

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Menurut Imron Rosidi, (2009:52) sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama. Sedangkan menurut Tri Haryanta, (2012:251) sinopsis adalah ikhtisar atau intisari sebuah karangan yang menjadi ringkasan cerita. Adapun sinopsis menurut Komaruddin (2016:158) merupakan penjelasan singkat dari sebuah garapan. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan sinopsis adalah untuk mempermudah pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar mengenai isi tulisan tersebut.

2. Sinopsis Cerita

Prabu Rahwana berhasil menculik Dewi Sinta. Sesampainya di Alengka, Dewi Sinta di tempatkan di Taman Argasoka dibawah pengawasan Dewi Trijata. Sementara itu Raden Ramawijaya terus mencari istrinya yang hilang dan sudah mendapatkan petunjuk dari Jatayu bahwa Dewi Sinta di culik raja Alengka bernama Prabu Rahwana.

Setelah membangun perkemahan di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Anoman untuk menemui Dewi Sinta di kerajaan Alengka. Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Anoman. Rama kemudian menyadarkan Anggada, bahwa nanti akan ada tugas penting lainnya untuk Anggada.

Perjalanan Anoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Rama. Anoman dirayu, dan di beri hidangan buah-buahan beracun. Akibatnya Anoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Bagawan Maenaka (Gunung), saudara tunggal bayu-nya, sehingga dapat sampai ke negeri Alengka.

Sesampainya di Alengka, Anoman pergi ke Taman Argasoka bertemu dengan Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan Tusuk Kondenya, dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya, dengan pesan bahwa Sinta masih tetap setia pada suaminya.

Disaat itu dayang-dayang kerajaan yang di tugasi untuk menjaga dan menghibur Dewi Shinta yang sedang berada di pengasingan untuk menjalankan tugasnya yaitu menjaga dan menghibur Dewi Shinta yang sedang sedih karena merindukan Raden Ramawijaya suaminya. Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Anoman sengaja membuat dirinya ditangkap. Peristiwa penyusupan itu membuat Rahwana marah, maka ia memerintahkan Indrajit untuk menangkap dan membakar hidup-hidup.

Setelah Anoman dibakar, ia berhasil melepaskan diri dari ikatan, dan berlompatan kesana-kemari, dengan kesaktianya membakar Keraton Alengka karena setiap helai bulunya berubah menjadi api. Maka saat Anoman terbang kesana kemari keseluruh angkasa, maka negeri Alengkapun menjadi lautan

api.setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya untuk menyerahkan Tusuk Rambut milik Dewi Sinta sebagai balasan tanda kesetiannya kepada Raden Rama.

3. Karakter dan Karakteristik

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sedangkan menurut Soediro Satoto, (2012:34) lewat penokohan kita dapat mengenali watak diri, watak tokoh lain, peristiwa yang mendahului, peristiwa yang sedang terjadi, peristiwa yang akan datang. Penyajian penokohan atau karakteristik disajikan melalui gerak atau percakapan, baik lewat dialog maupun monolog. Berdasarkan uraian penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakter mempunyai ciri-ciri tidak dapat dilihat oleh mata, namun harus didukung oleh karakteristik yang ditampilkan oleh tokoh tersebut.

4. Limbuk

Limbuk adalah anak Cangik, seorang dayang putri kerajaan, la berbadan gemuk dan kuat. Lagak lagu Limbuk ini genit dan selalu berhias sebagaimana emaknya. Kegemukan Limbuk ini sering menjadi perumpamaan bagi gadis yang berbadan gemuk. Limbuk dimainkan sebagai lawakan yang jenaka. Dan tiap tiap kali dimainkan selalu dalam adegan minta kawin dan lalu dinasihati oleh emaknya supaya mempelajari hal kepandaian wanita lebih dulu.

