

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Sinopsis Cerita

##### 1. Pengertian Sinopsis Cerita.

Menurut Komaruddin (2016: 242), sinopsis adalah suatu pernyataan yang singkat atau garis besar, tujuannya untuk memperpendek dan meringkas tulisan asli yang menjadi ikhtisar tersebut, sedangkan sinopsis menurut Haryanta (2012: 251), ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut. Sinopsis juga diartikan sebagai ringkasan cerita novel dengan tetap memperhatikan seperti tokoh dan watak, alur, latar, tema dan amanat dalam novel (Nurhadi, Dawud, Yuni Pratiwi: 2007: 2).

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis cerita adalah karangan ilmiah yang di ringkas secara garis besar secara menyeluruh dimana sinopsis memperhatikan berbagai aspek didalamnya.

##### a) Sinopsis cerita

Seekor kera bernama Hanoman yang diutus oleh Ramawijaya untuk mencari Dewi Sinta ke Negara Alengka. Pada saat itu Hanoman ditemani Punokawan dalam perjalanannya mendapatkan banyak rintangan yang sampai membuat mata mereka buta karena ulah Sayempraba. Namun karena pertolongan Sempati, perjalanan Hanoman dapat sampai ke Negeri Alengka dan bertemu Dewi Sinta kemudian memberikan sebuah cincin amanah dari Ramawijaya. Setelah tugasnya selesai, Hanoman membuat dirinya

terperangkap dan ulahnya membuat Rahwana marah dan menyuruh pasukannya untuk membakar Hanoman, tetapi Hanoman dapat melepaskan diri kemudian membakar dan memusnahkan negeri Alengka (Prasetya, 2018).

## B. Karakter

Menurut Susantono (2016: 11), karakter atau tokoh adalah penggerak cerita yang utama. Istilah karakter dalam drama dan teater menjadi padanan istilah 'tokoh' yang berarti tokoh yang berwatak artinya tokoh yang hidup, berjiwa, atau ber-roh (Satoto 1994: 9). Menurut Soekatno (1992: 2) menyatakan bahwa karakter yaitu perwujudan raut muka yang mengekspresikan watak terdapat pada bentuk-bentuk mata, hidung, mulut, warna rona muka, dan sikap wajah.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak yang dihidupkan dan mempunyai perwujudan raut muka yang berbeda-beda.

## C. Hanoman

Anoman adalah putra Dewi Anjani dan Batara Bayu. Anoman hidup mulai zaman Ramayana hingga zaman Mahabarata. Ia adalah kesatria, panglima perang Negeri Ayodya di zaman Ramayana. Ketika zaman Mahabarata, Anoman menjadi resi di Gunung kendalisada dengan gelar Resi Anoman (Sucipto, 2010: 32). Anoman mempunyai nama lain dan julukannya banyak salah satunya yaitu Hanuman. Hanoman mempunyai perwatakan yang pemberani, sopan-santun, tahu harga diri, setia, prajurit ulung, waspada, pandai berlagu, rendah hati, periang, teguh dalam pendirian,

kuat dan tabah. Anoman terlahir sebagai seekor kera putih. Anoman memiliki beberapa kesaktian dan dapat bertiwikrama, memiliki *aji sepiangin* (dari bathara bayu), *aji pameling* (dari bathara wisnu), dan *aji maundari* (dari resi subali), Anoman mempunyai kesaktian pada kalungnya yang disebut kalung nogobondo (Bendung, 2011: 184-185).

#### **D. Sumber Ide**

##### **1. Pengertian Sumber Ide**

Menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Widarwati (2000:58) berpendapat bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Sedangkan menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk disain aksesoris.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sebuah keinginan yang muncul dari pikiran seseorang untuk menentukan dan mempermudah sebuah konsep yang akan dibuat.

