

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Menurut Haryanta (2012: 251), sinopsis adalah sebuah ikhtisar karangan yang diterbitkan bersama dengan karangan asli yang dijadikan sebagai dasar dari sinopsis tersebut. Sedangkan menurut Komaruddin (2016), sinopsis berasal dari bahasa Yunani, *sun* dan *optomai* yaitu dalam arti umum berarti suatu pernyataan yang singkat. Tujuan sinopsis adalah memperpendek dan meringkas tulisan.

Dari kajian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah ringkasan cerita dari cerita aslinya agar lebih mudah dibaca.

2. Hanoman Duta

Hanoman Duta adalah episode dalam lakon Ramayana. Prabu Sugriwa bersama bala tentara kera yaitu Hanoman, Satabali, Susena dan Winata untuk menghadap Rama Wijaya di Gunung Malyawan. Dengan restu Rama Wijaya, Prabu Sugriwa dan bala tentara kera disuruh menjelajah semua tempat di kiblat empat mencari Dewi Sinta. Sebelum berangkat, Rama Wijaya memberikan cincinnya agar Dewi Sinta percaya bahwa Hanoman ternyata telah ditunjuk sebagai duta. Berangkatlah Anoman dengan perintah Rama Wijaya.

Hanoman terbang dengan sangat cepat. Selama perjalanan, Hanoman bertemu dengan beberapa raksasi bengis dan galak. Tetapi Hanoman

bisa melumpuhkan menggunakan kekuatan yang ia miliki. Tibalah Hanoman di Kerajaan Alengka pada malam hari. Hanoman mengelilingi Kerajaan Alengka untuk mengetahui keadaan dan keberadaan Dewi Sinta. Hanoman masuk ke dalam Kerajaan Alengka tetapi ia memalih rupa menjadi raksasa agar tidak dicurigai. Hingga ia tiba di sebuah panggung yang besar sekali. Lalu Hanoman menemukan Dewi Sinta di sana dan memberikan cincin yang diberikan oleh Rama wijaya (Widyawati, 2009: 16-21).

Hanoman Duta adalah kisah ketika raja Alengka, Prabu Dasamuka menyerahkan Dewi Sinta yang diculiknya di bawah pengawasan Dewi Trijata. Sementara Rama terus mencari istrinya yang hilang. Ia sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik Prabu Dasamuka. Perjalanan Rama ke Alengka disertai Laksamana adiknya, dan Prabu Sugriwa dan seluruh bala tentara Kerajaan Guwakiskenda.

Ramawijaya sampai di daerah Mangliawan, setelah itu ia mengutus Hanoman untuk menjadi duta. Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Hanoman. Rama lalu menyadarkan Anggada bahwa nanti ada tugas penting baginya. Perjalanan Hanoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya, ia bertemu dengan Dewi Sayempraba dan Hanoman dirayu dan diberi hidangan buah-buahan beracun yang mengakibatkan kebutaan pada mata Hanoman. Untunglah berkat pertolongan Sempati, kebutaan Hanoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka sehingga dapat sampai di Alengka.

Hanoman sampai di Alengka, lalu ia pergi ke Taman Argasoka bertemu Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondonya dengan pesan agar disampaikan kepada Rama bahwa Dewi Sinta masih setia pada suaminya. Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Hanoman sengaja membuat dirinya ditangkap sehingga membuat Dasamuka marah dan memerintahkan untuk membakar hidup-hidup Senggana. Setelah bulunya terbakar, Hanoman melepaskan diri dari ikatan dan melompat kesana kemari membakar Keraton Alengka. Setelah membuat kerusakan, ia pulang menemui Rama (Wangi, 1999: 1503).

3. Karakter dan Karakteristik

Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (1994: 9), menjelaskan bahwa karakter berarti tiga prinsip yang berhubungan dengan kumpulan ide-ide. Salah satu prinsip di antaranya adalah pengertian metaforikal ‘tanda’, atau ‘tanda yang memberi kesan’ pada seseorang atau sesuatu, sebuah ‘karakteristik’ atau ‘tanda khusus’. Kemudian, istilah ‘karakter’ dalam drama dan teater menjadi padanan istilah ‘tokoh’ yang berarti ‘tokoh yang berwatak’ artinya tokoh yang hidup, berjiwa atau ber-roh, bukan tokoh mati.