Jalan Limbuk waktu dimainkan diikuti suara gendang, menggambarkan bahwa Limbuk seorang wanita berbadan besar yang, bertingkah laku serba janggal. Bentuk wayang Limbuk bermata keran, hidung *kepik*, sanggul gede dikembangi, bersubang besar dalam Jawa : *suweng blong*, kain batik *slobog* dengan berkain *dodot*. Limbuk bersuara besar seperti suara laki – laki diikuti dengan keletahnya. Mereka bukan sekedar orang biasa atau ‘*parekan*’ atau dayang – dayang, tetapi lebih dari itu, mereka adalah sahabat dekat para junjungan putri atau permaisuri yang mengabdikan diri dengan kesetiaan tanpa batas. (wayangku.id, 12 februari 2019 : 10.14 WIB)

Sedangkan menurut Ensiklopedia wayang, (1999:849) Limbuk berbadan subur, hidungnya pesek, dahinya lebar adalah abdi dalem kerajaan yang melayani para putri kerajaan yang genit dan suka berhias diri. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Limbuk memiliki karakter yang suka menghibur, ceria, setia, serta penurut sebagai seorang dayang putri kerajaan. Selain itu Limbuk juga digambarkan sebagai dayang yang suka berhias diri.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Pengertian Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Menurut Sri Widarwati (2000 : 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide untuk menciptakan ide baru. Sedangkan menurut Triyanto (2012 : 34), sumber ide berfungsi

sebagai sarana terwujudnya bentuk desain untuk dapat terealisasikan. Sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita yang dapat berupa berbagai macam flora, fauna, bentuk geometris, bahkan mimpi.

Kesimpulan dari berbagai penjelasan diatas adalah sumber ide dapat kita peroleh dari keadaan atau suasana yang ada disekitar kita sebagai modal awal untuk membuat suatu gagasan atau objek yang akan dibuat.

2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide

Menurut Sukiman et al (2018 : 19) pengembangan sumber ide terdiri dari stilasi, distorsi, deformasi, repetisi, dan oposisi. Sedangkan menurut Triyanto (2012 : 34-35), terdiri dari stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Adapun menurut Kartika, (2017: 39) di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang seniman. Perubahan wujud tersebut antara lain :

a. Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap setiap kontur pada objek atau benda tersebut (Dharsono, 2017:39). Sedangkan menurut Hery Suhersono (2004:12) stilasi adalah mengubah atau menyederhanakan bentuk aslinya menjadi bentuk yang mengikuti imajinasi.

b. Distorsi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (Dharsono, 2017:39).

c. Transformasi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar (Dharsono, 2017:39).

d. Disformasi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambar objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono, 2017:40).

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Afif Ghurub, (2011:4) desain adalah rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasar prinsip desain, Sedangkan menurut Hery Suhersono, (2006:8) desain atau rancangan merupakan penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Adapun menurut Rasty (2016:1) desain dapat diartikan sebagai mencipta memikir atau merancang. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan jika desain

merupakan rancangan awal untuk menentukan pembuatan suatu objek atau benda tertentu.

2. Macam-macam unsur pada desain

a. Garis

Menurut Indayanti, (2015:13) garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan desain yaitu garis lurus dan garis lengkung.

1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberikan kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras. Namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah, misal garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberikan kesan tenang (Indayanti, 2015:13).

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Kadang-kadang bersifat riang dan gembira (Indayanti, 2015:14).

b. Bentuk

Menurut Hery Suhersono, (2004:23) bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi, terdapat macam-macam bentuk yaitu bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak.

1) Bentuk alami

Bentuk desain ini sangat kuat dipengaruhi bentuk benda yang ada di alam. Penggambarannya serupa dengan obyek yang ada di alam seperti daun, bunga, tumbuhan, batu, kayu, buah-buahan dan sebagainya (Hery Suhersono, 2004:23).

2) Bentuk dekoratif

Bentuk desain yang berwujud dari alam ditransformasikan menjadi bentuk dekoratif dengan gubahan. Biasanya didukung oleh variasi dan susunan warna yang indah dan serasi (Hery Suhersono, 2004:23).

3) Bentuk geometris

Desain bentuk geometris dirancang berdasarkan elemen geometris, seperti persegi panjang, lingkaran, oval, kotak, berbagai segi (segitiga, segienam, segidelapan), kerucut, jajaran genjang, silinder, dan berbagai garis (Hery Suhersono, 2004:23).

4) Bentuk abstrak

Bentuk abstrak berasal pada imajinasi bebas yang terwujud menjadi bentuk yang tidak lazim atau perwujudan bentuk-bentuk

yang tidak memiliki kesamaan dengan berbagai obyek, baik alami ataupun buatan manusia (Hery Suhersono, 2004:23).

c. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi salah satu desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan (Indayanti, 2015:13).

d. Warna

Warna merupakan unsur penting dari desain karena warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang (Indayanti, 2015:13).

1) Hijau

Hijau memiliki makna stabil, alam, kesederhanaan, ketulusan.

