

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Sinopsis Cerita**

##### 1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis adalah untuk mempermudah pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar mengenai isi tulisan itu (Komarudin, 2018: 809). Sedangkan menurut Kamus Besar Indonesia (2002: 1072), sinopsis merupakan ringkasan karangan yang berupa karangan asli yang menjadi karangan yang ringkas. Menurut Astono Sigit dkk. (2006: 23), sinopsis adalah tulisan yang memuat latar belakang proses penciptaan suatu karya seni tari, ide, gerak, dan bentuk tari yang dipilih sebagai ungkapan estetis atau keindahan.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai pentingnya sinopsis dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan gambaran serta ringkasan dari isi sebuah cerita.

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

Ramawijaya mendengar bahwa Dewi Sinta diculik oleh Rahwana, untuk menyrlamatkan Dewi Shinta Ramwijaya mengutus Sugriwa untuk menjemput Dewi Shinta. Namun Sugriwa menyarankan Anggada saja yang berangkat untuk menjemput Dewi Shinta, tiba-tiba Hanoman datang dan menawarkan diri untuk menjemput Dewi Shinta. Kedatangan Hanoman

membuat Ramawijaya memilih Hanoman untuk menjemput Dewi Shinta di Kerajaan Alengka.

Setelah itu, Ramawijaya memberi cincinnya kepada Hanoman dan mengutus Hanoman untuk menjalankan tugas menjemput Dewi Shinta di Kerajaan Alengka. Namun, hal itu membuat Anggada iri hati sehingga mengakibatkan perkelahian diantara mereka. Kemudian Ramawijaya menyadarkan Anggada jika nantinya akan ada tugas bagi Anggada.

Perjalanan Hanoman menuju ke Kerajaan Alengka tidaklah mudah. Hanoman menemui banyak kesulitan dan hambatan. Mulai dari bertemu dengan salah seorang istri Prabu Rahwana, yang kemudian memberinya buah-buahan sehingga membuat Hanoman buta. Hingga bertemu dengan Sempati (Burung yang pernah dilukai Prabu Rahwana) yang membantu Hanoman dalam penyembuhan dari kebutaan matanya tersebut.

Sesampainya di Kerajaan Alengka, Hanoman bertemu dengan Dewi Shinta, kemudian memberikancincin dari Ramawijaya. Kemudian, Hanoman sengaja menyerahkan diri pada Kerajaan Alengka hingga membuat Prabu Rahwana marah, dan membakar Hanoman hidup-hidup. Namun, setelah bulunya terbakar, Hanoman justru melarikan diri dan membakar seluruh Kerajaan Alengka lalu kembali kepada Ramawijaya setelah ia menimbulkan banyak kerusakan dan kekacauan. (Agus Prasetya: 2019).

## **B. Sumber Ide**

### 1. Pengertian Sumber Ide

Ide atau gagasan adalah kristalisasi jawaban sementara berupa keinginan atau harapan yang muncul dari pikiran seseorang yang berhubungan dengan pemecahan suatu masalah (Subagyo Ahmad, 2007: 21). Menurut Manurung Laurensius (2010: 116), sumber ide adalah cabang yang mampu mengatasi keterbatasan ide melalui pengembangan proses pembelajaran yang berkelanjutan dan mengembangkan untuk memacu kreativitas menuntun lebih inovatif. Menurut Basuki Lanawati (2004: 1), sumber ide adalah tantangan bagi perancang busana dalam hal ini lah yang mendorong perancang busana untuk membuat dan menciptakan bentuk-bentuk baru.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai sumber ide dapat disimpulkan bahwa adalah gagasan yang muncul dari pikiran seseorang untuk menciptakan ide dan desain baru.

### 2. Pengembangan Sumber Ide

*Stilisasi* merupakan cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut (Yuliarma, 2016: 157). Menurut Ana Dwi Lavina (2006: 20), *stilisasi* adalah proses menggayakan objek, merubah bentuk dan menyederhanakan bentuk tanpa meninggalkan karakter bentuk aslinya. Sedangkan menurut (Kartika

Sonya Dharsono 20017: 39). Pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat yaitu:

- a. Teori *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang di gambar, dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda.
- b. Teori *Distorsi* adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang di gambar.
- c. Teori *Tansformasi* adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek laian ke objek yang digambar.
- d. Teori *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpertasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara meggambarakan objek tertentu dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpertasi yang sifatnya sangat hakiki.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai pengembangan sumber ide dapat disimpulkan bahwa adalah menggayakan suatu benda atau objek untuk mencapai keindahan.