Menurut Sugiyanto et al (2017: 250), karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerik suatu tokoh yang menjadi ciri tokoh tersebut. Sedangkan Kurniawan (2016: 28), menjelaskan istilah karakter dalam bahasa Inggris *character*, berasal dari istilah Yunani *character* dari kata *charassein* yang berarti membuat tajam atau membuat dalam. Dari kajian di atas dapat

disimpulkan bahwa karakter adalah sifat atau watak yang menjadi ciri khas seseorang.

B. Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide untuk mengembangkan desain yang diinginkan (Widarwati (1996), Yuliarma (2016: 125-126)). Menurut Widarwati (1996: 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang menimbulkan ide pada seseorang untuk menciptakan sebuah desain yang baru.

Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide merupakan sarana terwujudnya bentuk desain menjadi mudah direalisasikan. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan karya dan digunakan untuk mencapai suatu hasil.

C. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Kartika (2017: 39-40), teknik pengembangan sumber ide terdiri *stilisasi, distorsi, transformasi* dan *disformasi*.

1. *Stilisasi*

Cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda yang digambar

2. *Distorsi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada objek atau benda yang digambar

3. *Transformasi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud dari objek lain ke objek yang digambar

4. *Disformasi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili.

Menurut Triyanto (2012: 46-), teknik pengembangan bentuk desain adalah proses yang dilakukan seorang creator dalam mengolah, membuat, dan menentukan gaya berbagai wujud objek. Uraian teknik-teknik pengembangan desain tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Stilisasi*

Stilasasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek tersebut.

2. *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan menyangatkan wujud-wujud tertentu pada suatu objek.

3. *Transformasi*

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud ke objek yang digambar.

4. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian tapi mewakili semuanya.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Idayanti (2015: 11) menjelaskan desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Yuliarma (2016: 2) menjelaskan desain sering diartikan sebagai hasil rencana atau

rancangan. Desain adalah susunan unsur-unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, dan tekstur yang mengikuti prinsip desain sehingga menghasilkan karya yang bernilai estetis, fungsional, ergonomis dan ekonomis.

Menurut Saputra (2017: 1), desain berasal dari bahasa Inggris '*design*' yang artinya rancangan, rencana atau reka rupa. Kata '*design*' kemudian berkembang di Indonesia menjadi desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Jika dilihat dari kata benda, desain diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah perencanaan dalam menciptakan sesuatu yang melalui proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, value, dan tekstur.

2. Unsur-Unsur Desain

Idayanti (2015: 12) menjelaskan bahwa unsur-unsur desain yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Ernawati et al (2008: 201) menjelaskan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang dapat dilihat guna mewujudkan sebuah rancangan.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain merupakan bagian yang penting untuk mewujudkan suatu desain atau rancangan. Unsur-unsur desain ini terdiri dari:

a. Garis

Menurut Idayanti (2015: 13-14), garis merupakan hasil goresan dengan benda keras di atas 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 sebagai berikut: 1) Garis lurus memiliki watak kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras; 2) Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis, luwes, riang dan gembira.

Ernawati (2008: 201-202), berpendapat bahwa garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan desain yaitu:

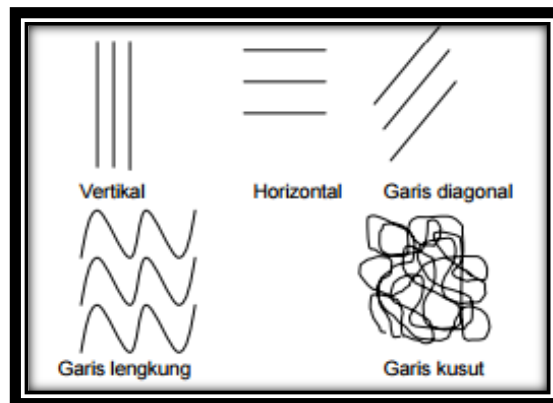
1) Garis lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus memiliki sifat yaitu:

