

**TATA RIAS FANTASI ANGELFISH CHEVRON 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 :**

**FEBRIANA LEONI MARIA**

**14519134017**



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

**HALAMAN PENGESAHAN**

Proyek Akhir

**TATA RIAS FANTASI ANGELFISH CHEVRON  
DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL  
SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh:


**FEBRIANA LEONI MARIA  
NIM. 14519134017**

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 Tangan	Tanggal
Asi Tritanti M. Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		7 April 2017
Dra. Zahida Ideawati Sekretaris		11 April 2017
Afif Ghurub Bestari M, Pd. Penguji		11 April 2017

Yogyakarta, 12 April 2017  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febriana Leoni Maria  
NIM : 14519134017  
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan  
Judul proyek akhir : Tata Rias Fantasi Angelfish Chevron dalam  
Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

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

Yogyakarta, 11 Maret 2017  
Yang menyatakan



Febriana Leoni Maria  
NIM. 14519134017

**TATA RIAS FANTASI ANGELFISH CHEVRON DALAM  
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL  
SABDA RAJA MUTIARA**

Oleh:

**FEBRIANA LEONI MARIA  
NIM. 14519134017**

**ABSTRAK**

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan rancangan kostum dan asesoris, rancangan tata rias wajah fantasi (*face painting*) dan *body painting*, rancangan penataan rambut, tokoh Angelfish Chevron pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara; 2) menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum pada tokoh Angelfish Chevron pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara. 3) menampilkan tokoh Angelfish Chevron pada pertunjukan 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, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide 2) *design* membahas tentang desain kostum, desain asesoris, desain *face painting*, desain penataan rambut, desain pertunjukan 3) *develop* membahas tentang validasi desain 4) *diseminatte* membahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian ahli grand juri, gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2016 – Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari Proyek Akhir yaitu: 1) hasil rancangan kostum dan asesoris dengan unsur desain garis lengkung dan warna oranye biru dengan menerapkan prinsip desain keselarasan, keseimbangan, dan pusat perhatian, *face painting* dengan unsur desain garis lengkung dan warna oranye biru dengan garis coklat serta menerapkan prinsip desain keseimbangan, penataan rambut menerapkan unsur desain garis dan warna menerapkan warna oranye dan biru; 2) diwujudkan tatanan kostum berupa *blouse* dan rok pendek, *face painting* wajah menggunakan warna *base* oranye dan biru serta dibuat garis-garis warna coklat menyerupai sisik Angelfish Chevron, penataan rambut fantasi bebas dengan penataan *top mess* atau puncak; 3) dan dilaksanakan pertunjukan Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Angelfish Chevron pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata kunci: *tata rias fantasi, Angelfish Chevron, drama musikal sabda raja mutiara*



**FANTASY MAKE UP OF ANGELFISH CHEVRON IN THE  
MUSICAL DRAMA SHOW OF  
SABDA RAJA MUTIARA**

By:

**FEBRIANA LEONI MARIA  
NIM. 14519134017**

**ABSTRACT**

*This last project is having aims to; 1) produce the costume plan and accessory, fantasy makeup (face painting) and body painting, hairdo, Angelfish Chevron figure in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara; 2) apply the fantasy makeup, hairdo, body painting, and the costume of Angelfish Chevron figure in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara; 3) present the Angelfish Chevron figure in the musical drama show of Sabda Raja Mutiara.*

*The methods which are used to achieve the aim is using 4D development model, that are; 1) define, discusses the story analysis, character, and the figure characteristic, source of the idea, development of the idea; 2) design, discusses the costume design, accessory design, face painting design, hairdo design, show design; 3) develop, discusses the validation design; 4) disseminate, discusses the planning of the show, assessment of grand jury, rehearsal, general rehearsal. The place and time of development are done in the laboratory of Study Program of Cosmetology and Beauty, Technique Faculty, Yogyakarta State University for three months, start from October 2016 to January 2017.*

*The results of this last project are; 1) costume plan and accessory with elements of curve line, and blue orange color applied with principle of harmony, balance, and attention center, face painting with elements of curve line and brown line blue orange color applied with principle of balance, hairdo applied with element of line, and the color applied with orange and blue; 2) the costume plan is blouse and short skirt, face painting using blue and orange base color and applied with brown lines resemble the shells of Angelfish Chevron, hairdo using free fantasy with top mess on the crown of the head; 3) the musical drama show of Sabda Raja Mutiara presenting the Angelfish Chevron figure was conducted on January 26<sup>th</sup>, 2017 at 13:30 in the auditorium room of Yogyakarta State University.*

*Keywords: fantasy makeup, Angelfish Chevron, musical drama of sabda raja mutiara.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan kasih dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini yang berjudul “Sabda Raja Mutiara” yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017 dapat terlaksana dengan baik.

Dalam kelancaran penulisan kegiatan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih tersebut penulis sampaikan kepada Yth. Bapak/Ibu:

1. Asi Tritanti, M. Pd selaku Ketua Program studi Tata Rias dan Kecantikan, serta selaku dosen pembimbing Proyek Akhir
2. Afif Ghurub Bestari, M. Pd selaku dosen penguji Proyek Akhir serta selaku perancang dan sutradara pertunjukan Drama Musikal Proyek Akhir.
3. Dra. Zahida Ideawati selaku sekretaris penguji Proyek Akhir.
4. Elok Novita S.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik Tata Rias dan Kecantikan.
5. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr.Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan.

8. Kedua orang tua yang telah memberi semangat dan motivasi baik spiritual maupun materi.
9. Teman-teman dan seluruh pihak yang penulis tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan, demi perbaikan dimasa mendatang.

Akhirnya diucapkan banyak terimakasih, semoga laporan Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca, setidaknya sebagai suatu bacaan tambahan seputar pengetahuan tentang dunia tata rias dan kecantikan.

Yogyakarta, 11 Maret 2017



Febriana Leoni Maria

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan .....	6
F. Manfaat .....	7
G. Keaslian Gagasan .....	8

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita .....	9
1. Pengertian Sinopsis .....	9
2. Angelfish Chevron .....	9
B. Sumber Ide .....	10
1. Pengertian Sumber Ide .....	10
2. Pengembangan Sumber Ide.....	10
C. Desain .....	12
1. Pengertian Desain.....	12
2. Prinsip Desain .....	12
3. Unsur Desain.....	14
D. Kostum dan Aksesoris Pendukung.....	17
1. Kostum.....	17
2. Jenis-jenis Kostum/ Busana.....	19
3. Asesoris .....	20
E. Tata Rias Wajah .....	21
1. Pengertian Tata Rias .....	21
2. Tata Rias Fantasi .....	21
F. Penataan Rambut.....	22
1. Penataan bebas/ <i>free style</i> .....	22
2. Penataan <i>Alegoris</i> .....	23
3. Penataan <i>Historis</i> .....	23

G. <i>Face Painting/ Body Painting</i> .....	23
H. Pagelaran .....	24
1. Pengertian Drama Musikal.....	24
2. Pengertian Panggung.....	24
3. Tata Cahaya ( <i>Lighting</i> ) .....	26
4. Pengertian Musik .....	27

### **BAB III KONSEP RANCANGAN**

A. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	28
1. Analisis Cerita.....	28
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh .....	28
3. Analisis Sumber Ide .....	29
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	30
B. <i>Desain</i> (Perencanaan).....	30
1. Desain Kostum .....	30
2. Desain Asesori .....	34
3. Desain <i>Face Painting</i> .....	35
4. Desain Penataan Rambut.....	35
5. Desain Pergelaran.....	36
C. <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	37
1. Validasi Desain .....	37
2. Validasi Tata Rias Wajah.....	37
3. Validasi Penataan Rambut .....	38
4. <i>Prototype</i> Hasil Karya Pengembangan .....	38
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) .....	38
1. Rancangan Pergelaran.....	38
2. Penilaian Ahli Grand Juri.....	39
3. Gladi Kotor .....	39
4. Gladi Bersih .....	39
5. Pergelaran.....	39

### **BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> .....	40
B. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Desain</i> .....	40
1. Kostum .....	41
2. Asesoris .....	42
3. <i>Face Painting</i> .....	44
4. Penataan Rambut.....	47
C. Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> .....	49
1. Validasi desain oleh ahli I.....	49
2. Validasi desain oleh ahli II.....	51
3. Pembuatan kostum dan asesoris.....	53
4. Validasi rias wajah, <i>face painting</i> dan <i>body painting</i> oleh ahli II.....	54
5. Validasi Penataan Rambut .....	56
6. <i>Prototype</i> Tokoh.....	58
7. Validasi Ahli III .....	59



D. Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> .....	60
1. Gladi Kotor .....	60
2. Gladi Bersih .....	61
3. Pergelaran Utama .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	65
1. Rancangan .....	66
2. Hasil .....	66
3. Pergelaran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Susunan Acara Pergelaran .....	69
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis panggung arena .....	25
Gambar 2. Jenis panggung <i>proscenium</i> .....	25
Gambar 3. Jenis panggung <i>thrust</i> .....	26
Gambar 4. Angelfish chevron .....	30
Gambar 5. Desain tokoh angelfish chevron .....	32
Gambar 6. Desain <i>blouse</i> .....	33
Gambar 7. Desain rok .....	33
Gambar 8. Desain sumping .....	34
Gambar 9. Desain asesor anggul .....	34
Gambar 10. Desain rias wajah .....	35
Gambar 11. Desain penataan rambut .....	35
Gambar 12. Rancangan panggung .....	36
Gambar 13. Desain rancangan dan hasil kostum .....	42
Gambar 14. Membentuk pola .....	43
Gambar 15. Memotong pola .....	43
Gambar 16. Pemberian warna .....	44
Gambar 17. Pembersihan wajah .....	44
Gambar 18. Pemakaian pelembab .....	45
Gambar 19. Pengaplikasian <i>face painting</i> .....	45
Gambar 20. Pengaplikasian <i>face painting</i> .....	45
Gambar 21. Pengaplikasian <i>eyeshadow</i> .....	46
Gambar 22. Pemasangan bulu mata .....	46
Gambar 23. Pemberian koreksi mata .....	46
Gambar 24. Penggambaran pola sisik .....	47
Gambar 25. Gambar pola bibir .....	47
Gambar 26. Dasar bun .....	48
Gambar 27. Pemberian warna spon ati .....	49
Gambar 28. Rancangan desain kostum .....	50
Gambar 29. Rancangan desain wajah .....	52
Gambar 30. Rancangan desain sanggul .....	53
Gambar 31. Validasi rias wajah fantasi I .....	54
Gambar 32. Validasi rias wajah fantasi II .....	55
Gambar 33. Validasi rias wajah fantasi III .....	56
Gambar 34. Validasi penataan rambut I .....	57
Gambar 35. Validasi penataan rambut II .....	57
Gambar 36. Validasi penataan rambut III .....	58
Gambar 37. <i>Prototype</i> tokoh .....	59
Gambar 38. Penataan panggung .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto pada saat tokoh Angelfish Chevron tampil .....	70
Lampiran 2. Foto pada saat tokoh Angelfish Chevron tampil .....	70
Lampiran 3. <i>Beatucian</i> dan <i>talent</i> diatas panggung .....	71
Lampiran 4. Foto bersama dosen pembimbing .....	71

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau besar maupun kecil yang dipisahkan oleh lautan. Indonesia juga diapit oleh dua samudra, yaitu samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Memiliki wilayah perairan yang luas membuat Indonesia menjadi negara yang kaya akan sumber daya laut. Banyak jenis ikan dan terumbu karang yang hidup di setiap perairan laut Indonesia. Perairan yang hangat dan arus yang tidak terlalu besar menjadikan perairan Indonesia banyak dihuni oleh ikan dan tumbuhan laut. Banyak pula ikan dari luar wilayah perairan Indonesia bermigrasi ke perairan Indonesia pada musim-musim tertentu untuk mencari makan dan berkembang biak.

Indonesia juga dikenal dengan jenis ikannya yang beragam, namun banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengenal atau belum tahu tentang berbagai jenis hewan biota laut. Salah satunya ikan Angelfish disebut Angelfish, karena bentuk dan warnanya yang menarik dan gerakannya yang tenang. Habitat asli ikan ini berasal dari perairan Amazon, Brazil, Columbia dan Peru di wilayah Amerika Selatan. Indonesia mempunyai habitat ikan ini namun habitatnya sudah sedikit dan sudah jarang ditemukan, karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga keindahan dan kekayaan laut Indonesia.



Kekayaan dan keindahan laut Indonesia yang kurang dijaga menyebabkan rusaknya ekosistem yang dapat merusak keindahan laut diantaranya adalah (1) membuang sampah ke laut dan pantai yang dapat mencemari air laut, (2) penggunaan pupuk dan pestisida buatan pada lahan pertanian turut merusak terumbu karang di lautan, (3) boros menggunakan air, karena semakin banyak air yang digunakan semakin banyak pula limbah air yang dihasilkan dan akhirnya mengalir ke laut. Limbah air tersebut biasanya sudah mengandung bahan kimia, (4) membuang jangkar pada pesisir pantai secara tidak sengaja akan merusak terumbu karang yang berada di bawahnya, (5) penambangan pasir atau bebatuan di laut dan pembangunan pemukiman di pesisir turut merusak kehidupan terumbu karang, (6) masih banyak yang menangkap ikan di laut dengan menggunakan bom dan racun sianida.

Menyikapi permasalahan tersebut perlunya generasi muda untuk memperbaiki dan melestarikan hasil laut dan lingkungan agar hasil kekayaan laut tidak punah dengan seiring berjalannya waktu melalui pendidikan karakter salah satunya pertunjukkan yang sarat akan pesan moral. Pendidikan karakter dapat diajarkan sejak dini di lingkungan *formal* maupun *non formal*, lingkungan sekitar dan melalui suatu pertunjukan drama musikal. Untuk mengundang minat masyarakat khususnya generasi muda yaitu anak-anak maupun remaja maka dibutuhkan sosialisasi melalui drama musikal yang dikemas secara modern, inovatif, kreatif dan imajinatif yang akan memasuki dunia bawah laut.

Kurangnya pengenalan pementasan drama musikal bagi anak-anak yang mengusung tema bawah laut, maka mahasiswa Prodi Tata Rias Dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud untuk menyelenggarakan seni drama musikal. Drama musikal akan lebih memasuki dunia fantasi, karena didalam seni pertunjukan drama musikal dapat mencakup seni tari, seni musik, seni tarik suara dan drama itu sendiri. Pementasan drama musikal Sabda Raja Mutiara akan menggunakan konsep berbagai jenis binatang laut yang ada di Indonesia, salah satunya ialah ikan Angelfish Chevron.

Ikan Angelfish Chevron tersebut diimajinasikan sebagai ikan yang mempunyai warna cantik dan menarik. Ikan Angelfish Chevron juga mempunyai sirip yang berwarna indah dan menawan. Warna-warna pada ikan Angelfish Chevron pada umumnya didasari warna oranye biru dan terdapat warna coklat pada bagian-bagian tertentu. Bukan hal yang mudah untuk mengembangkan sebuah tokoh yang berasal dari hewan, tumbuhan maupun terumbu karang. Diperlukan analisis yang kuat untuk mewujudkan tokoh imajinasi tersebut menjadi nyata.

Hal yang menunjang penampilan dari pementasan teater drama musikal tersebut salah satunya adalah kostum dari masing-masing tokoh. Kostum yang dikenakan dalam pementasan Sabda Raja Mutiara tersebut haruslah mencerminkan dari karakteristik tokoh tersebut. Selain itu kostum yang dikenakan pun haruslah luwes, sehingga akan lebih mudah dalam ruang gerak dari masing-masing tokoh. Penggunaan kostum dari

drama musikal pada umumnya masih menggunakan kostum yang masih sederhana, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa tata rias untuk menemukan konsep penataan kostum yang lebih inovatif dan kreatif.

*Make-up* yang digunakan untuk mewujudkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Sabda Raja Mutiara diperlukan teknik merias yang berbeda dari *make-up* cantik, yaitu dengan menggunakan *make-up* fantasi. Tidak mudah untuk membuat tampilan fantasi binatang laut pada wujud manusia. Diperlukannya teknik-teknik khusus untuk mewujudkannya. Untuk merancang Angelfish Chevron tidak mudah diperlukan mencari ide untuk membagi bentuk Angelfish Chevron menjadi bagian-bagian kostum, aksesoris, tata rias dan tata rambut. Dengan demikian Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan yang direncanakan diselenggarakan pada 26 Januari 2017, berbentuk drama musikal ini mengusung cerita yang memiliki pesan moral mencintai biota laut Indonesia yang berjudul Sabda Raja Mutiara.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengenal atau belum tahu tentang berbagai jenis hewan biota laut.
2. Kekayaan dan keindahan laut Indonesia yang kurang dijaga menyebabkan rusaknya ekosistem yang dapat merusak keindahan laut.
3. Kurangnya pengenalan pementasan drama musikal bagi anak-anak yang mengusung tema bawah laut.
4. Untuk membuat tampilan fantasi binatang laut pada wujud manusia tidak mudah.
5. Sulitnya merancang bagian-bagian kostum dan asesoris pada bentuk Angelfish Chevron.
6. Untuk merancang asesoris dalam bentuk Angelfish Chevron tidak mudah.
7. Sulitnya mengaplikasikan tata rias fantasi pada wujud Angelfish Chevron.
8. Membuat tatanan rambut dalam bentuk Angelfish Chevron tidak mudah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan dibatasi tentang bagaimana merancang kostum, merancang tata rias fantasi, merancang sanggul dan asesorisnya, serta mengaplikasikan dan menata pada talent Angelfish Chevron serta mempergelarkan pada pertunjukan drama musical Sabda Raja Mutiara.

#### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana merancang kostum dan asesoris, tata rias fantasi, dan tata rias rambut tokoh Angelfish Chevron dalam pertunjukan drama musical Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum dan aksesoris, mengaplikasikan tata rias wajah fantasi, serta menata rambut tokoh Angelfish Chevron dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh binatang laut secara keseluruhan pada pertunjukan drama musical Sabda Raja Mutiara.

#### **E. Tujuan**

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

1. Menghasilkan rancangan kostum dan asesoris, rancangan tata rias wajah fantasi (*face painting*) dan *body painting*, rancangan penataan rambut, tokoh Angelfish Chevron pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
2. Menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan kostum pada tokoh Angelfish Chevron pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Angelfish Chevron pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.



## **F. Manfaat**

Adapun manfaat dari diselenggarakannya pertunjukan Sabda Raja Mutiara adalah:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Wahana menerangkan ilmu pengetahuan dalam bidang Tata Rias dan Kecantikan khususnya dalam menggali sumber ide cerita dari cerita bawah laut.
  - b. Menambah pengetahuan tentang cara membuat desain tata rias yang disesuaikan dengan busana, karakter, *setting* panggung, *lighting*, properti, musik serta cerita dalam drama musikal.
  - c. Mampu menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
  - d. Media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide-ide baru.
  - e. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.
  - f. Mengembangkan konsep tokoh dunia bawah laut dalam tata rias menjadi konsep tokoh secara nyata dan fantasi.
2. Bagi Lembaga Pendidikan
  - a. Mengevaluasi hasil belajar untuk prestasi mahasiswa.
  - b. Menghasilkan perias-perias muda yang mampu bersaing dalam bidang tata rias.

