

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sinopsis merupakan ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu atau ringkasan atau abstraksi. Secara singkat, sinopsis juga dapat diartikan sebagai intisari dari sebuah cerita yang sudah memuat bagian-bagian yang krusial atau yang dibutuhkan penonton untuk mengetahui panjang kisah sebuah cerita hanya dari beberapa paragraf. Intisari tersebut bisa berisi tentang tokoh yang berperan besar bersama dengan klimaksnya sebuah cerita sehingga pembaca tertarik dengan cerita itu sendiri.

Menurut Nurhadi et al (2007: 2), sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel yang tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik novel tersebut. Unsur-unsur intrinsik terdiri dari tokoh dan watak atau karakter dan karakteristik tokoh, alur atau jalan cerita, latar cerita, tema cerita, serta amanat yang ingin disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa sinopsis merupakan ringkasan tentang alur cerita yang memuat inti cerita sehingga memudahkan pembaca untuk mengerti jalan cerita tersebut. Sinopsis yang dibahas adalah mengenai cerita wayang

Ramayana yang berfokus pada alur dengan tema Hanoman Duta, yaitu Hanoman sebagai pemeran utamanya.

2. Sinopsis Cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”

Sinopsis cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” karya Agus Prasetyo, salah seorang budayawan di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebagai berikut. Prabu Rahwana berhasil menculik Dewi Sinta. Sesampainya di Alengka, Dewi Sinta ditempatkan di Taman Argasoka di bawah pengawasan Dewi Trijata, kemenakannya. Sementara itu, Raden Ramawijaya terus mencariistrinya yang hilang dan sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik raja Alengka bernama Prabu Rahwana.

Setelah membangun perkemahan di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Hanoman untuk menjadi duta, menemui Dewi Sinta di Kerajaan Alengka. Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Hanoman. Rama kemudian menyadarkan Anggada, bahwa nanti akan ada tugas penting lainnya untuk Anggada. Perjalanan Hanoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Rahwana. Hanoman dirayu dan diberi hidangan buah-buahan beracun. Akibatnya Hanoman menjadi buta. Untunglah ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Rahwana. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Hanoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka (Gunung), saudara tunggal bayunya, sehingga dapat sapai ke negeri Alengka.

Sesampainya di Alengka, Hanoman peri ke Taman Argasoka beremu 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. Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Hanoman segera membuat dirinya ditangkap. Peristiwa penyusupan itu membuat Rahwana marah, maka ia memerintahkan Indrajit untuk menangkap dan membakarnya hidup-hidup.

Setelah Hanoman dibakar, ia berhasil melepaskan diri dari ikatan dan berlompatan kesana-kemari dengan kesaktiannya membakar Keraton Alengka karena setiap helai bulunya berubah menjadi api. Maka saat Hanoman terbang kesana-kemari ke seluruh angkasa, negeri Alengka pun menjadi lautan api. Setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya untuk menyerahkan tusuk konde milik Dewi Sinta sebagai balasan tanda kesetiaannya pada Raden Ramawijaya.

3. Karakter dan Karakteristik

Karakter menurut Sahid (2016: 37) seringkali disebut juga dengan tokoh cerita. Penokohan adalah sebuah penampilan tokoh sebagai pembawa peran dalam sebuah karya naratif. Sedangkan menurut Satoto (2012: 12), tokoh sentral dalam sebuah lakon merupakan perwujudan dari gerak dramatik yang membangun suatu struktur dramatik. Pada saat tampil, ia dalam keseluruhan gerak harus sesuai dengan tema dan amanat ysng memberi corak yang berkarakteristik pada lakon.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan ahli mengenai karakter dan karakteristik, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah penjiwaan dari dalam diri sebuah peran, sedangkan karakteristik adalah perwujudannya.

4. Suweda

Suweda merupakan salah seorang pasukan kera, sepupu Hanoman. Suweda merupakan seorang putra tunggal Narapati Sugriwa dengan Endang Suwarsih, abdi Dewi Anjani dan berwujud kera berbulu hitam legam. Ia merupakan salah satu senapati Sri Rama yang sangat ulung dan tangguh. Dalam olah keprajuritan ia sangat lincah dan tangkas di medan laga. Pada saat perang besar di Alengka, Suweda menjadi salah satu di antara senapati perang yang gagah berani, bahkan ia banyak membinasakan senapati andalan Alengka. Suweda memiliki kesaktian bisa hidup di dalam air. Lakonnya lah yang membantu pasukan Sri Rama untuk menyebrangi lautan menuju Alengka. Kesaktian Suweda juga sangat kuat, hanya Hanoman dan Anggada lah yang mampu menandinginya (Samin, 2015).