##### **2. Pengembangan Sumber Ide.**

Menurut Kartika (2017: 39-40), di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Triyanto (2012: 6) berpendapat bahwa terdapat berbagai teknik pengolahan bentuk seperti: teknik *disformasi*, *transformasi*, *stilisasi*, dan *distorsasi*. Pengolahan bentuk *stilisasi* menurut Yuliarma (2016: 156), seperti mengubah bentuk asli dari suatu sumber menjadi bentuk baru yang bersifat

dekoratif tetapi ciri khusus dari sumber tersebut tidak hilang sepenuhnya.

Perubahan wujud itu anatara lain

- a. *stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.
- b. *distorsasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. *transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans*=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.
- d. *disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide adalah pengolahan bentuk yang akan terjadi pada suatu objek dengan berbagai macam teknik seperti *stilisasi*, *distorsasi*, *transformasi*, *disformasi*.

## E. Disain

### 1. Pengertian Disain

Disain adalah susunan unsur unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, ukuran dan tekstur yang mengikuti prinsip desain sehingga menghasilkan karya yang bernilai estestis, fungsional, ergonomis dan ekonomis (Yuliarma, 2016: 2). Disain atau rancangan merupakan penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan (Suhersono, 2005: 10)

Disain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, *teksture*, dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip (Ernawati, 2008: 195).

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa disain adalah sebuah rancangan yang mempunyai unsur disain yaitu garis, bentuk, ukuran, warna, *teksture*, *value* dan prinsip disain yaitu harmoni, proporsi, *balance*, irama, *unity* yang mengandung nilai-nilai keindahan.

### 2. Macam-macam Unsur Pada Disain (Ernawati, 2008: 195).

Unsur disain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan disain sehingga orang lain dapat membaca disain tersebut :

#### a. Garis

Garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan disain yaitu garis lurus dan garis lengkung.

- 1) Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus mewakili watak kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh, dan keras.
- 2) Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengking ini berwatak lebih dinamis, luwes, riang dan gembira.

b. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi, terdapat macam-macam bentuk yaitu bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak.

c. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi salah satu disain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu disain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar disain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

d. Warna

Warna merupakan unsur penting dari disain karena 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.

Menurut Swasty (2017: 38), terdapat makna simbolis dalam warna yaitu:

1) Warna merah

Warna merah mempunyai makna simbolis yang berhubungan dengan energi, bahaya, kekuatan, kekuasaan, cinta, gairah, keinginan, tekad, berani, vitalitas, pengorbanan.

2) Warna kuning

Warna kuning mempunyai makna simbolis yang berhubungan dengan kebahagiaan, sukacita, efek pemanasan, membangkitkan keceriaan, bijaksana, cerah, terang, hangat, penghianatan.

3) Warna biru

Warna biru mempunyai makna simbolis yang berhubungan dengan kepercayaan, keyakinan, kebijaksanaan, loyalitas, kecerdasan, lembut, dingin.

4) Warna Hitam

Warna hitam mempunyai makna simbolis yang berhubungan dengan kekuasaan, kekuatan, tegas, jahat, kematian, misteri, kegelapan, menunjukkan sifat negatif.

5) Warna putih

Warna putih mempunyai makna simbolis yang berhubungan dengan kedamaian, kemurnian, kepolosan, kehalusan, bersih, canggih, harapan, spiritual.

e. *Teksture*

*Teksture* adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. *Teksture* dapat diketahui dengan melihat atau diraba.

f. *Value*

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati benda tidak akan terkena cahaya secara merata, hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang.

3. Macam-macam prinsip pada disain (Ernawati, 2008: 211)

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip disain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide adanya keselarasan dan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik.

c. *Balance*

*Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu disain, keseimbangan ada dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris

d. Irama

Irama dalam disain dapat dirasakan oleh mata, irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian yang lainnya. Irama dapat diciptakan melalui apa yang dijadikan aksentuasi, perubahan ukuran, dan radiasi

e. Aksentuasi/*center of interest*

Aksentuasi merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

f. *Unity*

*Unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lainnya secara selaras.