- a) Sifat kaku dan memberi kesan kokoh;
- b) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran;
- c) Garis lurus mendatar memberi kesan tenang;
- d) Garis lurus miring/diagonal mempunyai sifat lebih hidup atau dinamis

2) Garis lengkung

Garis lengkung merupakan jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Gais lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memiliki sifat diantaranya yaitu: a) Riang dan gembira; b) Membatasi bentuk struktur atau siluet; c) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian; d) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh



Gambar 1. Contoh-contoh garis
(Sumber: Buku Tata Busana 2008)

b. Arah

Menurut Idayanti (2005: 14), dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Ernawati (2008: 203), menjelaskan pada benda apapun dapat dilihat terdapat arah tertentu, misal mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. Unsur arah dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh.

c. Bentuk

Idayanti (2005: 14-15), menjelaskan 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. Ada beberapa jenis bentuk, yaitu:

- 1) Bentuk naturalis atau bentuk organik adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam
- 2) Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur.
- 3) Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.
- 4) Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apa pun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Ernawati (2008: 203), mendefinisikan bentuk merupakan hasil gabungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

d. Ukuran

Idayanti (2005: 15), menjelaskan bahwa unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut terlihat seimbang. Ernawati (2008: 204), menjelaskan bahwa ukuran merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan hendaknya diatur ukurannya agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangannya.

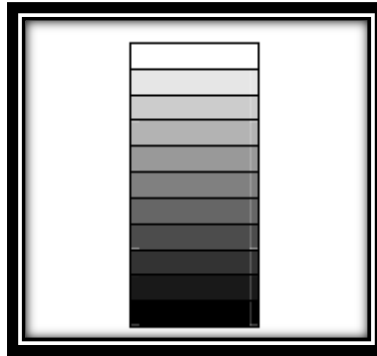
e. Tekstur

Idayanti (2005: 15-16), mendefinisikan tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Ernawati (2008: 204), menjelaskan bahwa tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang dilihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara dilihat maupun diraba.

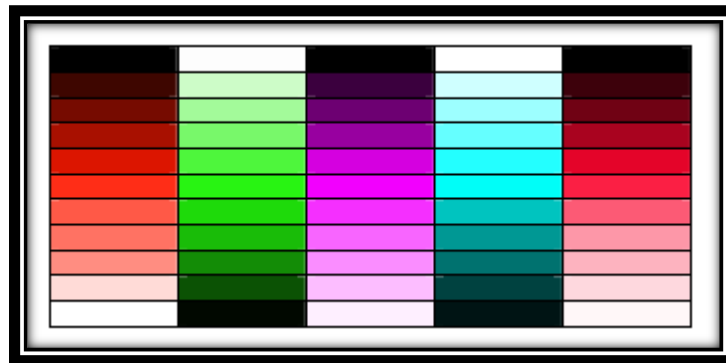
f. *Value*

Idayanti (2005: 16), menjelaskan *value* merupakan nada gelap dan terang pada permukaan benda. Benda hanya dapat dilihat karena adanya cahaya, maka jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak terterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada yang gelap.

Ernawati (2008: 204-205), menjelaskan benda hanya dapat dilihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan tidak diterpa oleh cahaya secara merata. Hal ini, menimbulkan adanya nada gelap dan terang pada permukaan benda.



Gambar 2. *Value* warna putih ke hitam
(Sumber: Buku Tata Busana 2008)



Gambar 3. *Value* beberapa warna ke warna putih dan hitam
(Sumber: Buku Tata Busana 2008)

g. Warna

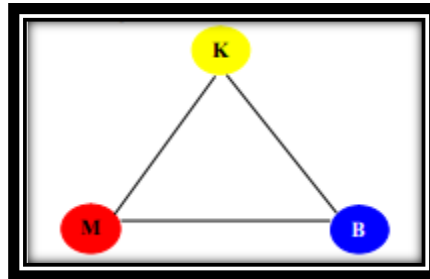
Menurut Idayanti (2005: 16-18), warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Warna juga mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dikelompokkan menjadi: 1) Warna primer disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran; 2) Warna sekunder adalah hasil pencampuran dari dua warna primer; 3) Warna intermediet dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2; 4) Warna tertier adalah warna

yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur; 5) Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier.