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Sedangkan menurut Widarwati (1996: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide yang baru, seorang perancang busana dapat melihat

dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik ditingkat nasional maupun internasional.

Widarwati (1996: 59) juga menuliskan hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide antara lain:

- a) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya *kimono* dari Jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d) Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang berada di lingkungan sekitar yang dapat memberikan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan suatu karya atau ide. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas, sehingga orang lain akan dengan mudah mengenali sumber ide tersebut hanya dengan melihat saja. Dan sumber ide tersebut dapat diterapkan dalam tata rias dan kecantikan, agar seorang ahli tata rias lebih mudah dalam membuat suatu desain tata rias wajah, penataan rambut, kostum, serta aksesoris.

2. Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan pada pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ialah Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta. Yang dimaksud Wayang Kulit/Purwa (WP) adalah pergelaran wayang yang ceritanya bersumber pada kitab Mahabawata dan Ramayana (Satoto, 2012: 128). Wayang Kulit tersebut memiliki ciri khas sendiri berdasarkan warna kulit, pakaian, serta aksesoris yang digunakan. Motif pakaian yang digunakan tokoh Suweda pada Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta ialah lekukan-lekukan yang disebut dengan kunca. Lekungan garis tersebut memberi efek yang begitu tradisional sehingga perlu dikembangkan menjadi lebih modern dengan menggunakan cara stilasi.

Pengembangan sumber ide stilisasi atau stilir menurut Rosari (2013: 225) adalah suatu cara untuk merubah bentuk alamiah menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan. Sedangkan menurut Kartika (2017: 39), stilisasi merupakan sebuah cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan setiap kontur pada obyek atau benda yang digambar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai pengembangan sumber ide, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan kostum pada tokoh Suweda berpedoman dengan Wayang Kulit Gaya Purwa Yogyakarta dengan menggunakan teknik stilisasi, yaitu pengembangan bentuk asli pada wayang menjadi lebih sederhana dan modern tanpa meninggalkan aspek estetika dan ciri khas dari wayang kulit itu sendiri.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai jenis garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Salah satu fungsinya adalah sebagai dekorasi atau untuk mempercantik benda-benda seperti permadani, kap lampu, tirai, taplak meja, vas bunga, alat-alat furnitur, keramik, porselen, barang-barang tembikar, besi tempa, pigura (bingkai), barang-barang sovenir, tas, sandal, sepatu, dompet, kipas hias, saputangan, hiasan dinding, kotak tisu, sampul buku, handuk, topi, dasi, kain (tekstil), berbagai busana, bordir, dan batik. Agar mempunyai nilai tambah karena menawan dan memikat, desainnya harus dibuat dengan menggunakan berbagai variasi dan kreasi berlandaskan perkembangan dan situasi kondisi imajinasi, yang lepas dari pengaruh bentuk-bentuk alam, misalnya tumbuhan, daun-daunan, bunga-bunga, bentuk figur (hewan dan manusia), dan bentuk khayalan tidak nyata atau abstrak (Suhersono, 2006: 8).

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), desain memiliki arti kerangka bentuk atau rancangan atau motif atau pola atau corak atau tahapan dalam siklus hidup perangkat lunak yang menekankan pada solusi logis, yaitu bagaimana sistem dapat memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Widarwati (1993: 2), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian desain diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan pedoman atau perencanaan untuk mewujudkan suatu karya, baik dalam tata rias, penataan rambut, kostum/busana, dan juga aksesoris agar karya yang diciptakan terlihat indah dan harmonis dimulai dari unsur yang paling sederhana hingga unsur kompleks pada suatu objek atau benda.

2. Unsur Desain

a. Garis dan arah

Garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu (Setyobudi et al, 2006: 10). Gulendra Wayan dalam www.isi-dps.ac.id/berita/pengertian-garis-dan-bentuk/ menuliskan bahwa garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya.

Bahari (2014: 99) menuliskan bahwa garis mempunyai ukuran dan arah tertentu. Garis bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak, lurus, melengkung, dan barangkali masih ada sifat yang lain. Garis dapat melahirkan bentuk sekaligus tekstur, nada, nuansa, ruang dan volume tertentu, sehingga dapat melahirkan karakter khusus atau perawatan dari seseorang.

