

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Menurut Fachruddin (2015: 253), sinopsis adalah gambaran sebuah ringkasan cerita yang tepat tentang tema atau pokok materi yang akan dilakukan atau dikerjakan. Sedangkan menurut pendapat Rosidi (2015: 52), sinopsis adalah ringkasan sebuah cerita yang mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel maupun drama, serta sebagai ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan aslinya agar pembaca tertarik membaca isi utuh karangan tersebut. Kemudian menurut Agustin (2017: 568), sinopsis merupakan ringkasan sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli atau ringkasan cerita yang ditampilkan didepan cerita yang utuh.

Kesimpulannya dari beberapa pendapat tersebut bahwa sinopsis adalah ringkasan sebuah cerita yang yang diambil dari cerita aslinya yang akan ditampilkan secara bersama-sama.

2. Sinopsis Cerita

Hanoman Duta adalah Kesatria yang berwujud kera bewarna putih yang diutus oleh Prabu Rama Wijaya untuk membawa pulang istrinya Dewi Sinta yang telah diculik oleh Rahwana ditaman Argasoka kerajaan Alengka. Hanoman Duta memiliki kesaktian yang tinggi. Sehingga apabila

mengahadapi musuh dalam perjalan, akan dapat diselesaikan dengan baik. terlebih pula Hanoman Duta memiliki kelebihan yaitu dapat terbang ke angkasa.

Maha Satya di Bumi Alengka adalah sifat dari Hanoman Duta yang sangat setia, dan pemberani yang rela mempertaruhkan nyawanya untuk keselamatan Dewi Sinta. Teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” terdapat salah satu tokoh yaitu Arya Kumbakarna. Arya Kumbakarna adalah putra kedua dari Resi Wisrawa dengan Sukesi, Putri Prabu Sumali, raja Alengka. Ia mempunyai tiga saudara kandung bernama Rahwana, Dewi Sarpakenaka dan Arya Wibisana. Kumbakarna juga mempunyai saudara lain ibu bernama Wisrawana raja negara Lokapala. Kumbakarna memiliki kedudukan kesatrian leburgangsa.

Kumbakarna mempunyai dua ilmu yaitu *aji gedongmengo* yang menyebabkan ia sanggup makan dalam jumlah yang luar biasa banyak, ilmu yang kedua adalah *aji gelapsaketi* yang menyebabkan dia sanggup bersin keras sekali sehingga lawannya terpental jauh. Dalam teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” Kumbakarna berusaha menyadarkan saudaranya Rahwana bahwa perbuatannya itu salah. Kumbakarna tidak menyetujui saudara kandungnya Rahwana yang ingin menikahi Dewi Shinta yang telah bersuami. Kumbakarna menyarankan agar Rahwana segera membebaskan Dewi Shinta serta mengembalikan putri itu pada suaminya, Ramawijaya. Mendengar saran itu Rahwana marah. Kumbakarna pulang ke Kasatrian Pangleburgangsa, lalu tidur. Dia tidak

bangun sampai pecah perang antara bala tentara Alengka dan prajurit kera yang membantu Ramawijaya.

3. Karakter dan Karakteristik

Soetedja, et al (2016: 201), menyatakan karakter adalah penggambaran dari tingkah laku atau perwatakan yang dimiliki pemain atau pemeran dalam sebuah lakon atau cerita. Karakter tentu berbeda dengan sebuah kepribadian yang memang didalamnya tidak menyangkut nilai sama sekali. Sedangkan menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2008), karakter merupakan bawaan dari hati, jiwa, budi pekerti, kepribadian, sifat, tabiat, personalitas, temperamen, dan watak. Berkarakter dapat pula diartikan sebagai kepribadian, bersifat, berperilaku, berwatak dan bertabiat. Sedangkan menurut Soetedja et al (2014: 201), karakter adalah watak atau perwatakan yang dimiliki tokoh atau pemeran didalam lakon. Watak atau perwatakan dihadirkan dengan ciri-ciri secara khusus misalnya status sosial, fisik, psikis, intelektual dan religi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Elektronik (2008), karakteristik adalah sesuatu yang mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Berdasarkan penjabaran teori dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sifat, watak atau tabiat seseorang yg dapat dinilai jika sudah diekspresikan sehingga tidak bisa dinilai secara langsung. Sedangkan karakteristik adalah bentuk tingkah laku dari gerak gerik atau bentuk fisik seseorang yang dapat dilihat dan dinilai secara langsung.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Adapun menurut Triyanto (2010: 2), sumber ide menjadi kunci, pemandu, dan alur terhadap suatu gagasan dari cerita tersebut yang menjadikan terciptanya sebuah karya terjaga nilai konsistensinya.

