

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Sinopsis Cerita

a. Sinopsis

Menurut Rosidi (2009: 52), sinopsis dapat diartikan sebagai ringkasan cerita dengan menggunakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama. Kemudian, menurut Fachruddin (2015: 253), sinopsis merupakan gambaran secara ringkas dan tepat tentang tema, atau pokok materi yang akan dikerjakan. Menurut Astono et al. (2007: 18), sinopsis adalah tulisan yang memuat latar belakang proses penciptaan suatu karya seni tari, ide (gagasan awal), gerak, dan bentuk tari yang dipilih sebagai media ungkapan estetis atau idenya. Menurut Fachruddin (2015: 253), dalam menulis naskah harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu: 1) menciptakan *setting* (latar); 2) penciptaan tokoh; dan 3) meletakkan tokoh dalam *setting*.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa sinopsis cerita merupakan ringkasan dari cerita asli yang dibuat lebih singkat, dan padat dibanding dengan cerita asli, tanpa menghilangkan unsur penting yang terdapat pada cerita, sehingga mudah dipahami oleh pembaca maupun masyarakat umum.

b. Sinopsis Cerita Hanoman Duta

Cerita Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” dikisahkan berawal dari Rahwana yang melakukan penculikan terhadap Dewi Shinta. Sementara Ramawijaya terus mencari Dewi Shinta yang hilang. Namun pada akhirnya Ramawijaya telah mendapat informasi bahwa Dewi Shinta diculik oleh Rahwana. Ramawijaya segera bergegas menuju Alengka untuk menjemput Dewi Shinta dibersamai oleh Laksmana, Prabu Sugriwa, serta bala tentara Kerajaan Guwakiskenda. Setelah itu, Ramawijaya memberi cincinnya kepada Hanoman dan mengutus Hanoman untuk menjalankan tugas yakni menjemput Dewi Shinta di Kerajaan Alengka.

Perjalanan Hanoman menuju ke Kerajaan Alengka tidaklah mudah. Hanoman menemui banyak kesulitan dan hambatan. Mulai dari bertemu dengan salah seorang istri Rahwana, yang kemudian memberinya buah-buahan sehingga membuat Hanoman buta. Hingga bertemu dengan Sempati yang membantu Hanoman dalam penyembuhan dari kebutaan matanya tersebut. Sesampainya di Kerajaan Alengka, Hanoman bertemu dengan Dewi Shinta, kemudian memberikannya cincin dari Ramawijaya.

Kemudian, Hanoman sengaja menyerahkan diri pada Kerajaan Alengka sehingga membuat Rahwana dan Indrajit marah, dan membakar Hanoman hidup-hidup. Namun, usaha Rahwana dan Indrajit tersebut gagal setelah bulunya terbakar, Hanoman justru melarikan diri dan

membakar seluruh Kerajaan Alengka lalu kembali kepada Ramawijaya setelah ia menimbulkan banyak kerusakan dan kekacauan.

Tokoh Togog dalam cerita berperan sebagai pembawa pesan kepada Ramawijaya mengenai keberadaan Dewi Shinta yang dicarinya selama ini. Tokoh Togog memiliki sifat selalu ingin mencari tahu, tingkat keilmuannya sangat tinggi, sangat agamis, kritis kepada pihak jahat, pemberani, pintar bersilat lidah, dan pintar beretorika, memiliki karakteristik bermata belalak (ingin mencari tahu), hidung pesek dan lebar, serta mulut yang lebar.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk desain aksesoris. Menurut Widarwati (2000: 432), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala hal yang berwujud maupun tidak berwujud, yang dihayati dan dikembangkan, sehingga dapat menjadi sumber penciptaan karya. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan, dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012: 46), pengembangan sumber ide merupakan bentuk kemampuan mengubah atau mengolah objek menjadi gubahan-gubahan baru yang lebih memberikan variasi alternatif desain. Sebuah sumber ide dilakukan berbagai macam pengembangan dimaksudkan untuk membantu dalam penciptaan karya baru yang belum pernah ada. Dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengks “Hanoman Duta” ini menggunakan pengembangan sumber ide *stilisasi* untuk mengembangkan tokoh Togog. Macam-macam pengembangan sumber ide sebagai berikut:

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Menurut Sulistyono (2018: 33), *stilasi* merupakan pembuatan ragam hias dengan cara melakukan gubahan atau mengubah bentuk tertentu, tetapi tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah/*distilisasi*. Menurut Rosari (2013: 225), *stilasi* atau *stilir* adalah merubah dari bentuk alamiah menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan. Kata lain dari *stilasi* adalah penggayakan. Menurut Kartika (2017: 39), *stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan

atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa *stilisasi* adalah menggayakan suatu objek dengan cara menambahkan atau menyederhanakan, agar sesuai dengan konsep yang akan atau hendak dicapai.

b. *Distorsi*

Menurut Rosari (2013:46), *distorsi* adalah penyimpangan dari bentuk alami. Menurut Kartika (2017: 39), *distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa *distorsi* adalah penggambaran bentuk yang lebih menekankan pada karakter suatu benda atau wujud tertentu.

c. *Disformasi*

Menurut Kartika (2017: 40), *disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Menurut Sulistyono (2018: 33), *deformasi* adalah mengubah atau memisah-misahkan bagian-bagian bentuk

tetapi tidak meninggalkan kesatuan atau keselarasan. Menurut Ediarti (2014: 42), *deformasi* terdiri dari kata *de* yang berarti tidak dan *formasi* yang berarti susunan. *Deformasi* adalah melukiskan obyek dengan teknik melepaskan bagian-bagian benda (obyek) dari susunannya.

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

d. *Transformasi*

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

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Idayanti (2015: 11), desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Suhersono (2006: 8), desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Menurut Rosari (2013: 70), desain adalah proses membuat dan menciptakan obyek baru, digunakan sebagai kata benda untuk penyebutan hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud

sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Kemudian, menurut Bestari (2011: 4), desain adalah rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Menurut Ediarti (2014: 43), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah perencanaan yang diwujudkan dalam bentuk gambar, unsur, warna, bentuk, dan tekstur.

2. Unsur desain

Menurut Bestari (2011: 11), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Yang dimaksud dengan unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut visual. Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

a. Garis

Menurut Bangun (2017:29), garis adalah titik tunggal dalam ukuran kecil memiliki tenaga yang cukup untuk merangsang mata kita dan dapat berperan sebagai awalan. Apabila titik digerakkan makan dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosok yang ditimbulkannya disebut ‘garis’. Menurut Wulandari (2011: 81), garis adalah suatu hasil goresan di atas permukaan benda atau bidang

gambar. Menurut Idayanti (2015: 13), garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Menurut Bestari (2011: 11), garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Menurut Ediarti (2014: 68), garis adalah unsur seni rupa yang terbentuk melalui goresan.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, garis adalah suatu goresan yang menciptakan dimensi. Pada pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, bermacam garis ini diterapkan dalam pembuatan desain kostum serta asesoris tokoh Togog. Garis lurus melambangkan karakter tokoh yang luhur, serta tenang. Garis diagonal menampilkan karakter tokoh yang dinamis dan mudah berbaur dengan lingkungan tokoh. Garis lengkung menggambarkan keluwesan tokoh, dan garis zig zag yang melambangkan semangat tokoh Togog dalam memperjuangkan kebenaran meski harus melalui berbagai rintangan.

1) Garis Lurus

Menurut Idayanti (2015: 13), 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 memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh, dan keras. Namun dengan adanya arah

sifat garis dapat berubah, misalnya garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberikan kesan tenang, dan lain sebagainya. Menurut Bestari (2011: 11-12), garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis akan berubah seperti berikut ini. 1) garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran 2) garis lurus mendatar memberikan kesan tenang 3) garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis). Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2013: 16), garis lurus vertikal berkesan stabil/statis, tenang, kekuatan, atau kemegahan.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, garis lurus adalah garis yang memiliki kesan luhur, dan tenang.

2) Garis Lengkung

Menurut Idayanti (2015: 14), garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberikan kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Menurut Bestari (2011: 12), garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

(2013: 16), garis lengkung yang dapat mengungkapkan kesan luwes, lamban, irama, santai, dan kehidupan

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, garis lengkung adalah garis yang memiliki kesan luwes dan fleksibel.

3) Garis Horizontal, Silang atau Diagonal, dan Zig Zag

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2013: 16), garis horizontal dapat mengungkapkan kesan tenang, wawasan luas. Garis silang atau diagonal dapat mengungkapkan kesan gerak, ringan, dinamis, tegang, dan ragu.

Garis zig zag berkesan gairah, semangat, dinamika, atau gerak cepat.

b. Arah

Menurut Bestari (2011: 12), pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah

vertikal. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar. Arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horizontal serta diagonal dan biasanya dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang diciptakan.

c. Bentuk

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 5), bentuk merupakan wujud yang dibentuk oleh sekumpulan garis dan bidang, terdiri atas dua kelompok besar, yakni bentuk geometris, dan bentuk organis. Bentuk geometris, yaitu bentuk-bentuk tertentu yang terukur dan dapat didefinisikan, seperti lingkaran, bola, bujur sangkar, tabung, limas, dan sebagainya. Bentuk organis, yaitu bentuk alamiah yang sudah mengalami perkembangan, tidak lagi terukur dan sukar didefinisikan, misalnya bentuk pohon, orang, atau kuda. Menurut Idayanti (2015: 14), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Menurut Bangun (2017: 34), dalam teori seni pemakaian istilah bentuk merupakan terjemahan dari *shape*, sedangkan istilah *wujud* merupakan terjemahan dari *form*. Bentuk biasanya diartikan sebagai aspek visual, bagian-bagian yang tergabung menjadi satu yang disebut rupa atau wujud. Menurut Bestari (2011: 12), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*).

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, bentuk adalah sebagian atau keseluruhan garis yang bergabung menjadi satu sehingga membentuk suatu wujud baru. Dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, bentuk geometris dan naturalis (organis) sama-sama digunakan untuk mengembangkan desain kostum serta asesoris tokoh Togog.

Menurut Bestari (2011: 12), berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut, dan lingkaran. Sedangkan, bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

d. Ukuran

Menurut Idayanti (2015: 15), 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. Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain.

e. Tekstur

Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan. Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018:6), tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan, bisa halus, kasar, licin, dan lain-lain. Tekstur merupakan unsur rupa yang memberikan watak/karakter pada permukaan bidang yang dapat dilihat dan diraba. Menurut Bestari (2011: 13), tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Menurut Idayanti (2015: 15), tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2013: 35), tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori, dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda dilihat dan dirasakan. Pembuatan busana pesta

memilih bahan tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakainya. Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

f. *Value* (Gelap dan Terang)

Menurut Idayanti (2015: 16), 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. Yang demikian itu menimbulkan adanya *value* atau nada gelap dan nada terang pada permukaan benda. Nada gelap atau nada terang ini disebut dengan istilah *value*. Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 6), gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, yaitu menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, memberikan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras).

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung hitam) sampai terang (mengandung putih). Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan.

g. Warna

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 5), warna merupakan unsur penting karena selain dapat menimbulkan kesan keindahan dan menyenangkan, warna juga dapat memberi kesan bermacam-macam pada diri si pemandang. Warna dapat memberikan kesan jauh dan dekat (perspektif), dapat menimbulkan rasa sejuk, hangat, dan yang lainnya. Selain itu, warna juga dapat dijadikan perlambangan. Menurut Idayanti (2015: 16), warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Menurut Wulandari (2011: 76), warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih).

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa warna dapat menciptakan keberagaman dalam suatu desain atau wujud, serta memberikan kesan bermacam-macam pada pemandangannya. Pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, unsur warna diterapkan pada keseluruhan pembuatan desain kostum, asesoris, serta tata rias wajah karakter, khususnya warna *silver*, biru, merah, dan hitam.

Menurut Idayanti (2015: 19), warna menurut sifatnya dapat dibagi atas tiga bagian, yaitu sifat panas dan dingin atau *hue* dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau *value* warna, serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

1) Sifat Panas dan Dingin

Menurut Idayanti (2015: 19), sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *hue*-nya. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan *hue*-nya. *Hue* dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning, dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian. Menurut Swasty (2017: 15), warna panas/hangat adalah keluarga merah, jingga, coklat, dan kuning. Warna-warna ini bersifat aktif, merangsang, positif, dan agresif dan sering diasosiasikan dengan api, darah, dan matahari. Sementara warna dingin/sejuk adalah keluarga warna biru, hijau, dan ungu. Warna ini bersifat tenang, aman, mundur, dan negatif dan diasosiasikan dengan air, langit, dan gunung. Menurut Wulandari (2011: 78), warna panas adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah

hingga kuning. Warna ini menjadi simbol dari keadaan riang, semangat, marah, dan sebagainya. Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol dari kelembutan, kesejukan, kenyamanan, dan sebagainya. Mencerminkan keselarasan yang ingin ditunjukkan melalui warna.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa warna dapat diklasifikasikan ke dalam dua sifat utama yaitu warna panas dan warna dingin.

Menurut Swasty (2017: 38), warna-warna memiliki makna simbolis, seperti:

- a) Merah, berasal dari rubi, makna simbolis api dan darah; berhubungan dengan energi, bahaya, kekuatan, kekuasaan, cinta, gairah, keinginan, tekad, berani, vitalitas, pengorbanan. Warna terkuat dan paling menarik perhatian.
- b) Kuning, makna simbolis sinar matahari, kebahagiaan, sukacita, energi, lincah, efek pemanasan, membangkitkan keceriaan, merangsang aktivitas mental, menghasilkan energi otot, bijaksana, cerah, terang, hangat, pengecut, pengkhianatan. Melambangkan intelektual. Di China dan Yogya, lambang kekaisaran atau kerajaan.
- c) Hijau, berasal dari *grow* (tumbuh), makna simbolis pertumbuhan, kesuburan, kesegaran, stabilitas, dan ketahanan.

Memiliki emosional kuat dengan keselamatan, memiliki kekuatan menyembuhkan. Tenang, istirahat; warna yang paling nyaman di mata.

- d) Biru, berasal dari *blaw* (bersinar), makna simbolis kepercayaan, keyakinan, kebijaksanaan, loyalitas, kecerdasan, surga, kebenaran, iman, konservatif, lembut, ikhlas, menahan diri, depresi, dingin, membuat jarak, terpisah.
- e) Hitam, berasal dari *blaec* (tinta), makna simbolis kekuasaan, kekuatan, formalitas, tegas, keanggunan, jahat, kematian, misteri, kegelapan.
- f) Abu-abu, makna simbolis sopan, tenang, sederhana, rendah hati, ragu-ragu, netral, penengah dalam pertentangan.
- g) Putih, berasal dari *kwit* (cerah), makna simbolis kedamaian, kemurnian, kepolosan, kehalusan, kelezatan, terang, bersih, canggih, spiritual, pemaaf, harapan.

Warna-warna tersebut adalah warna yang digunakan untuk penerapan desain kostum, asesoris, serta *make up* dalam tokoh Togog pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”.

3. Prinsip-Prinsip Desain

a. Harmoni

Menurut Soetedja (2016: 197), harmoni berkenaan dengan hubungan satu unsur dengan unsur lain, harus saling menunjang dan

mengisi bukan mengganggu atau mengaburkan unsur yang lain. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 29), harmoni adalah perpaduan unsur rupa yang selaras, atau hubungan yang tidak bertentangan, antara bagian satu dengan bagian lainnya. Menurut Idayanti (2015: 24), harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2013: 87), keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni dapat terbentuk karena pengaturan unsur yang memiliki kedekatan bentuk (kemiripan), perpaduan warna, maupun unsur peran (fungsi). Harmoni merupakan susunan yang seimbang serta memberikan keteraturan.

b. Proporsi

Menurut Purnomo et al. (2017: 9), proporsi adalah perbandingan ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek model gambar yang dapat diamati. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 31), proporsi merupakan perbandingan ukuran unsur-unsurnya, baik perbandingan antarbagian maupun antara bagian

terhadap keseluruhan. Menurut Idayanti (2015: 22), proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Susunan yang menarik dalam penciptaannya perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional. Menurut Sulisty (2018: 4), proporsi merupakan perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadikan objek model gambar yang dapat diamati.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan suatu perbandingan antara bagian satu dengan bagian lainnya dengan memberikan efek kesenangan.

c. *Balance*

Menurut Idayanti (2015: 22), “*balance*” adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Menurut Sulisty (2018: 5), keseimbangan adalah keselarasan antara bidang gambar, objek gambar, dan gambar yang dihasilkan. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 29), keseimbangan memiliki pengertian sesuai antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Keseimbangan ini tidak perlu simetris, tetapi bagian yang satu memiliki isi yang nilainya sama dengan bagian yang lainnya. Menurut Purnomo et al. (2017: 9), keseimbangan adalah keselarasan antara bidang gambar, objek,

gambar, dan gambar yang dihasilkan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan suatu hal yang selaras antara satu bagian dengan bagian lainnya. Pada teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini, prinsip keseimbangan diterapkan pada tokoh Togog dalam beberapa detail kostum, asesoris, serta *make up*.

d. Irama

Menurut Bangun (2017: 29), irama dalam pengertian visual dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan di bidang atau dalam ruang, yang menyebabkan timbulnya efek optik seperti gerakan, getaran, perpindahan dari unsur yang satu ke unsur yang lain. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 30), irama merupakan kesan gerak yang ditimbulkan dari pengulangan unsur-unsur rupa dalam sebuah tatanan. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2013: 80), irama adalah pola tata letak (*layout*) yang dibuat dengan melakukan pengulangan unsur-unsur tata letak secara teratur agar menciptakan kesan yang menarik. Irama menyebabkan kita dapat merasakan adanya pergerakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Menurut Satoto (2012: 94), irama adalah perubahan-perubahan yang teratur dan dapat diukur dari segala macam unsur yang terkandung dalam sebuah hasil seni dengan syarat

bahwa semau perubahan secara berturut-turut merangsang perhatian penonton dan menuju ke tujuan akhir dari si seniman.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa irama merupakan suatu hal yang dapat menimbulkan kesan gerak yang mampu mengalihkan pandangan mata, serta fokus dari satu tempat ke tempat lainnya.

e. Aksen

Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 31), aksentuasi merupakan prinsip dalam penciptaan karya yang mengikat unsur-unsur seni dalam kesatuan. Sehingga aksen dapat disebut pula sebagai suatu bagian dari suatu desain yang menjadi fokus atau pusat perhatian.

f. *Unity*

Menurut Soetedja et al. (2016: 197), *unity* artinya setiap bagian atau unsur yang ada menunjang kepada usaha pengungkapan isi hati. Menurut Fauzi, dan Mulyadi (2015: 29), kesatuan (*unity*) merupakan paduan unsur-unsur rupa yang antara unsur satu dengan yang lainnya saling menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan. Menurut Purnomo et al. (2017: 10), kesatuan adalah keserasian dalam pengaturan objek gambar. Menurut Sulistyono (2018: 5), kesatuan adalah keserasian dalam pengaturan objek gambar sehingga benda-benda yang diatur satu sama lain memiliki kesan ruang, kedalaman, dan antar objek gambar saling mendukung sehingga akan

menghasilkan gambar yang baik. Sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Menurut Bestari (2011: 18), kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *unity* merupakan keterkaitan antara satu unsur dengan unsur lain yang saling mendukung.

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Menurut Sulistyio (2018: 269), kostum adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pakaian dan perlengkapannya yang dikenakan oleh pemain dalam suatu pertunjukan. Menurut Setiawati (2007: 52), kostum adalah tata pakaian yang membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Menurut Rosari (2013: 113), kostum adalah segala pakaian perlengkapan yang dikenakan didalam pentas. Menurut Pratista (2008: 71), kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Menurut Soetedja et al. (2016: 166), kostum dalam seni peran adalah semua perlengkapan yang dikenakan, menempel, melekat, mendandani untuk memperindah tubuh pemain pada wujud lahiriah dalam aksi seni peran di atas pentas.

Dalam pembuatan kostum, bahan yang digunakan beraneka ragam. Menurut Santosa (2008: 318), berbagai macam jenis bahan tersebut adalah; bahan alami, tekstil, busa, spon, dan kulit.

a. Bahan Alami

Bahan alami yang berasal dari tumbuh-tumbuhan merupakan bahan yang sering dimanfaatkan manusia untuk busana. Bagian yang biasa dipakai untuk bahan busana adalah batang, dan kulit rayu.

b. Tekstil

Tekstil bersumber dari bahan-bahan alami baik dari serat tumbuhan maupun serat binatang. Karakter tekstil meliputi tebal-tipis, kaku-lembut, kasar-halus, dan mengkilat-kusam. Beberapa contoh tekstil yaitu kain wol, sutera, dan satin.

c. Busa

Busa merupakan bahan yang penting dalam pembuatan busana. Busa dengan pori lebar memiliki karakter lunak dan elastic sering dimanfaatkan untuk mengisi dan menebalkan bagian busana tertentu misalnya bagian pundak untuk menyamarkan pundak yang sempit dan turun.

d. Spon

Spon bertekstur padat dengan karakter yang liat seperti karet. Spon dimanfaatkan untuk pembuatan busana-busana perang. Spon

bertekstur padat dan halus. Spon apabila dicat dengan teknik tertentu dapat memberikan karakter keras.

e. Kulit

Kulit biasanya berbentuk lembaran seperti kain, biasa dimanfaatkan untuk busana sejenis jaket.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian yang digunakan oleh aktor pada suatu pementasan. Pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini menampilkan tokoh Togog dengan kostum yang berbahan dasar *satin bridal* berwarna merah dan biru, serta lurik dengan corak *kluwung*. Kain *satin bridal* dan lurik dengan corak *kluwung* termasuk kedalam kategori bahan tekstil.

2. Fungsi Kostum

Menurut Sulistyو (2018: 269), fungsi dari kostum yaitu; 1) Membantu menghidupkan karakter aktor 2) Membedakan seorang aktor dengan aktor yang lain, dan 3). Memberi fasilitas dan membantu gerak aktor. Menurut Sahid (2016: 107), kostum berfungsi sebagai pakaian yang dapat digunakan untuk alat identifikasi diri.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa, fungsi kostum adalah sebagai pendukung karakter yang diperankan oleh tokoh.

3. Lurik

Menurut Puspita (2009: 8), kain lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya. Sedangkan menurut Musman (2015: 12), kain lurik berasal dari kata rik yang artinya garis atau parit yang dimaknai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Menurut Djoemana (2000: 1), lurik adalah kain tenun yang sederhana dalam penampilan maupun pembuatannya namun sarat akan makna. Menurut Musman (2015: 11), lurik merupakan kain tenun dengan motif garis. Menurut Rosinta (2015: 6), lurik berasal dari bahasa Jawa, lorek yang berarti garis-garis atau lajur yang merupakan lambang kesederhanaan. Sederhana dalam penampilan maupun dalam pembuatan namun sarat dengan makna.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan salah satu jenis kain tenun yang memiliki pesan budaya serta makna didalamnya. Dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta”, tokoh Togog menggunakan kostum dengan sebagian bahan menggunakan lurik dengan corak *kluwung* yang memiliki makna kesakrakan, serta keluhuran.

4. Asesoris

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 22), aksesoris adalah barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana.

Menurut Ediarti (2014: 8), asesoris adalah barang tambahan, alat ekstra, atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana yang merupakan bagian tambahan. Menurut Febriana (2019: 8), asesoris merupakan alat atau barang yang ditambahkan pada kostum.

Salah satu asesoris yang digunakan yaitu *irah-irahan*. Menurut Nuraini (2011: 74), *irah-irahan* merupakan kelengkapan tata busana wayang orang yang berfungsi sebagai tutup kepala dan sekaligus merupakan salah satu atribut yang mempunyai status sosial tertentu dan pemakaiannya biasanya disesuaikan dengan tokoh atau perannya. Menurut Harsrinuksmo (2008: 649), *irah-irahan* dalam dunia pewayangan adalah sebutan bagi penutup kepala, bentuk-bentuk sanggul, dan bentuk rambut. Kata *irah-irahan* berasal dari bahasa Jawa. Kata '*sirah*' artinya adalah kepala. Dalam seni kriya Wayang Kulit Purwa *gagrak* Surakarta dan juga Wayang Orang, jenis *irah-irahan* adalah sebagai berikut: 1) *makuta*; 2) *topong*; 3) *ketu*; 4) *sorban mekena*; 5) *pogok blangkon*.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa asesoris merupakan suatu benda yang berfungsi untuk memberi keindahan pada pemakai. *Irah-irahan* adalah penutup kepala yang digunakan pada wayang atau wayang orang sesuai dengan peran dan status sosial. Asesoris yang digunakan tokoh Togog dalam pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka "Hanoman Duta"

yaitu *irah-irahan*, asesoris pada bagian bahu, ikat pinggang, gelang, asesoris kaki, dan alas kaki.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Rias Wajah

Menurut Santosa et al. (2008: 273), rias wajah merupakan suatu seni mengubah wajah menjadi lebih sempurna. Rias wajah dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah watak untuk menggambarkan karakter tokoh. Menurut Pratista (2008: 74), tata rias wajah secara umum memiliki 2 fungsi yaitu untuk menunjukkan usiadan untuk menggambarkan wajah non manusiawi. Menurut Rosari (2013: 269), tata rias wajah merupakan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Menurut Nuraini (2011: 45), tata rias adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran di atas panggung. Menurut Setiawati et al. (2007: 51), tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rias wajah merupakan seni untuk menciptakan tampilan wajah yang berbeda dengan sebelumnya.

2. Tujuan dan Fungsi Rias Wajah

Fungsi rias wajah menurut Santosa et al. (2008: 273), fungsi rias wajah dalam teater sebagai berikut: 1) menyempurnakan penampilan

wajah, 2) menggambarkan karakter tokoh, 3) memberi efek gerak pada ekspresi pemain, 4) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, dan 5) menambahkan aspek dramatik. Menurut Satoto (2012: 16), seni tata rias dapat menggambarkan pula sifat dan watak tokoh (di samping keadaan usia sang tokoh). Begitu juga, dapat menggambarkan tokoh peran itu berasal dari suku atau bangsa mana.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan serta fungsi rias wajah yaitu, agar karakter dari tokoh yang hendak ditampilkan dapat ditampilkan secara maksimal.

3. Penggolongan Rias Wajah

a. Rias Panggung

Menurut Kusantati et al. (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukkan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukkan tersebut. Menurut Thowok (2012: 8), tata rias wajah panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung sesuai peran dalam pertunjukan.

Tata rias panggung memiliki prinsip-prinsip dalam penerapannya. Menurut Nuraini (2011: 46), tata rias panggung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak dan *rouge* atau pemerah pipi lebih tebal, garis mata diperjelas, alis dibuat lebih tebal dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias yang diaplikasikan untuk pementasan, dengan tampilan *make up* yang lebih diperjelas. Kosmetik yang digunakan dalam tata rias tokoh Togog, menggunakan *face painting* berwarna *silver*, biru, merah, dan hitam, dengan merk VV dan SA.

1) Kosmetik

Menurut Tranggono, dan Latifah (2013: 6), kosmetik berasal dari kata Yunani “kosmetikos” yang berarti keterampilan menghias, mengatur. Menurut Tranggono, dan Latifah (2013: 7), tujuan utama penggunaan kosmetik pada masyarakat modern untuk kebersihan pribadi, meningkatkan daya tarik melalui *make up*, meningkatkan rasa percaya diri dan perasaan tenang, melindungi kulit dan rambut dari kerusakan sinar UV, polusi dan faktor lingkungan yang lain.

a. Rias Wajah Karakter

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 271), rias karakter biasanya diperlukan untuk mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Artinya, seorang aktor menggunakan jenis tata rias karakter untuk mengubah tampilan wajah agar lebih muda ataupun lebih tua. Bisa saja, aktor ingin mengubah bentuk hidung, mata, ataupun telinganya menjadi lebih besar atau panjang

disesuaikan dengan karakter tokoh yang dimainkan. 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. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Menurut Kusantati et al. (2008: 499), tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton.

Rias wajah karakter memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya. Menurut Setiawati et al. (2007: 51), rias wajah karakter memberikan tekanan pada perannya. Menurut Kusantati et al. (2008: 499), *character make-up* menggunakan garis-garis rias wajah yang tajam, warna-warna yang digunakan adalah warna mencolok dan kontras, dan alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter merupakan tata rias yang diterapkan untuk mengubah tampilan wajah sesuai karakter yang dikehendaki. Rias karakter memiliki prinsip dalam penerapannya, seperti warna yang lebih tajam dan kontras untuk menonjolkan peran serta karakter dari tokoh. Kosmetik yang digunakan dalam tata rias

tokoh Togog, menggunakan *face painting* berwarna *silver*, biru, merah, dan hitam, dengan merk VV dan SA.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Sulastianto (2006: 195), pertunjukan adalah suatu karya yang dipentaskan pada suatu panggung (bisa berbentuk apa saja) dan diapresiasi oleh banyak orang. Menurut Simatupang (2013: 33), pertunjukan merupakan sebuah peristiwa di mana seorang atau sekelompok orang yang dinamakan pemain/penyaji berperilaku dengan cara tertentu untuk tujuan ditonton oleh kelompok orang lain yang dinamakan penonton. Menurut Sugiyanto et al. (2005: 187), pertunjukan merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik.

Berdasarkan pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan salah satu seni pertunjukan, yang dibuat, dan direncanakan sedemikian rupa agar dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” mengusung konsep teater sejumlah 60% dan tradisional sejumlah 40%.

a. Teater Tradisi

Menurut Wibisana dan Herawati (2010: 1), *teater* memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai hal yang dipertunjukkan di depan banyak orang. Dengan demikian, dalam rumusan

sederhana, teater adalah tontonan yang meliputi, ketoprak, ludruk, srandul, wayang wong, mandu, kentrung, reog, drama gong, makyong, gambuh, ubrug, sintren, janger, mamanda, wayang kulit, wayang golek, wayang beber, dagelan, sulap, dan akrobat.

2. Tata Panggung

Menurut Sulistyو (2018: 259), tata panggung adalah keadaan panggung yang dibutuhkan untuk permainan drama. Penataan panggung merupakan gambaran tempat kejadian lakon yang penataannya disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Menurut Rosari (2013: 169), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor di tampilkan di hadapan penonton. Menurut Setiawati et al. (2007: 50), panggung (*stage*) adalah media utama sebagai tempat mempertunjukkan teater.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penataan panggung merupakan tempat kejadian yang penataan tempatnya disesuaikan dengan tuntutan cerita.

a. Panggung *Proscenium*

Menurut Sulistyو (2018: 260), *proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton/auditorium. Konstruksi dasar *proscenium* berasal dari analisis kedudukan, terdiri atas tiga bagian, yaitu *stage*

black(tempat pertunjukan), *house block* (tempat penonton), dan *frint house block* (tempat pekerja personalia pertunjukan). Panggung *proscenium* yang terdapat di Indonesia pada umumnya tidak didukung oleh teknologi tinggi, tidak memiliki permesinan panggung (*stage engineering*) seperti yang dapat dipelajari dari buku-buku asing. Panggung *proscenium* di Indonesia masih sederhana, terdiri panggung dengan ruang pentas, layar-layar baik berupa layar pergantian adegan maupun layar set, sebang-sebang, dan *border*. Di dalam panggung konvensional dikenal posisi panggung bawah (*down-stage*), yaitu posisi panggung yang terletak di sebelah panggung utama yang dekat dengan penonton paling depan (*up-stage*). Panggung atas, yaitu posisi panggung yang terletak di sebelah panggung yang jauh dari penonton paling depan.

Menurut Rosari (2013: 170), panggung *proscenium* adalah panggung yang dibuat dimana penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*), oleh karenanya panggung ini disebut juga panggung bingkai. Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Menurut Martono (2014, 32), panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai, karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung merupakan tempat sebuah pementasan diadakan dengan dekorasi dan tatanan yang dibuat berdasarkan kelengkapan yang tersedia. Panggung yang digunakan dalam pertunjukan ini yaitu jenis panggung *proscenium*.

3. Tata Cahaya

Menurut Sulistyono (2018: 268), tata lampu adalah pengaturan cahaya di panggung. Menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 236), lampu dalam sebuah pertunjukan memiliki fungsi khusus. Selain sebagai penerang atau pencahayaan panggung, lampu memiliki fungsi berikut 1) memperjelas karakter fisik, psikis, dan sosial tokoh, 2) memberikan efek alami seperti waktu, musim, cuaca, dan suasana. Contoh yang dapat diberikan, untuk menandakan pagi menggunakan lampu berwarna hijau, untuk suasana sore lampu berwarna kemerahan, 3) memberikan efek dekorasi agar terlihat lebih hidup dan semakin berwarna. Menurut Pratista (2008: 75), tata cahaya adalah penciptaan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah obyek. Sisi terang adalah bagian dari sebuah permukaan obyek yang terkena sebuah cahaya, sedangkan bayangan adalah bagian permukaan obyek yang tidak terkena cahaya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan pengaturan cahaya yang dilakukan agar dapat memberikan pencahayaan yang baik di panggung.

Menurut Satoto (2012: 19), seni tata lampu sering disebut juga seni tata sinar. Tujuan tata sinar 1) menerangi dan menyinari pentas dan aktor/aktris 2) mengingat *effect lighting* alamiah, yaitu meneliti keadaan, waktu, cuaca, musim, dan sebagainya dengan tata sinar (*lighting*) 3) membantu melukiskan dekor (*scenery*) dalam upaya menambah nilai warna, sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan 4) membantu pencerminan lakon dalam melambangkan maksudnya dan memperkuat kejiwaannya.

4. Tata Musik

Menurut Satoto (2012: 16), pengertian musik di sini tidak sekadar pengiring atau *illustrator (sound effect)*, tetapi termasuk juga bunyi-bunyi yang member dampak musikalitas, dapat berupa suara angin, suara burung, suara (nyanyian) katak, suara hujan rintik-rintik, suara rumput yang bergoyang, suara langkah sepatu kaki berjalan, suara tepuk tangan, suara tepuk tempurung, dan sebagainya. Menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 66), kita dapat mengelompokkan musik kedalam dua kelompok besar, yakni musik tradisional, dan musik nontradisional. Menurut Pratista (2008: 154), musik adalah salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, serta suasana sebuah pertunjukkan, musik dapat menajdi jiwa (ruh) sebuah pertunjukkan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pendapat mengenai tata musik yaitu, musik adalah suatu pengungkapan rasa,

dan seni, melalui bunyi atau suara yang dapat didengar oleh diri sendiri maupun orang lain yang mendengarkan.