Widarwati (1993: 8) menuliskan bahwa setiap garis memiliki arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), serta miring ke

kip dan miring ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Berikut adalah sifat-sifat garis menurut Widarwati (1993: 8-9):

- 1) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula, misalnya:
 - a) Garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan.
 - b) Garis lurus mendatar (*horizontal*) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan, dan memendekkan obyek.
 - c) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
 - d) Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan.
 - e) Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.
- 2) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih feminim.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai garis dapat ditarik kesimpulan bahwa garis merupakan sebuah unsur yang berperan penting dalam sebuah desain karena garis itu sendiri dapat menciptakan efek tertentu sebagaimana seseorang mempergunakannya.

b. Bidang dan bentuk

Bidang adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum bidang dikenal dalam dua jenis, yaitu bidang

geometris dan organis. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segi tiga, dan segi-segi lainnya, sementara bidang organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang tidak terbatas (Bahari, 2014: 100). Tim Abdi Guru yang terdiri dari Setyobudi et al (2006: 10) juga memaparkan bahwa bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. Ada dua jenis bidang. Bidang geometris beraturan dan dipakai dalam ilmu ukur. Bidang non-geometris tidak beraturan dan sering ditemui pada bentuk-bentuk alami. Sedangkan bentuk adalah unsur seni rupa yang terbentuk karena ruang atau volume. Macam-macam bentuk yakni kubistik, silindris, bola, limas, prisma, kerucut (semua geometris), dan non-geometris. Unsur bentuk diterapkan pada unsur seni patung, arsitektur, interior, dan kriya.

Menurut Widarwati (1993: 10), unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris, misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder, dan bentuk bebas, misalnya bentuk daun, bungam pohon, titik air, batu-batuhan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai bidang dan bentuk dapat disimpulkan bahwa bidang dan bentuk dapat terbentuk dari perpaduan garis-garis yang menjadi sebuah pola beraturan dan tidak

beraturan dengan fungsi dan keindahan masing-masing. Bidang dan bentuk juga dapat menjadi jembatan desainer untuk menciptakan suatu obyek yang menyerupai benda-benda di sekitar atau juga benda-benda alam.

c. Warna

Bahari (2014: 100) menuliskan bahwa warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi penglihatan kita. Warna memiliki tiga dimensi dasar yaitu *hue*, *value* (nilai), dan *intensity* (intensitas). *Hue* adalah gelombang khusus dalam spektrum warna merah disebut *hue* merah. Nilai (*value*) adalah nuansa yang terdapat pada warna, seperti nuansa cerah atau gelap, sedangkan intensitas adalah kemurnian dari *hue* warna.

Secara garis besar, fungsi warna dapat dibagi menjadi tiga macam. Pertama; dalam ilmu semiotik, warna bisa berfungsi sebagai tanda berdasarkan sifatnya seperti warna merah yang dapat dimaknai sebagai warna cinta, bahaya, atau larangan. Kedua; sebagai lambang atau simbol kesepakatan bersama atau konsensus, seperti bendera berwarna putih menandakan menyerah kepada musuh. Ketiga; warna juga bisa dijadikan ikon, misalnya warna merah untuk darah dan warna hijau untuk menggambarkan dedaunan. Penggunaan warna bagi seorang seniman bisa menjadi arah penemuan jati dirinya sehingga bersifat khas dan memiliki nilai tersendiri (Bahari, 2014: 100-101).

Setyobudi et al (2006: 11) juga memaparkan bahwa warna dapat dibedakan menjadi tiga. Warna primer adalah warna dasar, bukan campuran dari warna manapun, yang termasuk dalam warna primer yaitu merah, kuning, dan biru. Warna sekunder terbentuk dari campuran dua warna primer, misalnya warna kuning dicampur dengan warna biru akan menghasilkan warna hijau. Warna hijau inilah yang termasuk warna sekunder. Warna tersier terbentuk dari campuran dua warna sekunder. Warnanya seperti warna sekunder tapi dengan tingkat pengaruh warna primer yang berbeda-beda.

Warna memiliki daya tarik tersendiri. Meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampa tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Warna juga dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi kecil atau besar. Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong menjadikan suatu obyek kelihatan lebih besar dan sebaliknya warna-warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan suatu obyek keihatan lebih kecil. Jadi bila seseorang yang berbadan gemuk mengenakan busana warna merah akan kelihatan makin gemuk, warna merah termasuk warna panas (Widarwati 1993: 13-14).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai warna dapat disimpulkan bahwa warna juga berpengaruh terhadap kesan suatu obyek kepada pengamat. Pemilihan warna yang tepat pada bentuk atau bidang

yang tepat pula akan menghasilkan sesuatu yang lebih harmonis. Melalui pemilihan warna yang tepat juga dapat mengirimkan pesan yang ingin disampaikan seorang desainer kepada pengamat.

d. Tekstur

Menurut Bahari (2014: 101), tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar. Ada dua macam jenis tekstur. Jenis yang pertama adalah tekstur nyata, yaitu nilai permukaannya nyata atau cocok antara tampak dengan nilai rabanya. Misalnya sebuah lukisan menampakkan tekstur yang kasar, ketika lukisan tersebut diraba, maka yang dirasakan adalah rasa kasar sesuai testur lukisan tersebut. Kedua adalah tekstur semu, yaitu kebalikan dari tekstur nyata. Tekstur semu memberikan kesan kasar karena penguasaan teknik gelap terang pelukisnya, ketika diraba maka rasa kasarnya tidak kelihatan, atau justru sangat halus.

