

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Menurut Komaruddin (2016: 242), sinopsis cerita adalah satu pernyataan yang singkat atau garis besar yang bertujuan untuk memperpendek dan meringkas tulisan asli agar waktu membacanya lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Susanto (2015: 807), sinopsis adalah ringkasan sebuah buku yang menggambarkan isi cerita secara keseluruhan dengan dasar kronologis dan mengambil bagian-bagian tertentu yang terpenting dalam cerita. Adapun menurut Rosidi (2009: 52), sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel atau drama. Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah gambaran isi cerita yang singkat yang bertujuan agar lebih efektif dan efisien dalam membacanya.

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

Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” menceritakan kisah Hanoman yang diutus Ramawijaya untuk memastikan keadaan Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana dan dibawa ke negeri Alengka. Untuk mengetahui apakah Dewi Sinta bahagia atau menderita, Ramawijaya menitipkan sebuah cincin pada Hanoman untuk dipakaikan pada Dewi Sinta. Apabila cincin tersebut tidak pas di jari Dewi Sinta itu berarti Dewi

Sinta telah hidup bahagia dan sebaliknya apabila cincin tersebut pas berarti Dewi Sinta sedang menderita. Perjalanan menuju Alengka, Hanoman ditemani oleh para Punokawan. Di tengah perjalanan tersebut, mereka mendapat rintangan dari Dewi Sayampraba dan para Raseksi yang menawarkan buah-buahan dan menyebabkan mata Hanoman dan Punokawan buta, kemudian datanglah Sempati untuk menyembuhkan mata mereka dengan air liurnya. Perjalanan mereka pun dilanjutkan menuju ke Taman Argasoka untuk menyerahkan cincin dari Ramawijaya. Setelah Hanoman dan Dewi Sinta bertemu, Dewi Sinta menitipkan tusuk konde dan meminta Hanoman untuk menyampaikan pesan bahwa ia masih setia dengan Ramawijaya. Kemudian Hanoman sengaja membuat dirinya tertangkap. Rahwana yang marah akan kejadian tersebut, memberikan perintah kepada Indrajit dan para prajurit yang salah satunya adalah Nayaka Dwi untuk membakar Hanoman hidup-hidup. Namun, dengan kesaktian yang Hanoman miliki ia berhasil meloloskan diri dan berlari kesana-kemari untuk membakar Alengka karena setiap helai bulunya dapat berubah menjadi api yang dapat merusak seluruh negeri Alengka. Setelah negeri Alengka terbakar, Hanoman pulang menghadap Ramawijaya untuk menyerahkan tusuk konde milik Dewi Sinta dan menyampaikan pesan bahwa Dewi Sinta masih setia kepada Ramawijaya.

Berdasarkan sinopsis cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dapat digambarkan Nayaka Dwi memiliki karakter

pemberani, tunak, satria dan pantang menyerah. Sedangkan memiliki karakteristik gagah perkasa, tinggi, bertaring.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Widarwati (2000: 34), sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide untuk menciptakan ide baru. Sedangkan menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Adapun menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide adalah sarana terwujudnya bentuk desain menjadi mudah direalisasikan. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu ide yang dapat menciptakan ide baru sehingga terwujudnya bentuk desain yang mudah direalisasikan.

2. Pengembangan sumber ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Kartika (2017: 39-40) dapat dibagi menjadi 4, yaitu: stilisasi, distorsi, transformasi, disformasi. Sedangkan menurut Sukiman *et al* (2018: 19), pengembangan sumber ide terdiri dari stilasi, distorsi, deformasi, repetisi dan oposisi. Adapun pengembangan sumber ide menurut Triyanto (2012: 34-35), terdiri dari stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide terdiri dari:

a. Stilisasi

Menurut Kartika (2017: 39), stilisasi merupakan cara menggambarkan untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda tersebut. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit. Sedangkan menurut Rosari (2013: 225), stilisasi adalah merubah dari bentuk alamiah menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan. Adapun menurut Triyanto (2012: 46), stilisasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, proses stilisasi dapat dilakukan dengan cara menambahkan detail sehingga menghasilkan bentuk yang rumit. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa stilisasi adalah cara menggambarkan untuk mencapai bentuk baru dari merubah dari bentuk alamiah sehingga cocok dengan ide yang akan diungkapkan.

