

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, ringkasan atau abstraksi Kamus Besar Bahasa Indonesia. Sedangkan menurut Susanto (2015 : 807) synopsis secara umum diartikan sebagai ringkasan buku atau teks, yang disusun berdasarkan urutan cerita. Adapun menurut Susantono (2016 : 24), sinopsis merupakan tulisan dari keseluruhan cerita secara lengkap menjadi satu dokumen dalam bentuk paragraph.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber tersebut, dapat disimpulkan mengenai sinopsis merupakan ringkasan yang menggambarkan isi dari buku secara keseluruhan.

2. Sinopsis cerita

Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” mengisahkan tentang Hanoman yang ditugaskan oleh Rama untuk menyelamatkan Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana. Dalam penyelamatan ini tidaklah mudah, penyelamatan di hadang oleh prajurit Alengka, salah satunya Nayaka Catur yang ikut serta mencoba menggagalkan upaya dari Hanoman. Sebelum sampai dan memasuki Negeri Alengka, Hanoman melewati banyak rintangan yang di lewati bersama dengan para Punokawan, salah satunya

bertemu dengan Dewi Sayempraba dan para Raseksi yang menawarkan makanan kepada mereka yang akhirnya membuat mereka buta.

Datanglah Sempati yang menyembuhkan mereka dengan tetesan air liurnya. Beberapa saat setelah itu, mata Hanoman dan para Punokawan pun kembali melihat dan mereka pun melanjutkan perjalanannya menuju Negeri Alengka. Sesampainya di sana Hanoman memberikan cincin dari Rama untuk Sinta yang melambangkan keadaan dari Sinta. Ketika cincin dipasangkan, cincin tersebut tetap pas yang menandakan bahwa Sinta tidak bahagia dan menderita. Setelah itu Sinta menitipkan tusuk rambutnya kepada Hanoman untuk di berikan kepada Rama dengan maksud menandakan bahwa Sinta masih setia kepada Rama. Di luar dugaan Hanoman tertangkap, Rahwana pun memberikan perintah kepada prajurit Alengka salah satunya adalah Nayaka catur, untuk membunuh dengan membakar Hanoman hidup-hidup. Namun rencana itu berbalik mengenai Rahwana dan kerajaan Alengka, Hanoman lolos dan membakar kerajaan Alengka. Setelah itu Hanoman langsung kembali dan menghadap Rama untuk memberikan rambut milik Sinta.

Pergelaran teater tradisi dengan unsur *techno* di dalamnya, mengisahkan tentang penculikan Sinta dan upaya membakar Hanoman oleh Rahwana yang di bantu oleh para prajurit Raksasa salah satunya Nayaka Catur, yang mana memperoleh sumber ide dari

wayang purwa Kumbakarna Yogyakarta. Nayaka Catur sendiri memiliki karakteristik mirip cakil, mulutnya terbuka lebar, selalu mendongak ke atas, giginya rangah di perlihatkan, gagah, berbadan besar, berwajah merah, dan gimbal. Memiliki karakter yang serakah, rakus, tidak mau melihat orang lain, bernafsu angkara murka, penganiaya, pemarah, jahat, dan kejam.

3. Karakter dan Karakteristik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karakter adalah tabiat atau sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sedangkan menurut Dinas Kebudayaan DIY (2004: 35), dimaksudkan sebagai suatu penyelidikan untuk mengetahui secara jelas tentang perwatakan yang membedakan antara peran satu dengan peran lainnya. Adapun menurut Nuraini (2011 : 25), Penampilan keseluruhan dari watak yang dimiliki ciri-ciri khas tokoh yang terdapat dalam cerita.

Menurut Dinas Kebudayaan DIY (2004: 35), karakteristik adalah berupa ukuran tubuh terkait bentuk ragawi, bentuk mata, bentuk alis, gaya rambut, serta hiasan-hiasan yang dipakai pada masing-masing tokoh. Berdasarkan penjelasan di atas di simpulkan bahwa karakter merupakan watak atau sifat yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sedangkan karakteristik adalah bentuk tingkah laku dari gerak gerik yang lebih mengarah ke fisik seseorang yang dapat di lihat secara langsung.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide merupakan sarana terwujudnya bentuk desain menjadi mudah di realisasikan. Sedangkan menurut Widarwati (2000: 58), sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide untuk menciptakan ide baru. Adapun menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menciptakan desain baru. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah rancangan atau gagasan yang dapat memunculkan ide baru.