Widarwati (1993: 14-15) juga menuliskan bahwa tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang tekturnya kusam

mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak.

Berdasarkan beberapa pendapat beberapa ahli mengenai tekstur, dapat disimpulkan bahwa tekstur juga mempengaruhi penampilan suatu obyek agar tampak nyata ataupun menipu pandangan. Arah juga masih berperan pada efek yang diberikan oleh tekstur atau corak. Oleh karena itu, dengan pemilihan tekstur dan corak dapat membuat suatu obyek menjadi tampak lebih besar atau lebih kecil sesuai dengan keinginan desainer.

e. *Value* (Nilai Gelap Terang)

Nilai (*value*) adalah nuansa yang terdapat pada warna, seperti nuansa cerah atau gelap, sedangkan intensitas adalah kemurnian dari *hue* warna (Bahari, 2014: 100). Elemen ini menyangkut bermacam-macam tingkatan (*degree*) atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain. Para ahli telah mengadakan percobaan dalam menentukan tingkat gelap/terang. Tingkat *value* dimulai dengan warna hitam kelam, misalnya *low-dark, dark, high-dark, medium, low-light, light, high-light, white*.

Setyobudi et al (2006: 12) menyatakan bahwa gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua dan muda yang disebabkan oleh perbedaan warna atau pengaruh cahaya. Penggunaan *value* gelap dan terang yang harmonis, tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk apabila sebuah bidang atau bentuk kecil terisi dengan *value* yang

terang disamping sebuah yang lebar dan ber-*value* gelap akan tampak tidak berarti dan menimbulkan belang-belang dan tak tersambung.

Menurut Widarwati (1993: 10-12), nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan warna yang disusun oleh Munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat yang terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan ke-5 abu-abu netral dan berlaku untuk warna-warna lain pada tingkatan ke-5 adalah warna asli.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai nilai gelap terang dapat disimpulkan bahwa unsur gelap terang pada suatu benda atau obyek dapat memberikan kesan timbul dan cekung. Kesan yang dapat ditimbulkan oleh unsur gelap terang ini juga dapat dikatakan sebagai tekstur atau relief. Penerapan atau penggunaan unsur gelap terang ini juga dapat digunakan pada saat pengaplikasian *make up* untuk mencapai riasan yang ingin ditampilkan pada penonton atau pengamat.

3. Prinsip Desain

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan yaitu penyusunan atau pengorganisasian dari pada pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmoni. Dengan kesatuan (*unity*), unsur-unsur dalam sebuah karya seni rupa saling bertautan. Tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri (Setyobudi et al, 2006:12).

Unity atau kesatuan merupakan kriteria kunci dari perorganisasian keseluruhan, karena sebuah karya seni rupa yang baik adalah jika unsur-unsurnya tidak terpisah-pisah (Bahari, 2014:104). Bahari juga menuliskan pada bukunya bahwa Herbert Read menyatakan: “*In a perfect world of art, all the elements are interrelated; they cohere to form a unity which has a value greater than more sum of these elements*” yang artinya pada kesempurnaan sebuah seni, semua elemen saling berhubungan; mereka membentuk sebuah satu kesatuan yang memiliki nilai yang lebih kuat dibanding dengan nilai penjumlahan elemen-elemen yang lain.

Widarwati (1993: 15-17) memaparkan kesatuan sebagai keselarasan atau keserasian. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Misalnya selaras dalam garis dan bentuk, selaras dengan tekstur, selaras dengan warna, dan juga selaras perbandingannya. Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang membahas tentang prinsip kesatuan dapat disimpulkan bahwa prinsip kesatuan dalam merancang sebuah desain adalah sebuah keharusan agar hasil yang diciptakan tidak nampak rumpang, indah dipandang, dan juga tampak harmonis antara satu dengan yang lainnya. Kesatuan juga merupakan

pusat diantara unsur-unsur yang lain sebagai penunjang keindahan dan kesempurnaan sebuah desain.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Setyobudi et al (2006: 12), keseimbangan berarti bobor dari unsur-unsur karya. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tak sama, tapi nilainya dapat seimbang. Bahari (2014: 104) juga memaparkan bahwa dengan adanya keseimbangan, suatu karya seni menjadi terasa stabil. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi. Macam keseimbangan itu sendiri yaitu keseimbangan terpusat/sentral, diagonal, simetris, dan asimetris.