## **F. Kostum dan Aksesoris Pendukung**

Kostum dan aksesoris pendukung merupakan aspek penting untuk sebuah tokoh dalam sebuah pertunjukan untuk memperkuat karakteristik tokoh, penjelasannya sebagai berikut:

### 1. Kostum

Kostum menurut Rosari (2013: 113) adalah segala pakaian yang dikenakan di dalam panggung. Kostum mempunyai fungsi untuk menunjang penampilan tokoh, Kostum panggung dikenakan untuk mencapai dua tujuan yakni membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi tokoh, dan memperlihatkan adanya hubungan di dalam sebuah lakon. Kostum panggung meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala, dan perlengkapan-

perlengkapannya (Harymawan, 1988: 127). Sedangkan Ernawati (2008: 25), segala sesuatu yang dipakai dari kepala sampai ujung kaki yang membuat kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi sipemakai.

Menurut Santosa (2008: 310-327), busana dalam teater mempunyai fungsi yaitu mencitrakan keindahan penampilan, membedakan satu pemain dengan pemain lainnya, menggambarkan karakter tokoh, memberikan efek gerak pemain dan memberikan efek dramatik. Pembuatan busana melalui tahapan-tahapan tertentu seperti, 1) disain busana, 2) mempertimbangkan bentuk tubuh, 3) pengukuran, 4) pembuatan pola, 5) menjahit busana, 6) finishing dan 7) persiapan pementasan.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kostum sebagai penunjang penampilan tokoh dari ujung kepala sampai ujung kaki untuk keindahan si pemakai. Kostum pada teater mempunyai fungsi dan tahapan tersendiri dalam pembuatannya.

## 2. Lurik

Menurut Supriyatno (2014: 849), tenun Lurik merupakan tenun yang bermotif garis-garis. Kata lurik berasal dari *rik*, yang artinya garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Corak lurik untuk abdi dalem terdapat tujuh lajur pada lurik, angka tujuh merupakan angka sempurna atau sakral, kemudian lurik untuk prajurit keraton terdapat tiga kancing bagian atasnya, terdapat juga corak kluwung yang artinya pelangi, corak udan liris yaitu hujan gerimis, corak lemah teles yang artinya lahan yang basah, corak sapit urang yang artinya dijepit udang, corak sulur

ringin yang bearti akar, corak kantil yang bearti menggantung (Musman, 2015: 12), sedangkan menurut Wuryani (2013: 96), kain lurik meskipun sederhana penampilannya mengandung makna yang dalam.

Menurut Musman (2015: 24), warna pakaian lurik memiliki makna yaitu :

- a. Warna hitam adalah warna tanah yang dapat diartikan sebagai keabadi
- b. Warna abu-abu bearti serius, bisa diandalkan dan stabil, warna abu-abu adalah warna alam.
- c. Warna biru diartikan sebagai ketenangan, sensitif, dan bisa diandalkan.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kain lurik yang artinya garis mempunyai makna disetiap warna dan dapat di maknai sebagai pelindung bagi pemakainya.

### 3. Aksesoris

Aksesoris adalah barang tambahan; alat ekstra; atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana yang merupakan bagian tambahan (Ediarti, 2014: 8). Pakaian-pakaian yan melengkap untuk dapat ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter, atau tujuan-tujuan lain (Harymawan, 1988: 129). Menurut Riantiatno (2011: 176), aksesoris adalah pelengkap busana. Pemakaian aksesoris gelang dan kalung tentunya menyesuaikan dengan busana yang dikenakan. Dalam aksesoris wayang menurut Purwodi (1988: 15) di antaranya

- a. Mahkota yaitu aksesoris dikepala seperti *gelung supit urang*, *topong kethu*, *niyamat*, *jamang*, *garuda mungkur*.
- b. Kalung yaitu aksesoris yang digunakan di leher.
- c. Aksesoris telinga atau disebut dengan *sumping* yaitu *sumping pudak*, *sinumpat*, *sumping waderan*, *sumping surengpati*, *sumping sekar kluwih*
- d. Gelang tangan atau disebut *kelat bahu* yaitu terdapat jenis *kelat bahu nagamangsa*, *kelat bahu dua nagamangsa*, dan *kelat bahu candakirana*,
- e. Gelang kaki yang biasa disebut *kroncong* biasanya menggunakan motif naga atau gana.