Ernawati (2008: 205-211), berpendapat bahwa warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Warna dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

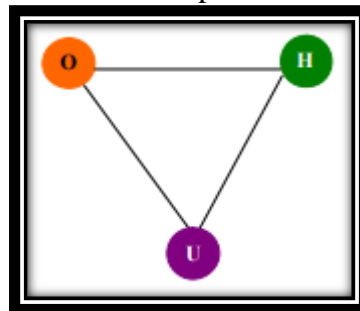
1) Pengelompokkan warna

- a) Warna *primer*, warna ini disebut dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue* lain.



Gambar 4. Warna *primer*
(Sumber: Buku Tata Busana 2008)

- b) Warna sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer.



Gambar 5. Warna sekunder
(Sumber: Buku Tata Busana 2008)

- c) Warna *intermediet*, warna ini didapat dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dengan lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.
- d) Warna *tertier* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna sekunder.

e) Warna *kwarter* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*.

2) Pembagian warna menurut sifat

a) Panas dan dingin

Sifat ini sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna lainnya.

b) Terang dan gelap

Sifat ini disebut dengan *value* warna. *Value* ini terdiri dari beberapa tingkat.

c) Terang dan kusam

Sifat ini dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya.

3) Kombinasi warna

a) *Monokromatis* atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan *value* yang berbeda.

b) *Analogus* yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna

c) *Komplementer* yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna

d) *Split* komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna

e) *Double* komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya

h. Sifat panas dan dingin

Menurut Idayanti (2005: 19), sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *hue*-nya. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna lainnya.

3. Prinsip desain

Suhersono (2006: 8) menjelaskan prinsip-prinsip desain sangat berkaitan dengan alam, karena variasi bentuk alam berdasarkan aturan dan prinsip yang pasti, keindahan dan berbagai bentuk multi-kompleks ada

pada alam. Prinsip desain sangat penting karena dengan memahaminya kita dapat membuat desain yang lebih baik.

Prinsip desain menurut Idayanti (2015: 22-24) yaitu:

- a. Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk memperoleh susunan yang menarik perlu menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proposional
- b. Keseimbangan atau *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.
- c. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.
- d. Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.
- e. Kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.
- f. Harmoni adalah prinsip 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.

Menurut Sipahelut & Petrussumadi (1991: 17-24) prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

- a. Kesederhanaan adalah pertimbangan-pertimbangan yang mengutamakan pengertian dan bentuk yang inti (principal). Segi-segi yang menyangkut “gebyar” wujudnya, hanya kalau benar-benar perlu barulah segi-segi yang bukan termasuk inti itu diperhitungkan.
- b. Keselarasan berarti kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda. Ketidak selarasan dapat mengundang kesan kurang pada penampilan benda dan memungkinkan timbulnya rasa kurang nyaman dalam memanfaatkan benda itu.
- c. Irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi.
- d. Kesatuan yang terpadu ialah kekompakan antara benda atau unsur yang satu harus saling mendukung benda atau unsur lainnya. Kalau tidak maka komposisi itu akan terasa kacau dan berantakan.
- e. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan karena dalam penyusunan, faktor keseimbangan akan menentukan nilai artistik dari komposisi yang dibuat itu. Serta keseimbangan ialah kesan yang dapat memberikan rasa pas dalam menikmati hasil rangkaian atau komposisi unsur rupa.

E. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Kostum

Padmodarmaya (1988: 118) menjelaskan kostum memiliki peran yang vital dalam komposisi sebuah rancangan panggung. Warna kostum di sini apabila ditangani yang benar, memiliki nilai yang sama dengan warna pada peralatan bahkan melebihi. Oleh karena, warna pada kostum sering terbawa oleh pemakainya yaitu si pemeran yang selalu bergerak. Kostum juga sering dikatakan sebagai “skeneri yang disandang oleh pemeran”. Kesan visualisasi penampilan dari seluruh adegan sering ditemukan dalam skeneri yang bergerak.