Menurut Widarwati (1993: 17), prinsip keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu:

1) Keseimbangan simetris

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis, garis hias, atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

2) Keseimbangan asimetris

Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang membahas tentang prinsip keseimbangan dapat ditarik kesimpulan bahwa visualisasi sebuah obyek memerlukan sebuah keseimbangan baik itu simetris ataupun asimetris untuk menonjolkan bagian-bagian yang ingin ditampilkan secara lebih dominan diantara yang lain. Prinsip keseimbangan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah pusat perhatian pada suatu karya.

c. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana. Proporsi adalah perbandingan yang lahir karena ketepatan luas atau isi antara bagian satu dengan bagian yang lain (Bahari 2014: 104).

d. Irama (*Rhythm*)

Irama yaitu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya. Yang dapat dirasakan dengan penglihatan, apabila pandangan mata pada suatu desain itu teratur, maka gerakan mata yang teratur itulah yang disebut berirama. Irama dalam seni rupa diusahakan lewat penyusunan unsur-unsur yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur seni rupa yang diatur (Setyobudi et al, 2006, 12).

Menurut Widarwati (1993: 17-21), irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana, yaitu:

- 1) Pengulangan. Pengulangan ini akan membentuk motif yang nampak berirama. Biasanya motif terbentuk dari pengulangan beberapa garis, warna, atau bentuk, misalnya garis lipit, renda, dan kancing yang membentuk jalur.
- 2) Radiasi, yaitu garis edar atau garis bias yang memancar dari irama garis lengkung pada pusat perhatian yang terdapat dalam sebuah desain atau pakaian.
- 3) Peralihan ukuran atau biasa juga disebut dengan *gradation* yaitu pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama.
- 4) Pertentangan atau kontras merupakan pertemuan antara motif atau bentuk atau garis yang saling berlawanan arah atau pun sifatnya. Misalnya pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias.

e. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, bagian inilah yang dinamakan pusat perhatian (*center of interest*). Untuk menciptakan pusat perhatian, kita bisa menempatkan unsur yang paling dominan (Setyobudi et al, 2006: 12).

Pusat perhatian juga dapat diciptakan dengan membuat unsur objek yang berbeda dari unsur objek yang lain. Misalnya pada bagian leher dibuat kerah dengan warna kontras dan indah, pada pinggang dengan ikat yang mencolok, atau bisa juga dengan menambahkan unsur yang tidak terduga pada bagian tertentu dari keseluruhan wujud.

Widarwati (1993: 21) juga menuliskan bahwa pusat perhatian hendaknya ditempatkan pada sesuatu yang baik dari si pemakai. Prinsip ini juga membantu menonjolkan keindahan yang dimiliki si pemakai sehingga penonton atau pengamat akan terfokus pada hal yang ditonjolkan tersebut yang kemudian akan menutupi kekurangan yang dimiliki oleh pemakai. Secara tidak langsung, sebuah obyek yang dijadikan sebagai pusat perhatian merupakan penutup kekurangan yang dimiliki sang pemakai.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang membahas tentang prinsip pusat perhatian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pusat perhatian digunakan untuk menonjolkan keindahan yang terdapat pada sebuah obyek. Biasanya keindahan yang ditonjolkan tersebut juga menutupi kekurangan yang terdapat pada obyek yang sama. Sehingga dapat diartikan juga sebagai pengalih perhatian penonton untuk memusatkan perhatian pada keindahan yang diciptakan oleh *center of interest* tersebut.

D. Kostum dan Aksesori Pendukung

1. Pengertian Busana

Busana adalah segala sesuatu yang dipakai dari ujung rambut sampai ujung kaki, termasuk pelengkap, tata rias wajah, dan tata rias rambut (Karomah, 1990: 1). Karomah (1990: 1b) juga menuliskan bahwa ditinjau dari fungsinya busana dapat dibagi menjadi dua golongan:

- a) Busana dalam yaitu busana yang tidak dipakai keluar rumah dan tidak pantas untuk menerima tamu. Busana dalam ini meliputi busana yang dipakai sebagai dasar dan melekat langsung dibadan, contohnya BH, singlet, bebe dalam, long torso, dan lain-lain. Busana yang dipakai di luar, tetapi tidak boleh untuk menerima tamu. Contohnya daster, gaun tidur, piyama, *baby doll*, dan lain-lain.
- b) Busana luar yaitu busana yang dipakai di luar (di atas busana dalam) dapat dipakai untuk menerima tamu, sekolah, bepergian, rekreasi, olahraga, pesta, orang hamil, untuk melayat (busana khusus). Contohnya bebe luar, rok, blus, celana panjang, kemeja, *slack*, jas, dan lain-lain.