b. Distorsi

Merupakan gambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau *figure* dari objek lain ke obyek yang digambarkan.

d. Disformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Bestari (2011: 4), desain merupakan bentuk rumusan proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan yang merupakan pengalihan ide kepada orang lain. Sedangkan menurut Idayanti (2015: 11), desain adalah bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Adapun menurut Rosari (2013: 43), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan kerangka yang dibuat dari hasil pemikiran yang akan diwujudkan dalam sebuah karya nyata.

a. Unsur Desain

Menurut Bestari (2011: 11-14), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan agar orang lain dapat melihat secara langsung melalui hasil karya nyata yang dibagi menjadi tujuh, yaitu: garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, dan *value*. Sedangkan menurut

Idayanti (2015: 12-16), unsur desain merupakan unsur visual yang dapat dilihat yang dibagi menjadi tujuh, yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna. Adapun menurut Kemendikbud (2013: 13-37), unsur desain merupakan urutan prioritas yang ingin ditampilkan baik itu informasi yang paling penting sampai yang kurang penting yang dibagi menjadi delapan, yaitu garis, warna, tekstur, bentuk, ilustrasi, tipografi, gelap terang, dan ruang (*space*). Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk membuat hasil karya menjadi terlihat dan dapat menyampaikan informasi secara tepat yang terdiri dari:

1) Garis

Garis merupakan pembatas dari suatu bidang yang dapat dilihat pada benda datar. Garis terbagi menjadi dua, yaitu: garis lurus yang memberikan kesan kukuh, dan keras, serta garis lengkung yang memberikan kesan dinamis, dan luwes. Menurut Sanyoto (2009: 95-96), karakter garis dibedakan menjadi beberapa yaitu garis horizontal memberi karakter tenang, damai, pasif dan kaku serta melambangkan ketenangan, kedamaian dan kemantapan. Garis vertikal memberikan karakter stabil, megah, kuat, statis dan kaku serta melambangkan kestabilan, kekuatan, kekokohan, kejujuran dan kemasyhuran. Garis diagonal memberikan karakter gerakan, dinamis, tidak seimbang, gerak gesit dan lincah serta melambangkan

kedinamisan, kegesitan dan kelincahan. Garis lengkung memberikan karakter ringan, dinamis dan kuat serta melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamisan.

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa garis dapat memberikan karakter dan perlambangan yang berbeda-beda.

2) Warna

Warna merupakan hal yang menonjol untuk dilihat yang dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra. Menurut Zanifah (2015: 24-27), warna memiliki makna yaitu hitam memiliki makna misteri, kematian, ketakutan, kekuatan, ketegasan, keabadian, canggih, dan kesedihan. Merah memiliki makna kekuatan, percaya diri, agresif, hasrat, intensitas, kehangatan cinta, energi, dan bahagia. Putih memiliki makna kebersihan atau kesucian, sederhana dan segar.

3) Tekstur, ukuran, bentuk, arah, ilustrasi dan *value*

Tekstur merupakan kesan atau sifat dari permukaan benda yang dapat diketahui dengan cara dilihat maupun diraba. Ukuran merupakan unsur untuk memunculkan keseimbangan dan keserasian. Bentuk merupakan objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau volume. Arah merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu

tulisan atau gambar untuk memperjelas maksud atau pesan. *Value* adalah nilai atau kadar gelap dan terang.

b. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Bestari (2011: 17-18), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan kesatuan. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 71-87), prinsip-prinsip desain merupakan susunan yang membuat komposisi menjadi harmonis yang dibagi menjadi enam, yaitu: proporsi, keseimbangan, irama, kontras, kesatuan, dan keselarasan. Adapun menurut Idayanti (2015: 22-24), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, aksen atau pusat perhatian, kesatuan, dan harmoni.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip-prinsip desain merupakan susunan dengan komposisi yang pas sehingga menciptakan keharmonisan yang terdiri dari harmoni yaitu keteraturan penyusunan objek-objek menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi, proporsi yang merupakan perbandingan untuk menentukan ukuran agar susunan menjadi proporsional, keseimbangan atau *balance* merupakan hal penting untuk membuat susunan yang sama berat atau seimbang, irama merupakan pengulangan bentuk yang teratur untuk menciptakan hasil karya yang harmonis, pusat perhatian merupakan hal yang ingin ditonjolkan atau mengandung informasi penting sebagai titik fokus mata, keselarasan merupakan keteraturan

tatanan diantara bagian-bagian suatu karya dan kesatuan atau *unity* merupakan keselarasan yang diciptakan agar terlihat utuh dan harmonis.

D. Kostum, Lurik, Aksesoris, dan Senjata

1. Pengertian Kostum

Menurut Poerwadarminta (1993: 525), kostum adalah pakaian sandiwara yang berupa pakaian kebesaran.. Adapun pengertian lain dari kostum menurut Hardaniwati, *et al* (2003: 340), adalah pakaian khusus, atau pakaian seragam. Sedangkan menurut Rosari (2013: 113), kostum merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan didalam pentas. Kostum memiliki beberapa fungsi diantaranya: membantu menghidupkan karakter aktor, membedakan aktor satu dengan yang lain, memberi fasilitas dan membantu gerak aktor.

Teater atau seni pertunjukan membutuhkan busana khusus yang digunakan untuk melakukan pentas seperti busana fantasi dan kostum panggung. Menurut Rosari (2013: 27), busana fantasi adalah busana yang digunakan untuk mengidentifikasikan jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Busana jenis ini membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil. Kemudian, seni pertunjukan juga membutuhkan konsep busana panggung. Menurut Wilson & Goldfarb (1991: 87), syarat kostum panggung yaitu dapat membantu membangun nada dan gaya produksi, menunjukkan periode sejarah dan dimana lokasi itu terjadi, menunjukkan sifat karakter individu atau kelompok dalam sebuah permainan: situasi dalam kehidupan, pekerjaan mereka,

kepribadian mereka, menunjukkan hubungan antara karakter yang memisahkan karakter karakter utama dari yang kecil, kontras satu kelompok dengan yang lain, memenuhi kebutuhan pemain individu, sehingga memungkinkan aktor atau aktris untuk bergerak bebas dalam kostum, mungkin untuk menari atau terlibat dalam pertarungan pedang dan bila diperlukan untuk berubah dengan cepat dari satu kostum ke kostum lainnya, konsisten dengan produksi secara keseluruhan terutama dengan elemen visual lainnya

Kostum dapat merujuk pada pakaian secara umum, atau gaya pakaian tertentu pada orang, kelas masyarakat, atau periode tertentu. Istilah ini juga dapat merujuk pada pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi, atau lakon, sesuai dengan zaman, tempat, atau keadaan lain yang dideskripsikan.

2. Pengertian Lurik

Menurut Musman (2000: 11), lurik berasal dari bahasa Jawa Kuno, yaitu “*lorek*” yang artinya lajur, garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Sedangkan menurut Djoemena (2000: 31), lurik yaitu kain yang memiliki corak garis-garis panjang, corak garis-garis lebar dan corak kotak kecil-kecil. Adapun menurut Puspita (2009: 8), lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya.

Berikut ini penjelasan tentang motif kain lurik. Lurik memiliki tiga motif dasar yaitu motif lajuran, pakan malang, dan cacahan. Corak garis-garis searah panjang helai kain disebut dengan motif lajuran. Corak garis-garis yang searah lebar kain disebut motif pakan malang. Corak kotak kecil-kecil disebut motif cacahan (Musman, 2000: 14).