- c. Melahirkan calon mahasiswa muda yang professional yang dapat berkarya di bidang kesenian.
  - d. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat
- a. Menambah wawasan tentang cerita dunia bawah laut.
  - b. Memperoleh informasi bahwa Tata Rias dan Kecantikan mampu mengadakan pertunjukan yang menarik untuk disajikan.
  - c. Menambah pengetahuan baru dalam menciptakan ide-ide kreatif di bidang Tata Rias dan Kecantikan yang dapat diterima oleh masyarakat.
  - d. Mengenalkan tentang cinta biota laut Pesan moral untuk mencintai dunia laut.

### **G. Keaslian Gagasan**

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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Sinopsis Cerita

##### 1. Pengertian Sinopsis

Sinopsis merupakan ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis atau ringkasan abstraksinya (KBBI, 2016). Imron Rosidi (2009: 52) mengatakan sinopsis adalah ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel atau drama. Sofia Sinaga dan Basuki (2016: 10) mengatakan sinopsis adalah iktisar sebuah karya yang memberikan gambaran umum tentang karya tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas sinopsis adalah ringkasan cerita yang mengutamakan alur dari sebuah karya cerita.

##### 2. Angelfish Chevron

Menceritakan tentang Angelfish Chevron yang menari bersama ketiga Angelfish lainnya dalam cerita Sabda Raja Mutiara. Angelfish ialah termasuk ikan bertulang sejati. Salah satu ikan Angelfish yang unik yaitu *Angelfish Chevron Tang*. Chevron Tang , juga dikenal sebagai *Hawaii Bristletooth*, *Surgeonfish*, *Hawaii*, atau *Black Surgeonfish*, memiliki bentuk tubuh oval yang memancar, mempunyai tanda yang bisa berubah pada seiring bertambahnya umur, ketika muda adalah oranye terang dengan tanda ungu pada tubuh dan sirip. Ketika dewasa, tanda-

tanda terang berubah warna coklat zaitun dengan garis tipis pada tubuh. Disebut Angelfish, karena bentuk dan warnanya yang menarik dan gerakannya yang tenang. Habitat asli ikan ini berasal dari perairan Amazon, Brazil, Columbia dan Peru di wilayah Amerika Selatan (Budi Prasetijo, 2011).

## **B. Sumber Ide**

Berdasarkan sumber ide yang dibahas menurut para ahli adalah sebagai berikut:

### **1. Pengertian sumber ide**

Sri Widarwati (2000: 58) mengatakan sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide.

Triyanto, N. Fitrihana, M. Adam Jerusalem (2011: 58) mengatakan sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan sumber ide adalah ide dari seorang perancang untuk membuat suatu karya.

### **2. Pengembangan sumber ide**

Triyanto, Noor Fitrihana, M. Adam Jerusalem ( 2011: 22) mengatakan pengembangan bentuk merupakan kemampuan mengolah suatu objek menjadi gubahan-gubahan, atau bentuk baru, tetapi tidak meninggalkan

bentuk asli. Dharsono Sony Kartika (2004: 42) teori pengembangan sumber ide di bagi menjadi 4, yaitu:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans= pindah) wujud atau figure dari objek lain ke objek yang digambar.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide itu terdapat teknik *stilisasi, disformasi, transformasi dan distorsi*.



## C. Desain

Disain dalam sebuah seni, digunakan sebagai penentu langkah awal yang akan digunakan dalam sebuah rancangan.

### 1. Pengertian desain

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 195) mengatakan desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar.

Marwanti (2000: 3) mengatakan disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Hery Suhersono (2005: 11) disain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

Dengan demikian dapat disimpulkan disain merupakan proses rancangan seorang kreator meliputi pertimbangan, cipta, rasa, seni, garis, bentuk, ukuran warna, dan figure yang berbentuk gambar.

### 2. Prinsip Desain

Sri Widarwati (2000: 15) mengatakan prinsip-prinsip disain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain meliputi:

a. Harmoni/ keselarasan

Marwanti (2000: 14) mengatakan harmoni adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis terpenting mengikuti bentuk obyeknya.

b. Proporsi

Marwanti (2000: 17) mengatakan proporsi yaitu hubungan satu bagian dan bagian yang lain dalam suatu susunan atau sering disebut "*law of relationship*". Untuk memperoleh hubungan jarak yang dapat menghasilkan sesuatu yang menarik perlu diadakan perbandingan dari hasil percobaan-percobaan.

c. Irama

Marwanti (2000: 18) mengatakan dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama. Irama dalam seni dapat menimbulkan pandangan mata berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain.

d. Aksen

Marwanti (2000: 21) mengatakan aksen juga disebut pusat perhatian atau "*centre of interest*". Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksen pertama-tama membawa

mata kepada sesuatu yang penting dan dari titik tersebut dimulainya perhatian baru, kemudian baru kebagian yang lain.

e. Keseimbangan

Marwanti (2000: 24) mengatakan keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan pengelompokkan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari titik tengah.

3. Unsur Desain

Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Menurut Ernawati, Izweni, Weni Nelmira (2008: 201) unsur desain merupakan unsur-unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Menurut Marwanti (2000: 7) suatu desain tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikombinasikan secara baik pula. Unsur-unsur desain meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai gelap terang, dan warna.

a. Garis

Garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan bahwa garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah. Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi:

### 1) Garis Horizontal

Horizontal adalah singkatan dari kejauhan, cakrawala yang mendatar, pohon yang tumbang, orang tidur santai dan segala sesuatu yang dalam keadaan istirahat sepenuhnya.

### 2) Garis Vertikal

Vertikal adalah singkatan untuk benda-benda yang berdiri tegak serta dalam keadaan sepenuhnya seperti misalnya orang yang berdiri, batang pohon, dinding gedung, batu karang dan sebagainya.

### 3) Garis diagonal

Seperti bentuk yang dalam keadaan tidak seimbang, hal ini diasosiasikan seperti menunjukkan adanya gerakan. Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, & Muchamad Noerharyono (2011: 85) mengatakan garis adalah hubungan dari dua titik atau efek yang dibuat dari garis tepi suatu objek. Menurut Rahmida Setiawati (2006: 5) garis adalah unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar.

### b. Arah

Marwanti (2000: 10) mengatakan setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri, miring ke kanan. Menurut Ernawati, Izweni, & Weni Nelmira (2008: 203) pada

benda apapun dapat dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya, hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.

c. Bentuk

Marwanti (2000: 11) mengatakan suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendi permulaanya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional.

d. Ukuran

Marwanti (2000: 12) mengatakan disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Ernawati, Izweni, Weni Nelmira (2008: 204) mengatakan ukuran merupakan salah satu unsur yang memperngaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya.

e. Tekstur

Marwanti (2000: 12) mengatakan tekstur adalah sifat permukaan dari grafis, bidang maupun bentuk. Sifat-sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan sebagainya.

f. Nilai gelap dan terang

Marwanti (2000: 12) mengatakan garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut macam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain.

g. Warna

Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 205) Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa desain mempunyai beberapa unsur yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai gelap dan terang, dan warna.

#### **D. Kostum dan Asesoris Pendukung**

Berdasarkan kostum dan asesoris pendukung yang dibahas menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Kostum

a. Kostum

Eko Santosa (2008: 310) mengatakan Kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum/ Tata Busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian.

b. Fungsi tata busana dalam teater

Eko Santosa (2008: 310), busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu:

1) Mencitrakan keindahan penampilan

Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari. Pementasan teater adalah suatu tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pada teater primitive, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul. Busana pementasan teater dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pemesanan.

2) Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

3) Menggambarkan karakter tokoh

Fungsi penting busana dalam teater 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.

4) Memberikan efek gerak pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.

5) Memberikan efek dramatik

Busana pendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat di simpulkan bahwa kostum mempunyai beberapa fungsi dan kegunaan.

2. Jenis-jenis kostum/ Busana

Eko Santosa (2008: 314) mengatakan busana teater secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis, yaitu busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah, busana fantasi, diantaranya yaitu:

a. Busana sehari-hari

Busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana sehari-hari banyak dipakai dalam pementasan teater realis. Dimana teater realis merupakan gambaran kehidupan sehari-hari.



b. Busana tradisional

Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain.

c. Busana sejarah

Busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Dalam pementasan teater, busana ini sering dipakai ketika pertunjukkan mengangkat lakon-lakon sejarah.

d. Busana Fantasi

Istilah busana fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Dalam hal ini, busana ini tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak riil dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. Busana-busana untuk tokoh semacam ini membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil.

Menurut pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kostum mempunyai beberapa jenis yaitu busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah, busana fantasi.

3. Aksesori

Triyanto, Mohammad Adam Jerusalem, Noor Fitriana (2011: 5) berdasarkan pemahaman kata aksesori memiliki makna umum sebagai

suatu pelengkap benda supaya benda tersebut mempunyai penampilan yang lebih paripurna, lebih baik, dan lebih indah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan asesori adalah pelengkap suatu benda supaya benda tersebut mempunyai penampilan lebih indah.

## **E. Tata Rias Wajah**

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

Eko Santosa (2008: 273) tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Herman J. Waluyo (2002: 131) tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan tata rias merupakan seni mengubah penampilan menggunakan bahan kosmetika sesuai peran atau lakon.

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

Turyani (2012: 8) rias wajah fantasi merupakan 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.

Ida Prihantina E.K (2015: 26) rias wajah fantasi yaitu tata rias yang meliputi tata rias wajah dan tubuh (*body painting*) yang merupakan

visualisasi dari imajinasi seorang penata rias atau perias tentang sosok tertentu, tokoh tertentu atau benda tertentu.

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi adalah suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias dengan mengubah bentuk wajah tidak reaslistik.