Sedangkan tujuan orang berbusana menurut Karomah (1990: 1b) adalah untuk memenuhi kebutuhan kesusaiaan dan kebudayaan, menghindari diri dari penyakit, dan keindahan.

Busana dalam sebuah pertunjukan berperan untuk mendukung penyampaian pesan pertunjukan itu sendiri kepada penonton dengan acuan busana sehari-hari yang kita pakai. Tetapi terdapat perbedaan yang signifikan diantara keduanya. Busana saat pertunjukan dengan busana

sehari-hari bisa saja sama-sama penggunaannya tergantung pada jenis kelamin, pekerjaan, atau yang lainnya, namun, dalam sebuah pertunjukan kostum memiliki peran besar karena pada dasarnya setiap elemen pada teater bisa menjadi sebuah pusat perhatian (Wilson, 1991: 355).

Menurut Wilson (1991: 356), busana pertunjukan seharusnya memenuhi tujuh kriteria dibawah ini:

- a) Mendukung sebuah *style* yang ingin disajikan pada pertunjukan tersebut.
- b) Mengindikasi peristiwa bersejarah dari peran yang dibawakan yang mungkin berkaitan.
- c) Mengindikasi karakter individual seseorang yang diperankan, seperti lingkungan hidup, pekerjaan, atau kepribadian.
- d) Memperlihatkan hubungan antar karakter, seperti membedakan antara karakter mayor dan minor pada sebuah pertunjukan.
- e) Sesuai dan layak untuk menyampaikan makna atau simbol karakter yang diperankan kepada penonton.
- f) Sesuai dengan kebutuhan pemain. Usahakan pemain bisa bergerak bebas ketika memakai kostum, misalnya untuk menari, berperang, atau mudah untuk berganti kostum dengan cepat ketika dibutuhkan.
- g) Konsisten dengan keseluruhan produksi, terutama dengan elemen-elemen yang bersifat visual atau nampak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai busana atau kostum dalam sebuah pementasan dapat ditarik kesimpulan bahwa busana merupakan kebutuhan primer seorang tokoh sebagaimana juga manusia

dalam kehidupan sehari-hari, yang membedakan ialah penggunaan busana pada sebuah pementasan menunjang eksistensi tokoh dalam alur cerita tersebut. Biasanya, kostum dalam sebuah pementasan juga menentukan kasta pada setiap pemain yang berperan.

2. Pengertian Aksesori

Aksesori adalah semua benda pelengkap pada busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah aspek keindahan pada pemakainya (Triyanto, 2018: 6). Sedangkan menurut Prihantina (2015: 51), aksesori merupakan benda tambahan dengan fungsi sebagai pelengkap busana yang menunjang keserasian, keindahan, dan kesempurnaan penampilan, serta memberi nilai plus bagi pemakainya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai aksesori dapat disimpulkan bahwa semua benda yang melekat pada busana diartikan sebagai aksesori dan pengertiannya dapat dipecah lagi berdasarkan tempat penggunaan aksesori itu sendiri, misalnya gelang merupakan aksesori pada tangan atau kaki, kalung merupakan aksesori pada leher, dan lain sebagainya.

E. Tata Rias Wajah

Tata rias wajah merupakan sebuah proses pengaplikasian kosmetik baik yang berbentuk bubuk, pasta, ataupun padat pada wajah dan badan (Wilson, 1991: 366). Tata rias wajah merupakan sebuah elemen yang berperan sangat penting karena rias wajah merupakan jembatan untuk menyampaikan sebuah karakter yang ingin disajikan pada sebuah pertunjukkan kepada penonton.

Untuk itu, apabila terdapat kelemahan di bidang fisik bagi aktor dan aktris maka dapat dibantu dengan tata rias yang mampu melukiskan watak tokoh yang sedang diperankan dan menutupi kekurangan tersebut. Dari sini dapat disimpulkan bahwa seni tata rias memiliki pengaruh yang besar bagi berhasil tidaknya tokoh peran dan juga mampu menggambarkan sifat dan watak peran (Satoto, 2012: 17).

Menurut Setiawati et al (2006: 51), tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon. Fungsi pokok dari tata rias adalah mengubah watak seseorang baik dari segi fisik, psikis, dan sosial. Tata rias memberikan tekanan pada perannya untuk mengubah diri aktor atau aktris ke dalam peran yang lain dari dirinya sendiri. Fungsi rias tersebut akan dibantu dengan tata lampu dan juga jarak antara panggung pementasan dengan penonton. Maka, dalam pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” penulis akan membahas jenis tata rias wajah yang menunjang penyampaian kesan karakter sebagai berikut:

1. Tata Rias Karakter

Wilson (1991: 367) menyatakan bahwa tata rias karakter merupakan suatu riasan yang menonjolkan kekuatan warna dan garis pada wajah sebagai simbol yang signifikan pada peran suatu tokoh. Sedangkan menurut Rosari (2013: 271), tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh.

