Mutiara.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

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

Pada tahap *define* melalui beberapa proses memahami, mencermati, mengkaji dan mempelajari untuk dapat menampilkan tokoh Air Laut Selatan sesuai dengan tuntutan dalam cerita Sabda Raja Mutiara. Tokoh Air Laut selatan dalam cerita Sabda Raja Mutiara memiliki karakter protagonis yang riang gembira dan lemah gemulai. Karakteristik tokoh Air Laut Selatan tinggi pada asesoris kepala, pada bagian kostum rok dan jubah panjang dan lebar.

Sumber ide tokoh Air Laut Selatan yang dipilih pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi*, dengan cara memindahkan bentuk asli dari ombak laut selatan yang besar pada asesoris penunjang kostum yang digunakan pada kepala. Pada bagian rok dan jubah panjang dan lebar untuk memperlihatkan luasnya laut selatan, pada bagian pinggir dibuat menyerupai ombak kecil yang menuju ke pinggir pantai.

B. Proses, hasil dan pembahasan desain(perancangan)

1. Kostum

Kostum yang digunakan oleh tokoh Air Laut Selatan terdapat 3 bagian manset, rok dan jubah. Kain yang digunakan untuk membuat rok dan jubah adalah kain organdi. Kain organdi dipilih karena kain ini mengkilat dan dapat mengembang sehingga dapat menghasilkan kostum yang menyerupai air dan

mengembang besar. Kain organdi yang digunakan menggunakan dua warna kain yang kombinasikan untuk mendapatkan warna sesuai dengan air laut. Pada rok digunakan warna hijau dan biru tetapi untuk bagian dalam digunakan kain satin karena kain organdi ini transparan. Untuk jubah yang digunakan menggunakan satu warna kain yaitu warna biru dan menggunakan manset untuk bagian badan. Bagian lengan jubah panjang terurai bertujuan untuk membuat kesan ombak meliuk-liuk saat digunakan menari dan pada bagian leher menggunakan kain organdi yang dikerut dan di wolsum senar supaya lebih mengembang. Pada bagian pinggir rok dan kostum menggunakan kain organdi warna putih yang di kerut untuk mendapatkan kesan ombak yang kecil menuju kepantai. Kostum yang digunakan tokoh Air Laut Selatan ini memiliki panjang 2,5 m untuk panjang rok dan jubah.

2. Asesoris

Asesoris yang digunakan tokoh Air Laut Selatan adalah berbahan strimin karena bahan ini ringan dan mudah dibentuk, serta menggunakan tambahan kain organdi yang dikerut pada bagian pinggir asesoris karena untuk menyatukan dengan kostum yang digunakan. Pada ujung asesoris menggunakan stereofom untuk mendapatkan kesan buih ombak pantai.

Bahan yang digunakan untuk membuat asesoris adalah, strimin, cat minyak, busa ati dan stereofom. Alat yang digunakan adalah benang, jarum, gunting, semprotan cat, spon.

a. Cara pembuatan asesoris kepala:

- 1) Membuat tatakan dari strimin terlebih dahulu. Strimin dipotong menjadi segi empat kemudian di bentuk menjadi setengah lingkaran atau sesuai dengan bentuk kepala. Kemudian potong bagian pinggir dan dilipat kecil supaya tidak tajam.
- 2) Lapsi tatakan dengan busa ati supaya ketika digunakan nyaman dan tidak melukai kepala.
- 3) Potong panjang 1,5 meter strimin dan gulung membulat sesuai bentuk kepala, gulungan 3 lapis strimin dengan ketinggian yang sama. Potong strimin yang telah digulung untuk membuat gulungan ombak.
- 4) Tempel strimin yang telah dipotong pada bagian pinggir asesoris.
- 5) Cat asesoris menggunakan cat minyak warna biru.



Gambar 5. Proses Pewarnaan Asesoris.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 6) Pada bagian ujung sanggul cat menggunakan cat minyak semprot berwarna putih, untuk membuat menyerupai warna ombak laut dan pada

bagian pinggir sanggul menggunakan kuas untuk mendapatkan kesan pecahan air.

- 7) Pasang stereofoam bulat kecil pada bagian ujung asesoris.



Gambar 6. Proses Penempelan Stereofoam Pada Ujung Asesoris.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 8) Pasang tatakan yang telah dibuat dan di jahit untuk menguatkan dengan asesoris.
- 9) Untuk penggunaan sanggul berikan tali pada bagian samping belakang telinga, karena berat asesoris kedepan maka di pasang tali di bagian belakang telinga.
- 10) Pasang kain organdi yang telah dikerut pada bagian samping sanggul jahit supaya menempel dengan kuat.



Gambar 7. Proses Penempelan Kain Organdi Pada Asesoris.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

3. Rias Wajah Fantasi

Rias wajah fantasi yang digunakan adalah *prostetic make up* menggunakan tisu yang di tempel pada bagian seluruh wajah untuk mendapatkan kesan alami pecahan ombak. Mengingat tisu yang mudah sobek maka tisu yang ditempel 2 lapis untuk menghindari tisu sobek saat memberi *body painting* dan kulit wajah asli terlihat. *Body painting* sedikit di encerkan menggunakan minyak zaitun mempermudah saat mengoleskan pada tisu. Oleskan *body painting* sampai merata dan tisu tidak terlihat lagi.