2. Pengembangan sumber ide

Menurut Sukimin (2018: 19), prinsip penataan unsur dapat menggunakan prinsip yang lain, seperti stilisasi (pengayaan), distorsi (penggeliatan), deformasi (pengurangan/pemisahan bentuk), repitisi (pengulangan), dan oposisi (pertentangan). Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004), teori pengembangan sumber ide dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

a. 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.

b. Distorsi

Merupakan gambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambarkan.

d. 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-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan penjabaran teori diatas, pengembangan sumber ide yang digunakan dalam perancangan kostum, aksesoris, properti, tata rias, dan rambut pada tokoh untuk acara pergelaran Tugas Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2016 adalah pengembangan stilisasi yaitu perubahan bentuk-bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek dari bentuk yang sederhana menjadi lebih rumit, tanpa meninggalkan ciri khas dari bentuk-bentuk sebelumnya. Sehingga hasil yang

diharapkan nantinya dapat menyesuaikan dengan tema dan lebih indah saat di bawakan.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Bestari (2011: 4), desain merupakan bentuk rumusan proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan yang merupakan pengalihan ide kepada orang lain. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 346), desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, dan corak. Adapun menurut Rosari (2013: 43), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan kerangka yang dibuat dari hasil pemikiran yang akan diwujudkan dalam sebuah karya nyata.

2. Unsur Desain

Menurut Bestari (2011: 11-14), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan agar orang lain dapat melihat secara langsung melalui hasil karya nyata yang dibagi menjadi tujuh, yaitu: garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, dan *value*. Sedangkan menurut Idayanti (2015: 12-16), unsur desain merupakan unsur visual yang dapat dilihat yang dibagi menjadi tujuh, yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna. Adapun menurut Kemendikbud (2013: 13-37), unsur desain merupakan urutan prioritas yang ingin ditampilkan baik itu informasi yang paling penting sampai yang

kurang penting yang dibagi menjadi delapan, yaitu garis, warna, tekstur, bentuk, ilustrasi, tipografi, gelap terang, dan ruang (*space*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk membuat hasil karya menjadi terlihat dan dapat menyampaikan informasi secara tepat yang terdiri dari: garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, ilustrasi, tipografi, ruang (*space*), dan *value*. Unsur desain, yaitu:

a. Garis

Merupakan unsur 2 dimensi yang di gunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi.

1. Garis lurus

Mempunyai arti kaku,kukuh, dan keras .

- a) Garis vertikal, memberikan kesan keluhuran, mempunyai sifat ketegasan, kepastian, kelakuan dan ketinggian, apabila garis tersebut terdapat pada pakaian maka akan memberi kesan meninggikan dan memanjakan.
- b) Garis horizontal, memberikan kesan tenang, Garis horizontal bersifat tenang, melebarkan.
- c) Garis lurus miring atau diagonal, adalah kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal mempunyai sifat lebih hidup. memberi kesan merampingkan/melangsingkan, tetapi apabila garis diagonal lebih rendah akan memberikan kesan

melebarkan dan apabila garis diagonalnya lebih tegak akan memberi kesan meninggikan

2. Garis lengkung

Mempunyai arti kelembutan dan keluwesan. memberi sifat lemah lembut dan luwes, garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

- 1) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- 2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- 3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire* dan lain-lain.

3. Garis patah

Garis patah akan memberikan pengaruh memotong suatu garis panjang, garis ini memberi pengaruh memendekkan dan meninggikan tergantung dari bentuk garis tersebut.

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa jenis garis ada 3 yaitu, garis lurus yang berarti kaku, garis lengkung yang menandakan keluwesan, dan garis patah yang memberikan kesan memendekkan atau meninggikan suatu objek.

b. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna 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 terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna Ernawati, Izwerni, Nelmira (2008: 205)

1) Pembagian Warna

Menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu sifat panas dan dingin atau hue dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau value warna serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

a) Sifat panas dan dingin

Warna-warna panas adalah warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang

mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin.

Warna dingin lebih bersifat tenang, fasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

c) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Berdasarkan teori di atas dapat di simpulkan bahwa pembagian warna berdasarkan sifat ada 3, warna panas dan dingin, warna terang dan gelap, dan warna kusam dan terang yang berdasarkan intensitas warna.

Makna warna menurut Musman (2015: 24-27), sebagai berikut:

- 1) Hitam memiliki makna misteri, kematian, ketakutan, kekuatan, ketegasan, keabadian, canggih, dan kesedihan.
- 2) Merah memiliki makna kekuatan, percaya diri, agresif, hasrat, intensitas, kehangatan cinta, energi, dan bahagia.
- 3) Putih memiliki makna kebersihan atau kesucian.
- 4) Orange memiliki makna pemberani, energi, keseimbangan, dan kehangatan.
- 5) Emas memiliki makna kemuliaan, keagungan, kemakmuran, kemewahan, kekayaan, kekekalan, kesetiaan, dan kewibawaan.

Berdasarkan teori di atas disimpulkan bahwa warna memiliki 5 macam makna yaitu: hitam, merah, putih, orange, emas.

c. Tekstur

Tekstur merupakan kesan atau sifat dari permukaan benda yang dapat diketahui dengan cara dilihat maupun diraba. Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas,

dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda yang diraba ataupun dilihat yang lebih menonjol daripada bagian lainnya.

d. Ukuran

Ukuran merupakan unsur untuk memunculkan keseimbangan dan keserasian. Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesories yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan salah satu unsur yang memunculkan keserasian agar karya yang dihasilkan menjadi cocok dan sesuai.

e. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi , ataupun tiga dimensi Bestari (2011 : 12), setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk

adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas:

- 1) Bentuk *naturalis* adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.
- 2) Bentuk *geometris* adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pegukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya.
- 3) Bentuk *dekoratif* merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu.

4) Bentuk *abstrak* merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan kesimpulan teori diatas bentuk di bagi menjadi 4, yaitu: bentuk *naturalis*, bentuk *geometris*, bentuk *dekoratif*, dan bentuk *abstrak*.

f. Arah

Menurut Bestari (2011: 13, arah pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.

g. *Value*

Value adalah nilai atau kadar gelap dan terang. Nada Gelap dan Terang 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. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

Berdasarkan penjabaran teori di atas maka disimpulkan bahwa *value* adalah kesan gelap terang yang diterapkan pada

suatu objek yang berfungsi menonjolkan sisi yang ingin dinampakkan.

3. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Bestari (2011: 17-18), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan kesatuan. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 71-87), prinsip-prinsip desain merupakan susunan yang membuat komposisi menjadi harmonis yang dibagi menjadi enam, yaitu: proporsi, keseimbangan, irama, kontras, kesatuan, dan keselarasan. Adapun menurut Idayanti (2015: 22-24), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, aksen atau pusat perhatian, kesatuan, dan harmoni.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip-prinsip desain merupakan susunan dengan komposisi yang pas sehingga menciptakan keharmonisan yang dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, keselarasan, dan kesatuan. Jadi, dalam pembuatan karya pada proses kali ini menggunakan prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

a. Harmoni

Harmoni adalah keteraturan penyusunan objek-objek menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi.

b. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan untuk menentukan ukuran agar susunan menjadi proporsional.

c. Keseimbangan atau *balance*

Keseimbangan atau *balance* merupakan hal penting untuk membuat susunan yang sama berat atau seimbang. Keseimbangan ada 2 yaitu :

- 1) Keseimbangan *simetris* atau *formal* maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung.
- 2) Keseimbangan *asimetris* atau *informal* yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi 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.

d. Irama

Irama merupakan pengulangan bentuk yang teratur untuk menciptakan hasil karya yang harmonis.

e. Pusat Perhatian/*Aksen*

Pusat perhatian merupakan hal yang ingin ditonjolkan atau mengandung informasi penting sebagai titik fokus mata.

f. Keselarasan

Keselarasan merupakan keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya.

g. Kesatuan atau *unity*

Kesatuan atau *unity* merupakan keselarasan yang diciptakan agar terlihat utuh dan harmonis.

D. Kostum, Lurik, Aksesoris, dan Senjata

1. Pengertian Kostum

Menurut Poerwadarminta (1993: 525), mengatakan bahwa kostum adalah suatu pakaian sandiwara, dan pakaian kebesaran. Adapun pengertian lain dari kostum menurut Hardaniwati, Menuk, Nureni, *et al* (2003: 340), adalah pakaian khusus, atau pakaian seragam. Sedangkan Rosari (2013: 113), mengungkapkan bahwa kostum merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan didalam pentas. Kostum memiliki beberapa fungsi diantaranya:

- a. Membantu menghidupkan karakter aktor
- b. Membedakan aktor satu dengan yang lain
- c. 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 Edwind dan Alvin (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.

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. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah suatu pakaian khusus yang dikenakan pada pergelaran atau pentas yang menunjang pembentukan suatu karakter atau sifat dari pemakainya.

2. Pengertian Lurik

Menurut Musman (2000: 11), lurik berasal dari bahasa Jawa Kuno, yaitu “*lorek*” yang artinya lajur, garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Sedangkan menurut Rosari (2013: 168), lurik yakni kain dengan motif bergaris-garis kecil yang secara tradisional menjadi pakaian khas warga pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa. Adapun menurut Indra 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. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan kain tenun sederhana dalam corak dan pembuatannya dan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana.

Kain lurik memiliki tiga motif dasar yaitu motif lajuran, pakan malang, dan cacahan. Corak garis-garis searah panjang helai kain disebut dengan motif lajuran. Corak garis-garis yang searah lebar kain disebut motif pakan malang. Corak kotak kecil-kecil disebut motif cacahan (Musman, 2000: 14).

Menurut Musman (2000: 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 Patangpuluhan, dan untuk prajurit Ketanggungan memakai motif Ketanggung.

Sedangkan menurut Musman (2000: 19), 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 penjabaran di atas disimpulkan bahwa Kain lurik memiliki tiga motif dasar yaitu motif lajuran, pakan malang, dan cacahan, dan yang biasa di gunakan oleh prajurit atau bawahan adalah motif Jogokaryo, Mantrijeron, Patangpuluh, dan Telu-pat.

3. Pengertian Aksesoris

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2008: 31) aksesoris adalah barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Sedangkan 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 pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan bagian dari cara berbusana, sebagai hiasan atau pelengkap untuk meningkatkan rasa percaya diri.

Seperti halnya manusia, wayang juga memakai berbagai perlengkapan/aksesoris dalam berbusana. Berikut adalah beberapa perlengkapan/aksesoris yang digunakan wayang dalam berbusana. Menurut Sunarto (1989: 57), atribut aksesoris pada wayang golongan

satria yaitu, *gelung supit urang, sumping, turida, jamang, kalung (tanggalan), pinjong, pending, slepe, manggaran, badong, sonder, uncal kencana, konca, gelang bambang, kroncong, clana (katok), anting-anting (rembing), ali-ali, gelapan, dan kampuh.*

4. Pengertian Senjata

Senjata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1415), adalah alat yang dipakai untuk berkelahi atau berperang. Sedangkan menurut Ffoulkes (1909: 104), senjata adalah suatu benda yang digunakan untuk memotong dan menusuk. Adapun menurut Demmin (1894: 420), senjata adalah sesuatu yang digunakan untuk menusuk atau memotong dan menakuti musuh. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa senjata adalah suatu benda yang biasa yang digunakan sebagai alat untuk memotong dan menusuk pada suatu perkelahian atau peperangan.

E. Rias Karakter

1. Pengertian Rias Karakter

Menurut Rosari (2013: 271), tata rias karakter adalah adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Sedangkan menurut Paningkiran (2013: 20), rias karakter adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankan. Adapun menurut Martono

(2014: 89), tata rias karakter adalah tata rias yang dimaksudkan untuk membantu para pemain menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai peranan watak yang akan dimainkan.

Menurut Martono (2013: 89), Tata rias memiliki kemampuan dalam mengubah sekaligus menampilkan karakter yang berbeda dari seorang pemeran. Wajah seorang pemain di atas pentas, tampak datar ketika tertimpa cahaya lampu. Oleh, karena itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias berfungsi menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat tertangkap oleh penonton.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah karakter adalah tata rias yang dapat mengubah penampilan seseorang yang sesuai dengan karakter dari tokoh tersebut.

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. Sedangkan Martono (2014: 83), rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemeran diatas panggung dan menonjolkan karakter lakon yang dibawakannya. Rias wajah panggung merupakan tata rias yang sudah dikembangkan pada

pertunjukkan opera sejak zaman keemasan Romawi. Adapun 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, alis dibuat lebih tebal.

Menurut Martono (2014: 85), hal-hal yang harus diperhatikan dalam rias wajah panggung adalah harus mengetahui tema yang akan dibawakan, menggunakan garis-garis *make up* yang jelas, warna-warna yang digunakan juga harus tampak jelas, mengutamakan kerapian merias, memakai bulu mata lentik, menggunakan bedak yang *shimmer* atau *matte*, *shading*, dan *highlight* harus jelas dan tetap dalam gradasi rapi.

Berdasarkan pendapat di atas di simpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias yang digunakan pada suatu pertunjukan atau pementasan, yang di lakukan penekanan rias pada daerah tertentu pada wajah sesuai karakternya agar terlihat jelas dari kejauhan.