2. Kosmetika

Menurut Prihantina (2013: 17), kosmetika adalah bahan atau campuran yang dalam pemakaiannya dengan cara gosokan, dilekatkan, ditaburkan, dipercikkan, atau disemprotkan pada, dimasukkan dalam, dipergunakan pada badan atau sebagian badan manusia dengan tujuan untuk membersihkan, memelihara, menambah daya tarik, dan mengubah rupa, melindungi supaya tetap dalam keadaan yang baik, dan bukan termasuk golongan obat, serta zat tersebut tidak mengganggu sistem fungsional kulit atau kesehatan tubuh secara keseluruhan.

Kosmetika sendiri dapat dibedakan menjadi kosmetika modern dan kosmetika tradisional (Prihantina, 2013: 23). Kosmetika modern diproduksi oleh pabrik atau laboratorium dan bahannya dicampur dengan zat kimia untuk mengawetkan kosmetika tersebut, sedangkan kosmetika tradisional diproduksi secara tradisional dengan bahan yang berasal dari alam baik bahan segar maupun bahan yang sudah dikeringkan.

Salah satu kosmetika tradisional adalah singwit. Singwit merupakan kosmetika yang dibuat dari serbuk untuk bahan cat dengan cara diolah beberapa hari melalui proses perebusan dan pengeringan (Mundarwati, 2014). Sedangkan contoh kosmetika modern adalah *body paint*. *Body paint* merupakan cat yang digunakan untuk melukis pada kulit yang diproduksi oleh pabrik.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli yang membahas tentang rias karakter, maka dapat disimpulkan bahwa rias karakter adalah suatu rias

wajah yang mengubah penampilan seseorang menjadi sebuah karakter yang diinginkan dengan memanfaatkan perpaduan warna dan juga garis-garis pada wajah. Rias karakter ini juga berfungsi untuk mendukung suatu peran seorang tokoh agar penonton dapat lebih mendalami alur cerita yang sedang dipentaskan atau disampaikan.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pergelaran adalah pertunjukan (drama, wayang, orang, dan sebagainya). Pergelaran disebut juga dengan tata pentas. Seni penataan pentas melibatkan banyak bentuk kesenian. Tata pentas meliputi perancangan penciptaan warna dan rupa suatu latar (*setting*) yang di dalamnya termasuk pencahayaan sebagai penunjang visualisasi sebuah adegan, dekorasi, tata busana, tata rias, dan yang lainnya. Sebuah tata pangung harus dipertautkan dengan efek visual secara menyeluruh (Satoto, 2012: 23).

Satoto (2012: 115) menuliskan bahwa sesuai dengan kedudukannya, fungsi tata pentas adalah memvisualisasikan naskah ke dalam kenyataan teater di muka penonton. Penataan pentas juga merupakan hasil seni yang mewujudkan ekspresi dari bentuk naskah pada sebuah teater atau pementasan yang dapat dilihat dan dinikmati oleh publik. Maka, seorang penata pentas haruslah orang yang bergerak di bidang seni visual dan memiliki kepekaan cita rasa teater untuk mengembangkan perencanaan dan

menjaga hubungan yang harmonis dan serasi antara naskah, makna dramatik, serta gerak peranannya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang membahas tentang tata pentas dapat disimpulkan bahwa tata pentas ialah suatu bentuk pementasan yang sebelumnya telah dituliskan melalui sebuah naskah dan dapat dilihat serta dinikmati publik, sehingga suatu pementasan tersebut haruslah memiliki keterpaduan antara semua unsurnya baik peran, dialog, properti, tata lampu, tata musik, dan juga tata panggungnya.

2. Tata Panggung

Tata panggung untuk sebuah pementasan tidak terlepas dari dekorasi yang memperindah setting panggung itu sendiri. Dekorasi diperlukan untuk menunjang sebuah pementasan agar penonton turut merasakan latar yang digunakan pada saat pementasan dengan melihat bentuk visualisasinya. Menurut Satoto (2012: 17), dekorasi tidak terbatas pada dekor yang terletak di bagian belakang panggung (*background*), tetapi juga di tengah, di muka, di bawah, dan di samping.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang membahas tentang dekorasi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dekorasi juga menunjang kesuksesan suatu pementasan. Apabila dekorasi yang diterapkan tidak sesuai dengan alur dan latar cerita, maka dekorasi tersebut tidak lagi memberi kesan estetika pada panggung melainkan merusak suasana panggung. Jadi, dekorasi yang tepat akan mampu menggambarkan suasana yang tepat juga.