Sugiyato (2017: 255) menjelaskan bahwa tata busana atau kostum bermanfaat untuk memperjelas dan mempertegas peran yang dimainkan. Santosa (2008: 310) menjelaskan tata busana atau kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapannya yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Adapun fungsi kostum sebagai berikut:

a. Mencitrakan keindahan penampilan

Tata busana berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lainnya

Busana menjadi tanda untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lainnya.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Melalui busana, penonton dapat mengetahui karakter dari tokoh tersebut. Perbedaan karakter tersebut dapat dilihat dari melalui model, warna, motif, dan garis yang diterapkan.

d. Memberikan efek gerak pemain

Busana diciptakan untuk memberi gerak ruang pemain dari segala bentuk gerak. Sehingga busana bukanlah penghalang bagi aktivitas pemain.

e. Memberikan efek dramatik

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah segala pakaian dan kelengkapannya yang digunakan pemain atau aktor untuk keperluan pentas.

2. Lurik

Menurut Puspita (2009: 8), lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya.

Lurik adalah kain dengan motif garis-garis kecil yang menjadi pakaian khas warga pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa. Lurik adalah bahan dasar untuk pembuatan surjan. Dalam perkembangan modern, lurik mendapat sentuhan warna-warna baru sehingga dapat dipakai bahan kemeja atau untuk estetika pada rompi atau jas (Ediarti, 2014:168).

Djoemena (2000: 31) menjelaskan kain lurik adalah belang, corak, lajur dan garis. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa lurik adalah kain tenun bermotif garis-garis yang biasanya dibuat pakaian.

3. Asesoris

Menurut Harymawan (1988: 129), asesoris adalah yang melengkapi bagian-bagian kostum demi efek dekoratif, mendukung karakter yang di tampilkan, dan untuk mendukung peran yang dilakukan *tallent*. Ediarti (2014: 8) menjelaskan bahwa asesoris adalah barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2008: 31) aksesoris adalah barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Sedangkan menurut Triyanto (2012: 6), asesoris adalah benda pelengkap yang berfungsi sebagai hiasan yang berguna untuk menambah keindahan dalam berbusana.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan hiasan atau pelengkap busana untuk meningkatkan rasa percaya diri.

F. Tata Rias Wajah

1. Tata Rias Wajah

Tata rias adalah perkara seni yang kompleks. Manusia dapat dirias sesuka hati. Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon (Endraswara, 2011: 97). Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan. Tata rias memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada para pemain (Harymawan, 1988: 134).

Menurut Santosa et al (2008: 273), tata rias dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias mempunyai beberapa fungsi dalam pertunjukan yaitu: a) Menyempurnakan penampilan wajah; b) Menggambarkan karakter tokoh; c) Memberi efek pada ekspresi pemain; d) Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh; e) Menambah aspek dramatik

Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan menggunakan kosmetik yang berguna untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan peran.

2. Tata Rias Karakter

Tatarias karakter adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya yang dioleskan baik secara keseluruhan atau hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja (Paningkiran, 2013: 20).

Menurut Kusantanti (2008: 499), tata rias karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter. Adapun ciri-ciri *make up* karakter adalah sebagai berikut: a) Garis-garis wajah yang tajam; b) Warna-warna yang digunakan adalah warna yang mencolok dan kontras; c) Alas bedak yang digunakan lebih tebal

Menurut Santosa et al (2008: 277), 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. Dari kajian

tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan seseorang baik dalam hal umur, watak, sifat, suku dan bangsa.

3. Tata Rias Panggung

Tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan tersebut (Kusantati et al, 2008:487). Tata rias wajah panggung adalah tata rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung yang bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang, harus didukung oleh keserasian optimal. Oleh karenanya rias wajah yang dikenakan lebih tebal dengan garis-garis wajah yang nyata, dengan warna kontras yang menarik perhatian (Indrayani, 2013: 33)

Tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di atas panggung (Thowok, 2012: 12). Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias dengan tekanan pada bagian wajah tertentu yang dipakai untuk keperluan pementasan atau pertunjukan di atas panggung.