Menurut Musman (2000: 20), para prajurit keraton masing-masing telah memakai motif lurik yang telah ditentukan. Prajurit Jogokaryan memakai motif Jogokaryo, prajurit Mantrijeron memakai motif Mantrijero, prajurit Patangpuluhan memakai motif Patangpuluh, dan untuk prajurit Ketanggungan memakai motif Ketanggung. Sedangkan menurut Musman (2015: 19), motif lurik yang dikenakan para abdi dalem kerajaan disebut motif telu-pat atau tiga empat. Motif telu-pat yaitu tujuh lajur pada lurik yang dibuat dengan pola 3:4 merupakan lurik karya Sultan Hamengkubuwono I melambangkan bahwa penguasa harus dekat dengan rakyatnya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan kain yang memiliki corak garis dan setiap motif yang digunakan menunjukan siapa pemakainya.

3. Pengertian Aksesoris

Menurut Ediarti (2014: 8), aksesoris adalah barang tambahan, alat ekstra atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana, yang merupakan tambahan. Sedangkan menurut Triyanto (2012: 6), aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya. Adapun menurut Endah

(2014: 4), aksesoris merupakan bagian dari busana yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri. Jenis aksesoris menurut Triyanto (2012: 6), yaitu kalung, gelang, cincin, bando dan bros. Aksesoris wayang menurut Sunarto (1989: 71-74), seperti makuta (*irah-irahan*), kelat bahu, gelang, kalung, jamang, sumping, anting-anting, sabuk. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan bagian dari cara berbusana, sebagai hiasan atau pelengkap untuk meningkatkan rasa percaya diri.

4. Pengertian Senjata

Senjata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1415), adalah alat yang dipakai untuk berkelahi atau berperang. Sedangkan menurut Ffoulkes (1909: 104), senjata adalah suatu benda yang digunakan untuk memotong dan menusuk. Adapun menurut Sumintarsih, *et al* (1990: 32), senjata adalah alat yang pada masa lampau dipergunakan untuk menyerang dan membela diri, sedangkan pada masa sekarang sudah beralih fungsi menjadi benda-benda pusaka, kelengkapan tata busana dan sebagainya. Menurut Agnes & Dian (2015: 7-9), senjata dibedakan menjadi 2 jenis yaitu senjata tradisional seperti keris dan senjata modern seperti senapan peluru, rudal, meriam dan reaktor nuklir. Semula, keris, tombak, patrem, pedang, bandhil hanya digunakan sebagai senjata, seperti tombak dan keris yang berfungsi sebagai pelindung. Namun, senjata tidak hanya dilihat sebagai alat menyerang, membunuh atau membela diri saja, tetapi juga mencakup aspek-aspek sosial (Sumintarsih, *et al*: 127). Berdasarkan

pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa senjata adalah alat atau sebuah benda yang digunakan untuk berperang yang berfungsi untuk menyerang sekaligus mempertahankan diri.

E. Tata Rias

Menurut Brockett & Ball (2011: 396-397), *make up* memiliki beberapa fungsi diantaranya mendukung setiap karakter, usia, kondisi kesehatan, ras dan sikap dasar seperti pemarah atau ceria. Menonjolkan fitur wajah dan menjadikannya lebih terlihat oleh para penonton, mengembalikan warna dan bentuk yang terkadang berkurang oleh pencahayaan panggung. Efek *make up* dapat dicapai dalam dua cara yaitu melalui pengecatan dan melalui penambahan plastik, prostetik atau tiga dimensi. Pengecatan meliputi pengaplikasian warna, gambar dan bayangan pada wajah atau bagian tubuh lainnya. Riasan plastik mencakup penambahan barang seperti hidung palsu, jenggot dan *wig*.