3. Tata Lampu (*Lighting*)

Tata lampu dapat digunakan sebagai perangsang emosi penonton dan juga sebagai faktor yang menghidupkan sebuah pementasan, termasuk menunjang peran seorang aktor atau aktris. Satoto (2012: 19) menjelaskan bahwa tata lampu atau tata sinar memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

- a. Menerangi dan menyinari pentas aktor dan aktris. Menerangi merupakan penggunaan lampu sekedar untuk memberi terang dan melenyapkan gelap, penggunaan lampu ini juga disebut dengan *general illumination*. Sedangkan menyinari merupakan cara penggunaan lampu untuk membuat suatu bagian tertentu pada suatu pementasan menjadi lebih dramatis dibandingkan dengan bagian yang lain, penggunaan lampu ini juga disebut dengan *specific illumination*.
- b. Menciptakan efek tata lampu alamiah, seperti menciptakan cuaca atau musim dengan menggunakan tata lampu.
- c. Membantu menonjolkan dekorasi atau tata panggung dengan menambah nilai warna sehingga terdapat sinar dan bayangan pada sebuah adegan pementasan.
- d. Membantu penyampaian karakteristik tokoh yang berperan.

Wilson (1991: 383) menuliskan bahwa tata lampu dapat dibedakan menjadi tiga jenis, antara lain:

- a. *Spotlights* (lampu sorot), yaitu menimbulkan efek yang tajam dan menggiring konsentrasi penonton untuk terfokuskan pada obyek yang

disorot. Lampu ini bisa digunakan untuk menyorot pemain dan mengikuti arah gerak pemain tersebut.

- b. *Floodlights* (lampu area), yaitu lampu sorot yang berkonsentrasi pada satu area atau bagian tertentu.
- c. *Border lights (strip)*, yaitu deretan lampu yang menyinari sebuah bagian atau satu sisi panggung dengan lampu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai tata lampu dapat ditarik kesimpulan bahwa tata lampu dapat membantu memperjelas gambaran suasana yang ingin disampaikan pada sebuah pementasan kepada penonton. Penciptaan suasana yang tepat sangat diperlukan untuk menghanyutkan penonton pada pergelaran yang sedang dipentaskan, dan tata lampu yang tepat dapat membantu menciptakan kesan tersebut. Selain itu, tata lampu juga dapat digunakan sebagai transisi para pemain saat sedang melakukan adegan di atas panggung.

4. Tata Suara dan Musik

Seni suara disebut juga musik vokal yang terjadi karena suara manusia, sedangkan seni musik dapat disebut dengan musik instrumental yang terjadi karena alat-alat musik (Satoto, 2012: 18). Dalam teater tradisional pada umumnya, musik merupakan unsur yang tak terpisahkan dengan seluruh pementasan karena suara itu sendiri adalah unsur utama sebuah teater berdialog.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai tata musik dalam sebuah pementasan dapat ditarik kesimpulan bahwa musik membantu

mengarahkan *mood* penonton dalam penghayatan cerita. Secara tidak langsung, *beat* pada lagu mengontrol emosi penonton sehingga musik juga berperan penting dalam proses mengantarkan pesan antara penulis cerita dengan penikmat atau pengamat cerita.

5. Manajemen Pergelaran

Yahya (2016: 9) memaparkan bahwa terdapat beberapa prinsip yang tampaknya menjadi benang merah tentang pengertian manajemen, yakni:

1. Manajemen merupakan suatu kegiatan.
2. Manajemen menggunakan atau memberdayakan sumber-sumber yang relevan.
3. Kegiatan manajemen diarahkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dalam penggunaan secara umum, kata manajemen diartikan sebagai sekelompok orang (atasan) yang pekerjaannya adalah mengarahkan semua usaha dan kegiatan dari orang-orang lain (bawahan) ke arah pencapaian tujuan bersama. Untuk itu pengelolaannya mesti berjalan secara sistematis melalui tahapan-tahapan dengan diawali oleh suatu rencana sampai tahapan berikutnya dengan menunjukkan suatu keterpaduan dalam prosesnya (Yahya, 2016: 9).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai manajemen pergelaran dalam suatu pementasan dapat ditarik kesimpulan bahwa semua hal yang telah dipersiapkan untuk sebuah pementasan seperti tata rias, kostum, properti, hingga tata panggung memerlukan sebuah rangkaian sumber daya manusia untuk menjalankannya. Sebuah pementasan tidak

akan berjalan apabila tidak ada seumber daya manusia yang turut serta di dalamnya. Oleh karena itu, pengaturan atau manajemen pergelaran merupakan aspek penting dalam sebuah pementasan.