Hasil rias wajah fantasi ini sesuai dengan desain tetapi kurang sesuai dengan kostum dan asesoris yang digunakan. Hasil rias wajah ini tidak terlihat cantik tetapi terlihat menyeramkan, sedangkan kostum dan asesoris yang digunakan terlihat anggun dan cantik.

a. Proses rias wajah fantasi

- 1) Wajah talent di bersihkan, kemudian aplikasi pelembab tunggu pelembab meresap.



Gambar 8. Sebelum *Make Up*
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 2) Melekatkan tisu ke wajah menggunakan latek, untuk memperkuat tisu melekat pada wajah. Sebelumnya latek telah di biarkan di ruang terbuka terlebih dahulu untuk menghilangkan bau. Tisu yang digunakan 2 lapis, menghindari tisu sobek dan kulit terlihat.



Gambar 9. Penempelan Tisu
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 3) Pewarnaan menggunakan *body painting* dicampur dengan minyak zaitun, mempermudah mengoleskan diatas tisu.



Gambar 10. Pengolesan *Body Painting*
(Sumber: Ika Nur .C 2017)

- 4) Membuat gambar ombak laut pada wajah sebelah kanan.
Menggunakan *body painting* biru tua agar lebih terlihat.



Gambar 11. Membuat Lengkungan Ombak.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 5) Pada ujung lengkungan ombak di beri *body painting* putih untuk memperlihatkan buih ombak. Untuk memperlihatkan buih ombak di tempel sterofom bulat-bulat.



Gambar 12. Penempelan Sterofoam
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 6) Mengaplikasikan *bodypainting* putih pada bagian tisu yang menonjol untuk membuat pecahan ombak.



Gambar 13. Pengaplikasian *Body Painting* Putih
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 7) Aplikasikan *eyeshadow* biru pada sekitar mata.



Gambar 14. Pengaplikasian *Eyeshadow*
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 8) Pengaplikasian *body painting* biru pada telinga supaya kulit tidak kelihatan warna asli.



Gambar 15. Pengaplikasian *Body Painting* Pada Telinga.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 9) Pengaplikasian *body painting* biru pada leher supaya kulit tidak kelihatan warna asli.



Gambar 16. Pengaplikasian *Body Painting* Pada Leher.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 10) Pengaplikasian *body painting* biru pada telapak tangan supaya kulit tidak kelihatan warna asli.



Gambar 17. Pengaplikasian *Body Painting* Pada Tangan .
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

- 11) Menggunakan pewarna bibir warna biru. paling akhir supaya tidak mengganggu jika *talent* akan makan atau minum.



Gambar 18. Aplikasi Pewarna Bibir.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

C. Proses, hasil dan pembahasan develop (pengembangan)

1. Validasi Desain Oleh Ahli I

a. Validasi desain kostum I

Validasi desain kostum I pada tanggal 18 November 2016. Evaluasi desain pertama adalah pada bagian rok depan yang terbelah dan menggunakan celana menjadi tertutup tanpa menggunakan celana, karena gerakan yang tidak terlalu aktif menjadikan kostum menggunakan rok yang tertutup bagian depan. Panjang rok tetap yang pertama rok diberi *ornament* tetapi tidak digunakan karena baju sudah panjang dan lebar supaya rias fantasi dan asesoris tidak tertutup dengan kostum, karena yang ingin saja tonjolkan pada bagian rias fantasi dan asesoris. Pada awal rencana pembuatan kostum tidak menggunakan lengan, tetapi karena tokoh Air Laut Selatan menari supaya kelihatan seperti gelombang ombak maka menggunakan lengan.



Gambar 19. Desain Kostum I
(Sketsa: Ika Nur .C, 2017)

b. Validasi desain kostum II

Validasi desain kostum II dilakukan pada tanggal 1 Desember 2016. Dari desain pertama diperoleh kostum yang memakai rok tertutup, tidak menggunakan celana. Pada bagian pinggir kostum menggunakan kain yang dikerut untuk memperoleh kesan ombak yang kecil menuju ke pantai. Aksen kain organdi yang dikerut pada leher untuk menutupi leher dan memberi kesan menyatu dengan asesoris, lengan pada kostum panjang terurai yang pada awal desain kostum tidak menggunakan lengan.



Gambar 20. Desain kostum II

(Sketsa: Ika Nur .C,2016)

2. Validasi Desain Oleh Ahli II

a. Validasi desain rias wajah fantasi I

Validasi desain rias wajah fantasi I, asesoris dan *body painting* dilakukan oleh Eni Juniastuti, M.Pd selaku dosen pembimbing. Validasi dilakukan pada tanggal 23 Desember 2016.