Menurut para ahli di atas aksesoris adalah pelengkap busana yang digunakan dalam pertunjukan. Ada berbagai macam dan jenis aksesoris yang digunakan dalam seni pertunjukan dan macam-macam aksesoris pada wayang.

## **G. Tata Rias Wajah**

Tata rias wajah terdapat beberapa macam contohnya seperti tata rias dasar, tata rias film dan tata rias karakter, dalam sebuah pertunjukan menggunakan tata rias karakter yang dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Tata Rias Karakter**

Tata rias wajah karakter menurut Santosa (2008: 273), yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata rias wajah karakter menurut yang perlu mempertimbangkan aspek tambahan berkaitan

desain tokoh misalnya usia, ekspresi khas, kelas sosial, pekerjaan dan lain-lain (Susantono, 2016: 58-59). Menurut Riantiatno (2011: 166-167), tata rias terdiri dari tiga macam yaitu korektif, karakter, dan fantasi. Tata rias karakter bertujuan memperjelas karakter pemain.

Fungsi *make up* dalam teater menurut Santoso (2008: 273), untuk menyempurnakan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menambah aspek dramatik, kegunaan makeup dalam seni teater juga untuk merias tubuh manusia, membuat wajah dan kepala sesuai dengan peranan yang dikehendaki.

## 2. Prostetik

Menurut Paningkiran (2013: 94), *make up* karakter tiga dimensi adalah *make up* yang mengubah wajah/bentuk secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah. Menurut Chorson (1975: 138-144), teknik *make up* karakter tiga dimensi mempunyai beberapa teknik penggunaan *lateks* yaitu teknik *lateks* dan tisu, penggunaannya dengan membuat lapisan antara *lateks* yang ditunggu hingga kering kemudian ditempelkan tisu, diulangi beberapa kali sampai *lateks* dan tisu benar-benar keras seperti topeng. *Lateks*, kapas dan spirit gum sama seperti penggunaan *lateks* dan tisu yaitu *lateks* dan kapas di tempelkan dan spirit gum dijadikan bahan untuk menempelkan ke muka. *Latkes* dan tepung jagung penggunaannya dengan cara mencampurkan *lateks* dan tepung jagung hingga menjadi sebuah adonan kemudian dibentuk sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Menurut Buchman (1971: 125), terdapat jenis prostetik dapat terbuat dari *foam rubber, flexible plastic*, atau *raw latex rubber from a mold*.

- a. *Lateks* menurut Paningkiran (2013: 96), bahan yang berasal dari getah pohon karet untuk membuat tahi lalat palsu, luka terkelupas, luka sobek. *Lateks* menurut Chorson (1975: 138), penggunaan *lateks* secara langsung sangat mungkin karena pertimbangan *talent* yang masih mempunyai kulit yang lembut alami.

Menurut Kehoe (1992: 154-155), ada banyak *lateks* untuk penggunaan khusus yaitu *pure gum lateks* bahan karet gum murni tanpa *filler* yang dikeringkan oleh udara bila digunakan pada suatu lapisan elastis keras, *casting lateks* merupakan senyawa *lateks* yang digunakan untuk pembuatan slush atau *paint, foam lateks* yaitu kombinasi bahan-bahan yang terdiri dari tiga atau empat bagian yang digunakan untuk menghasilkan *lateks* berbusa, dan *eyelash adhesive* yaitu perekat bulu mata yang dibuat khusus untuk merekatkan bulu mata . Ciri-ciri *lateks* menurut Setyamidjaja (1993: 25), bewarna putih, putih ke kuning-kuningan atau kuning.

Menurut Mujiyati (2016: 14), *lateks* bersifat tidak beracun, namun ada beberapa orang yang mempunyai reaksi alergi pada *lateks*, maka dari itu sebelum penggunaan *lateks* sebaiknya melakukan tes alergi terlebih dahulu.