Pendapat lain dari Sugiyanto, et al (2005), mengungkapkan bahwa sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan, dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar. Sumber ide diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya melalui pengolahan batin berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan sebuah langkah awal tentang segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud yang terdapat dilingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menghasilkan sebuah penciptaan. Sumber ide dari sejarah wayang kulit gaya Yogyakarta dari wayang Kumbakarna dapat dikembangkan dengan penyesuaian tokoh dan era *modern*.

2. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide Kartika, D. (2004), dapat dibagi menjadi empat teknik yang digunakan untuk pengembangan sumber ide adalah sebagai berikut:

a. *Stilisasi*

Stilisasi adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek yang digambar. Stilisasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior maupun dekorasi eksterior.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah perubahan bentuk (visual) termasuk bunyi (suara) yang berhubungan dengan ukuran melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhan.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke objek yang digambar.

d. *Disformasi*

Disformasi adalah bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil impertasi yang sifatnya sangat hakiki.

Menurut pendapat Sulistyo E.T. (2018: 33), *stilisasi* adalah gubahan atau mengubah bentuk tertentu tetapi tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari apa yang digubah. Hal ini dilakukan dengan menggayakan berbagai bentuk agar menjadi lebih indah. Kemudian menurut pendapat Rosari (2013: 225), *stilisasi* merupakan merubah dari bentuk alami menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *stilisasi* merupakan mengembangkan, mengubah atau menggayakan bentuk tertentu dari bentuk alamiah menjadi bentuk yang lebih indah tetapi tidak meninggalkan ciri khas dari masing-masing bentuk tersebut, sehingga hasil yang diharapkan nantinya tidak merubah total keseluruhan dari bentuk dasarnya, hanya saja menggayakan bentuk-bentuk tertentu sehingga terlihat lebih indah agar cocok dengan tema yang akan dibawakannya.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Sachari dan Sunarya (2014: 10), desain adalah terjemahan fisik mengenal aspek sosial, ekonomi dan tata hidup yang merupakan cerminan budaya pada zamannya, serta salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud dan produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 195), desain berasal dari bahasa inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa, dari kata *design* munculah kata desain yang berarti mencipta, memikir, atau merancang, dilihat dari kata benda, desain dapat diartikan sebagai

rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Menurut Suhersono (2006: 8), desain atau rancangan adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Untuk memiliki nilai tambah karena menawan dan memikat, desain harus dibuat dengan menggunakan berbagai variasi dan kreasi berlandaskan perkembangan dan situasi kondisi imajinasi yang tak lepas dari pengaruh bentuk-bentuk alam misalnya tumbuhan, daun-daunan, kayu, kulit, awan dan lain sebagainya.

Kesimpulannya desain merupakan rancangan terjemahan fisik dari segi aspek sosial, ekonomi dan tata hidup yang dibentuk berdasarkan unsur dan prinsip desain.

2. Unsur Desain

Seorang seniman yang mengekspresikan ide dan kreatifitasnya dalam bentuk rancangan busana disebut desainer. Suatu rancangan busana tercipta melewati suatu proses totalitas berpikir dengan memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung.

Unsur-unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain tersebut merupakan unsur visual sehingga harus dapat dilihat. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value*, dan warna.

a. Garis

Menurut Idayanti (2015: 18), garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Ada dua jenis garis yaitu garis lurus dan garis lengkung yang digunakan dalam desain busana. 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 bersudut. Sedangkan garis melengkung merupakan 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.