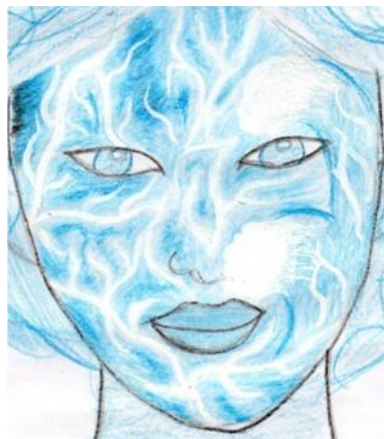
Dari validasi desain I di peroleh hasil validasi rias wajah fantasi yang mengalami banyak perubahan awal desain menggunakan tata rias fantasi dengan tambahan *prostetic* pada bagian samping mulai dari dahi hingga dagu sebelah kiri menjadi *prostetic* seluruh wajah.



Gambar 21. Desain Rias Wajah Fantasi I.
(Sketsa: Ika Nur .C,2016)

b. Validasi desain rias wajah fantasi II

Validasi rias wajah fantasi II dilakukan pada tanggal 19 Januari 2017. Hasil dari validasi kedua adalah rias wajah fantasi yang digunakan adalah *prostetic* pada seluruh wajah untuk membuat pecahan ombak laut yang abstrak tidak beraturan, dan membuat rias wajah fantasi 3 dimensi.



Gambar 22. Desain Rias Wajah fantasi II.
(Sketsa: Ika Nur .C,2016)

c. Validasi desain asesoris I

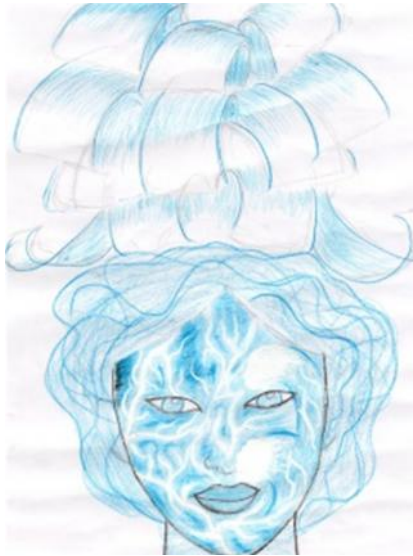
Validasi desain asesoris I dilakukan pada tanggal 29 Desember 2016. Hasil validasi asesoris pertama adalah bentuk lengkung ombak kurang natural dan ukuran asesoris kurang besar tidak sesuai dengan kostum.



Gambar 23. Desain Asresoris Pertama.
(Sketsa: Ika Nur .C,2016)

d. Validasi desain asesoris II

Validasi desain asesoris II dilakukan ada tanggal 15 Januari 2017. Hasil validasi asesoris kedua adalah lengkungan ombak dan ukuran sesuai dengan kostum yang besar dan panjang.



Gambar 24. Desain Asesoris II
(Sketsa: Ika Nur .C,2016)

3. Pembuatan Kostum Dan Asesoris

Kostum di buat dengan menggunakan bantuan penjahit di sesuaikan dengan desain kostum yang telah divalidasi sesuai dengan peran tokoh dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara. Pembuatan kostum membutuhkan waktu satu bulan. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp 455.000,- untuk kain selebar 70 meter dan pembuatan kostum sebesar Rp 500.000,-

Fitting kostum dilakukan sebanyak satu kali, yaitu pada tanggal 15 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu perlunya pengurangan panjang kostum karena keterbatasan lebar panggung sehingga akan mengganggu tokoh lain yang akan bergerak.

Asesoris dibuat sendiri dengan bantuan ayah. Pembuatan asesoris membutuhkan waktu 2 minggu. Biaya yang dibutuhkan untuk membuat asesoris sebesar Rp 30.000,- untuk strimin dan Rp 50.000,- untuk cat.

4. Validasi Rias Wajah Fantasi, *Face Panting* Dan *Body Panting*

a. Validasi Rias Wajah Fantasi I

Validasi rias wajah fantasi I dilakukan pada tanggal 23 Desember 2014. Gradasi warna pada ombak pada bagian dahi kurang terlihat. Garis lengkung ombak kurang natural pada wajah sebelah kiri. Warna putih untuk dasar wajah masih terlihat kulit asli model. Tidak perlu menggunakan alis atau bulu mata.



Gambar 25. Validasi Rias Wajah Fantasi I.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

b. Validasi Rias Wajah Fantasi II

Validasi rias wajah fantasi II dilakukan pada tanggal 27 Desember 2016. Tebal tipis ombak belum terlihat pada bagian sebelah kiri wajah belum terlihat masih kaku. Gradasi warna ombak kurang natural sehingga tidak terlihat jelas warnanya dari kejauhan. Warna dasar putih yang digunakan masih tipis masih terlihat kulit aslinya.



Gambar 26. Validasi Rias Wajah Fantasi II.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

c. Validasi Rias Wajah Fantasi III

Validasi rias wajah fantasi III dilakukan pada tanggal 31 Desember 2016. Ombak pada dahi masih terlalu tebal, garis lengkung kurang terlihat natural dan bentuk ombak masih kaku kurang *natural*.



Gambar 27. Validasi Rias Wajah Fantasi III.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

d. Validasi Rias Wajah Fantasi IV

Validasi rias wajah fantasi IV dilakukan pada tanggal 19 Januari 2017. Warna *bodypainting* kurang biru, terlalu banyak hijau. Bentuk kurang natural. Tisu kurang menempel sehingga saat di warnai tisu sobek dan kulit *telent* terlihat.