F. Wig

Menurut Rostamailis, *et al* (2008: 140), *Wig* berasal dari kata “*periwig*”, yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala. Sedangkan menurut Said (2009: 95), rambut palsu atau *Wig* adalah penutup kepala yang terdiri dari helaihan rambut dengan tujuan menutupi kebotakan atau untuk mengubah penampilan dalam waktu singkat tanpa memotong rambut. Adapun menurut Wahyu

(2005: 23), *Wig* adalah rambut buatan yang warna dan panjangnya bermacam-macam ada yang persis seperti rambut asli, adapula yang tidak persis rambut asli. Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Wig* merupakan rambut buatan untuk menutup kekurangan pada kepala atau untuk keperluan penampilan tanpa harus memotong rambut.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Kemendikbud (2013: 344), pergelaran merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, termasuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton. Sedangkan menurut Setyobudi, Munsi, Setianingsih, *et al* (2006: 187), pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi pada publik. Adapun menurut Palgunadi (2002: 87), pergelaran secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran merupakan tempat atau wadah untuk menunjukkan karya dan kreativitas kepada publik.

2. Tata Panggung

Menurut Martono (2014: 29), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Sedangkan menurut Rosari (2013: 169), menambahkan di atas panggung inilah semua lakon disajikan dengan maksud cerita yang ditampilkan. Adapun menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, *et al* (2007: 50), tata panggung adalah media utama sebagai tempat pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang *representative*, artinya kelengkapan panggung yang menunjang keperluan artistik sebuah pementasan akan memberikan kenyamanan pada penonton sebagai apresiator, sehingga komunikasi estetik akan terjadi dengan baik.

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 ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang memiliki kelengkapan penunjang untuk pementasan yang memberikan kenyamanan pada penonton.

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

Menurut Purnomo, *et al* (2018: 158), pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari panggung. Sedangkan menurut Sahid (2016: 112), tata cahaya adalah untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan. Adapun menurut Padmodarmaya (1988: 147), cahaya dapat menyiapkan perhatian, membuat suasana, memperkaya set, dan menciptakan komposisi. Maka dari itu disimpulkan cahaya dengan warna, intensitas, arah serta distribusinya membawa pengaruh yang kuat terhadap kondisi. Pertunjukan akan lebih hidup dengan cahaya, fokus karakter atau tokoh dapat dimunculkan dengan cahaya. Demikian pula keseimbangan, dapat diciptakan melalui intesitas cahaya, penonjolan dapat pula dibentuk dari cahaya. Jadi, selain memiliki fungsi *artistic*, cahaya dapat digunakan sebagai penunjuk arah laku aksi pemain, dan cahaya membuat semuanya nampak hidup.

Menurut Satoto (2012: 19), tujuan dari penataan cahaya dalam sebuah pertunjukan, yaitu:

- a. Menerangi dan menyinari pentas dan aktor/aktris
- b. Meniti keadaan, waktu, cuaca, musim dan sebagainya dengan tata sinar.
- c. Membantu melukiskan dekor dalam upaya menambah nilai warna, sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan.

d. Membantu pencerminan lakon dalam melambangkan maksud dan memperkuat penjiwaan.

Pergelaran menggunakan 5 jenis pencahayaan. Menurut Padmodarmaya (1983: 76), arah pencahayaan merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju, yaitu pelaku cerita dan pada bagian wajah. Arah cahaya dibagi menjadi lima jenis arah yaitu arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*) dan arah atas (*top lighting*).

- a. *Frontal lighting*, cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah obyek atau wajah karakter
- b. *Side lighting*, cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
- c. *Back lighting*, mampu menampilkan bentuk siluet sebuah obyek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain. Sering digunakan untuk menutup sebuah adegan sebelum berganti ke adegan lain.
- d. *Under lighting*, biasanya ditempatkan di bagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efeknya seperti cahaya senter atau api unggul yang diarahkan dari bawah.
- e. *Top lighting*, umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 jenis arah pencahayaan, yaitu: arah depan, arah samping, arah belakang, arah bawah, dan arah atas.

4. Tata suara atau musik

Menurut Satoto (2012: 16), musik adalah pengiring berupa bunyi-bunyian yang memberikan dampak musicalitas. Sedangkan menurut KBBI (2008: 987), musik adalah seni penyusunan nada atau suara dengan urutan dan dengan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan. Adapun menurut Satoto (2012: 18), yang merupakan hasil dari bunyi alat musik seperti, *gamelan*, dan lain-lain. 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 dimainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut *karawitan*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa musik adalah sebuah penyusunan suara atau bunyi yang menciptakan kesatuan dan keseimbangan nada-nada yang dapat menghidupkan pertunjukan.