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

Rostamails, Hayatunnufus & Merita Yanita (2008: 185) menyatakan bahwa penataan fantasi merupakan tatanan rambut yang lebih menampilkan kemeriahan sang penata rambut. Biasanya bentuknya lebih rumit, sulit, kompleks, dan besar. Penggunaan warna dan hiasan rambut sama sekali tidak dibatasi, karena sebenarnya merupakan suatu demonstrasi ketrampilan seseorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi suatu kreasi yang dapat dilihat. Penataan fantasi dibedakan menjadi 3 macam penataan, yaitu:

##### **1. Penataan bebas/ *free style***

Kategori penataan yang paling umum dan banyak dilakukan. Penataan ini tidak dibatasi, kecuali oleh ketrampilan seorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang dapat dilihat.

## 2. Penataan alegoris

Tata rambut yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap tokoh masyarakat atau keadilan social tertentu. Untuk membuat penataan ini seorang penata rambut harus mempunyai kepekaan terhadap adanya kepincangan social tertentu. Kepekaan ini harus disertai rasa humor yang cukup tinggi dan teknis untuk menuangkan dalam sebuah kreasi.

## 3. Penataan historis

Tata rambut yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau peristiwa penting. Salah satu contoh penataan historis adalah kreasi Leonard yang diciptakannya bagi ratu Marie Antoniette pada tahun 1786.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penataan fantasi dapat dibedakan menjadi penataan bebas/ *free style*, penataan alegoris, penataan historis.

### **G. *Face Painting/ Body painting***

Eko Santosa (2008: 281) *face painting/ body painting* adalah riasan yang diterapkan pada tubuh/ raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk *stick* atau krim. *Face painting/ body painting* dapat diterapkan pada tata rias fantasi. *Face painting/ body painting* merupakan bagian dari rias fantasi serta sebagai unsur penunjang seni rias fantasi yang ditampilkan. *Face painting/ body painting* dapat berbentuk menyerupai *tattoo* atau pola dekoratif tertentu.

Turyani (2012: 13) *face painting* merupakan bagian dari suatu rias fantasi dan unsur penunjang dari karya seni dari rias wajah fantasi yang akan ditampilkan dan dapat berbentuk menyerupai *tatto* maupun pola dekoratif tertentu yang menunjukkan ciri dalam rias fantasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *face painting/ body painting* adalah salah satu riasan pada wajah yang menyerupai *tattoo*.

## **H. Pergelaran**

### **1. Pengertian Drama Musikal**

Eko Santosa (2008: 48) mengatakan bahwa drama musikal merupakan pertunjukan teater yang mengembangkan seni menyanyi, menari, dan acting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak dialog para pemainnya.

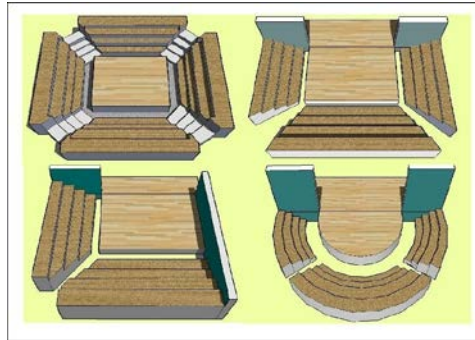
### **2. Pengertian Panggung**

Eko Santosa (2008: 387) mengatakan panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukkan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton.

#### **a. Jenis-jenis Panggung**

##### **1) Panggung Arena**

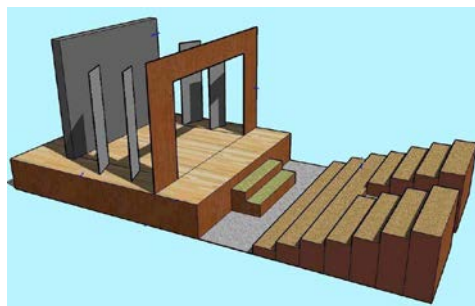
Panggung ini dapat dibuat didalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat sekali dengan pemain.



Gambar 1. Jenis panggung arena  
(Sumber: Eko Santosa, 2008)

### 2) Panggung *Proscenium* atau panggung figura

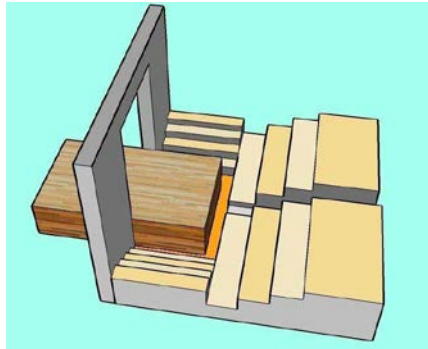
Pentas yang menggunakan bentuk panggung *proscenium*, biasanya juga menggunakan ketinggian tempat duduk atau panggung. Dapat disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung.



Gambar 2. Jenis panggung *proscenium*  
(Sumber: Eko Santosa, 2008)

### 3) Panggung *Thrust*

Hampir sama seperti panggung *proscenium* tetapi dua pertiga bagian depan menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Nampak seperti gabungan antara panggung arena dan panggung *proscenium*.



Gambar 3. Jenis panggung *thrust*  
(Sumber: Eko Santosa, 2008)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukkan dan terdapat beberapa jenis panggung yaitu panggung arena, panggung *proscenium* dan panggung *thrust*.

### 3. Tata Cahaya (*lighting*)

Eko Santosa (2008: 331) mengatakan cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukkan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Hendro Martono (2010: 14) mengatakan bahwa jenis-jenis cahaya terdiri dari:

- a) Sinar primer adalah cahaya yang langsung menyinari obyek. Cahaya primer peranannya sangat penting agar obyek terlihat jelas dan menonjol.
- b) Sinar sekunder adalah cahaya yang berfungsi menghilangkan bayangan yang tidak diperlukan sebagai akibat penyinaran cahaya primer. Cahaya sekunder juga penting karena sebagai penyeimbang dari cahaya sekunder maka obyek akan terlihat datar tanpa ada bayangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan unsur terpenting dalam suatu pertunjukkan.

#### 4. Pengertian Musik

Moh Muttaqin dan Kustap (2008: 3) mengatakan music adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptannya. Hubungan antara tata rias dan seni pertunjukkan juga sangat dekat, karena kedua bidang ini bersinergi membentuk dan mengemas sebuah pertunjukkan menjadi lebih hidup, menarik dan penuh warna.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa musik adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai medianya.



### **BAB III**

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

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bagian ini menggunakan metode 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan).

##### **A. *Define* (Pendefinisian)**

Pada tahap define tahap yang akan di bahas adalah:

###### 1. Analisis cerita

Di Kerajaan Mutiara di bawah laut hidup di antaranya Ikan Pari (Riap), Ikan Badut (Giru), Lumba-lumba (Dovin), Penyu (Tula). Saat itu Perlo meminta mereka untuk membantu mencari tahu pada Keshi Mutiara (Ratu Keke) mengapa Perfiti tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna. Pada waktu Perlo dan kawan-kawannya berjalan menemui ratu Keke terdapat empat Angelfish yaitu Angelfish 1 (Moris idol), Angelfish 2 (Chevron), Angelfish 3 (Racoon Butterfly), Angelfish 4 (Regal Butterfly) yang sedang menari – nari mengiringi perjalanan mereka.

###### 2. Analisis karakter dan karakteristik tokoh

Tokoh Angelfish Chevron dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara mempunyai karakter protagonis, periang dan lucu. Angelfish Chevron mempunyai sirip panjang yang bisa digunakan untuk menari serta mempunyai warna yang indah.

### 3. Analisis sumber ide

Sumber ide yang digunakan untuk membuat karakter Angelfish Chevron berasal dari ikan Angelfish Chevron jenis *Angelfish Chevron Tang*. *Chevron Tang*, juga dikenal sebagai *Hawaii Brstletooth*, *Surgeonfish Hawaii*, atau *Black Surgeonfish*, memiliki bentuk tubuh oval yang memancar, mempunyai tanda yang bisa berubah pada seiring bertambahnya umur. Ketika muda adalah oranye terang dengan tanda ungu pada tubuh dan sirip. Ketika dewasa, tanda-tanda terang berubah warna coklat zaitun dengan garis tipis pada tubuh. Karena terdapat sisik, sirip dan warna yang menarik yang membedakan dengan jenis ikan angelfish lainnya. Ikan Angelfish jenis *chevron tang* mempunyai sifat tenang serta bentuk dan warnanya yang menarik. Alasan mengapa mengambil jenis Angelfish jenis ini, karena ikan Angelfish Chevron ini mempunyai kelebihan pada warna yang menarik. Untuk membuat tokoh fantasi dari ikan Angelfish Chevron perlu dipertimbangkan dengan unsur desain dan warna dengan teliti, sehingga akan tercipta rias fantasi Angelfish chevron yang indah. Tokoh Angelfish chevron dalam versi Sabda Raja Mutiara yaitu menari bersama bersama ketiga angelfish lainnya.



Gambar 4. Angelfish chevron  
(Sumber: komodoaquarium.com)

#### 4. Analisis pengembangan sumber ide

Analisis pengembangan sumber ide dari tokoh Angelfish Chevron adalah pengembangan secara *transformasi* yaitu, mengubah dari bentuk asli ikan pada wujud manusia. Perubahan yang dilakukan terdapat pada kostum, tata rias, dan penataan rambut. Tokoh Angelfish Chevron diperankan oleh perempuan, yang menggunakan pengembangan *transformasi* pada bagian kostum, tata rias dan penataan rambut.

#### **B. Design (Perencanaan)**

Tahap pengembangan design hal-hal yang perlu dilakukan yaitu:

##### 1. Desain kostum

Rancangan kostum yang digunakan tokoh angelfish terdiri dari beberapa bagian yaitu *blouse* dan rok, prinsip desain yang dipakai adalah:

##### a. Garis

Penerapan unsur desain yang digunakan pada rancangan kostum Angelfish Chevron yaitu garis lengkung yang memberikan karakter

luwes, gerakan yang licin, lembut, lemah gemulai. Penerapan garis lengkung terdapat pada sisik Angelfish

b. Ukuran

Ukuran yang digunakan yaitu sesuai dengan tubuh talent, atau dibuat sedikit longgar karena untuk memudahkan gerak pemain.

c. Tekstur

Menggunakan bahan yang halus terdiri dari bahan kain satin dan organdi.

d. Warna

Perencanaan kostum tokoh Angelfish Chevron dipilih susunan warna-warna angelfish sebagai pusat perhatian. Warna yang digunakan pada tokoh Angelfish Chevron warna oranye dan biru.