Gambar 28. Validasi Rias Wajah Fantasi IV.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

e. Validasi Rias Wajah Fantasi V

Validasi rias wajah fantasi V dilakukan pada tanggal 21 Januari 2017. *Body painting* kurang merata dan kurang tebal. Garis putih kurang kecil masih terlalu besar dan kurang natural.



Gambar 29. Validasi Rias Wajah Fantasi V.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

5. Validasi Asesoris

a. Validasi Asesoris I

Bentuk lengkungan asesoris kurang natural dan terlalu panjang. Warna kurang biru, warna putih pada bagian ujung kurang jelas dan lengkungan kecil pada bagian pinggir masih kurang..



Gambar 30. Validasi Asesoris I.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

b. Validasi Asesoris II

Warna kurang biru, bagian pinggir asesoris lengkung-lengkung diberi warna putih pada bagian atas untuk menyesuaikan dengan rias wajah fantasi.



Gambar 31. Validasi Asesoris II.
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

6. *Prototype* tokoh

Prototype perlu dilakukan untuk memperoleh kesatuan antara kostum, asesoris dan rias fantasi. *Prototype* dilakukan setelah melalui validasi rias fantasi oleh Eny Juniastuti, M.Pd selaku dosen pembimbing, validasi kostum oleh Afif Ghrub Bestari, M.Pd selaku dosen penata kostum.

Kostum, asesoris dan rias fantasi menggunakan warna biru, hitam dan putih. Kemudian pada bagian asesoris di kepala membentuk gulungan ombak yang tinggi dan besar berwarna biru dan putih di bagian ujung asesoris. Rias fantasi yang digunakan kurang sesuai dengan kostum dan asesoris yang digunakan.



Gambar 32. Tokoh Air Laut Selatan
(Sumber: Ika Nur .C, 2017)

D. Proses, hasil dan pembahasan disseminate (penyebarluasan)

Disseminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema *under the sea* karena ingin mengangkat kekayaan laut Indonesia. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada tanggal 26 Januari 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ditujukan untuk anak-anak, remaja dan orang dewasa, dengan tujuan mengenalkan kekayaan laut di Indonesia yang belum banyak orang yang mengetahuinya. Tahapan yang dilalui pada proses *dissiminate* ini meliputi: 1) penilaian ahli

(grand juri), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut adalah 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 tanggal 22 Januari 2017 yang bertempat di Gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dr. Hajar Pamadi, M.Pd (Hons) dari instansi Fakultas Seni dan Bahasa, ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadhona, S.Sn dari instansi *Make up Artist* Yogyakarta, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat. Penilaian yang dilakukan mencakup keaslian tokoh, harmonisasi warna, kreatifitas, teknik *make up*, serta keserasian dari keseluruhan yang ditampilkan. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 36 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu:

- a. *Best of the best* karya mahasiswa Dani Kurniawati dengan tokoh Ratu Mutiara.
- b. *Best make up* karya mahasiswa Nurul Betrik dengan tokoh Kuda Laut.
- c. *Best ikan* karya mahasiswa Sabrina Nadila dengan tokoh *Lion Fish*.
- d. *Best mermaid* karya mahasiswa Rizky Irdia Nawangsari dengan tokoh *Mermaid 1*.

- e. *Best* binatang laut karya mahasiswa Anisa Dewantari dengan tokoh Bintang Laut.
 - f. *Best* air laut karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning dengan tokoh Air Laut Selatan 1.
 - g. *Best* kerang karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu dengan tokoh *Coral* 1.
 - h. *Best* mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania dengan tokoh Putri Mutiara.
2. Gladi Kotor

Gladi kotor yang diselenggarakan pada tanggal 15 Januari 2017 yang bertempat di Gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor di fokuskan pada *fitting* kostum/menyesuaikan kostum dan asesoris pada *talent* yang akan digunakan pada kegiatan Proyek Akhir, setelah mendapatkan koreksi mengenai kostum yang akan ditampilkan semua *talent* bersiap-siap untuk melakukan gladi kotor dengan menggunakan kostum sesuai dengan masing-masing tokoh, setelah para *talent* melakukan gladi kotor selanjutnya peserta Proyek Akhir angkatan 2014 beserta *talent* melakukan gladi kotor yang bertujuan memperkenalkan kepada penonton *beautician* dengan *talent* pada saat *closing* pertunjukan berlangsung serta menutup berakhirnya acara pertunjukan.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada tanggal 25 Januari 2016 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk persiapan pematangan menuju pertunjukan Proyek Akhir yang bertempat di

Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, mengetahui *blocking* dari setiap *talent*, dan mengetahui tentang hasil kostum, asesoris dan rias fantasi yang akan digunakan dalam pertunjukan utama. Namun saat gladi bersih berlangsung tokoh Air Laut Selatan tidak menggunakan kostum, asesoris dan rias fantasi, sehingga tidak dapat mengetahui kostum yang digunakan saat diatas panggung mengganggu tokoh lain atau tidak karena kostum yang panjang, tidak dapat mengetahui apakah asesoris yang digunakan mengganggu saat menari bersama tokoh Air Laut Selatan yang satunya, dan tidak dapat melihat hasil rias fantasi saat diatas panggung dari jarak penonton dan warna rias fantasi yang muncul saat terkena lampu.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema *Under the sea* (dunia bawah laut) yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara telah berhasil di tampilkan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini dihadiri oleh para tamu undangan Wakil Rektor II, Dekan Fakultas Teknik, Wakil Dekan II, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Ketua Prodi, Dosen, Karyawan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, sponsor tiket pertunjukan. Mayoritas yang menyaksikan acara ini adalah anak-anak, remaja dan dewasa durasi untuk pertunjukan 60 menit.