1. Pengertian Rias Karakter

Menurut Brockett & Ball (2011: 397-398), rias karakter adalah riasan yang sangat mengubah penampilan aktor membuat tampak lebih gemuk, lebih kasar atau lebih ramping dan keriput atau mungkin menekankan beberapa fitur wajah yang khas seperti hidung tipis, tajam atau mata besar. Menurut Rosari (2013: 271), tata rias karakter adalah adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Sedangkan menurut Paningkiran (2013: 20), rias karakter adalah suatu tata rias yang

diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankan. Adapun menurut Martono (2014: 89), tata rias karakter adalah tata rias yang dimaksudkan untuk membantu para pemain menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai peranan watak yang akan dimainkan. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah karakter adalah tata rias yang dapat mengubah penampilan seseorang yang sesuai dengan karakter dari tokoh tersebut.

2. Pengertian Rias Panggung

Menurut Kusantati, *et al* (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Sedangkan menurut Thowok (2012: 12), tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di atas panggung. Adapun menurut Nuraini (2011: 46), tata rias panggung adalah rias wajah yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah. *Make up* panggung menerapkan warna alas, garis, *highlight* rambut dan bayangan dengan tebal (Brockett & Ball, 2011: 398). Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias wajah yang memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah untuk menampilkan watak tertentu dalam pertunjukan di atas panggung.

F. Wig

Menurut Rostamailis, *et al* (2008: 140), *wig* berasal dari kata “*periwig*”, yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala. Sedangkan menurut Said (2009: 95), rambut palsu atau *wig* adalah penutup kepala yang terdiri dari helaian rambut dengan tujuan menutupi kebotakan atau untuk mengubah penampilan dalam waktu singkat tanpa memotong rambut. Adapun menurut Bariqina & Zahida (2001:23), *wig* adalah rambut buatan yang warna dan panjangnya bermacam-macam ada yang persis seperti rambut asli, adapula yang tidak persis rambut asli. Tujuan penggunaan *wig* menurut Baker (1993: 111), yaitu untuk mengubah karakter, mengubah jenis kelamin, membuat terlihat lebih tua atau lebih muda, menciptakan sebuah ilusi.

Wig memiliki beberapa tipe atau jenis diantaranya yaitu *wig* kain dan *wig* diikat (Baker, 1993: 113-114). Cara memasang *wig* menurut Rostamailis, *et al* (2008: 144-146), adalah sebagai berikut: 1) Pegang sisi depan dasar lingkaran *wig* dengan tangan kanan dan pegang sisi belakang dengan tangan kiri lalu tarik kedua sisi dengan kedua tangan dan temparkan *wig* dikepala, 2) Tahan bagian depan *wig* dengan tangan kanan, sementara tangan kiri memasukan *wig* secara perlahan-lahan dikepala, 3) Perbaiki kedudukan bagian belakang *wig* dikepala menggunakan kedua tangan, 4) Kemudian masukan *wig* secara perlahan-lahan dikepala menggunakan kedua tangan, 5) Sisir dan rapikan *wig* kemudian tinjau kembali posisinya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *wig* merupakan rambut buatan untuk menutup

kekurangan pada kepala atau untuk keperluan penampilan tanpa harus memotong rambut yang bertujuan untuk mengubah karakter.

G. Pergelaran, Tata Panggung, Tata Cahaya, Tata Musik

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Kemendikbud (2013: 344), pertunjukan merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, termasuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton. Sedangkan menurut Setyobudi, *et al* (2006: 187), pertunjukan merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi pada publik. Adapun menurut Palgunadi (2002: 87), pertunjukan secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan tempat atau wadah untuk menunjukkan karya dan kreativitas kepada publik.