Unsur desain yang digunakan pada tokoh Angelfish Chevron secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

a. Keselarasan

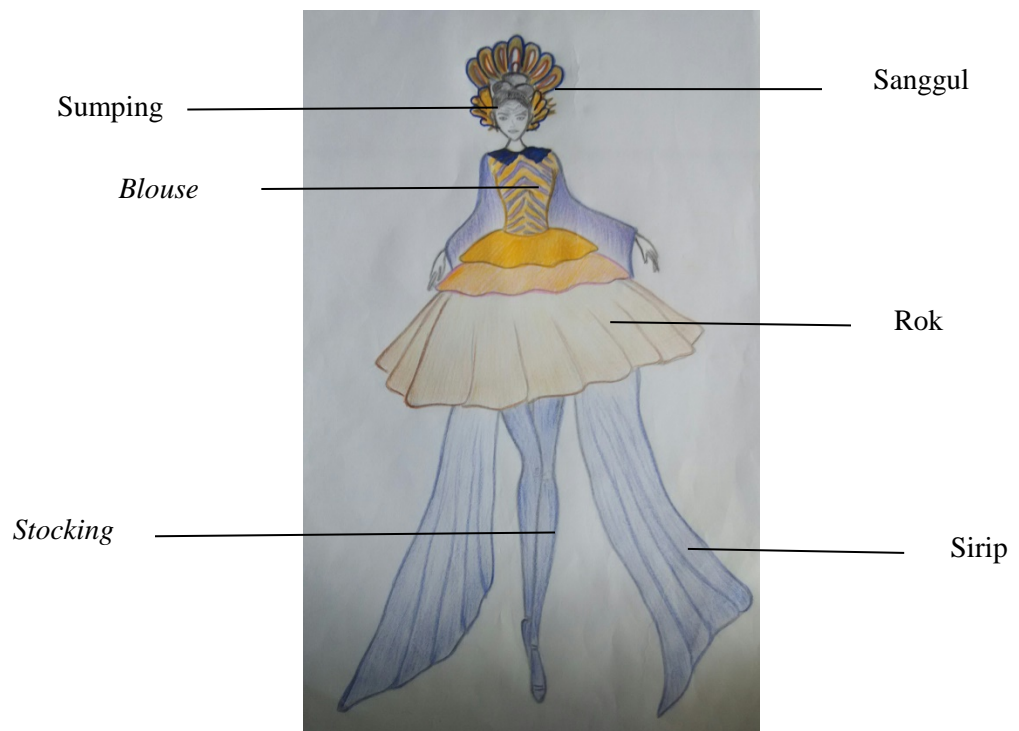
Prinsip keselarasan digunakan pada rencana desain kostum pada *blouse* dan rok.

b. Keseimbangan

prinsip keseimbangan secara keseluruhan pada rancangan kostum Angelfish yaitu keseimbangan pada bagian sirip (lengan yang panjang)

c. Pusat perhatian

Pusat perhatian yang digunakan pada rancangan kostum Angelfish Chevron yaitu garis-garis biru yang terdapat pada bagian *blouse*.



Gambar 5. Desain tokoh angelfish chevron (Sketsa: Tika Nur F, 2016)

a. Desain *Blouse*

Desain *blouse* menggunakan kain satin berwarna oranye dan biru.



Gambar 6. Desain *blouse*  
(Sketsa: Febriana Leoni M, 2016)

b. Desain Rok

Desain rok menggunakan warna oranye.



Gambar 7. Desain rok  
(Sketsa: Febriana Leoni M, 2016)

## 2. Desain Asesoris

### a. Asesoris Sumping

Asesoris yang digunakan adalah sumping yang dipasang pada bagian telinga berwarna oranye dengan gradasi biru yang mempunyai sifat kegembiraan, ekspresi dan kekaguman.



Gambar 8. Desain sumping  
(Sketsa: Febriana Leoni M, 2016)

### b. Asesoris sanggul

Asesoris yang digunakan pada sanggul sama seperti warna asesoris pada sumping yaitu warna oranye dan gradasi warna biru berbentuk menyerupai mahkota yang terdapat pada sanggul.



Gambar 9. Desain asesoris sanggul  
(Sketsa: Febriana Leoni M, 2016)

### 3. Desain *Face Painting*

Penerapan unsur desain dan prinsip desain pada riasan wajah Angelfish Chevron terletak pada bagian wajah yang digambarkan seperti warna angelfish dengan menggunakan base warna oranye dan biru serta desain sisik berwarna coklat.



Gambar 10. Desain rias wajah  
(Sketsa: Febriana Leoni M, 2016)

### 4. Desain Penataan Rambut

Penataan rambut dibuat berbentuk sanggul gala yang menggunakan bahan dasar strimin dan lungsen.



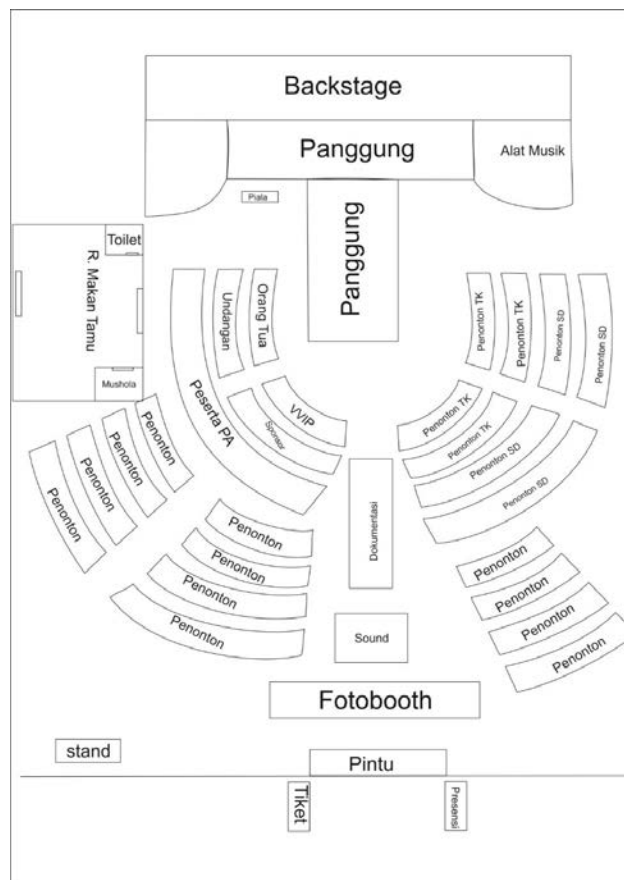
Gambar 11. Desain penataan rambut  
(Sketsa: Febriana Leoni M, 2016)



## 5. Desain Pergelaran

Desain pergelaran Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ini mengusung tema *under the sea* yang dikemas dalam sebuah pertunjukan drama musikal, target penonton yaitu anak-anak sebagai penyampain edukasi dan sarana hiburan dengan penampilan *talent* yang mengenakan kostum dan *make-up* fantasi.

Konsep penataan panggung yang akan ditampilkan dalam pergelaran Sabda Raja Mutiara menggunakan konsep panggung tiga dimensi. Tema dari panggung yang dibuat bertemakan *under the sea* dengan susasana keindahan laut didalamnya.



Gambar 12. Rancangan panggung  
(Gambar: Febriana Leoni M)

### C. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ketiga mengenai desain validasi pembuatan kostum, uji coba rias wajah, *face painting* dan *body painting*, uji coba penataan rambut dan *prototype* hasil pengembangan.

#### 1. Validasi Desain

Desain yang dibuat pada tokoh Angelfish Chevron diperuntukkan untuk remaja. Pada tahap pembuatan desain dilakukan validasi desain oleh ahli atau pakar yaitu Afif Ghurub Bestari M.Pd serta validasi desain oleh dosen pembimbing yaitu Asi Tritanti M.Pd. Ketika desain sudah disetujui atau sudah diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum, namun ketika desain belum mendapat persetujuan dari ahli dan dosen pembimbing harus melakukan revisi desain atau perbaikan desain.

Tujuan melakukan validasi yaitu untuk mengetahui desain yang sudah diperbaiki, kemudian untuk dilakukan tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum. Setelah pembuatan kostum, dapat dilakukan *fitting* kostum kepada *tallent*, jika diketahui terdapat kekurangan pada kostum dapat diperbaiki. Seiring dengan perbaikan kostum dapat dilakukan tahap selanjutnya.

#### 2. Validasi Tata Rias Wajah

Validasi tata rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada Selasa, 20 Desember 2016, Rabu, 21 Desember 2016, Kamis, 22 Desember 2016. Dilakukan *test make up face painting* dan *body painting 1*, *test make*

*up face painting* dan *body painting* 2, *test make up face painting* dan *body painting* 3. Ketika *test make up* berlangsung, pada tahapannya terdapat revisi-revisi atau perbaikan.

### 3. Validasi Penataan Rambut

Penataan rambut dilakukan validasi, validasi penataan rambut *test hair do* 1, *test hair do* 2, *test hair do* 3 dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada Kamis 29 Desember 2016, Rabu 04 Januari 2017, Senin 09 Januari 2017. Dalam tahapan validasi penataan rambut juga terdapat revisi-revisi atau perbaikan.

### 4. *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

*Prototype* hasil karya pengembangan yang dihasilkan adalah berupa desain, pembuatan kostum, uji coba tata rias wajah *face painting* dan *body painting*, sebanyak 3 kali, yaitu pada Selasa, 20 Desember 2016, Rabu, 21 Desember 2016, Kamis, 22 Desember 2016, validasi penataan rambut *test hair do* 1, *test hair do* 2, *test hair do* 3 dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada Kamis 29 Desember 2016, Rabu 04 Januari 2017, Senin 09 Januari 2017, dan *prototype* hasil karya pengembangan.

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

Tahap penyebarluasan hal-hal yang perlu dilakukan yaitu:

### 1. Rancangan Pergelaran

Rancangan pergelaran yang akan dilaksanakan berbentuk drama musikal dengan tema *under the sea* bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Penilaian Ahli (Grand juri) dilaksanakan pada Rabu, 22 Januari 2017, bertempat di Gedung KPLT Lantai 3, Fakultas Teknik, UNY, yang melibatkan para ahli juri yang terdiri dari seniman pertunjukkan diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons), ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S.Sn., dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.P

3. Gladi Kotor

Gladi kotor akan dilaksanakan pada hari Minggu, 15 Januari 2017 di KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik UNY.

4. Gladi bersih

Gladi bersih akan dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Januari 2017 di Gedung Auditorium UNY

5. Pergelaran

Pergelaran akan dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di Gedung Auditorium UNY

## **BAB IV**

### **HASIL, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil dan pembahasan *Define* (Pendefinisian)**

Pada tahap proses hasil dan pembahasan desain akan membahas kostum, asesoris, *face painting*, dan penataan rambut. Untuk mewujudkan tokoh Angelfish Chevron dalam cerita Sabda Mutiara yang diceritakan sebagai Angelfish 2 (Angelfish Chevron) menari bersama Angelfish 1, Angelfish 3, dan Angelfish 4 yang mengiringi perjalanan Perlo dan teman-temannya menemui Ratu Keke. Karakter yang dimiliki oleh Angelfish Chevron yaitu baik hati, lincah dan lucu dengan karakteristik yang berwujud perempuan mempunyai sirip panjang yang bisa digunakan untuk menari. Sumber ide yang diambil adalah ikan Angelfish jenis Chevron *Tang* yang dikembangkan menggunakan pengembangan *transformasi*.

#### **B. Hasil dan pembahasan Desain (Perencanaan)**

Pada tahap proses hasil dan pembahasan desain akan membahas kostum, aksesoris, *face painting*, dan penataan rambut. Untuk mewujudkan tokoh Angelfish Chevron dalam cerita Sabda Mutiara yang diceritakan sebagai Angelfish 2 (Angelfish Chevron) menari bersama Angelfish 1, Angelfish 3, dan Angelfish 4 yang mengiringi perjalanan Perlo dan teman-temannya menemui Ratu Keke. Karakter yang dimiliki oleh Angelfish Chevron yaitu baik hati, lincah dan lucu dengan karakteristik yang berwujud perempuan mempunyai sirip panjang yang bisa digunakan untuk menari. Sumber ide yang

diambil adalah ikan Angelfish jenis Chevron Tang yang dikembangkan menggunakan pengembangan *transformasi*.

Proses pembuatan desain yang pertama adalah melalui pengukuran talent, kemudian pembuatan desain kostum dan melakukan validasi oleh validasi I, ketika desain belum mendapatkan persetujuan dari ahli I perlu dilakukan revisi, kemudian validasi desain hasil revisi, setelah melakukan validasi yang telah disetujui oleh validasi I.

#### 1. Kostum

Proses pembuatan kostum Angelfish Chevron melalui tahap pertama yaitu pengukuran talent, selanjutnya pencarian bahan yang akan digunakan dalam pembuatan kostum, kemudian mencari penjahit untuk proses pembuatan kostum. Proses pembuatan kostum Angelfish Chevron menggunakan jenis kain satin dan organdi menggunakan bahan tambahan *tule* kaku. Kemudian setelah kostum jadi dilakukan *fitting* kostum pada talent, pada hasil *fitting* rok yang digunakan terlalu kecil dan kurang menggebu sehingga perlu dilakukan revisi dengan cara menambahkan bahan *tule* kaku pada bagian dalam rok sehingga rok akan memberikan kesan lebih menggebu agar menghasilkan kostum yang sesuai dengan bentuk tubuh *talent*.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir karena warna kain yang digunakan terlalu gelap tidak sesuai dengan rancangan awal, kemudian untuk rok kurang sesuai karena bentuk rok yang kurang

menggembung memberikan kesan rok kecil tidak sesuai dengan bentuk postur tubuh talent.

Rancangan Desain Kostum



Hasil Akhir Kostum



Gambar 13. Desain rancangan dan hasil kostum  
(Gambar: Febriana Leoni M)

## 2. Asesoris

Asesoris dibuat menggunakan bahan spon hati, asesoris yang dibuat merupakan asesoris pelengkap sanggul yaitu asesoris sumping yang digunakan pada bagian telinga. Proses pembuatan asesoris adalah sebagai berikut.

- a) Membentuk pola pada spon hati



Gambar 14. Membentuk pola  
(Gambar: Febriana Leoni M)

- b) Memotong sesuai gambar pola yang sudah ditentukan



Gambar 15. Memotong pola  
(Gambar: Febriana Leoni M)

- c) Memberikan warna pada bagian – bagian yang telah ditentukan,  
lalu memberikan gradasi warna untuk menyempurnakan  
keseluruhan.





Gambar 16. Pemberian warna  
(Gambar: Febriana Leoni M)

### 3. *Face Painting*

*Face painting* menggunakan efek 2D dengan tujuan mewujudkan keindahan pada penampilan tokoh Angelfish Chevron.

*Face painting* dibuat menggunakan bahan kosmetik *face painting* dan peralatan kuas dan spons. Menggunakan teknik pengecatan (*painting*) Proses pembuatan *face painting* 2 Dimensi dengan cara sebagai berikut

- a) Pertama –tama bersihkan wajah dengan menggunakan *milk cleanser*.



Gambar 17. Pembersihan wajah  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

b) Kemudian gunakan pelembab untuk melindungi wajah.



Gambar 18. Pemakaian pelembab  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

c) Aplikasikan *face painting* warna biru untuk membuat pola pada bagian tertentu.



Gambar 19. Pengaplikasian *face painting*  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

d) Kemudian aplikasikan *face painting* warna oranye untuk blok pada bagian yang belum terisi *face painting*, aplikasikan pada bagian wajah dan leher dibagian yang belum terisi *face painting*.



Gambar 20. Pengaplikasian *face painting*  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

- e) Aplikasikan *eye shadow* warna biru pada bagian kelopak mata



Gambar 21. Pengaplikasian *eye shadow*  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

- f) Kemudian pasang bulu mata berwarna biru dan timpa dengan warna hitam kemudian bulu mata warna biru lagi untuk bagian akhir, bulu mata belapis lima. Untuk bagian bawah mata menggunakan bulu mata berwarna biru.



Gambar 22. Pemasangan bulu mata  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

- g) Untuk selanjutnya berikan *face painting* warna putih pada bagian bawah mata, pada tulang hidung, tulang pipi, dan bawah bibir untuk *contour* pada wajah.



Gambar 23. Pemberian koreksi pada wajah  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

- h) Selanjutnya gambar pola menyerupai sisik Angelfish pada bagian wajah menggunakan warna coklat, Aplikasikan *eyeliner* pada garis pola disain, sehingga akan lebih mempertegas karakter dari tokoh Angelfish Chevron tersebut.



Gambar 24. Penggambaran pola sisik  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

- i) Bentuk pola bibir menyerupai bentuk bibir ikan yang diberi warna biru kemudian timpa warna putih pada bagian tengah bibir.



Gambar 25. Gambar pola bibir  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

#### 4. Penataan Rambut

Penataan rambut menggunakan tipe penataan rambut fantasi dengan focus penataan pada bagian *top mess* bertujuan agar mengimbangi dalam gerak tokoh.

Proses pembuatan sanggul gala fantasi menggunakan alat benang, jarum jahit, dan gunting bahan yang digunakan yaitu strimin dan lungsen dengan prosedur pembuatan sebagai berikut:

- a) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Memotong kawat strimin kemudian dibuat dasar sanggul (bun)
- c) kemudian tutup dengan lungsen hingga rapi, setelah itu rapikan dengan *hair net*.
- d) Setelah semua rapi, kencangkan bagian pinggir-pinggir dengan dijahit menggunakan cara teknik jelujur.



Gambar 26. Dasar bun  
(Sumber : Febriana Leoni M)

- e) Selanjutnya setelah semua tertutup dengan lungsen gunakan lungsen warna biru dan oranye untuk membentuk garis-garis pada bagian sanggul.

Bagian- bagian sanggul lainnya dibuat dengan menggunakan bahan dasar spon hati yang dipola menjadi

bentuk-bentuk menyerupai sirip Angelfish Chevron. Berikut adalah proses pembuatannya.

- a) Pertama-tama bentuk pola pada bagian spon hati, kemudian potong sesuai pola.
- b) Setelah itu berikan warna pada bagian-bagian tertentu untuk kemudian memberikan warna gradasi pada bagian yang sudah ditentukan



Gambar 27. Pemberian Warna spon ati  
(Sumber: Febriana Leoni M)

- c) Langkah selanjutnya menyempurnakan hasil yang telah dibuat dengan membuat gradasi warna biru pada bagian pinggir pola yang telah ditentukan.

### **C. Hasil dan pembahasan *develop* (Pengembangan)**

#### 1. Validasi desain oleh ahli I

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari M.Pd.

Validasi dilakukan pada hari, Sabtu 9 Desember 2016 dengan hasil

validasi kostum sebagai berikut.

## Rancangan Desain Kostum Ke- I      Rancangan Desain Kostum Ke- II



Gambar 28. Rancangan desain kostum  
(Sketsa: Tika Nur F)

Pada desain kostum Angelfish Chevron yang pertama didesain berbentuk *dress* yang panjangnya menutupi lutut, dan pada bagian lengan berbentuk pendek. Akan tetapi pada desain kostum yang pertama, bentuk dari lengan terdapat revisi yaitu kurang panjang karena pada bentuk bagian lengan akan digunakan untuk menari, kemudian pada bagian kaki terlalu kosong sehingga saran dari validator I sebaiknya menggunakan *stocking* yang berwarna sesuai dengan warna pada lengan yaitu warna biru.

Pada desain kostum yang kedua desain kostum terdapat perubahan yaitu pada bagian bentuk menggunakan baju atasan dan rok didesain menjadi pola tingkat dan terdapat *stocking* berwarna biru. Pada bagian

lengan dirubah menjadi panjang sehingga akan bisa digunakan untuk menari.

## 2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting* dan *body painting* oleh Asi Tritanti M.Pd. validasi dilakukan pada hari senin 5 Desember 2016.

Hasil validasi rias wajah, penataan rambut, *face painting* dan *body painting* sebagai berikut.

### a) *Face Painting*

Pada desain *face painting* pertama desain *face painting* didesain menyerupai sisik ikan Angelfish Chevron pada bagian dahi dan gambar bentuk ekor pada bagian mata, pada bagian kelopak mata menggunakan *eyeshadow* berwarna oranye, dan warna bibir oranye saran dari validator II sebaiknya *face painting* yang menyerupai sisik dipenuhi sehingga akan memunculkan karakter yang akan dikembangkan.

Pada desain kedua terdapat perubahan pada bagian sisik dan gambar *face painting* pada bagian mata serta perubahan warna bibir berwarna biru.



Desain *Face Painting* Ke-I

Desain *Face Painting* Ke-II



Gambar 29. Rancangan desain wajah  
(Sketsa: Tika Nur F)

b) Penataan Rambut

Pada desain penataan rambut pertama desain sanggul tidak disetujui oleh validator II karena desain masih kurang pengembangan seta kurang aksen pada desain sanggul.

Pada desain kedua penataan telah disetujui oleh validator II tinggal pengembangan pembuatan dan tambahan aksesoris yang akan digunakan.



Gambar 30. Rancangan desain sanggul  
(Sketsa: Tika Nur F)

### 3. Pembuatan kostum dan asesoris

Kostum dibuat oleh penjahit Dewi Mulia sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu enam hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar ± RP. 285.000,00.

*Fitting* kostum dilakukan sebanyak satu kali, yaitu pada hari minggu 15 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu perlu ada perubahan pada bagian rok dengan alasan bagian rok kurang menggebu sehingga akan mempengaruhi gerak tokoh.

4. Validasi aplikasi rias wajah, *face painting* dan *body painting* oleh validasi II.

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada Selasa, 20 Desember 2016, Rabu, 21 Desember 2016, Kamis, 22 Desember 2016.

- a) Hasil validasi I aplikasi *face painting* dan *body painting* pertama, yaitu *face painting* belum sesuai dengan bentuk angelfish, sebaiknya alis ditutup karena mengganggu penampilan pada *face painting*, penggunaan warna *base* belum terlihat, warna pada sirip tidak merata, pengaplikasian *eye shadow* berbeda, untuk warna bibir masih kurang jelas sehingga bentuk bibir belum terlihat, pada bagian mata masih belum terlihat dan kurang tajam, sebaiknya *face painting* pada bagian mata yang menyerupai sirip tidak diberikan karena tokoh sudah menggunakan sumping dibagian telinga.



Gambar 31. Validasi rias wajah fantasi I  
(Gambar: Febriana Leoni M)

Pada uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil *test make* pertama masih belum terlihat bahwa *face painting* belum menggambarkan tokoh Angelfish Chevron.

- b) Hasil validasi aplikasi rias wajah yang kedua yaitu, untuk warna *base* sudah terlihat antara warna oranye dan warna biru sudah menyatu akan tetapi pengaplikasiannya masih kurang membaaur, untuk guratan garis dipertegas lagi dengan menggunakan *eyeliner*, bulu mata menggunakan bulu mata warna hitam dan biru supaya lebih terlihat tegas, pada bagian bawah mata dicerahkan lagi, untuk bibir pakai warna pinggir biru dan dibagian tengah timpa warna putih supaya lebih jelas lagi tampilan warna bibirnya.



Gambar 32. Validasi rias wajah fantasi II  
(Gambar: Febriana Leoni M)

Kesimpulan pada hasil uji coba kedua *face painting* sudah menyerupai tokoh akan tetapi masih banyak lagi perbaikan untuk menggambarkan tokoh Angelfish Chevron.

- c) Hasil validasi aplikasi rias wajah ketiga yaitu, untuk *base* sudah terlihat jelas, garis pada sisik sebaiknya dibuat tidak teratur, untuk bulu

mata masih kurang tajam maka gunakan bulu mata panjang, pada bentuk bibir dibuat *love* menyerupai bibir ikan, untuk bagian warna putih bawah mata sebaiknya diratakan sejajar dengan hidung.



Gambar 33. Validasi rias wajah fantasi III  
(Gambar: Febriana Leoni M)

Kesimpulan hasil test *make up* ketiga pada bagian sisik ada perbaikan karena tidak sesuai pada hasil test *make-up* kedua dan untuk pola bibir harus diperbaiki lagi.

#### 5. Validasi penataan rambut

Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada Kamis 29 Desember 2016, Rabu 04 Januari 2017, Senin 09 Januari 2017.

- a) Validasi penataan rambut pertama yaitu, bentuk bulatan ditengah terlihat kosong, perlu diisi dengan ornamen spon ati.



Gambar 34. Validasi penataan rambut ke- I  
(Gambar: Febriana Leoni M)

- b) Hasil validasi penataan rambut kedua yang telah direvisi, setelah bulatan ditengah diisi kemudian yang terlihat kosong pada bagian depan, perlu adanya ornamen tambahan seperti rambut warna (lungsens) misalnya yang dibuat seperti sisik pada ikan dari depan sampai belakang.



Gambar 35. Validasi penataan rambut ke- II  
(Gambar: Febriana Leoni M)

- c) Hasil validasi penataan rambut ketiga yaitu warna gradasi sudah terlihat, untuk tambahan aksen pada sanggul sebaiknya diganti dengan lungsens oranye dan biru tanpa strimin yang dibuat menyerupai bentuk sisik



Gambar 36. Validasi penataan rambut ke- III  
(Gambar : Febriana Leoni M)

#### 6. *Prototype* tokoh

*Prototype* tokoh Angelfish Chevron yang dikembangkan dengan tampilan lengkap meliputi kostum, asesoris, rias wajah fantasi , *face painting*, dan penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut.

Penampilan tokoh Angelfish Chevron setelah melalui beberapa tahap proses pembuatan menunjukkan hasil pada bagian kostum dibuat menggunakan bahan kain satin dan organdi, dibuat berbentuk *blouse* dan rok pada bagian lengan dibuat panjang dan mengenakan *stocking*. Asesoris yang digunakan yaitu asesoris sumping yang dipasang pada bagian telinga, rias wajah fantasi yang digunakan menggunakan *face painting* berwarna oranye dan biru serta sisik berwarna coklat, pada penataan rambut menggunakan penataan gala fantasi yang dibuat menggunakan bahan dasar strimin dan rambut sintesis, berikut adalah hasilnya.



Gambar 37. *Prototype* tokoh  
Gambar: Febriana Leoni M)

#### 7. Validasi ahli III

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

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

Penilaian yang dilakukan mencakup kreatifitas mahasiswa. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa.



Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu: tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dany Kurniawati, tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betrik Hidayati, tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania, tokoh Lion Fish karya mahasiswa Sabrina Nadila, tokoh Coral I karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu, tokoh Air Laut Selatan karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning, tokoh Bintang Laut karya mahasiswa Anisa Dewantari Amaruloh, tokoh Ibu Mermaid karya mahasiswa Risky Irdia Nawangsari.

#### **D. Hasil dan pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)**

Diseminasi (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema *Under The Sea*. Pertunjukan dikemas dalam bentuk drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara, pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium UNY ditujukan untuk anak-anak, dengan tujuan menambah ilmu pengetahuan tentang dunia bawah laut.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi: Berikut pembahasannya.

##### **1. Gladi kotor**

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Minggu 15 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan pemakaian kostum pada talent dan penyesuaian kostum. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor

ini adalah penyesuaian penampilan gerak talent pada pembuatan kostum.

## **2. Gladi bersih**

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu 25 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk menyempurnakan penampilan. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih ini adalah *blocking* penyesuaian di panggung.

## **3. Pergelaran utama**

Pergelaran bertema *Under The Sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musical berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium UNY.

Tiket pertunjukkan yang tersedia sebanyak 650 tiket. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak-anak, pelajar, dan masyarakat umum. Pertunjukan dengan durasi 75 menit, pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara tokoh Angelfish Chevron keluar pada segmen 5, dimana Angelfish Chevron keluar bersama ketiga Angelfish lainnya yaitu Angelfish 1 (Morish Idol). Angelfish 3 (Racoon Butterfly), Angelfish 4 (Regal Butterfly) yang menari bersama.

### **a. Hasil Penataan Panggung**

Pada penataan panggung yang digunakan yaitu panggung berbentuk *proscenium*, serta terdapat beberapa hiasan ikan yang

ditempelkan pada sekitar depan panggung. Dan penataan kursi penonton dibuat miring dengan menghadap panggung.



Gambar 38. Penataan panggung  
(Dokumentasi: Febriana Leoni M)

*b. Lighting*

Penataan *lighting* pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara menggunakan beberapa titik penerangan. Diantaranya adalah pada bagian sayap kanan dan kiri panggung terdapat spot lampu yang digunakan untuk memantulkan warna dekoratif pada panggung.