Tokoh Air Laut Selatan menari diiringi musik dan lagu “mutiara dari selatan”, “seperti yang kau minta”, “anaklah ikan”, “dinda dimana” dan “mutiara yang hilang”. Hasil rias fantasi Air Laut Selatan saat diatas panggung di saat terkena *lighting* biru, kostum menjadi berwarna biru sesuai dengan warna laut, warna putih pada bagian kostum terlihat jelas seperti buih ombak, rias fantasi yang digunakan tidak dapat terlihat pecahan ombak karena pecahan ombak kurang jelas sehingga terkena *lighting* biru pecahan ombak menjadi hilang, asesoris yang digunakan warna biru dan putih di bagian ujung menjadi lebih terlihat seperti warna gelombang laut.

Tokoh air Laut selatan saat dilihat dari jarak penonton rias fantasi tidak terlihat karena tenggelam dengan kostum dan asesoris yang digunakan, pecahan ombak tidak terlihat efek tiga dimensi yang ingin di perlihatkan, karena kurang tegasnya pembuatan pecahan ombak, kerut pada pinggir kostum terlihat bagus seperti gelombang laut, asesoris yang digunakan tidak terlihat jelas lengkung-lengkungan ombak, warna kostum, asesoris dengan rias fantasi yang digunakan tokoh Air Laut Selatan tidak menyatu.

Suksesnya pertunjukan dapat dilihat dari jumlah penonton 800 orang, terdiri dari anak-anak, dewasa dan orang tua. Tiket berjumlah 600 terjual habis. Pertunjukan berjalan lancar sesuai dengan *randown* acara dan ketepatan waktu saat acara berlangsung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Rancangan kostum, asesoris dan rias fantasi tokoh Air Laut Selatan dengan sumber ide air laut selatan dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, adalah sebagai berikut;
 - a. Rancangan kostum tokoh Air Laut Selatan mengalami beberapa kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik air laut selatan dengan menerapkan unsur desain garis lengkung pada jubah dan rok, warna biru pada bagian jubah dan rok, warna putih pada bagian pinggir jubah dan rok., dan tekstur pada bagian pinggir kostum. Prinsip desain yang digunakan kesatuan pada bagian kostum, asesoris dan rias fantasi, keseimbangan kostum dan asesoris ukuran dan bentuk kanan kiri sama, proporsi pada kostum dan pinggir kostum yang menyerupai air laut dengan buih ombak pada bagian pinggir kostum. Pada rok dan jubah mempunyai ukuran yang panjang dan lebar untuk menggambarkan laut yang lebar. Pada bagian pinggir menggunakan organdi kerut untuk mendapatkan kesan buih ombak yang menuju ke pantai.
 - b. Rancangan rias fantasi menggunakan unsur desain garis lengkung pada pecahan ombak, warna putih untuk membuat pecahan ombak, warna biru pada

bagian dasar dan warna hitam untuk bagian rias fantasi yang terlihat dalam, prinsip desain yang digunakan kesatuan pada bagian pecahan ombak dengan asesoris, proporsi pada bagian keseluruhan rias fantasi dari bagian pipi kanan, kiri, dahi, dan dagu, irama pada atas rias fantasi. Menggunakan tisu yang ditempel pada seluruh bagian wajah untuk mendapatkan kesan pecahan ombak yang natural dan rias fantasi tiga dimensi.

- c. Rancangan asesoris mengalami beberapa penambahan dengan menerapkan unsur desain yang digunakan adalah garis lengkung pada bagian ujung asesoris kepala untuk lengkungan ombak, warna putih pada bagian ujung asesoris menggambarkan buih ombak dan warna biru untuk dasar warna asesoris menggambarkan warna laut. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan pada bagian kanan dan kiri asesoris kepala dan irama dari ujung asesoris kepala ke pangkal. Ukuran asesoris yang tinggi dan besar memperlihatkan ombak laut pantai selatan yang tinggi dan besar.
2. Penataan kostum dan asesoris, pengaplikasian rias fantasi dan penataan asesoris pada tokoh Air Laut Selatan dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:
 - a. Penataan kostum terdiri dari jubah, manset dan rok. Tambahan aksesoris hiasan pada kostum diletakkan di pinggir rok, jubah dan leher.
 - b. Pengaplikasian rias fantasi berbentuk rias wajah *protestik* wajah yang dibuat menggunakan tisu yang di rekatkan pada wajah membentuk pecahan ombak.