2) Pink

Warna pink atau merah muda mempunyai makna kesetiaan, cinta, kewanitaan (feminim), dan keremajaan (masa muda).

3) Kuning

Kuning memiliki arti keceriaan, energik serta kebahagiaan.

4) Putih

Putih memiliki makna disiplin, kesederhanaan, kerendahan hati.

e. Teksture

Teksture adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Teksture dapat diketahui dengan melihat atau diraba (Indayanti, 2015:14)

f. Value

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati benda tidak akan terkena cahaya secara merata, hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang (Indayanti, 2015:14).

3. Macam-macam prinsip pada desain

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide adanya keselarasan dan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda (Indayanti, 2015:15).

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik (Indayanti, 2015:15).

c. Balance

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain, keseimbangan ada dua yaitu

keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris (Indayanti, 2015:15).

d. Irama

Irama dalam disain dapat dirasakan oleh mata, irama menimbulkan kesan gerak gemulai yan gmenyambung dari bagian satu kebagian yang lainnya. Irama dapat diciptakan melalui apa yang dijadikan aksen, perubahan ukuran, dan radiasi (Indayanti, 2015:15).

e. Unity

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurunya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lainnya secara selaras (Indayanti, 2015:15).

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Kostum

Kostum menurut Renawati, (2013:113) adalah segala pakaian yang dikenakan didalam pentas. Kostum mempunyai fungsi untuk menunjang penampilan tokoh, Kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan yakni membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi tokoh, dan memperlihatkan adanya hubungan didalam sebuah lakon Sedangkan menurut Rahmida, (2007:52) kostum bertujuan untuk membantu aktor membawakan peran yang diperankan terdiri dari seluruh pakaian yang dikenakan. Adapun kostum menurut Himawan Pratista, (2017:104) adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Dari

penjelasan diatas yang telah dijabarkan menujukkan bahwa kostum merupakan bagian dari semua unsur pakaian yang dikenakan dalam pertunjukan.

2. Lurik

Kain lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun serat akan makna pesan budayanya (Indra Puspita, 2009:8). Sedangkan menurut Nian S, (2013:5) kain lurik dalam bahasa Jawa kuno lorek brarti lajur atau garis, belang dan dapat pula berarti corak. Maka dapat dipahami mengapa di Jawa Tengah dan di Jawa Timur kain tenun bercorak lajur dan belang-bolang akhirnya akhirnya dinamakan kain lurik. Adapun menurut penjelasan Asti Musman (2004:11) kain lurik merupakan kain tenun bermotif garis yang dibuat secara tradisional. Kesimpulan mengenai makna kain lurik adalah kain yang memiliki motif garis dengan warna yang beragam dan diproduksi dengan cara tradisional.

3. Aksesoris

Aksesoris merupakan bagian-bagian kostum yang berfungsi sebagai pelengkap untuk memberikan efek dekoratif, demi karakter atau tujuan-tujuan lain (RMA. Harymawan, 1988:129). Menurut KBBI (Edisi Ketiga, 2005:22) aksesoris merupakan barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Menurut Kamus Prakarya (Edianti, 2014:8) Aksesoris merupakan barang tambahan, alat ekstra yang merupakan bagian tambahan dari sebuah busana. Dari beberapa penjelasan diatas mengenai

aksesoris dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah barang tambahan sebagai pemanis busana.

E. Tata Rias Wajah

Menurut Indah Nuraini (2011:45) tata rias adalah salah satu sarana penunjang dalam sebuah pertunjukan, baik itu untuk seni *fashion*, seni drama, seni tari, ketoprak maupun pada pertunjukan wayang orang. Macam-macam tata rias adalah sebagai berikut :

1. Tata Rias Panggung

Menurut Indah Nuraini (2011:46) didalam dunia panggung tata rias adalah salah satu sarana penunjang dalam suatu pertunjukan dengan ciri-ciri cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak atau perona pipi yang lebih tebal, garis mata diperjelas, alis dibuat lebih tebal dan sebagainya. Menurut Himawan Pratista, (2008:45) tata rias panggung adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran diatas panggung.

Tata rias panggung adalah tata rias yang digunakan untuk membedakan watak seseorang jika bermain dalam suatu pertunjukan, film atau teater (Didik Ninik Thowok, 2012:75). Dari beberapa keterangan mengenai rias wajah panggung diatas dapat disimpulkan bahwa rias wajah panggung berfungsi untuk menentukan peran yang akan diperankan oleh talent.