*c. Tata Musik*

Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, pengiringan musik yang digunakan merupakan musik modern dan juga tradisional tergantung pada setiap segmen. Musik yang digunakan dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara yaitu Seperti Yang Kau Minta (Mitha), Anaklah Ikan (Lagu Melayu), Musik Reggae, Gendhing Jawa, Dangdut, serta musik pendukung lainnya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, hasil keseluruhan dari penampilan tokoh Angelfish Chevron adalah sebagai berikut.

1. Disain rancangan kostum, rias wajah, penataan rambut yang digunakan dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara pada tokoh Angelfish Chevron dapat disimpulkan sebagai berikut.
  - a. Pada saat merancang kostum tokoh mengalami dua kali perubahan agar mendapatkan tokoh yang sesuai dengan karakter pada cerita Sabda Raja Mutiara dan tanpa menghilangkan karakteristik tokoh Angelfish Chevron. Dengan menggunakan bahan kain organdi dan satin serta tambahan kain *tule* kaku, berbentuk *blouse* dan rok dengan menggunakan *stocking*, serta menerapkan unsur desain garis lengkung dan warna oranye biru dengan menerapkan prinsip desain keselarasan, keseimbangan, dan pusat perhatian.
  - b. Pada saat merancang *face painting* Angelfish Chevron mengalami 3 kali perubahan dengan menggunakan warna *base* biru dan oranye serta terdapat sisik berwarna coklat, unsur desain garis lengkung serta menerapkan prinsip desain keseimbangan.

- c. Pada saat merancang penataan rambut mengalami 3 kali perubahan. Penataan rambut Angelfish Chevron menggunakan penataan fantasi bebas dengan penataan *top mess* atau puncak, dengan menggunakan bahan dasar strimin dan lungsen serta menerapkan unsur desain garis dan warna, menggunakan unsur garis lengkung yang mempunyai makna kelembutan, keanggunan dan luwes serta menerapkan warna oranye dan biru.
2. Dalam tahap penataan kostum dan asesori, mengaplikasikan *face painting*, dan penataan rambut tokoh Angelfish Chevron dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara dapat disimpulkan sebagai berikut:
  - a. Pada penataan kostum Angelfish Chevron terdiri dari baju atasan dan rok pendek serta menggunakan *stocking*. Pada bagian baju dibuat lengan panjang yang menjuntai hingga ke bawah, serta terdapat garis-garis berwarna biru pada bagian depan.
  - b. Pada pengaplikasian *face painting* wajah, menggunakan warna *base* oranye dan biru serta dibuat garis-garis warna coklat menyerupai sisik Angelfish Chevron.
  - c. Pada penataan rambut tokoh Angelfish Chevron menggunakan penataan fantasi bebas dengan penataan *top mess* atau puncak. Penataan rambut dibuat menggunakan rambut sintetis (lungsen) berwarna oranye dan biru.
3. Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.30 WIB, yang bertempat di Gedung

Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, yang dihadiri oleh 800 penonton. Pementasan drama musikal ini berdurasi selama 75 menit atau kurang lebih 1 jam 15 menit. Pementasan bertemakan dunia bawah laut ini dikemas dalam pertunjukan *tapping* (secara tidak langsung) di panggung indoor berbentuk *proscenium* beserta dengan property pendukung *background* yang bergambar tumbuhan laut dan hewan laut seperti koral, ikan-ikan, bintang laut. Kemudian pada bagian depan panggung ditempel segala macam gambar ikan-ikan dan kuda laut yang semakin menarik untuk ditonton.

Pada pertunjukan Sabda Raja Mutara tokoh Angelsih Chevron menari dengan iringi musik gendhing Jawa. Tokoh Angelfish Chevron tampil dengan mengenakan kostum *blouse* dan rok dipadukan dengan *stocking*. *Face painting* tokoh Angelfish Chevron dibuat dengan base berwarna oranye dan biru serta garis-garis berwarna coklat yang menyerupai sisik Angelfish Chevron. Untuk penataan rambut tokoh Angelfish Chevron menggunakan penataan *top mess* atau penataan puncak dengan penataan rambut fantasi yang dibuat menggunakan rambut warna sintetis (lungsen).

## **B. Saran**

Setelah melakukan pertunjukan Sabda Raja Mutiara maka terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan sebagai acuan untuk pertunjukan yang akan dilaksanakan pada kemudian hari. Saran-saran tersebut antara lain.

## 1. Rancangan

- a. Untuk merancang seharusnya dilakukan setelah memahami dan mengkaji cerita sehingga mengetahui karakter dan karakteristik tokoh.
- b. Selalu melaporkan konfirmasi terhadap perubahan-perubahan yang telah dilakukan kepada dosen pembimbing

## 2. Hasil

- a. Pembuatan kostum pada tokoh, perlu dipertimbangkan kenyamanan dari talent yang memakai sehingga tidak membatasi ruang gerak dari tokoh.
- b. Saat rias wajah *face painting* warna yang digunakan perlu memperhitungkan dengan efek cahaya dari pementasan.
- c. Pembuatan sanggul harus dipastikan ukuran besar kecilnya, sehingga tidak mengganggu pada saat tampil diatas panggung.

## 3. Pergelaran

- a. Sebaiknya saat proses persiapan pertunjukan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.
- b. Sebaiknya lebih ditingkatkan lagi kerjasama dan kekompakan antar tim supaya acara pertunjukan lebih terinci.
- c. Kesadaran akan tugas masing-masing merupakan kunci kebersamaan dan kesuksesan bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budi Prasetyo. (2011). *Budidaya ikan manfish (angelfish)*. Diakses melalui <http://smart-pustaka.co.id/2011/01/budidaya-ikan-manfish-angel-fish.html> pada 11 Februari 2017 pukul 15.00 WIB.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Eko Budi Kuncoro. (2011). *Sukses budi daya ikan hias air tawar*. Yogyakarta. Lily Publisier
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardiyanto, dkk (2008). *Seni teater jiid I*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardiyanto, dkk (2008). *Seni teater jiid II*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008). *Tata busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Herman J. Waluyo. (2002). *Teori pengajarannya*. Yogyakarta. PT Hanindita Graha Widya.
- Hery Suharseno. (2005). *Motif geometris*. Gramedia Pustaka Media.
- Ida Prihantina E.K. (2015). *Tata rias fantasi*. Bojongsari. Materi Pendidikan Dan Pelatihan.
- Imron Rosidi. (2009). *Menulis... siapa takut?*. Yogyakarta. Kanisius.
- KBBI. (2016). *Pengertian sinopsis*. Diakses melalui <http://kbbi.web.id/sinopsis> pada 12 Februari 2017 pukul 18.00 WIB.
- Marwanti. (2000). *Disain penyajian*. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.
- Moh. Muttaqin & Kustap (2008). *Seni musik klasik*. Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Rahmida Setiawati, Elinda Yetti, Tuteng Suwandi, dkk. (2006). *Seni budaya*. Yudhistira.
- Rostamails, Hayatunnufus & Merita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.



- Sofia Sinaga dan Basuki. (2006). *Cambridge IGCSE bahasa Indonesia coursebook*. Singapore: Markono Print Media.
- Sri Mayrawati Eka Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Bojongsari: 2012.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain busana II*. Materi Perkuliahan Tata Busana.
- Triyanto, Noor Fitrihana dan Mohammad Adam Jerusalem. (2011). *Aneka aksesoridari tanah liat*. Klaten: SMK/023/2010.
- Travel Kompas. (2016). *Tips berfoto dengan hewan laut*. Diakses melalui <http://www.usionews.xyz/tips-berfoto-dengan-hewanlautamarischkaprudence-005028.html> pada 14 Februari 2017, pukul 11.00 WIB.
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati dan Muchamad Noerharyono. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

## LAMPIRAN

### SUSUNAN ACARA PAGELARAN

Waktu		Acara	Lokasi
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		Istirahat	Backstage
11.00 – 12.00		Persiapan Grooming Beautician	Backstage
12.00 – 12.30		Ishoma	Auditorium UNY
12.30 – 13.00		Pengkondisian	Auditorium UNY
13.00 – 13.30		Open Gate	Auditorium UNY
13.30 – 13.45		Pembukaan	Auditorium UNY
	13.30 – 13.40	Tari Pembuka	Auditorium UNY
	13.40 – 13.45	Pembukaan Oleh MC	Auditorium UNY
13.45 – 13.55		Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	Auditorium UNY
13.55 – 14.10		Sambutan-Sambutan	Auditorium UNY
	13.55 – 14.00	Sambutan Ketua Pelaksana	Auditorium UNY
	14.00 – 14.05	Sambutan Ketua Prodi	Auditorium UNY
	14.05 – 14.10	Sambutan Dekan	Auditorium UNY
14.10 – 14.15		Pembukaan Secara Simbolis	Auditorium UNY
14.15 – 14.30		Penghargaan Juri dan Sutradara	Auditorium UNY
14.30 – 15.45		Teater Sabda Raja Mutiara	Auditorium UNY
15.45 – 16.00		Talent dan Dubber Show	Auditorium UNY
16.00 – 16.30		Talent dan Beautician Show	Auditorium UNY
16.30 – 17.00		Pengumuman Penghargaan	Auditorium UNY
17.00 – 17.15		Doorprize	Auditorium UNY
17.15 – 17.30		Hiburan Penutup	Auditorium UNY



Lampiran 1. Foto pada saat tokoh angelfish chevron tampil  
(Dokumentasi: Mataram 2017)



Lampiran 2. Foto pada saat tokoh angelfish chevron tampil  
(Dokumentasi: Mataram 2017)



Lampiran 3. *Beatucian* dan talent diatas panggung  
(Dokumentasi: Mataram 2017)



Lampiran 4. Foto bersama dosen pembimbing  
(Dokumentasi: Mataram 2017)



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

**MARET 2017**