2. Tata Panggung

Menurut Martono (2014: 29), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Sedangkan menurut Rosari (2013: 169), menambahkan di atas panggung inilah semua lakon disajikan dengan maksud cerita yang ditampilkan. Adapun menurut Setiawati, *et al* (2007: 50), tata panggung adalah media utama sebagai tempat pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang *representative*, artinya kelengkapan panggung yang menunjang keperluan

artistik sebuah pementasan akan memberikan kenyamanan pada penonton sebagai apresiator, sehingga komunikasi estetik akan terjadi dengan baik. Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang memiliki kelengkapan penunjang untuk pementasan yang memberikan kenyamanan pada penonton.

Menurut Martono (2014: 30-34), banyak sekali jenis panggung tetapi saat ini hanya terdapat tiga jenis panggung yang sering digunakan, panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena. Adapun jenis panggung yang dipilih adalah panggung *proscenium*, panggung ini sering disebut juga dengan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*.

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

Menurut Purnomo, *et al* (2018: 158), pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari panggung. Sedangkan menurut Sahid (2016: 112), tata cahaya adalah untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan. Adapun menurut Padmodarmaya (1988: 147), cahaya dapat menyiapkan perhatian, mengukuhkan suasana, memperkaya set, dan menciptakan komposisi. Maka dari itu disimpulkan cahaya dengan warna, intensitas, arah serta distribusinya membawa pengaruh yang kuat terhadap kondisi. Pertunjukan akan lebih hidup dengan cahaya, fokus karakter atau tokoh dapat

dimunculkan dengan cahaya. Demikian pula keseimbangan, dapat diciptakan melalui intensitas cahaya, penonjolan dapat pula dibentuk dari cahaya. Jadi, selain memiliki fungsi artistik, cahaya dapat digunakan sebagai penunjuk arah laku aksi pemain dan cahaya membuat semuanya nampak hidup.

Menurut Satoto (2012: 19), tujuan dari penataan cahaya dalam sebuah pertunjukan, yaitu menerangi dan menyinari pentas dan aktor/aktris, meniti keadaan, waktu, cuaca, musim dan sebagainya dengan tata sinar, membantu melukiskan dekor dalam upaya menambah nilai warna, sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan, membantu pencerminan lakon dalam melambangkan maksud dan memperkuat penjiwaan.

Pada pertunjukan digunakan 5 jenis pencahayaan. Menurut Padmodarmaya (1983: 76), arah pencahayaan merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju, yaitu pelaku cerita dan pada bagian wajah. Arah cahaya dibagi menjadi lima jenis arah yaitu arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*) dan arah atas (*top lighting*).

- a. *Frontal lighting*, cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah obyek atau wajah karakter
- b. *Side lighting*, cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.

- c. *Back lighting*, mampu menampilkan bentuk siluet sebuah obyek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain. Sering digunakan untuk menutup sebuah adegan sebelum berganti ke adegan lain.
- d. *Under lighting*, biasanya ditempatkan di bagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efeknya seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahkan dari bawah.
- e. *Top lighting*, umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penatan cahaya dalam sebuah pertunjukan memiliki tujuan dan lima jenis arah sehingga memberikan efek yang berbeda terhadap objek yang dituju.

4. Tata suara atau musik

Menurut Satoto (2012: 16), musik adalah pengiring berupa bunyi-bunyian yang memberikan dampak musikalitas. Sedangkan menurut KBBI (2008: 987), musik adalah seni penyusunan nada atau suara dengan urutan dan dengan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan. Adapun menurut Satoto (2012: 18), yang merupakan hasil dari bunyi alat musik seperti, gamelan, dan lain-lain. Tata musik yang digunakan salah satunya adalah gamelan. Menurut Lisbijanto (2013: 16-17), gamelan merupakan seperangkat alat musik yang menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Berasal dari Bahasa Jawa, gamel yang berarti memukul atau menabuh. Gamelan sebagai bentuk kesenian

yang mengiringi tarian maupun tembang yang dimainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tata musik adalah sebuah penyusunan suara atau bunyi yang menciptakan kesatuan dan keseimbangan nada-nada yang dapat menghidupkan pertunjukan, salah satunya gamelan.