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 4), garis merupakan kumpulan titik yang berangkai. Garis juga dapat memberikan kesan watak tertentu sehingga dapat digunakan sebagai perlambangan, seperti garis tegak melambangkan keagungan dan kestabilan, garis miring mengingatkan pada kegoncangan, tidak stabil, serta gerak, garis tegas, kuat, berpatah-patah mengesankan kekuatan, garis halus, melengkung-lengkung berirama mengesankan kelembutan dan kewanitaan. Kemudian menurut pendapat Bangun et al. (2017: 29), garis merupakan titik tunggal dalam ukuran kecil memiliki tenaga yang cukup untuk merangsang mata kita dan dapat berperan sebagai awalan.

b. Arah

Menurut Idayanti (2015: 19), pada benda apapun, dapat dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. Dalam perancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk merubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Sedangkan menurut Riyanto (2003: 49), arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat merubah kesan dari sebuah garis. Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah seperti mendatar, tegak lurus, miring dan lain-lain.

c. Bentuk

Menurut Idayanti (2015: 21), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. 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. Ada beberapa jenis bentuk salah satunya yaitu bentuk geometris. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat ukur dan memiliki bentuk yang teratur. Kemudian menurut Bangun et al (2017: 34), bentuk adalah terjemahan dari *shape*. Bentuk biasanya diartikan sebagai aspek visual.

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 5), bentuk merupakan wujud yang dibentuk oleh sekumpulan bidang. Bentuk terdiri dari dua kelompok

yaitu 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. Sedangkan bentuk organis yaitu bentuk alamiah yang sudah mengalami perkembangan. Tidak lagi terukur dan sukar didefinisikan, misalnya bentuk pohon, orang atau kuda.

d. Ukuran

Menurut Idayanti (2015: 15), ukuran adalah salah satu bentuk yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang digunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. ketika menata busana untuk orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Tekstur

Menurut Idayanti (2015: 16), 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. Dengan melihat akan tampak pemukaan suatu benda, misalnya berkilau, bercahaya, kusam, tembus terang, kaku, lemas dan lain sebagainya. Dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal atau licin.

Menurut Bangun et al (2017: 32), tekstur adalah kualitas taktil dari suatu permukaan, nilai kesan raba atau berkaitan dengan indra peraba. Suatu struktur penggambaran permukaan objek, seperti, buah-buahan, kulit, rambut, batu, kain dan lain sebagainya. Tekstur bisa kasar, halus, keras, lunak, berbutir, bisa juga kasar atau licin, teratur atau tidak beraturan. Sedangkan menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 6), tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan, bisa halus, bisa kasar, licin dan lain-lain. Tesktur merupakan unsur rupa yang memberikan watak/karakter pada permukaan bidang yang dapat dilihat dan diraba.

f. *Value*

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. Kondisi demikian menimbulkan adanya *value* atau nada gelap dan nada terang pada permukaan benda. Nada gelap atau nada terang ini disebut dengan istilah *value*. Kemudian menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 6), *value* berfungsi untuk menggambarkan benda menjadi lebih berkesan tiga dimensi, memberikan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan kontras.

g. Warna

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. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak, yaitu warna muda, warna tua, warna gelap, warna terang, warna redup, dan warna cemerlang.

Menurut Bangun et al (2017: 29), warna adalah sesuatu yang menyatakan tentang gerak, jarak, tegangan, deskripsi rupa alam, naturalis, ruang, bentuk, ekspresi atau makna simbolik. Sedangkan menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 5), warna merupakan unsur penting dalam seni rupa. Warna dapat memberikan kesan jauh dan dekat, dapat menimbulkan rasa sejuk, hangat, dan sebagai wujud perlambangan. Secara teoritis warna-warna yang ada dalam dibagi menjadi tiga warna pokok yang dinamakan sebagai warna primer.

Menurut Zanifah (2015: 2-6), warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Beberapa psikologi warna yaitu, Warna merah berarti kekuatan, karakteristik yang menantang dan enerjik, warna putih berarti tenang, cahaya dan baik hati, warna hitam berarti kepasrahan, mempunyai kelebihan dibandingkan kebanyakan orang, dan warna emas memiliki makna kemuliaan, kemewahan, kesetiaan dan kekayaan.