- c. Penataan asesoris tokoh Air Laut Selatan, menggunakan asesoris yang besar dan tinggi untuk menunjang penampilan kostum dan rias fantasi.
3. Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 januari 2017, pukul 13.30 wib, digedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Pentas bertema drama musikal ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta *background* bertemakan dunia bawah laut dengan hewan dan karang-karang.

Tokoh Air Laut Selatan tampil menari di iringi musik dan lagu “mutiara dari selatan”, “seperti yang kau minta”, “anaklah ikan”, “dinda dimana” dan “mutiara yang hilang”, dengan hasil rias fantasi Air Laut Selatan saat diatas panggung di saat terkena *lighting* biru, kostum menjadi berwarna biru sesuai dengan warna laut, warna putih pada bagian kostum terlihat jelas seperti buih ombak, rias fantasi yang digunakan tidak dapat terlihat pecahan ombak karena pecahan ombak kurang jelas sehingga terkena *lighting* biru pecahan ombak menjadi hilang, asesoris yang digunakan warna biru dan putih di bagian ujung menjadi lebih terlihat seperti warna gelombang laut.

Tokoh air Laut selatan saat dilihat dari jarak penonton rias fantasi tidak terlihat karena tenggelam dengan kostum dan asesoris yang digunakan, pecahan ombak tidak terlihat efek tiga dimensi yang ingin di perlihatkan, karena kurang tegasnya pembuatan pecahan ombak, kerut pada pinggir

kostum terlihat bagus seperti gelombang laut, asesoris yang digunakan tidak terlihat jelas lengkung-lengkungan ombak, warna kostum, asesoris dengan rias fantasi yang digunakan tokoh Air Laut Selatan tidak menyatu.

Suksesnya pertunjukan dapat dilihat dari jumlah penonton 800 orang, terdiri dari anak-anak, dewasa dan orang tua, serta 600 tiket terjual habis. Pertunjukan berjalan lancar sesuai dengan *rundown* acara dan ketepatan waktu saat acara berlangsung.

B. Saran

1. Rancangan:
 - a. Perancang hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diberikan dalam drama musikal.
 - b. Untuk membuat rias *prostetik* agar kuat dan kokoh sebaiknya menggunakan kosmetik yang tahan lama dan menggunakan lem yang sangat rekat supaya tisu tidak mengelupas terkena keringat.
 - c. Untuk bentuk rias fantasi tiga dimensi harus benar-benar muncul, karena dari jarak pandang penonton yang jauh tidak akan terlihat.
2. Hasil
 - a. Mempertimbangkan letak pecahan ombak pada rias wajah fantasi supaya terlihat natural.
 - b. Penyimpanan kostum harus dengan hati-hati karena kostum mudah rusak, karena kain yang digunakan tipis dan ukuran kostum yang lebar membuat penyimpanan kostum harus dengan rapi.

- c. Penyimpanan asesoris dengancara digantung karena bahan yang digunakan untuk membuat asesoris sangat mudah rusak.
3. Pergelaran
 - a. Proses persiapan pertunjukan dibuat lebih matang untuk meminimalisir kekurangan dan kesalahan saat pertunjukan berlangsung.
 - b. Kurangnya komunikasi antara tokoh Air Laut Selatan A dan B sehingga membuat tokoh Air Laut Selatan A dan B tidak menyatu saat diatas panggung.
 - c. Memperlihatkan tampilan rias wajah fantasi yang diterapkan sehingga pecahan ombak yang diterapkan supaya terlihat dari jarak penonton
 - d. Kurangnya persiapan panitia sehingga tidak mengerti tugas masing-masing setiap panitia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobsusanto, (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsi*. Diambil pada tanggal 9 April 2017, pukul 20.00 WIB dari www.seputarpengetahuan.com
- Chodijah. (1982). *Disain busana*. Jakarta: CV. Petra Jaya
- Dewi. K. (1986). *Pengetahuan dan seni tata rambut modern*. Jakarta: Yayasan Institut Andragogi Indonesia.
- Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- I Made Asdhiana. (2016). *Wisata bahari menjadi strategis*. Diambil pada tanggal 14 Febuari 2017, pukul 22.10 WIB dari www.travel.kompas.com
- Lubis dan Saut Maruli. (2006). *Oceanografi Indonesia*. Program Studi Oceanografi. ITB : Bandung
- Martono. (2006). *Studi variabilitas lapisan atas perairan samudera hindia berbasis model laut dalam prosiding seminar nasional aplikasi sains dan teknologi*
- Marwanti, (2000). *Desain Penyajian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Min. (2016). *Daftar nama laut di Indonesia berdasarkan letaknya*. Diambil pada tanggal 11 April 2017, pukul 12.30 WIB dari www.pelajarsekolahonline.com
- Pudji Priyanto. W., (2004). *Tata teknik pentas*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Santosa, E. Subagyo, A., Madiyanto, H., dkk. (2008). *Seni teater*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Soetedja. Z., (2014). *Seni budaya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sony Kartika. D, (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Depok: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Suherli dan Djuharie. S, (2005) *Panduan membuat karya Tulis*. Bandung: Yrama Widya,.
- Warsono, I., (2017). *Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat Dan Pesisir, Dinas Kelautan dan Perikanan, Bantul*.

Widarwati, S., (1993). *Disain busana I*. Yogyakarta: FPTK-IKIP Yogyakarta.

_____, (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: FPTK-IKIP Yogyakarta.

_____, (2000). *Disain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Widjiningsih, (1983). *Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: FPTK-IKIP Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah cerita Sabda Raja Mutiara

SABDA RAJA MUTIARA

BY. AFIF GHURUB BESTARI

SCENE 1

Tokoh : Naira, Leida, Moma, Anemon 1&2

Neira : Ini aku yang menemukan!, Berarti ini milikku!

Leida : Tapi aku yang melihat duluan. Berarti ini untukku!

Moma : Sudah-sudah jangan berebut, anak-anak, ini ibu bawakan dua pipet, kalian bias minum bersama.

BLOKING

Moma : Karena kalian sudah berlaku manis dan berbagi, ibu akan bercerita tentang “Sabda Raja Mutiara”

SCENE 2

Tokoh : Aldivo, Ladiva, Perlo, Perviti, Air Laut Selatan 1&2, Lona, Sely.

Aldivo : Bagaimana bias begini? Ladiva, mengapa mutiara yang dihasilkan Perfiti begini bentuknya? Tak empurna sama sekali. Padahal aku beri nama Perfiti, agar mutiara yang dihasilkan Perfect dan Beuty. Bagaimana kau mengajarnya Ladiva?

Ladiva : Maaf raja tapi saya sudah mengajarnya setiap hari.

Aldivo : Perfiti, apakah kau tidak mengindahkan apa yang diajarkan ibumu?

Perfiti : Sudah ayah, tapi mohon maaf saya tidak tahu, mengapa jadinya
begini.

Aldivo : walau beda warna, aku, ibumu, kakakmu, semua bias menghasilkan
mutiara bulat sempurna. Mengapa kamu tidak?

Perlo : Jangan usir Perfiti ayah, saya yang akan pergi, mencari tahu kenapa
hal ini bisa terjadi.

Lona dan Selly menghibur Perfiti

Lona & Selly : Sudah Perfiti, jangan sedih kami akan menghiburmu.

SCENE 3

Tokoh: Antag, Ler, Krak, Ngadu, Coral 1&2

Antag : Hahahaha... sudah lama aku ingin merebut kerajaan Raja Mutiara.

Ler : Bllrrrr...aku yang akan jadi panglimanya yak an bllrrrr

Antag : Heh.. lihat.. itu Krak dan Ngadu para patih dari Kerajaan Mutiara.

Ler : Bllrrrr.. teman-teman yang agung, marilah singga sebentar... bllrrrr.

Krak : Hai... boleh.. boleh..

Ngadu : Okeellaaahhhh..

Antag : Kami punya rencana yang luar biasa maukah kalian bergabung?

Ler : Bllrrrr.. Kalian...akan mendapatkan gaji lebih besar jika bergabung
bersama kami.

Krak : hmmm.. apa yang harus kami lakukan? Atau.

Ngadu : Kami harus bagaimana?

Antag : Gulingkan Tahta raja mutiara saat sedang ada masalah dengan keluarganya saat ini!

Ler : Bllrrrr... Laporkan bahwa penasehat istana yang telah meracuni Perfiti dengan perantara Lona. Pasti penasehat istana akan dihukum dan kekuatan kerajaan akan melemah.. bllrrrr.. lemah.. hahahaha

Krak : setuju!!!

Ngadu : sip sip sip

SCENE 4

Tokoh: Perlo, Giru, Riap, Tula, Dovin

Perlo : Hai teman-teman

Giru, Riap : yaaaa... Perlo

Tula, Dovin : Ada apa?

Perlo : Maukah kaliah menemaniku mencari tahu mengapa Perfiti tak bias menghasilkan mutiara bulat sempurna?

Giru, Riap : Mau, mau...

Tula, Dovin : Oke, siap bosss

Giru : Tapi kita mesti kemana?

Riap : Bagaimana kalau kita ke Ratu Keke, mungkin dia tahu.

Perlo : Setuju, mari berangkat.

SCENE 5

Tokoh: Angel fish 1,2,3,4, Keke, Hoors, Lepu, Gofi, Stari

Keke : Hai teman-taman, Laut indah hari ini, terumbu mekar elok saat ini, tapi mengapa htiku sunyi?

Hoors : cie... mungkin kau sedang mencari pangeran tambatan hati, dari pada galau, mari kita bermain bersama.

SCENE 6

Tokoh: Perlo, Giru, Riap, Dovin, Keke

Perlo : Permisi sang putri, andakah sang ratu Keke? Bolehkah aku bertanya? Tahukah putri dimana makhluk pintar yang dapat kutanya mengapa mutiara yang dihasilkan adikku tidak bias bulat sempurna?