4. Penataan Rambut

Wig berasal dari kata *periwig* yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala (Rostamailis et al, 2008: 141). Menurut Bariqina & Ideawati (2001: 116), *wig* digunakan untuk menutupi

kepala secara penuh dari kebotakan, sebagai penghias, dan sebagai pelindung kepala.

Adapun menurut Said (2009: 95), *wig* adalah penutup kepala yang terdiri dari helaian rambut dengan tujuan menutupi kebotakan atau mengubah penampilan. Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *wig* merupakan rambut buatan untuk menutupi kekurangan pada kepala atau untuk keperluan penampilan tanpa harus memotong rambut.

5. Prostetik

Prostetik merupakan tata rias yang meniru karakter-karakter lain yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan) dan penambahan (Kusantati et al, 2008: 488). Corson (1975: 125) menjelaskan prostetik adalah sebuah wajah buatan yang dibentuk dan dibuat seutuhnya untuk ditambahkan ke wajah. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prostetik adalah sebuah wajah buatan yang digunakan untuk meniru karakter tertentu.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Soetedja et al (2014: 360), kata pergelaran sering dikatakan dengan pertunjukan dan biasa ditambah dengan seni di depannya dan memiliki arti yaitu tontonan yang bernilai seni yang disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton. Kemendikbud (2013: 344) menjelaskan pergelaran merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran

dan perasaan, termasuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton.

Palgunadi (2002: 87) menjelaskan pertunjukan secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan tempat atau wadah untuk menunjukkan karya dan kreativitas kepada publik.

2. Tata Panggung

Santosa (2013: 64), panggung *proscenium* merupakan bagian terbuka dari dinding dimana penonton dapat menyaksikan panggung. Sugiyanto et al (2017: 267), panggung *proscenium* adalah panggung yang berbingkai karena penonton menyaksikan pemain melalui sebuah bingkai.

Menurut Martono (2014: 30-34), banyak sekali jenis panggung tetapi saat ini hanya terdapat tiga jenis panggung yang sering digunakan, panggung *Proscenium*, panggung *Thrust*, dan panggung *Arena*. Adapun jenis panggung yang dipilih adalah panggung *Proscenium*, panggung ini sering disebut juga dengan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *Proscenium*. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa panggung *proscenium* adalah panggung yang terbuka yang didepannya terdapat tirai utama serta antara panggung dan kursi penonton dibatasi.

3. Tata Cahaya

Santosa (2013: 30), menjelaskan bahwa lampu dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* atau *lantern*. Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam

sedangkan *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapan termasuk bohlam. Lampu panggung terdapat banyak jenis lampu, secara mendasar dikategorikan dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. *Flood* memiliki cahaya dengan sinar yang menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar yang menyorot terarah dan membentuk titik atau bulatan cahaya.

Padmodarmaya (1988: 118), lampu adalah salah satu unsur rancangan yang sangat bernilai bagi seorang seniman. Bagi beberapa perancang panggung, lampu menempati urutan pertama. Dengan kemahiran memainkan warna, cahaya terang dan gelap, lampu sangat kuat membantu menyusun nada, massa, garis-garis elemen adegan dan dengan demikian dapat menumbuhkan nilai dramatic.

Martono (2010: 1) menjelaskan tata cahaya merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan bagian yang penting dalam tata pentas karena dapat menumbuhkan nilai dramatik demi menunjang kebutuhan pertunjukan.

4. Tata Musik

Menurut Santosa (2008: 416&419), tata musik atau suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu. Dalam

teater, suara atau musik memiliki peran penting dalam menyampaikan sebuah cerita.

Satoto (2012: 16) menerangkan bahwa musik adalah pengiring berupa bunyi-bunyian yang memberikan dampak musikalitas. Sedangkan menurut KBBI (2008: 987), musik adalah seni penyusunan nada atau suara dengan urutan dan dengan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan.

Tata musik yang digunakan salah satunya adalah gamelan. Menurut Lisbijanto (2013: 16-17), gamelan merupakan seperangkat alat musik yang menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Berasal dari bahasa jawa, gamel yang berarti memukul atau menabuh. Gamelan sebagai bentuk kesenian yang mengiringi tarian maupun tembang yang di mainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan.