

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita “Hanoman Duta”

Kisah Hanoman Duta adalah kisah sang Anjani Putra dalam menjalankan tugas mulia dan sebagai ujian kesetiiaannya kepada Prabu Ramawijaya. Kisahnya berawal dari sayembara yang dibuat oleh Prabu Janaka untuk Dewi Shinta. Rama Wijaya yang memenangkan sayembara tersebut merasa sangat bahagia. Namun, kebahagiaan itu direnggut tatkala Rahwana menculik Dewi Shinta.

Ramawijaya mengutus Hanoman untuk menjadi duta, mengambil kembali Shinta dari Rahwana. Namun, perjalanan Hanoman menuju kerajaan Alengka milik Rahwana tidak mudah. Hanoman bertemu Sayempraba dan sekelompok raseksi yang menjaga supaya tidak ada yang bisa masuk ke Negeri Alengka. Dewi Sayempraba adalah sesosok raseksi atau raksasa perempuan yang masih memiliki keturunan raksasa atau *buto* dari Alengka.

Karakter Dewi Sayempraba sendiri merupakan watak seseorang yang menunjukkan bahwa dirinya adalah sosok yang ganas, tegas dan kejam selama menjaga Negeri Alengka. Karakteristiknya lebih kepada kepribadian yang keras, dan bukan sosok yang lembut, seperti pakaian yang digunakan berdominasi warna merah menjadi perlambang bahwa dirinya berasal dari sisi yang jahat (Negeri Alengka). Warna tersebut menggambarkan sisi agresif dan penuh tekad pada sosok Dewi Sayempraba dan anak buahnya (nampak pada

pakaian atau kostum wayang *wong* Sayempraba dan Sarpakenaka sebagai seorang raseksi).

Raseksi Panca Anaga sebagai anak buah Dewi Sayempraba juga turut serta dalam pengelabuhan Hanoman supaya tidak menapaki kaki di Bumi Alengka. Raseksi Panca Anaga memiliki karakter dan karakteristik yang sama dengan Dewi Sayempraba, serta merupakan sosok yang tegas, kejam, dan bertanggung jawab atas tugasnya. Dalam penampilannya, Raseksi Panca Anaga juga berdominan warna merah yang menjadi perlambang sisi jahatnya.

Raseksi Panca Anaga yang bengis dan kejam, tak segan memberikan suguhan kepada Hanoman dan sekawanannya. Dengan rambutnya yang masih memiliki karakter raksasa yaitu *gimbalan* dan paras yang cantik walaupun memiliki keturunan raksasa, Raseksi Panca Anaga berhasil mengelabui Hanoman dengan suguhan yang menggoda indera perasa. Hingga akhirnya Hanoman dan sekawanannya tertipu oleh Sayempraba dan menjadi buta. Namun, hal itu dapat teratasi dengan bantuan dari Sempati, dan akhirnya Dewi Shinta dapat kembali ke pelukan sang Raja (Prabu Ramawijaya) setelah perjuangan Hanoman di Negeri Alengka.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tokoh Raseksi Panca Anaga adalah tokoh yang antagonis, yang memiliki sifat kejam, namun bertanggung jawab atas negaranya (Alengka). Warna merah dan hitam yang melambangkan diri seorang Raseksi Panca Anaga. Merah yang dapat melambangkan keganasan, dan hitam yang dapat mewakili sisi tegas dan percaya diri dari seorang Raseksi Panca Anaga itu sendiri. Seorang Raseksi

Panca Anaga ditugaskan sebagai prajurit wanita dari Negeri Alengka dalam kisah atau drama teater Maha Satya di Bumi Alengka ini.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sukino (2010: 32), sumber ide atau gagasan adalah sebuah *framing* atau skemata yang tersusun dalam pikiran. Pendapat juga muncul dari Poerwadarminta (2006: 432), yang mengatakan bahwa ide adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran atau gagasan.

Dua sumber ide yang akan digunakan selama berproses dalam proyek kali ini adalah tokoh wayang Dewi Sayempraba dan Dewi Freya. Menurut Ensiklopedi Wayang Indonesia (1999: 110), Dewi Sayempraba adalah seorang bidadari, putri Batara Wiswakrama. Dewi Sayempraba sesungguhnya adalah istri Dasamuka.



Gambar 1. Freya dalam *Game Mobile Legends*
(Sumber: Fitri Maghfiroh, 2019)

Sumber ide yang kedua adalah Dewi Freya, yang dalam sebuah *game online* Freya bertugas sebagai *hero* atau pahlawan berkarakter kuat, berani, tangguh, dan juga sebagai pembawa semangat bagi pejuang lainnya

selama bertempur. Menurut Barlow, dan Skidmore (2018: 2-4), Freya adalah Dewi yang masih muda dan cantik. Karakternya yang sangat kuat sebagai pejuang, dan memiliki karakteristik pribadi yang sangat baik dan kehadirannya ditunggu-tunggu oleh banyak masyarakat. Menurut Long, dan Dubisch (2011: 4), Freya adalah Dewi yang cantik, dan penuh cinta. Freya adalah pribadi yang sangat bersemangat sebagai seorang *warrior* (pejuang).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide yang dijadikan sumber *stilisasi* pada tokoh yang akan dibuat adalah Dewi Sayempraba, dan Dewi Freya (pada salah satu *game online*). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat pula disimpulkan bahwa sumber ide adalah sebuah awal yang memantik gagasan dan kreativitas seseorang dalam mencipta atau menggarap sebuah karya. Ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru.

2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide

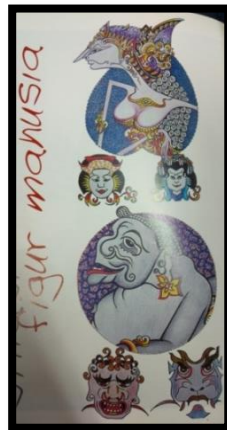
Teori pengembangan sumber ide menurut Murtono, Murwani, dan Suharjanto (2007: 10-11), meliputi dua hal yaitu geometris, dan *stilisasi*. Menurut Suhersono (2004: 51) terdapat empat sub pembahasan mengenai pengembangan sumber ide yaitu; *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*. Menurut Soekarno (2002: 206), pengembangan sumber ide dapat diartikan sebagai sketsa, dan digunakan sebagai alat dalam mencipta.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa pengertian dari pengembangan sumber ide, seperti sketsa,

dan *stilisasi*. Namun dapat disimpulkan pula bahwa pengertian pengembangan sumber ide yang paling kompleks meliputi empat hal menurut Suhersono (2004: 51) yaitu:

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. *Stilisasi* dibuat dengan mengubah atau menyederhanakan menjadi bentuk yang mengikuti imajinasi.



Gambar 2. *Stilisasi* Dekoratif
(Sumber: Suhersono, 2004: 94)

Menurut Suhersono (2004: 51), *stilisasi* dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) *Stilisasi* benda alam merupakan bentuk gubahan pada benda-benda yang ada di alam, seperti tumbuhan, daun, akar, batu dan lain sebagainya.
- 2) *Stilisasi* figur manusia merupakan bentuk gubahan dari bentuk manusia.

3) *Stilisasi* figur binatang merupakan bentuk gubahan dari figur binatang seperti kupu-kupu, ayam, burung, kambing, sapi, kerang, katak dan sebagainya (contoh: penggambaran ornamen motif batik, *tatah sungging*, dan lukisan tradisional.)

Pendapat lain muncul dari Kartika (2017: 39) yang menjelaskan bahwa *stilisasi* merupakan cara menggambarkan untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda tersebut. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.



Gambar 3. Kepala Wayang Dewi Sayempraba yang dapat *Distilisasi*
(Sumber: Ensiklopedi Wayang Indonesia, 1999: 109)

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *stilisasi* adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperindah dengan hanya sedikit menyederhanakan bentuk namun diberi gaya dan diperhalus supaya tidak mengurangi esensi makna dari objek yang *distilisasi*. Kelebihannya adalah daya kreatifitas akan lebih terasah dalam *stilisasi*.

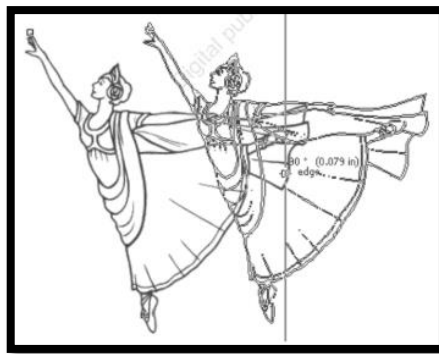
b. *Distorsi*

Menurut Enterprise (2014: 77), suatu objek bisa berupa karya seni tulisan maupun gambar tertentu, dan salah satu efek yang bisa diberikan adalah efek *distorsi* yang membuat objek tersebut nampak lebih menarik. Menurut KBBI (2005: 270), *distorsi* adalah suatu bentuk penyimpangan, dari suatu perubahan bentuk. Pendapat lain muncul dari Kartika (2017: 39), yang menjelaskan bahwa *distorsi* merupakan gambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa *distorsi* adalah teknik penyimpangan dalam mendesain dengan cara menyengatkan wujud tertentu suatu objek.

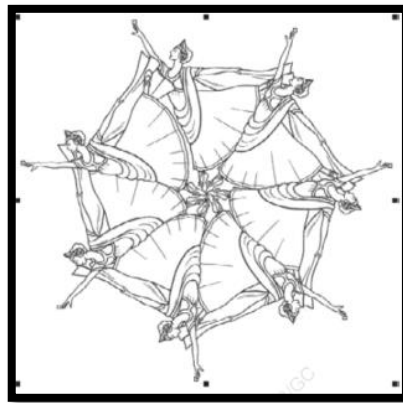
c. *Transformasi*

Menurut KBBI (2005: 1209), *transformasi* adalah perubahan rupa, bentuk, sifat dan fungsi, yang juga penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans), wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.



Gambar 4. Contoh *Transformasi* dari Bentuk Asli
(Sumber: Kusrianto, 2008: 101)

Pendapat muncul dari Kartika (2017: 39), *transformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau *figure* dari obyek lain ke obyek yang digambarkan.



Gambar 5. Hasil *Transformasi*
(Sumber: Kusrianto, 2008: 104)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa *transformasi* adalah teknik penyimpangan dalam mendesain dengan penekanan yang mengalami perubahan berangsur-angsur.

d. *Disformasi*

Menurut Kartika (2017: 40), *disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian per bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

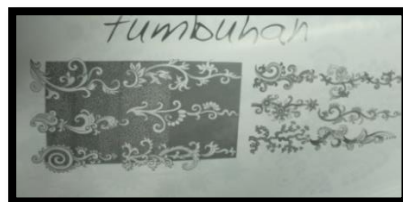
C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Bestari (2011: 4), desain berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti “gambar desain, rencana, atau reka rupa”. Menurut Suryawati, Radiona dan Sesnawati (2011: 2), desain adalah kutipan bentuk dari pola yang belum diubah. Pola yang dibuat berdasarkan pola konstruksi yang menggambarkan bentuk tertentu. Pendapat lain muncul dari Suhersono (2004: 9), desain adalah sebuah karya dengan penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan figur yang memiliki nilai keindahan dan dilandasi perkembangan imajinasi.

Menurut Suhersono (2004: 34), desain dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah:

- a. Bentuk Alami (*Natural Forms*) adalah bentuk yang sangat kuat dipengaruhi dari benda yang ada di alam, penggambarannya serupa dengan objek alam.
- b. Bentuk Dekoratif (*Decorative Forms*) adalah bentuk desain yang berwujud dari alam ditransformasikan menjadi bentuk dekoratif dengan gubahan atau *stilisasi*.



Gambar 6. *Stilisasi* Dekoratif
(Sumber: Suhersono, 2004: 55)

- c. Bentuk Geometris (*Geometric Forms*) adalah bentuk yang dirancang dengan bentuk geometrik



Gambar 7. *Stilisasi Geometrik*
(Sumber: Suhersono, 2004: 54)

- d. Bentuk Absrak (*Abstrac Forms*) yang berasal dari imajinasi bebas menjadi bentuk yang tidak lazim atau tidak memiliki kesamaan dengan bentuk alam atau manusia

Berdasarkan penggambaran di atas, desain dibutuhkan sebelum membuat suatu karya, baik karya seni maupun karya yang lain. Desain merupakan gambaran umum dan khusus secara terperinci sebelum proses pembuatan karya dimulai.

2. Unsur Desain

Menurut Bestari (2011: 11-17), unsur-unsur desain adalah unsur yang digunakan agar orang lain dapat melihat secara langsung melalui karya nyata. Terdapat tujuh bagian unsur desain yaitu; garis, arah, bentuk, ukuran, *value*, tekstur, dan warna. Menurut Idayanti (2015: 12-16), unsur desain merupakan unsur visual yang meliputi tujuh bagian yaitu; garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna. Menurut Soekarno, dan Basuki (2004: 8), unsur desain meliputi lima hal yaitu; garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa unsur-unsur desain yang digunakan pada proses kali ini ada enam bagian yaitu:

a. Garis (*line*)

Menurut Soekarno, dan Basuki (2004: 9), garis merupakan goresan dari satu titik ke titik lain. Dari pernyataan tersebut, dapat diartikan pula bahwa garis merupakan elemen yang dibuat dari beberapa titik, yang kemudian titik-titik tersebut akan menjadi garis jika dihubungkan.

Tabel 1. Beberapa Macam Makna Garis
(Sumber: Irawan, dan Tamara, 2013: 18)

<ul style="list-style-type: none"> • Air terjun, memberi sugesti gaya berat, penurunan berirama. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Lengkung-lengkung yang memusat, memberi sugesti pertuasan ke atas, gerakan yang mengembang, kegembiraan. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Garis horizontal, memberi sugesti ketenangan, serta respons pada hal yang tak bergerak. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Garis vertikal, memberi sugesti stabilitas, kuat dan simpel, megah. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Kubah-kubah yang membulat, memberi sugesti kuat, kekukuhan. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Diagonal-diagonal, memberi sugesti ketidakstabilan, atau sedang bergerak. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Piramida, memberi sugesti stabil, kuat, megah, masif. 		

b. Bidang (*shape*)

Unsur desain yang kedua adalah bidang atau *shape*. Menurut Soekarno, dan Basuki (2004:10), bidang merupakan sekumpulan garis yang bertemu, atau saling potong antara ujung, dan pangkalnya. Dapat diartikan pula bahwa bidang adalah seluruh benda yang memiliki tinggi dan tebal. Sebagai contoh: segi empat, lingkaran, dan sebagainya.

c. Warna (*color*)

Warna merupakan salah satu unsur desain yang paling penting. Dibutuhkan minat dan rasa yang cukup supaya bisa mendapat perpaduan warna yang baik. Warna dibagi menjadi tiga yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Unsur warna memiliki variasi yang tidak terbatas. Unsur ini dapat mengungkapkan perasaan, sifat, dan watak seseorang. Menurut Soekarno, dan Basuki (2004: 26-27), ada beberapa sifat yang ditunjukkan dari warna yaitu:

- 1) Warna merah memiliki sifat kegembiraan, dan keberanian. Merupakan warna yang paling kuat, dan menjadi daya tarik yang sangat kuat pula.
- 2) Warna hitam menjadi lambang kenikmatan, dan kedudukan.
- 3) Warna putih memiliki sifat yang bercahaya, suci, dan bersih.
- 4) Warna kuning memiliki arti yang paling bercahaya. Merupakan perlambang keagungan, dan kehidupan. Memiliki sifat kesaktian, kecemburuan, dan keributan.
- 5) Warna lembut seperti merah muda, biru muda, dan lain-lain, memiliki arti kewanitaan yang mendalam.

6) Warna pastel seperti coklat muda, putih susu, dan krem gading berarti kejantanan yang lembut, dan mendalam.

Pada pergelaran ini, desain yang akan dibawakan juga mengandung unsur warna tembaga, yang merupakan percampuran antara warna hitam, merah, dan emas. Jadi, warna tembaga bermakna kuat, dan memiliki daya tarik atau pengharapan supaya dapat mencapai kejayaan.

Tabel 2. Warna dan Maknanya
(Sumber: Puspitasari, 2012)

WARNA	MAKNA
MERAH MUDA	Feminim, lembut, cantik, romantis.
KREM	Lembut, klasik, eksklusif, netral, manis.
HIDAU MUDA	Segar, ceria, musim semi, pertumbuhan.
KUNING MUDA	Cerah. Hangat, lembut, gembira, cantik.
MERAH	Energik, perkasa, dinamis, beruntung, panas.
UNGU MUDA	Klasik, lembut, tenang, pintar, relaks.
COKELAT	Maskulin, kaya, hangat, pertahanan.
KUNING	Hangat, menarik, riang, energik.
HIDAU	Klasik, sejuk, tenang, eksklusif, duniawi.
ORANYE	Riang, populer, keras, terang, bersemangat.
ABU-ABU	Klasik, sejuk, sederhana, berkualitas.
BIRU MUDA	Tenang, bersih, damai, lembut, santai.
UNGU/VIOLET	Manis, cantik, eksotis, hangat, lembut.
PUTIH	Murni, bersih, suci, klasik, kemilau, duka.
HITAM	Klasik, elegan, mistis, kuat, keras, duka, seksi.
BIRU	Klasik, kuat, tenang, profesional, yakin.
PERAK	Eksklusif, elegan, klasik, sejuk
EMAS	Energik, dinamis, aktif, perkasa, panas.

d. Tekstur (*texture*)

Tekstur merupakan nilai raba pada permukaan suatu benda, dapat ditemukan disetiap permukaan benda.

e. Ukuran (*size*)

Ukuran dalam dunia desain dapat memberikan kemudahan bagi para penikmatnya. Bukan untuk mempersulit.

f. *Value*

Value adalah nilai gelap-terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya alam maupun cahaya buatan.

3. Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Suhersono (2004: 107-108), ada tiga bagian yaitu; pengulangan (*repetition*), selang-seling (*alternation*), dan radiasi (*radiation*). Menurut Idayanti (2015: 22-24), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, aksen atau pusat perhatian, kesatuan, dan harmoni. Menurut Soekarno, dan Basuki (2004: 28-32), terdapat lima prinsip desain yaitu; kesederhanaan, keselarasan, irama, pusat perhatian, dan keseimbangan.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip yang dapat membangun sebuah desain ada delapan yaitu:

- a. Keseimbangan (*balance*) yang meliputi komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Antara kedua sisinya sama, sebagai contoh bisa lengan kanan dan kiri sama.
- b. Kesatuan (*unity*) yang memiliki makna bahwa semua desain berada dalam satu muatan konsep. Sebagai contoh, *buto* atau raseksi semua elemen-elemennya merujuk ke satu konsep. Sebagai contoh lagi, tidak memungkinkan jika *buto* atau raksasa memiliki desain yang kecil dan berwarna *pink* atau merah muda yang centil.

- c. Irama atau Ritme (*rhythm*) yang memiliki arti waktu atau *timing*. Ritme juga bisa berarti besar kecilnya motif yang digunakan dalam desain.
- d. Proporsi (yang dapat diartikan pula sebagai ukuran, dan ketepatan).
- e. Keselarhasan (*Harmony*) yang merupakan perpaduan unsur yang selaras, kesesuaian, atau kecocokan.
- f. Aksentuasi yaitu prinsip penciptaan desain yang memberi kesan pada hasil karya dan bisa menarik perhatian.
- g. Pengulangan yang bisa terkait dengan persamaan bentuk yang diulang, atau bentuk desain yang tidak seragam.
- h. Selang-seling yaitu sebuah pola yang diulang dengan beberapa perubahan bentuk, warna, dan ukuran.

D. Kostum, Lurik, Aksesoris dan Wig

1. Kostum

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

Teater atau seni pertunjukan membutuhkan busana khusus yang digunakan untuk melakukan pentas seperti busana fantasi dan kostum

panggung . Menurut Rosari (2013: 27), busana fantasi adalah busana yang digunakan untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi, dan fantasi perancang. Busana jenis ini membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil. Kemudian, seni pertunjukan juga membutuhkan konsep busana panggung. Menurut Wilson dan Goldfarb (1991: 87), syarat kostum panggung adalah:

- a. Membantu membangun nada dan gaya produksi.
- b. Menunjukkan periode sejarah dan menunjukkan lokasi itu terjadi.
- c. Menunjukkan sifat karakter individu atau kelompok dalam sebuah pementasan.
- d. Menunjukkan hubungan antara karakter yang memisahkan karakter utama dari kelompok lain.
- e. Memenuhi kebutuhan pemain individu, sehingga memungkinkan aktor dan aktris untuk bebas bergerak dengan kostum, untuk mencari atau terlibat dalam pertarungan, serta apabila dibutuhkan untuk merubah kostum dalam waktu yang tepat.

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, et al. (2008: 310-326), tata busana (kostum) merupakan seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Beberapa fungsi kostum dalam dunia teater adalah; mencitrakan keindahan penampilan, membedakan satu pemain dengan pemain yang lain, menggambarkan karakter tokoh, memberikan efek gerak pemain, serta memberikan efek dramatik.

Perencanaan kostum yang akan dibuat menekankan pada perbandingan modern (sebagai contoh: menambahkan *LED/Light Emitting Diode*) dan unsur tradisi yang kemudian merujuk pada seni pembuatan kostum kontemporer. Rosari (2013: 214) menambahkan bahwa seni pembuatan kostum kontemporer menggunakan beragam teknik dengan perkembangan dari seni yang terpengaruh unsur modernisasi.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa kostum dapat merujuk pada pakaian secara umum, atau gaya pakaian tertentu pada orang, kelas masyarakat, atau periode tertentu. Istilah ini juga dapat merujuk pada pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi, atau *lakon*, sesuai dengan zaman, tempat, atau keadaan lain yang dideskripsikan yang membantu aktor dalam menjalankan tugasnya sebagai pemain teater.

2. Lurik

Menurut Djoemena (2000: 1), kain lurik adalah kain yang sederhana dalam penampilan maupun dalam pembuatannya, namun sarat dengan berbagai makna. Kain lurik juga termasuk dalam kategori kain tenun. Kemudian Djoemena (2000: 41) menambahkan bahwa salah satu motif lurik adalah motif Lajuran. Corak Lajuran adalah corak dimana lajur atau garisnya membujur searah benang. Pengembangan dari motif lajuran adalah motif lurik Kembang Mawar. Motif lurik Kembang Mawar memiliki garis lurus yang berwarna hitam dan merah.

Menurut Rosari (2013: 103), kain tenun adalah hasil kerajinan tradisional yang dibuat dengan teknik dan alat khusus. Dibuat dengan cara memintal benang sedikit demi sedikit, hingga menjadi kain dengan ragam hias yang indah. Menurut Musman (2015: 11), lurik berasal dari bahasa Jawa kuno, yaitu “*lorek*” yang artinya lajur, garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya.

Menurut Musman (2015: 19-20), para prajurit Keraton masing-masing telah memakai motif lurik yang telah ditentukan. Prajurit Jogokaryan memakai motif Jogokaryo, prajurit Mantrijeron memakai motif Mantrijero, prajurit Patangpuluhan memakai motif Patangpuluh, dan untuk prajurit Ketanggungan memakai motif Ketanggung. Motif lurik yang dikenakan para abdi dalem kerajaan disebut motif telu-pat atau tiga empat. Motif telu-pat yaitu tujuh lajur pada lurik yang dibuat dengan pola 3:4 merupakan lurik karya Sultan Hamengkubuwono I melambangkan bahwa penguasa harus dekat dengan rakyatnya.

Berdasarkan pengertian di atas, lurik dapat diartikan sebagai kain yang termasuk kedalam kain tenun tradisional, yang dibuat dengan alat khusus dengan cara manual. Kain ini memiliki beberapa klasifikasi terkait dengan strata, diantaranya adalah penggunaan bagi para *kawula tani*, dan Abdi Keraton. Namun, tetap ada jenis atau motif kain lurik yang hanya bisa digunakan di dalam Keraton, walaupun sudah banyak motif lurik modern yaitu motif Kembang Mawar.

3. Aksesoris

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 24), aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si pemakai seperti cincin, kalung, leontin, brosa dan lain sebagainya. Adapun menurut KBBI daring, aksesoris adalah barang tambahan atau alat ekstra, berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian.

Aksesoris tokoh yang akan dibawakan pada pertunjukan kali ini menggunakan simbolik naga sebagai ciri khasnya. Pemilihan simbolik naga tersebut juga memiliki dasar. Naga dalam mitologi China menurut Collier (2011: 44), bukanlah makhluk yang jahat. Sebaliknya, naga adalah yang menurunkan hujan, dan menjaga aliran danau dan terusan. Naga juga biasanya juga dipakai sebagai tunggangan para dewa di kayangan. Menurut Williams (1974: 145), naga bukanlah seekor monster imajinasi. Naga merupakan simbol dari spirit perubahan. Naga sendiri terdapat tiga jenis, yaitu; *The lóng* (naga jenis ini adalah naga yang paling kuat di langit), *The lí* (naga jenis ini adalah naga yang hidup di lautan), dan *The jiāo* (naga jenis ini adalah naga yang menjaga bagian gunung-gunung).

Menurut Soekarno (1994: 77), terdapat beberapa aksesoris yang digunakan dalam dunia pewayangan seperti; cincin, gelang, dan kelat bahu. Gelang sendiri terbagi menjadi tiga jenis yaitu; *calumpringan*, *kana*, dan *candrakirana* (khusus untuk Bima). Kelat bahu juga terdiri dari tiga jenis yaitu; *calumpringan*, *nagamangsa*, dan *candrakirana* (khusus untuk Bima).

Soekatno (1994: 91) menambahkan bahwa terdapat beberapa perlengkapan kepala yang diantaranya adalah; *gelung sapit urang*, *gelung keling*, *gelung gembelan*, dan *makutha* (*topong* mahkota).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa dalam mitologi China, naga bukanlah sosok jahat. Justru naga adalah yang memberikan rezeki kepada manusia. Naga dibagi menjadi tiga jenis yaitu (1) *lóng*, (2) *lí*, (3) *jiāo*.

4. Rambut Palsu atau *Wig*

Menurut Hartono (1992: 177), rambut palsu atau *wig* adalah rambut buatan untuk menutupi kepala. Kemudian menurut Mulyadi (1994: 153), *wig* adalah rambut palsu. Adapun pendapat lain muncul dari Hardaniwati, Menuk, Nureni, et al. (2003: 789), *wig* adalah rambut tiruan (rambut palsu), sebagai penutup kepala.

Pemakaian *wig* menurut Baker (1993: 123), dapat digunakan untuk alasan, diantaranya adalah; dikarenakan penyakit tertentu, kebutuhan teater, televisi dan *stage, fashion*, religi atau agama, kebutuhan perkantoran, karena rambut yang terbakar, *scar*, atau karena terkikis usia.

Penggunaan *wig* dalam pertunjukan teater dan seni tari sangat penting sebab *wig* dapat menunjang kesempurnaan penampilan *talent*. Jenis *wig* yang diperlukan dalam pertunjukan teater dan seni tari adalah *wig* yang memiliki bentuk yang menyerupai tokoh yang dibawakan dan pada dasarnya terbuat dari bahan rambut sintetis. Menurut Baker (1993: 122), *wig* yang terbuat dari rambut sintetis memiliki karakteristik yang mudah digunakan,

banyak tersedia di pasaran, pas untuk beberapa *size* atau ukuran kepala, dan memiliki banyak pilihan *style*.

E. Rias Karakter

1. Pengertian Rias Karakter

Menurut Rosari (2013: 269-270), tata rias adalah seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna yang mengubah bentuk wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Paningkiran (2013: 11), mengutarakan bahwa rias karakter yaitu rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 498), mengutarakan bahwa rias karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton.

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, et al. (2008: 273-309), tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda dan setiap tokoh memiliki kekurangan dan kelebihan. Perencanaan dari desain tata rias menggunakan rias karakter yang didalamnya juga menggunakan jenis tata rias korektif. Fungsi tata rias korektif adalah untuk mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias korektif menyamarkan kekurangan yang ada sehingga wajah tampil lebih sempurna. Teknik yang dipakai dalam menyempurnakan (koreksi) wajah adalah teknik *shadow* dan *highlight*. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang

berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai penyempurna penampilan, penggambar karakter tokoh, pemberi efek gerak pada ekspresi pemain, garis wajah sesuai dengan tokoh, dan menambah aspek dramatik.

Jenis tata rias yang mendukung tata rias karakter adalah *straight-makeup*. Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 489), jenis tata rias *straight-makeup* menonjolkan bagian sempurna wajah dan menyamarkan bagian yang kurang sempurna guna menunjang penampilan.

Berdasarkan pernyataan di atas, tata rias wajah karakter atau *character make-up* tersebut adalah tata rias untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, *jenggot*, bentuk mata, alis, dan hidung, serta keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan.

2. Pengertian Rias Panggung

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah.



Gambar 8. Rias wajah Raseksi (kiri), dan Arjuna (kanan).
(Sumber: Martono, 2014)

Menurut Arizona (2014: 71), terdapat satu jenis tata rias yang mendukung rias panggung dalam dunia teater yaitu dengan mengaplikasikan ilustrasi sosok mitologi ke dunia teater. Tokoh-tokoh dalam mitologi tersebut memiliki keistimewaan fisik dan kesaktian sehingga akan cocok jika diaplikasikan dengan pertunjukan di panggung. Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 500), keberhasilan suatu pementasan ditunjang dengan riasan yang baik dan cocok untuk para pemain atau pemeran. Selain itu terdapat teknik merias wajah untuk pemain teater (rias panggung) yaitu riasan wajah harus sesuai jenis kelamin, riasan wajah harus sesuai jenis suku bangsa, riasan wajah harus sesuai usia yang dimainkan, dan riasan wajah harus sesuai jenis karakteristik tokoh.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa rias karakter atau watak ialah, mempergunakan riasan wajah untuk merubah penampilan seseorang dalam hal umurnya, bangsa, sifat-sifat atau rupa wajahnya. Perubahan bisa menyangkut satu daripada unsur-unsur itu atau menyangkut suatu kombinasi daripada unsur itu. Rias karakter dimaksudkan untuk membantu aktor atau pemain menggambarkan suatu peranan dengan membuat menyerupai muka peranan watak yang dimainkan. Riasan ini

dipergunakan untuk persiapan-persiapan acara siaran televisi, film, sandiwara, maupun pentas. Prinsip-prinsip rias karakter adalah:

1. Memberikan gambaran yang nyata kepada penonton. Rias karakter adalah menggarap riasan wajah untuk merubah penampilan seseorang sesuai dengan peran yang dimainkan. Seorang pemain jangan sampai terlihat bahwa itu adalah keterampilan dari seni merias wajah. Riasan wajah harus terlihat alami.
2. Riasan wajah harus sesuai dengan proporsi wajah seseorang, jangan sampai riasan wajah tersebut mengganggu wajah pemain itu sendiri.
3. Rias karakter ini diperuntukkan bagi penonton, tidak untuk pemain lain. Seorang pemain terlihat dari jauh, yaitu di atas panggung, ataupun dibawah sinar lampu, maka riasan ini harus diperhitungkan dengan pengaruh (efek), yang ditimbulkan oleh *lighting* dan jarak antara pemain dengan penonton.
4. Mempergunakan rias karakter sebagai bantuan akting, bukan sebagai pengganti akting.

F. Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum), agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pergelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian), dan penikmat seni (apresiator). Dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi.

Bentuk pertunjukan dapat disajikan secara bermacam-macam. Penyajian pertunjukan tunggal disebut solo, penyajian pertunjukan berkelompok dapat disebut ansambel. Dalam ansambel itu sendiri dapat disesuaikan dari jumlah penyaji. Dua orang penyaji dalam pertunjukan disebut duet, tiga orang penyaji disebut trio, empat orang penyaji disebut kwartet, lima orang penyaji disebut kwintet dan seterusnya, sedangkan penyaji yang tampil dalam jumlah besar bisa disebut *group*.

Pertunjukan dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi pembentukan panitia, penjadwalan pertunjukan, penampilan karya seni kelompok maupun individu. Adapun pendukung dari pertunjukan itu sendiri adalah:

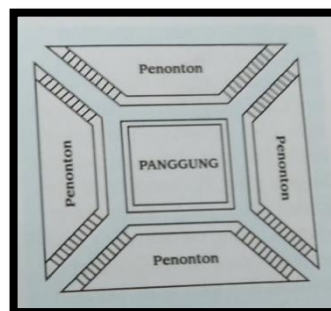
1. Panggung

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et al. (2008: 387), tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan.

Menurut Martono (2014: 9), salah satu unsur artistik dalam seni pertunjukan adalah tata panggung atau biasa disebut set dekor. Fungsi tata panggung selain memperindah penampakan pentas juga memberikan ruang bagi pemeran. Fungsi paling penting dari tata panggung adalah memperkuat permainan para aktor. Pendapat lain muncul dari Rosari (2013: 169), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor (*talent*) ditampilkan dihadapan penonton. Panggung memiliki berbagai bentuk untuk menunjang penampilan pertunjukan secara baik dan maksimal.

Menurut Rosari (2013: 169), terdapat beberapa *layout* panggung dengan keunggulan pada masing-masing bentuknya. Macam-macam bentuk panggung diantaranya adalah:

a. Panggung Arena



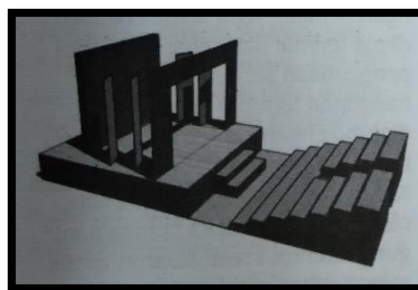
Gambar 9. Panggung Arena
(Sumber: Rosari, 2013: 169)

Panggung ini adalah panggung dimana penonton duduk secara melingkar. Panggung jenis ini cocok untuk pertunjukan teatrikal yang adegan-adegannya dapat dilihat dari berbagai arah.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung jenis ini adalah panggung dimana penonton didesain untuk melihat aksi para aktor dalam sebuah bingkai lengkung. Panggung jenis inilah yang akan digunakan dalam proses penggarapan karya proyek akhir mahasiswa Program Studi D3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta. Panggung jenis inilah yang ada dalam gedung yang akan digunakan dalam pementasan teater tradisi karya mahasiswa Program Studi D3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta. Banyak kelebihan dari panggung ini, diantaranya adalah; para penonton akan lebih puas dalam menonton seni pertunjukan, aksi para aktor akan nampak secara rata oleh para penonton, memiliki segi pandangan atau *angle* yang baik bagi penonton yang hadir.

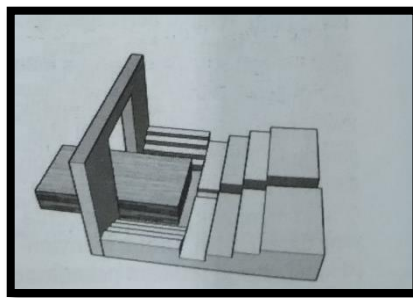
Panggung jenis ini memiliki *setwings* yang berfungsi sebagai akses keluar masuk para pemain atau aktor pada saat pertunjukan dilaksanakan. *Setwings* ini juga digunakan sebagai akses keluar masuk properti yang digunakan. Proses tersebut dilakukan selama posisi lampu atau *lighting* panggung *blackout* (*off*).



Gambar 10. Panggung *Proscenium*
(Sumber: Rosari, 2013: 170)

c. Panggung *Thrust*

Panggung yang mirip dengan desain panggung *Proscenium*, namun dua per tiga bagian panggung menjorok ke arah penonton, dan pada bagian itu para penonton dapat duduk di sebelah kanan, dan kiri.



Gambar 11. Panggung *Thrust*
(Sumber: Rosari, 2013: 170)

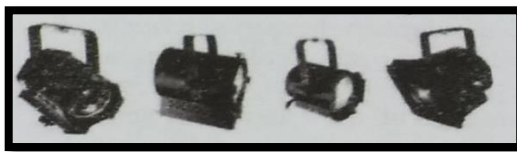
Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa panggung adalah sebuah *venue* atau *scenery* yang dibutuhkan dalam suatu pementasan atau pertunjukan. Panggung menjadi tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang menunjukkan interaksi baik pemain, sutradara, maupun penonton.

2. Tata Cahaya

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et al. (2008: 403), cahaya membuat objek atau benda tampak lebih hidup. Dengan mengkreasikan gelap terang, maka volume sebuah benda dapat dimunculkan. Menurut Martono (2010: 11), tata cahaya sangat penting dalam pertunjukan untuk menciptakan suatu nuansa serta mampu mencuri perhatian penonton terhadap tontonannya. Beberapa jenis lampu sudah familiar dalam dunia teater maupun pertunjukan lainnya, yang pada proses karya kali ini jenis

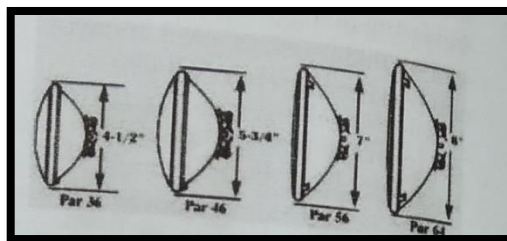
lampu tersebut juga digunakan. Menurut Rosari (2013: 122-126), terdapat beberapa jenis lampu pertunjukan, diantaranya adalah:

- a. Lampu fresnel adalah lampu spot yang memiliki garis batas sinar yang lembut. Lampu jenis ini menggunakan lensa fresnel, dan reflektor *spherical*.



Gambar 12. Lampu Fresnel
(Sumber: Rosari, 2013: 123)

- b. Lampu *PAR* (*Parabolic Aluminized Reflector*) adalah lampu yang bohlam, reflektor, dan lensanya terintegrasi. Lampu ini menggunakan lensa parabolik, berbentuk kesatuan, dan tidak bisa disesuaikan ukuran sinarnya kecuali dengan mengganti lampunya.



Gambar 13. Lampu *PAR*
(Sumber: Rosari, 2013: 124)

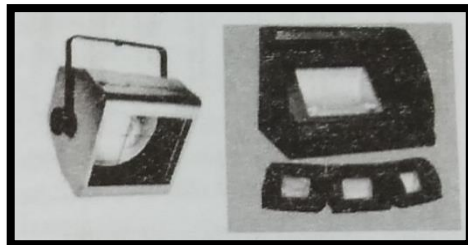
- c. Lampu *profile* adalah lampu spot yang menggunakan lensa *plano convex* sehingga pancaran sinarnya memiliki garis tepi yang tegas, dan dapat disesuaikan. Lampu jenis ini dipakai karena besar lingkaran cahaya, dan derajat penyinarannya dapat diatur sedemikian rupa. Lampu jenis ini juga

bisa membentuk sinar secara fleksibel dengan bantuan *shutter* (penutup yang ada di sebelah kanan, kiri, atas, dan bawah).



Gambar 14. Lampu *Profile*
(Sumber: Rosari, 2013: 124)

- d. Lampu *flood* adalah lampu yang bohlam dan reflektor nya diletakkan dalam sebuah kotak yang dapat diarahkan kekanan dan kiri, atas, serta bawah untuk mengatur jatuhnya cahaya. Tidak ada pengatur khusus lainnya yang bisa dilakukan seperti; pengaturan bentuk, ukuran sinar, dan fokus.



Gambar 15. Lampu *Flood*
(Sumber: Rosari, 2013: 124)

3. Tata Suara atau Musik

Menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et al. (2008: 416), tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukan

teater. Adapun 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 Poerwadarminta (1993: 293), gamelan merupakan bunyi-bunyian Jawa, dan Sunda yang terjadi dari beberapa alat seperti; gambang, gendang, saron, dan bonang. Gamelan sebagai bentuk kesenian yang mengiringi tarian maupun tembang yang di mainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa tata musik adalah satu hal yang paling berperan dalam pertunjukan, baik tradisional maupun modern. Salah satu penataan musik yang akan digunakan dalam pertunjukan kali ini adalah gamelan. Dimana gamelan sendiri merupakan seperangkat alat musik tradisional yang mengiringi pertunjukan yang akan digelar.

4. Tata Busana

Tata busana menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 24), busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi si pemakai. Adapun tata busana menurut Santosa, Subagyo, Mardianto, et al. (2008: 310), adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang

melekat pada pakaian. Menurut Martono (2014: 144), beberapa syarat kostum adalah serasi, harmonis, menguntungkan bagi pemain, menguntungkan gerak tari bagi para penari, tidak akan menjadi beban visual, dan terkesan nyata (seperti kostum binatang).

Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Pada era teater primitif, busana yang dipakai berasal dari bahan-bahan alami, seperti tumbuhan, kulit binatang, dan batu-batuan untuk aksesoris. Ketika manusia menemukan tekstil dengan teknologi pengolahan yang tinggi, maka busana berkembang menjadi lebih baik.