Hal yang harus diperhatikan dalam tata rias panggung atau pentas menurut RMA. Harymawan :

a. *Lighting*

- b. Jarak panggung dengan penonton
- c. Memahami peran yang dimainkan dalam suatu pertunjukan
- d. Kepribadian pemain, yaitu sifat, wataknya, dan usianya.

2. Tata Rias Karakter

Menurut Halim Paningkiran, (2009:118) tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal imur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter berfungsi untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah nonmanusia (Indah Nuraini, 2011:75). Menurut Himawan Pratista (2017:107) tata rias karakter juga digunakan untuk membedakan seorang pemain jika ia bermain dalam peran yang berbeda dalam suatu pertunjukan.

Berdasarkan hasil penjelasan diatas dapat disimpulkan tata rias karakter adalah seni merias wajah yang bertujuan untuk mengubah wajah berdasarkan peran yang di dapat yaitu dalam hal umur, sifat wajah, suku, dan bangsa. Dalam hal ini *make up* karakter merupakan seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton yang dilakukan dengan cara tertentu yang dapat diambil dalam pengambilan keputusan skenario. Tata rias wajah ini merupakan tata rias untuk meniru karakter lain yang memungkinkan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan

kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung sesuai dengan peran yang diinginkan.

Ada macam-macam teknik merias wajah karakter yaitu : 1) Rias wajah dengan tuntutan peran sesuai jenis kelamin, 2) Rias dengan karakteristik wajah sesuai suku bangsa, 3) Rias wajah sesuai usia, 4) Rias wajah sesuai dengan karakteristik tokoh. *Make up* karakter dikategorikan menjadi dua jenis yang pertama yaitu *make up* karakter dua dimensi, adalah *make up* yang mengubah bentuk / wajah seseorang dari hal umur, suku bangsa dengan cara dioleskan atau disapukan baik secara keseluruhan atau pada bagian tertentu yang hanya bisa di lihat pada bagian depan saja dan yang kedua *make up* karakter tiga dimensi adalah mengubah bentuk / wajah seseorang dari hal umur, suku bangsa dengan cara dioleskan atau disapukan baik secara keseluruhan atau pada bagian tertentu yang bisa di lihat dari beberapa sudut pandang (Tri Linda, 2017:40).

3. Tata Rambut

Penataan rambut menurut Endang Bariqina (2011:56) merupakan tahapan terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku. Menurut Nur Sahid, (2016:103) rambut seperti halnya wajah dan bentuk badan yakni telah diinterpretasi tidak hanya sebagai suatu tanda mengenai karakteristik-karakteristik biologi alamiah, tetapi juga suatu tanda tentang karakteristik-

karakteristik karakter. Penataan rambut biasanya dikaitkan dengan tanda yang terkait dengan umur (warna putih, coklat, dll), ras (keriting, lurus, dll).

Penataan rambut fantasi merupakan penataan rambut yang memiliki tema. Penataan rambut dibentuk dan ditata sedemikian rupa, sehingga hasilnya menghasilkan bentuk penataan rambut yang sesuai dengan tema yang dimaksud. Tata rambut fantasi dapat ditambah dengan macam-macam aksesoris maupun ornamen rambut, hair spray warna-warni, glitter, maupun aksesoris rambut lainnya untuk memberi efek pada penataan rambut sesuai dengan tema yang dimaksud (Rostamailis dkk, 2008:41). Kesimpulan dari pengertian penataan rambut yang telah dijelaskan adalah proses menata rambut sesuai dengan tema yang akan di tampilkan dengan adanya penambahan ornamen untuk memperkuat tema yang dimaksud.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Setyobudi et al, (2006:187) pergelaran merupakan suatu kegiatan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik. Adapun pagelaran menurut Adikarya, (2002:87) pagelaran adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk suatu tujuan tertentu. Sebagian besar pagelaran merupakan pagelaran adat tradisional. Berikut contoh pagelaran adat tradisional yang kita kenal pada masa sekarang :

a. Pagelaran wayang

Misalnya pagelaran wayang wong, wayang kulit purwa, wayang madya, wayang klithik, wayang *beber*.

b. Pagelaran sendratari

Misalnya pagelaran sendratari kolosal Ramayana, Anoman Duta, Bharata-Yuda, dan sebagainya. Pagelaran ini biasanya menggunakan gamelan sebagai sarana pengiring suatu cerita tertentu.

c. Pagelaran pengiring drama/teater

Misalnya pagelaran *ludruk*, *kethoprak*, drama radio, kethoprak humor.

Dari beberapa penjelasan pengertian panggung diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pergelaran merupakan suatu tempat atau ruangan yang disediakan untuk menampilkan suatu karya seni yang bertujuan untuk dapat dinikmati dan diapresiasi oleh banyak orang.

2. Tata Panggung

Panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis, lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Panggung menurut Renati W. Rosari (2013) dibagi menjadi 3 yaitu :

e. Panggung arena

Panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat sekali dengan pemain.

f. Panggung proscenium

Panggung yang dibuat dimana penonton menyaksikan aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung proscenium, oleh karena itu panggung ini disebut juga panggung bingkai.

g. Panggung thrust

Panggung yang didisain mirip dengan panggung proscenium, tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok kearah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan kiri panggung.

Tata panggung atau tata pentas menurut Rahmida Setiawati, dkk (2007:50) tata panggung adalah sebagai media utama untuk mempertunjukkan teater. Tata pentas biasanya dipimpin oleh stage manager, macam-macam pentas itu sendiri adalah sebagai berikut :

- a. Pentas konvensional, yaitu bentuk pentas yang masih menggunakan tirai depan, bentuknya statis dengan konstruksi seperti pentas yang digunakan oleh wayang orang dan ketoprak. Ada korden-korden, pembatas, hiasan atas, dan dekorasi lukisan yang disesuaikan dengan latar kejadian.
- b. Pentas arena, yaitu bentuk pentas tidak di panggung, tetapi sejajar dan dekat dengan penonton. Arena ini memiliki berbagai bentuk dan kostruksi, ada yang berbentuk tapal kuda, huruf L, huruf U dan ada yang disebut amphitheater dimana arenanya lebih rendah dari penonton dan tempat duduk penonton berundak-undak.

3. Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan daya tarik magic dalam sebuah pergelaran yang berfungsi untuk perhatian, menentukan emosi (mood), memperkaya setting dan menciptakan komposisi (Himawan Pratista, 2008:79) . Sedangkan menurut Martono, (2010:13) tata cahaya merupakan pendukung pergantian suasana satu ke suasana lain yang membawa pengaruh kuat terhadap emosi atau suasana hati penonton. Cahaya pada dasarnya adalah penuntun bagi mata penonton Dalam menikmati adegan per adegan sampai sedetil-detilnya guna menangkap makna yang tersirat dalam setiap adegan. Adapun menurut Nur Sahid, (2016:104) pada umumnya tata cahaya pada suatu teater adalah untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan. Selain fungsi tersebut cahaya dipakai untuk memenuhi aneka fungsi simbolik yang dikembangkan, ditetapkan oleh budaya yang ada.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dan fungsi tata cahaya dalam pertunjukan teater adalah dapat mengidentifikasi waktu pagi, siang, sore malam serta untuk menentukan sisi gelap terang suatu bagian dalam panggung sesuai dengan alur cerita yang telah ditetapkan.

4. Tata Suara atau Musik

. Menurut Nur Sahid, (2016:119) musik dalam teater harus mencakup empat aspek berikut 1) makna-makna musik yang bertalian dengan ruang dan gerak; 2) makna-makna yang berkaitan dengan objek-objek dan aksi-aksi dalam ruang; 3) makna-makna yang berkaitan dengan karakter, suasana hati, kondisi, dan emosi; 4) makna-makna yang berkaitan dengan ide. Misal

musik nada tinggi menandakan suasana cerah, riang, gembira, dll. Sedangkan menurut RMA Harymawan, (1988:159) tata suara berperan penting dalam sebuah pertunjukan teater. Sebaiknya dalam memnggunakan musik memilih satu jenis musik saja, misal memakai irungan musik gamelan berarti dari mulai acara sampai selesai memakai irungan musik gamelan. Adapun menurut Indah Nuraini, (2011:154) musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana dalam sebuah pertunjukan.

Kesimpulan yang bisa disimpulkan yaitu musik bisa berfungsi menguatkan pengkarakteristikkan lokasi yang ditandakan dengan ruang panggung. Musik bisa menandakan suatu situasi atau aksi dari sebuah alur cerita teater.