3. Prinsip Desain

Sebuah desain yang baik, harus mengikuti prinsip-prinsip desain. Berikut ini adalah prinsip-prinsip desain menurut pendapat para ahli:

a. Proporsi

Menurut Idayanti (2015: 22), proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara mendapatkan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional. Kemudian menurut Purnomo, et al (2017: 9), proporsi adalah perbandingan ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek desain yang dapat diamati. Kemudian menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 31), proporsi adalah suatu perbandingan ukuran terhadap unsur-unsurnya, baik perbandingan antar bagian maupun antara bagian terhadap keseluruhan. Pengaturan besar kecilnya bagian merupakan prinsip yang erat dengan keseimbangan.

b. Keseimbangan

Menurut Idayanti (2015: 22), keseimbangan atau sering disebut dengan *balance* adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Ada dua macam keseimbangan desain, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris adalah kesamaan antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapih, agung dan abadi. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tetapi

mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

Menurut Purnomo, et al (2017: 9), keseimbangan adalah keselarasan antara bidang, objek dan desain yang dihasilkan. Keseimbangan hasil desain dapat diperoleh dengan cara membuat skala, memberi efek perspektif pada objek desain. Sedangkan menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 29), keseimbangan (*balance*) memiliki pengertian sesuai antara satu dengan yang lainnya dalam bidang gambar. Keseimbangsn ini tidak perlu simetris (bagian yang satu merupakan salinan dari bagian lainnya), tetapi bagian yang satu memiliki kedekatan yang satu memiliki isi yang nilainya sama dengan bagian lainnya.

c. Irama

Menurut Idayanti (2015: 23), irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu kebagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau radiasi. Kemudian menurut Bangun, et al (2017: 29), irama dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan dibidang atau dalam ruang, yang menyebabkan timbulnya efek optik seperti gerakam, getaran, perpindahan dari unsur yang satu ke unsur yang lain. Sedangkan menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 30), irama (*rhytme*) adalah

pengulangan unsur-unsur rupa dalam sebuah tatanan akan menimbulkan kesan gerak bagi orang yang melihatnya. Kesan gerak inilah yang disebut irama.

d. Aksen

Menurut Idayanti (2015: 23), aksen atau “*centre of interest*” merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen adalah bahan yang akan dijadikan aksen, cara menciptakan aksen, jumlah aksen yang dibutuhkan, dan penempatan aksen. Kemudian menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 31), aksentuasi merupakan prinsip dalam penciptaan karya yang mengikat unsur-unsur seni dalam kesatuan. Prinsip ini menampilkan pusat perhatian dari seluruh kesatuan karya.

e. Kesatuan

Menurut Idayanti (2015: 24), kesatuan atau “*unity*” merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagian suatu bagian menunjang bagian lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah, misalnya, leher berbentuk bulat diberi kerah yang berbentuk bulat pula begitu juga sebaliknya.

Menurut Sulistyo (2018: 5), kesatuan merupakan 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. Sedangkan menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 29), kesatuan (*unity*) adalah paduan unsur-unsur yang antara unsur satu dengan yang lainnya saling menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan. Dengan kata lain, unsur-unsur tersebut tidak terpisah atau berdiri sendiri.

f. Harmoni

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 yang lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya. Harmoni diartikan juga sebagai perasaan kesepakatan, kelegaan suasana hati, suatu yang menyenangkan dari kombinasi unsur dan prinsip yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam berupa unsurnya. Semua unsur, semua bagian dikompromikan, bekerja sama satu dengan lainnya dalam suatu susunan yang memiliki keselarasan Rosari (2013: 81).

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2015: 29), keselarasan (*harmony*) adalah perpaduan unsur rupa yang selaras atau hubungan yang tidak bertentangan antara bagian satu dengan bagian lainnya. Keselarasan dapat terbentuk karena pengaturan unsur yang memiliki kedekatan bentuk (kemiripan, perpaduan warna maupun unsur peran).

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Konstum dan Properti

Tata busana merupakan seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung yang melekat pada pakaian. Pada era teater primitif, busana yang dipakai berasal dari bahan-bahan alami seperti tumbuhan, kulit binatang, dan batuan-batuhan untuk aksesoris. Ketika manusia menemukan tekstil dengan teknologi pengolahan yang tinggi, maka busana berkembang menjadi lebih baik. Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan (Rosari, R.W.2013: 269).

Menurut Hardaniwati, Menuk dan Nureni (2003: 340), kostum adalah pakaian khusus atau pakaian seragam . Kemudian menurut Fauzi, et al (2015: 237), kostum dapat membantu menghidupkan karakter tokoh, memperkuat karakter dalam menumbuhkan suasana sedih, gembira, cemburu, resah, gelisah dan takut. Selain itu kostum juga dapat membantu gerak aktor untuk melakukan *stage business* (gerak-gerak kecil) dipanggung.

Kesimpulan dari beberapa kutipan di atas bahwa kostum merupakan sebuah bahan tekstil yang diolah dengan berbagai macam bentuk yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pelindung tubuh. kostum juga digunakan sebagai penyesuaian tokoh dalam sebuah permainan yang dilakoninya sehingga mudah dikenal oleh penonton. Selain kostum yang

digunakan sebagai penunjang peran tokoh raja raksasa dalam pergelaran teater tradisi tersebut. Digunakan juga properti sebagai objek yang dimanipulasinya dalam teater tersebut.

Menurut Sunarto (1989: 58), penjelasan tentang busana atau atribut pada wayang kulit gaya Yogyakarta, pembuatan wayang kulit sudah ada ketentuan yang harus diikuti mengenai *tatahan* atau ukirannya. Adapun macam-macam busana atau atribut yang harus digunakan oleh wayang kulit gaya Yogyakarta golongan Raton yaitu mahkota (*nyamat, anton-anton, jungkat penatas, kentawala, jamang sulaman, karawista, jamang, turida*) , gelapan (*bledengan*), sumping, anting, praba, ulur-ulur, slepe, kampuh, uncal, sonder, badong, manggaran, celana, ngangrangan, calumpringan, kroncong, rambut dan konca.

Adapun beberapa kutipan yang menjelaskan tentang properti. Menurut Sulistyo (2018: 94), properti adalah segala perlengkapan yang dipergunakan untuk berpentas dipanggung. Properti dipilih dan dipergunakan berdasarkan tema yang dimainkan. Properti selalu dipilih harus dengan rias serta kostum yang dikenakan oleh pemain. Beberapa jenis properti yang biasa digunakan dalam pementasan adalah kris, pedang, tameng, tombak dan gada.

Menurut Fauzi et al (2015: 170), properti merupakan semua peralatan yang dipergunakan untuk kebutuhan pemain untuk membantu penampilan garapan pemain yang disesuaikan dengan tema yang akan dibawakan. Kemudian menurut Soetedja, et al (2014: 166), properti adalah semua peralatan yang digunakan pemain baik yang dikenakan maupun yang

tidak melekat pada tubuh, tetapi dapat diolah dengan menggunakan tangan dan berfungsi untuk penguat watak atau karakter seorang pemain.

Kesimpulan dari berbagai pendapat tentang properti adalah sebuah perlatan yang digunakan oleh pemain didalam cerita tersebut yang berujuan untuk menekankan atau memperjelas karakter tokoh yang dibawakan serta sebagai alat bantu untuk mengekspresikan peran sesuai yang ada dalam cerita tersebut. Properti tidak hanya yang melekat pada tubuh melainkan apa yang dipegang menggunakan tangan untuk diolah sesuai dengan peran disebut sebagai properti.

2. Lurik

Menurut Puspita (2013: 8), lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budaayanya. Motif lurik yang lebih simpel daripada batik, ditengah *trend* kain batik yang kini telah digemari disemua kalangan dengan memadupadankan berbagai warna dan corak sehingga nilai kain lurik dapat terangkat dan mampu menjadi *trand mode* yang sangat klasik namun tetap modern. Sedangkan menurut Djoemena (tanpa tahun: 28), corak tradisional lurik ditenun menurut aturan tertentu, baik dalam hal warna atau perpaduan warna maupun tata susunan suatu satuan kelompok benang lungsi atau benang pakan, dan pada corak *cacahan*, satuan benang lungsi beserta benang pakannya. Corak lurik dapat dibagi dalam 3 corak dasar yaitu:

a. Corak *lajuran*

Corak *lajuran* adalah corak dimana lajur atau garis-garisnya membujur searah benang lungsi.

b. Corak *pakan malang*

Corak *pakan malang* adalah corak dimana lajur atau garis-garisnya melintang searah benang pakan.

c. Corak *cacahan* (kotak-kotak)

Corak *cacahan* adalah corak yang terjadi dari persilangan antara corak *lajuran* dan corak *pakan malang*.

3. Aksesoris

Aksesoris merupakan tambahan dari sebuah penampilan atau busana yang mempunyai fungsi sebagai hiasan serta menambah keindahan (Triyanto, 2000: 7). Menurut Bestari (2011: 11), aksesoris merupakan penambah keindahan. Adapun menurut Endah, (2014: 4), aksesoris merupakan bagian dari busana yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan tambahan untuk sebuah penampilan atau busana yang berfungsi tidak hanya sebagai keindahan tetapi dapat juga digunakan sebagai daya tarik dan dapat juga digunakan untuk kegiatan kegiatan tertentu.

Menurut Solichin & Suyanto (2014: 112), aksesoris wayang adalah perwujudan pola hias membentuk rangkaian motif hias dengan pola-pola tertentu yang selanjutnya menjadi suatu bentuk busana atau atribut yang memiliki nama tertentu. Teknik perupaannya setelah pola dipahatkan pada

kulit dan *disungging*. Semua ragam motif *tatahan* yang terdapat pada wayang kulit mempunyai nama tertentu yang berdimensi karakteristik simbolik. Acuan realistik alam dan kondisi keseharian menandai nama ragam motif *tatahan* boneka wayang purwa, misalnya *srunen* (bunga sruni), *inten-intenan* (intan), *waderan* (ikan wader), *patran* (daun), dan sejenisnya.

E. Tata Rias Wajah

1. Tata Rias Wajah

Menurut Sulistyo (2018: 92), tata rias wajah adalah membentuk atau melukis muka agar sesuai dengan tema serta pemain atau pemeran yang dibawakan dalam pergelaran tersebut. Sedangkan tata rias wajah menurut Pratista (2008: 45), tata rias wajah merupakan salah satu sarana penunjang penampilan dalam sebuah pertunjukan untuk menunjang nilai keindahan. 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.

Menurut Fuazi dan Mulyadi (2015: 237), tata rias wajah harus memperhatikan *lighting* dan jarak antara pentas dengan penonton. Tata rias wajah berfungsi untuk mengubah yang alamiah menjadi berbudaya dengan prinsip mendapatkan daya guna yang tepat, mengatasi efek lampu yang kuat, serta membuat wajah, kepala dan tubuh sesuai pesan yang dikehendaki.

Pemaparan dari beberapa pendapat tentang tata rias wajah dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah merupakan membentuk atau merubah ekspresi wajah seseorang agar sesuai dengan peran yang dimainkan dalam

sebuah pementasan dengan menggunakan berbagai macam kosmetik yang sesuai dengan tema tata rias yang akan dilakukan serta menyesuaikan berbagai macam pertimbangan diantaranya adalah tingkat pencahayaan yang ada, jarak antara pemain dan penonton serta tokoh apa yang akan diperankan.

2. Tata Rias Wajah Panggung

Menurut Kustanti, Prihatin, Wiana (2008: 493), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk sebuah pertunjukan di atas panggung dengan tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung menekankan kepada efek-efek tertentu yaitu mata, hidung, bibir, dan alis supaya menjadi perhatian khusus pada wajah serta penggunaan alas bedak yang kemerahannya agar tidak terlihat pucat pada saat tesorot cahaya. Rias wajah 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.

Menurut Nuraini (2011: 46), rias wajah yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak dan *rouge* atau pemerah pipi lebih tebal, garis mata diperjelas dan alis dibuat tebal.

Menurut Martono (2014: 78-79), prinsip dasar rias wajah panggung yaitu: 1) jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. jarak panggung dengan penonton yang semakin dekat, maka semakin halus hasil riasannya; 2) lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung; 3) sudut keras harus diberi cahaya

tajam dan bagian sudut lemah yang memerlukan bayang-bayang; 4) pentas terbuka menggunakan rias wajah yang tidak tebal dan pentas tertutup menggunakan rias wajah tebal dan tajam; 5) warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian; 6) penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung dan bibir.

3. Tata Rias Wajah Karakter

Tata rias wajah 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. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua. Mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga. Tokoh tersebut memiliki latar suku Dayak Kalimantan yang memiliki tradisi memanjangkan telinga (Rosari, R.W 2013: 271).

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2017: 273-274), jenis tata rias karakter biasanya digunakan untuk mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Artinya seseorang aktor menggunakan tata rias karakter untuk mengubah tampilan wajah agar lebih muda ataupun lebih tua. Kemudian menurut Sulistyo (2018: 92), rias wajah karakter merupakan rias untuk membentuk muka agar sesuai dengan tokoh yang diperankan atau karakter yang

dibawakan. Misalnya pemain yang memerankan tokoh pemarah akan berbeda dengan pemain yang memerankan tokoh sabar.

Menurut Martono (2014: 86), tata rias berfungsi menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas. Garis yang tebal juga dapat menonjolkan bentuk bagian yang diinginkan. Garis tebal ini digunakan untuk mengoreksi bagian muka pemain/aktor sehingga memunculkan karakter yang berbeda dari penampilan aktor, dipilih juga warna-warna yang mencolok. Hal ini dikarenakan dapat menambah kekuatan karakter yang ditampilkan. Misalnya saja ketika akan memerankan tokoh bengis atau angkara murka, agar mewujudkan karakter itu maka wajah dirias berwarna merah merona, dan kemudian diberi garis-garis tebal hitam. Menonjolkan karakter yang baik hati, kita harus menampilkan wajah yang seanggun mungkin.

Menurut pendapat Fauzi et al (2015: 166), prostetik adalah tata rias yang dilakukan untuk meniru karakter-karakter lain. Prostetik yaitu tata rias yang menghendaki untuk perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan), dan penambahan seperti kumis, jenggot, bentuk mata, alis dan hidung atau keperluan lain yang sesuai dengan karakter yang diinginkan seperti pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional dan wayang orang.

Kesimpulan dari penjabaran tentang rias karakter adalah rias wajah yang dilakukan untuk merubah karakter seseorang sesuai dengan tokoh yang

diperankan berdasarkan dari segi umur, watak, bangsa maupun sifat dari tokoh yang akan diperankan tersebut.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Sugiyanto, et al (2005: 34), pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik. Sedangkan menurut Tyas (2007: 76), pergelaran adalah mempergelarkan atau menyajikan sebuah hasil karya dihadapan masyarakat yang menyaksikannya. Bentuk penyajiannya baik secara perorangan maupun berkelompok.

Kesimpulan dari pendapat di atas pergelaran merupakan menampilkan sebuah hasil karya baik dalam bentuk barang, jasa ataupun prestasi didepan masyarakat umum disebuah tempat dengan tujuan agar apa yang telah ditampilkan oleh pemain tersebut dapat dinilai dari segi kelebihan dan kekurangannya oleh penonton.

2. Tata Panggung

Menurut pendapat Santosa (2007: 378), panggung merupakan gambaran tempat kejadian lakon, diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak penata artisitik, sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Sedangkan menurut Sulistyo (2018: 261), penata panggung sebaiknya dipilih orang-orang yang mengerti keindahan dan tahu komposisi yang baik, meletakkan properti di panggung tidak sembarang. Komposisi

yang tepat akan menimbulkan keindahan dan keindahan menimbulkan rasa senang.

Menurut Rosari (2014: 170), panggung prosenium merupakan panggung yang dibentuk sedemikian rupa dimana penonton dapat menyaksikan aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung prosenium. Oleh karena itu panggung ini juga disebut dengan panggung bingkai.

Menurut Martono (2014: 30-34), terdapat banyak jenis panggung yaitu 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. Kemudian menurut Fauzi, et al (2015: 236), panggung prosenium atau panggung vensional adalah bentuk panggung yang menggunakan batas depan. Panggung lebih tinggi dari tempat penonton dan jarak antara pemain dan penonton dibatasi.

Kesimpulan dari penjabaran di atas bahwa panggung prosenium merupakan panggung yang dimana penonton dapat menyaksikan pemain dalam sebuah bingkai serta posisi antara pemain dan penonton diberi batasan dimana posisi panggung lebih tinggi dari posisi penonton.