Keke : Wahai pangeran, pergilah kau kelaut utara, dank au akan bertemu Cubu. Bergurulah padanya

SCENE 7

Tokoh: Perlo, Giru, Riap,Tula, Dovin, Ler

Ler : Bllrrrr... Hey.. kalian mau kemana? Bllrrrr

Perlo : Kami akan kelaut utara menemui cubu

Ler : Bllrrrr.. aku tahu, terus sajalah kau lewati jalan ini hingga ada belokan, dan kau ikuti sajalah belokan itu, terus belok, belok lagi, belok lagi, ikuti lagi, belok lagi, lagi belok lagi, ikuti terus.. bllrrrr.

SCENE 8

Tokoh: Antag, Perlo, Giru, Eiap, Tula, Dovin

Antag : Berani-beraninya kalian lewat daerahku.. akan ku binasakan kalian.

Riap : Kami salah apa?

Giru : Kami hanya lewat.

Perlo : Ini juga jalan umum

Antag : Rasakn ini!

SCENE 9

Tokoh: Air Laut Utara 1&2, Cubu, Perlo, Giru, Riap, Tula, Dovin

Perlo : Hmm.. maaf.. Kau kah Cubu?

Cubu : Yaa.. akulah cubu. Aku sudah tau maksud kedatanganmu. Adikmu Perfii memang sudah berusaha membuat mutiara sempurna. Hanya bentuknya saja yang kurang sempurna, tapi lohatlah kilaunya, semakin lama akan semakin luar biasa. Pilanglah, dan katakana pada ayahmu, kilau Perfiti semakin lama akan semakin berwarna-warni seperti spectra cahaya matahari. Tak perlu risau, karena harganya akan lebih mahal, dibandingkan dengan mutiara bulat bundar. Itulah yang dinamakan mutiara Baroque. Jika kau tak segera pulang, keselamatan tahta ayahmu terancam. Pulanglah...

Perlo : baiklah aku akan segera pulang.

SCENE 10

Tokoh: Perlo, Aldivo, Ladiva, Perfiti, Laut Selatan 1&2

Perlo : Ayah, Ibu, saya pulang saya sudah bertemu makhluk paling pintar. Civa Eyes yang bernama cubu, cubu berkata, bahwa tidak ada masalah apabila Perfiti bentuk mutiaranya tidak sempurna, sebab itu makin lama akan seakin indah dan mahal harganya dan orang-orang menamainya mutiara baroque.

Aldivo : Kau memang putra ayah yang luar biasa.

Ladiva : Aku sangat merindukanmu nak..

Perfiti : Terimakasih kakak Perlo

SCENE 11

Tokoh: Moma, Neira, Leida, Anemon 1&2

Moma : begitulah cerita “Sabda Raja Mutiara” bahwa kita tidak pernah ada yang sama. Namun, jika kita bias menghargai perbedaan kita itu akan menjadi hal yang luar biasa. Oleh sebab itu, Neira, Leida kalian harus selalu rukun, sebab tak akan pernah ada hal yang sama dalam kehidupan kita, hargailah keberagaman dan perbedaan kita.

Neira : iya ibu

Leida : baik ibu

Lampiran 2. Susunan Kepanitiaan Sabda Raja Mutiara

Tabel 1. Susunan kepanitiaan Sabda Raja Mutiara

No	Jabatan	Nama
1.	Ketua	Tiara Ramadania
2.	Sekretaris	1. Tika Nur Fadilah 2. Febi Rahmadhani
3.	Bendahara	1. Astri Sylvia Suanda 2. Febriana Leoni Maria
4.	Sie Acara	1. Felasufah 2. Nia Alfia Kamalia 3. Rizky Irdia Nawangsari 4. Dany Kurnia Wati
5.	Sie Humas	1. Kukut Hevika Desya Asmara 2. Novita Sulistia 3. Pradita Inggar Kusuma 4. Afifah Nurul Aulia
6.	Sie PDD	1. Yazmin P. Azika 2. Sabrina Nadilah 3. Vicky Anita Sari 4. Putri Cahaya Ningrum
7.	Sie Konsumsi	1. Lutfi Puji Rahayu 2. Ika Nur Cahyaning 3. Wika Nur Kharima 4. Tiara Mayang Ayu
8.	Sie Perlengkapan	1. Wily Melisiana 2. Nita pratiwi 3. Mela Puspa Asri 4. Chintia Rizki Amalia 5. Venna Asteria Dewi
9.	Sie KSK	1. Nurul Betrik Hidayati 2. Dyah Ayu Vivi E.S 3. Rany Agustiwi
10.	Sie Kebersihan	Vivi Anisa Septu Latif
11.	Sie Sponsorship	1. Anisa Dewantari Amarullah 2. Sukma Wilujeng Wicaksono 3. Mentari Pangestiwi
12.	Sie Keamanan	1. Devita Dian Moerty Dewi 2. Marsa Aina

(Sumber: Kepanitiaan pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara, 2016)

Lampiran 3. Tokoh Air Laut Selatan Di atas Pangung



(Sumber: Mataram Photografer)

Lampiran 4. *Beutycian* dan *Talent*.



(Sumber: dokumentasi PDD)

Lampiran 5. Penerimaan Penghargaan *Best Air Laut*.



(Sumber: Mataram Photografer)

Lampiran 6. Foto bersama dosen pembimbing



(Sumber: Mataram Photografer)

Lampiran 7. Panggung



(Sumber: Mataram Photografer)