## C. Desain

### 1. Pengertian Desain

Desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan (Rosari W. Renati, 2013: 43). Desain berasal dari bahasa Inggris *design* yang berarti gambar desain, rancangan, atau reka rupa (Bestari Ghurub Afif, 2011: 4). Sedangkan menurut Indayanti (2015: 11), desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai pengertian desain dapat disimpulkan bahwa desain adalah pikiran yang dipertimbangkan dan dihitung dan diwujudkan berwujud gambar atau sketsa.

### 2. Unsur-unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Unsur-unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna (Bestari, Ghurub Afif, 2011: 11). Unsur desain busana meliputi garis, arah, bentuk, warna, ukuran, tekstur (Saputra F. Rasty, 2016: 4-6). Adapun menurut Indayanti (2015: 12-16), unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

- a. Garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangan

kepada orang lain. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan macam-macam garis yaitu:

- 1) Garis Lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk tersebut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan berbeda pula.
  - 2) Garis Lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.
- b. Arah pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya.
  - c. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dinamis. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar. Sementara itu, bentuk tiga dimensi adalah bentuk memiliki panjang, lebar, dan tinggi.
  - d. Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang dilihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

- e. Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.
- f. *Value* benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap.
- g. Warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang di rancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai varian yang banyak , yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai unsur-unsur desain dapat disimpulkan bahwa garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna bisa dilihat secara langsung.

### 3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain busana meliputi kesatuan pusat perhatian, keseimbangan proporsi irama (Saputra F. Rasty, 2016: 4). Dan menurut Bestari G. Afif (2011: 17-18), untuk menciptakan gambar desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian dan kesatuan.

Menurut Indayanti (2018: 22), sebuah desain busana yang baik, harus mengikuti prinsip-prinsip desain. Seorang desainer dalam menciptakan desain busana yang menarik dan busananya enak dikenakan sangat memperhatikan prinsip-prinsip desain. Berikut ini beberapa prinsip desain:

- a. Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan satu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang dapat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proposional.
- b. Keseimbangan atau sering disebut dengan “*balance*” adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasikjan suasana yang menarik.
- c. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada satu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau gradasi.
- d. Aksen merupakan pusat perhatian yang peratama kali membawa mata pada suatu yang penting dalam suatu rancangan. Beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam menampilkan aksen adalah bahan yang akan di jadikan aksen, secara menciptakan aksen, jumlah aksen yang di butuhkan, dan penempatan aksen.



- e. *Unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya kehidupan tiap unturnya, hal ini tergantung bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.
- f. Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian satu dengan bagian yang lain dalam satu benda.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai prinsip-prinsip desain dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan desain yang enak di gunakan harus memperhatikan prinsip desain meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian dan kesatuan.

#### **D. Kostum dan Aksesoris Pendukung**

##### 1. Pengertian Kostum

Kostum sebagai pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas (Renata W. Rosari, 2013: 113). Sedangkan pendapat tentang kostum oleh Setiawati Rahmida, dkk (2007: 52), membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Kostum adalah kolaborasi antara penata kostum, produser, sutradara (Dinata Nia, 2004: 44).

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian yang dapat digunakan serta mampu dipadukan dengan riasan untuk memperkuat karakter dari penggunaannya.

## 2. Pengertian lurik

Pengertian lurik menurut Puspita Indra (2009: 8), bahwa kain lurik adalah salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis memujur grimis namun sarat akan makna pesan budayanya. Lurik adalah kain tradisional motif garis-garis yang menjadi khas pakaian pria pedesaan (Maria Mahda, 2002: 75). Lurik berasal dari bahasa Jawa, *lorek* yang berarti garis-garis atau lajur, yang merupakan lambing kesederhanaan (Rosinta, 2015: 5-6).

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan kain yang di buat dengan cara tenun yang bermakna dalam setiap coraknya.

## 3. Pengertian Aksesoris

Aksesoris adalah perlengkapan busana seperti *bledegan*, *jamang*, *kantawala*, *giwang*, *turida*, *kalung*, *gelang punggawa*, *uncul kencana*, *kampuh*, dan *jungkat* yang digunakan untuk menambah keindahan suatu pertunjukan (Sunarto. 2000: 58). Aksesoris adalah barang tambahan, alat ekstra atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana yang merupakan bagian tambahan (Rosari W. Renati, 2013: 8). Aksesoris adalah *pernak-pernik* atau

hiasan yang biasanya dipakai oleh seorang wanita untuk mempercantik diri agar terlihat lebih menarik (Tim Aksara, 2013: 10).

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan barang tambahan atau pelengkap untuk pemanis dan menambah keindahan.

## **E. Tata Rias Wajah**

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

Tatarias wajah adalah untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia (Nuraini Indah, 2011: 47). Sedangkan menurut Harymawan (1988: 140). Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah peranan tugas rias adalah untuk memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada pemain hingga terbentuk dunia panggung dengan suasana yang kena dan wajar. Memiliki fungsi untuk mengubah secara alamiah tubuh manusia, mengatasi efek tata lampu, membuat peranan. Menurut Prihanto Amelia (2002: 9), tata rias adalah ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri dengan cara menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna dengan warna-warna redup dan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna, riasan dibentuk dari penerapan teknik sapuan juga pemilihan produk yang tepat.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk

mewujudkan peranan, tugas rias adalah untuk memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada penggunaannya wajah yang kurang sempurna dengan warna-warna redup dan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna dengan warna-warna terang.

## 2. Pengertian Rias Panggung

Tata rias panggung dapat memulihkan wajah yang normal dalam warna rona dan garis-garis rautnya. Rias panggung menerapkan efek-efek yaitu mata, hidung, bibir, dan alis supaya menjadi perhatian khusus pada wajah serta penggunaan alas bedak yang kemerahan agar tidak terlihat pucat pada saat tersorot cahaya. Tata rias ini dilihat dari jarak jauh dan dibawah sinar lampu tebal, maka kosmetik yang digunakan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata dan menimbulkan kontras serta menarik perhatian. (Rahman Anita, 2016: 355). Rias panggung atau teater memiliki beberapa pertimbangan untuk keperluan teater antara lain jarak antara M3 dan M4, bentuk dan ukuran anatomi peranan, dan sistem *lighting* pentas. Sedangkan menurut rias yang digunakan dalam seni pertunjukan bentuknya berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan pertunjukan tersebut yang diharapkan lewat perubahan wajah maka pemain akan mampu mendukung suasana peran yang dilakukan diatas pentas. Seperti yang telah diketahui bahwa tata rias adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran diatas panggung. Melalui tata rias maka hilanglah watak pemeran yang asli berubah pada watak baru

seperti yang ditentukan oleh ceritanya. (Nuraini Indah, 2011: 46). Adapun manfaat seni tata rias didalam pertunjukan wayang orang yaitu:

- a. Mengubah wajah manusia dari yang wajar menjadi tokoh lakon seperti yang diperlukan, dengan cara yang cepat.
- b. Mengatasi efek tata cahaya yang kuat.
- c. Memperkuat karakter yang terjalin dalam cerita.

Menurut Didik Nini Thowok (2012: 1). Tata rias panggung atau *stage make up* adalah make up untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung. Sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make up* bisa dibedakan atas rias karakter, *fantasy*, horror, komedi, teater, ras, dan lainnya. Rias wajah karakter membantu paran pemeran berakting, dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan dimainkan.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung merupakan riasan untuk menampilkan watak tertentu agar watak asli tidak terlihat bagi seorang pemeran di panggung yang disesuaikan peranan dengan cara cenderung mempertebal garis wajah agar tampak jelas dilihat oleh penonton yang berjarak jauh.

### 3. Pengertian Rias Karakter

Seni rias memiliki fungsi untuk melukiskan ekspresi wajah pemeran Santoso Soediro (2012: 17). Tata rias karakter melukis dan mengerjakan wajah sesuai dengan peranan (Haryawan, 1988: 140). Menurut Nini Thowok (2012).

Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah karakter yaitu menganalisa gambaran watak yang diinginkan, dan mewujudkan gambaran watak tersebut. *Make up* 3 dimensi merupakan tata rias karakter yang mengubah wajah bentuk orang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah sehingga dapat dilihat dari beberapa pandang. *Make up* ini merupakan bentuk tantanan rias wajah 3 dimensi yang gradasi tiap-tiap lekukannya dan tonjolannya dapatdiraba dengan jelas sehingga hasilnya dapat dilihat dari depan, samping, atau atas. Riasan ini biasanya digunakan untuk merias karakter. Sedangkan menurut Ranati W. Rosari, (201: 271). *Make up* karakter adalah suatu tata trias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diinginkan. Membuat tokoh pewayangan, seorang penata rias sebaiknya mempelajari garis serta sifat dari warna yang digunakan dalam tokoh perwayangan, misalnya: warna putih yang menunjukkan sifat baik, suci, suka menolong. Warna merah menunjukkan sifat kesatria. Warna hitam menunjukkan sifat tenang. (Paringkiran Halim 2013: 212).

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter merupakan rias yang mengubah penampilan seseorang untuk memperkuat karakter yang dimainkan.

## **F. Properti**

Properti merupakan semua peralatan yang digunakan untuk pementasan tari (Milasari dkk. 2018: 92). Properti adalah perlengkapan atau pakaian yang akan dikenakan oleh pemain. (Rosari W Renata 2013: 188). Sedangkan menurut Sulistiyo Tri Edy (2018: 92). Properti adalah salah satu unsur yang hamper selalu ada di setiap jenis dan ragam tarian dan merupakan semua alat yang digunakan sebagai media atau perlengkapan dari pementasan.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa properti merupakan pelengkap dalam teater yang berfungsi untuk memperkuat karakter dan sebagai ciri khas dari suatu tokoh.

## **G. Pergelaran**

### **1. Pengertian pagelaran**

Pagelaran adalah pementasan atau pertunjukan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995: 1074), sedangkan menurut Nur Hadiat Dedi (2004: 121), pagelaran adalah pertunjukan atau tontonan yang disaksikan oleh masyarakat umum. Menurut Sugianto, dkk. (2005: 13), pagelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa pagelaran merupakan pertunjukan yang menampilkan karya seni dalam hadapan masyarakat untuk suatu tujuan tertentu.

## 2. Pengertian panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dan tata panggung dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Panggung *Proscenium* panggung yang dibuat dimana penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung, oleh karenanya panggung disebut juga panggung bingkai. Bingkai yang dipasangi layar atau gordien ini yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Rnti W. Rosari, (2013: 169-170). Panggung adalah tempat para aktor memeragakan lakon drama sebagai arena pertunjukan, biasanya panggung dibuat sedikit lebih tinggi dari pada lantai (Wiyanto Asul 2002: 47).

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa panggung merupakan media utama untuk menunjukkan teater dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan actor.

## 3. Tata cahaya (*lighting*)

Lampu dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* tetapi *lantern*. Kata lampu diartikan sebagai bohlam dan lanteran sebagai lampu dan seluruh perlengkapan termasuk bohlam. Istilah *lantern* digunakan sebagai pembeda antara lampu panggung dengan lampu penerangan rumah. Lampu panggung mempunyai banyak jenis lampu. Akan tetapi, secara mendasar dikategorikan ke



dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. *Flood* memiliki cahaya dengan sinar menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar menyorot terarah dan membentuk titik atau bulatan cahaya (Eko Santoso. 2013: 2). Menurut Rosari W. Renari (2013: 122). Dalam lampu panggung terdapat banyak jenis lampu. Akan tetapi, secara mendasar dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. Tata cahaya untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan. (Sahid Nur, 2016: 115).

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan penunjang untuk memperjelas dan membentuk suatu objek, agar tampak sebagai sebuah ruangan di atas panggung .

#### 4. Tata suara atau musik

Menurut Paradise Gendhis (2019: 56), gamelan Jawa memiliki nada lembut sehingga tidak memunculkan ekspresi yang meledak-ledak serta mewujudkan toleransi antar sesama. Music merupakan elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana sebuah film (Nuraini Indah, 2011: 154). Menurut Rosari W. Renati (2013: 149), musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan tekstur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa tata suara merupakan pikiran seseorang untuk menghasilkan sebuah

karya seni yang berunsur irama,melodi,harmoni,bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.