3. Tata Cahaya

Menurut Sukimin, Rianawati, Wibowo dan Rima (2015: 192), tata cahaya adalah penataan yang digunakan untuk menerangi dan menyinari

tempat pentas (panggung) sehingga dapat membantu dalam melukiskan dekorasi dan menggambarkan permainan dalam naskah tersebut. Sedangkan pendapat Martono (2010: 11), tata cahaya sangat penting perannya dalam pertunjukan yang mana harus menciptakan suatu nuansa luar biasa, serta mampu menulis perhatian penonton terhadap tontonannya. Tata cahaya adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung dalam mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat.

Menurut Sugiyanto et al (2013: 330), suasana pertunjukan teater dapat didukung dengan penggunaan lampu yang berbeda warna. Pada suasana netral dapat digunakan lampu general yang terang, untuk suasana sedih dan menakutkan dapat menggunakan sinar lampu merah, untuk suasana syahdu atau roman dapat menggunakan warna biru. Selain warna-warna yang digunakan untuk pendukung adegan, tata lampu juga perlu memperhatikan bentuk penyinaran. Beberapa bentuk penyinarannya yaitu:

a. Penyinaran primer

Penyinaran primer yaitu penyinaran langsung pada suatu daerah atau objek yang menimbulkan bayangan.

b. Penyinaran sekunder

Penyinaran sekunder yaitu penyinaran untuk menetralisir bayangan. Perpaduan antara penyinaran primer dan penyinaran sekunder akan menghasilkan efek dalam tata lampu.

c. Penyinaran dekor

Penyinaran dekor yaitu segala benda yang digunakan untuk membuat serta menghidupkan dekorasi, seperti membuat dekorasi kebakaran, kilat, gelombang laut, suasana pagi, siang dan malam hari.

d. Penyinaran permain

Penyinaran permain yaitu penyinaran yang langsung diarahkan kepada pemain dengan menggunakan lampu *follow spot*.

e. Variasi penyinaran

Variasi penyinaran yaitu penyinaran yang dihasilkan dengan menggunakan alat pembentuk sinar yang disebut dengan *shooter* dan gelati yang dipasang didepan lensa.

Kesimpulannya dari pernyataan di atas bahwa pentingnya menggunakan penataan cahaya. Karena tanpa adanya cahaya sebuah pementasan tidak akan terlihat. Dengan adanya cahaya dapat membantu melukiskan dekorasi serta menceritakan suasana yang terdapat dalam adegan cerita sehingga secara tidak sadar penonton akan spontan mengetahui suasana apa yang sedang berjalan dalam sebuah cerita tersebut.

4. Tata Suara atau Musik

Menurut Soetedja (2016: 165), tata suara adalah bunyi yang dikeluarkan indra mulut dan pita suara adalah salah satu unsur seni peran yang berfungsi untuk penyampaian pesan seni peran melalui bahasa verbal atau pengucapan kata-kata. Unsur suara sebagai sarana dalam seni peran seni teater agar berfungsi dengan baik dan memiliki manfaat ganda dalam menunjang seni peran perlu dilakukan pengolahan berupa pelatihan terhadap

unsur-unsur anggota tubuh. Sedangkan menurut pendapat Rosari (2013: 271), tata suara merupakan suatu usaha yang berfungsi untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika.

Menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 276), menyatakan bahwa hal terakhir yang menjadi elemen pertunjukan adalah tata suara. Kualitas suara yang dihasilkan harus baik, jelas, terdengar wajar, indah dan menarik. Adapun beberapa fungsi dari tata suara yang perlu diketahui adalah media penyampaian pesan kepada penonton, penekanan sebuah peristiwa atau adegan tertentu dalam sebuah cerita, serta sebagai tanda dimulai dan ditutupnya adegan dalam pementasan.

Tata musik yang digunakan salah satunya adalah gamelan. Menurut Lisbijanto (2016: 16-17), gamelan merupakan seperangkat alat musik yang menonjolkan metalofon, gembang, gendang, dan gong. Gamelan berasal dari bahasa Jawa yang berarti memukul atau menabuh. Gamelan sebagai bentuk kesenian yang dimainkan oleh sekelompok penambuh yang disebut karawitan.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa tata suara adalah suatu kesatuan bunyi bunyian dengan sarananya pada suatu acara pertunjukan, pertemuan maupun acara lainnya yang tidak hanya berasal dari suara manusia tetapi bisa juga dari binatang, serta benda benda alam yang dapat menghasilkan bunyi atau suara.