Menurut para ahli di atas prostetik adalah *make up* yang mempunyai bahan tambahan yang dioleskan atau ditempelkan pada wajah dengan

menggunakan bahan *lateks*. *Lateks* yaitu bahan yang terbuat dari getah pohon, penggunaannya mempunyai teknik yang berbeda-beda, dan sebelum menggunakannya lebih baik melakukan tes alergi terlebih dahulu.

## H. Penataan Rambut

Dalam penataan rambut terdapat beberapa jenis rambut palsu yaitu *Wig*, *hairclip*, *hairpiece*, dan *lungsen* yang dapat dipasangkan pada rambut *talent* sesuai dengan kebutuhan. Pada penataan rambut juga terdapat pewarnaan rambut untuk kebutuhan *talent*.

### 1. *Wig*

Menurut Lowery (2013: 9), terdapat dua jenis bahan pembuatan *wig* yaitu dari rambut manusia dan rambut sintetis. Rambut manusia sangat mudah untuk di *styling* dari pada rambut sintetis, namun *wig* sintetis merupakan pilihan bagus untuk warna yang tidak biasa. *Wig* menurut pendapat Buchman (1971: 119), *wig* mempunyai banyak jenis tidak semuanya penuh dengan rambut. Sedangkan menurut Chorson (1975: 198), *wig* terdapat aturan penggunaannya, jenis rambutnya, dan panjang rambutnya, kemudian warna bisa menjadi faktor penting.

Menurut para ahli di atas terdapat dua jenis bahan pembuatan *wig* yaitu rambut manusia dan rambut sintetis, *wig* mempunyai banyak bentuk dan cara penggunaannya dan *wig* yang bewarna mempunyai unsur penting.

### 2. *Hair coloring*

Menurut Chorson (1975: 256), pewarnaan rambut terdapat berbagai banyak produksi terdapat pewarnaan *temporary* dan permanen. Dan

terdapat banyak jenis nya yaitu mascara untuk area kecil, bubuk warna, dan *temporary color spray* semuanya dapat dihilangkan dengan keramas. Sherrow (2005: 153) berpendapat bahwa pewarna rambut jenisnya termasuk bilas sementara, semprotan, *lotion*, yang dapat di sikat atau di cuci langsung di rambut. Sedangkan menurut Gatly (1996: 231), *hair color spray* biasanya bewarna emas atau silver, diaplikasikan dari wadah aerosol, umumnya untuk sebuah pertunjukan dan spesial efek.

Menurut para ahli di atas *hair colorspray* terdapat berbagai macam bentuk dan jenisnya namun tetap bersifat sementara dan dapat dihilangkan dengan dicuci, *hair colorspray* juga dapat merupakan bagian penting dalam sebuah pertunjukan untuk menunjang karakter setiap tokoh.

## **I. Pergelaran**

Pergelaran atau seni pertunjukan (*performance art*) terdapat berbagai jenis seperti teater tradisi, drama musik, drama tari dan sebagainya. Drama menurut Satoto (2012: 5) yaitu juga merupakan bentuk kesenian yang sering disebut seni pertunjukan dan didalamnya terdapat aktor dan aktris diatas panggung.

Dalam pergelaran tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor, ditampilkan dihadapan penonton dalam sebuah pergelaran terdapat panggung, dan lampu panggung.

## 1. Tata Panggung

Panggung adalah tempat pemain dalam mengeksplorasi dan menuangkan apa isi naskahnya (Tim abdi guru, 2013: 267). Tata panggung atau tempat pertunjukan menurut Padmodarmaya (1988: 27) adalah tempat pertunjukan dengan pertunjukan kesenian yang menggunakan manusia (pemeran) sebagai media utamanya. Dalam tata panggung menurut Padmodarmaya terdapat tiga macam bentuk : 1. bentuk arena, 2. bentuk prosenium, dan 3. bentuk campuran.

Anatomi panggung *proesenium terminology* menurut Riatiatno (2011: 243-244) :

- a) Teras. Ruang tunggu luar gedung bagi para penonton. Biasanya di ruang ini juga terdapat ticket box
- b) *Foyer*. Ruang antara teras dan auditorium. Berfungsi sebagai ruang untuk meredam suara dari luar gedung.
- c) Auditorium. Tempat penonton. Auditorium bisa berlantai rata, atau makin mendekati panggung lantainya makin rendah, auditorium bisa memiliki baklon, tapi bisa tanpa balkon.
- d) *Orchestra Pit*. Lubang untuk para pemusik yang jaraknya sekitar 2 meter dari bangku penonton paling depan dengan ujung depan panggung.
- e) Panggung. Tinggi 80 ayau 100 cm dari lantai auditorium. Luas panggung ideal bekisar antara 14 x 12 meter.

Menurut Riantiatno (2011: 102), terdapat *special effect* yang terdapat dalam teater yaitu

- a) *Smoke* – menimbulkan asap yang menyebar dengan cepat
- b) *Mist* – menimbulkan kabut yang merambat diatas permukaan lantai
- c) *CO2 Jet* – menimbulkan asap intensif yang terfokus dan tidak menyebar
- d) *Projector* – untuk visual pada background, set, lantai, atau object
- e) *Screen* – layar yang bisa digunakan untuk backdrop atau untuk menangkap cahaya dari lampu atau projector
- f) *Ghost screen* – layar tembus pandang yang dapat menangkap cahaya dari lampu atau projector

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah pertunjukan tata panggung merupakan aspek penting untuk berjalannya sebuah acara. Tata panggung mempunyai banyak jenis dan bentuknya.

## 2. Tata Cahaya

Tata Cahaya atau *lighting* menurut Susantono (2016: 59), adalah elemen terakhir dalam desain artistic karena berfungsi menyatukan seluruh elemen desain. Terdapat jenis-jenis lampu yaitu

- a) *Follow spot* – berfungsi untuk menyorot dan mengikuti pergerakan tokoh saat pertunjukan

- b) *Profile* - lampu ini juga dapat berfungsi sebagai spot karena bersifat fokus, tetapi tidak untuk digerakan saat pertunjukan.
- c) *Fresnel* – dapat berfungsi sebagai *key light* atau *back light*.
- d) *Par Can* - berfungsi untuk membentuk nuansa, warna, dan dapat menimbulkan garis.
- e) *PAR LED* - berfungsi sama seperti *PAR Can*, tetapi memerlukan filter. Lampu *LED* dapat menghasilkan berbagai warna dapat dikontrol secara digital.
- f) *Moving Head* - adalah lampu pintar yang dapat bergerak, menghasilkan berbagai warna, berbagai bentuk, dan juga bisa diatur kecepatan dan intensitasnya
- g) *Cyclorama Light (CYC)*- berfungsi untuk memberi cahaya atau warna pada cyclorama (*screen*)
- h) *Mini Brute* - memiliki karakteristik cahaya kuning yang menyebar (*flood*)
- i) *Strobo* - untuk menimbulkan efek *flash*, *blitz*, atau *thunder*
- j) *Flood Light* - memiliki karakteristik cahaya yang menyebar (*flood*) dan rata, biasanya lebih berfungsi untuk penerangan sebelum dan setelah pertunjukan dimulai, bukan saat pertunjukan berlangsung.

Menurut Riantiarno (2011: 191), tata cahaya dalam suatu pementasan panggung adalah kerja penggabungan antara rasa keindahan dengan penafsiran adegan lakon, sedangkan Martono (2010: 1),

berpendapat bahwa cahaya juga membuat wujud kebendaan menjadi terlihat oleh mata. Kehadiran atau keberadaan cahaya dalam seni pertunjukan sudah merupakan satu kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan .

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya mempunyai banyak jenis dan kegunaan yang berbeda-beda untuk menciptakan efek suatu cerita dalam teater dan merupakan aspek penting dalam pertunjukan.

### 3. Tata Musik

Menurut Tim Guru Eduka (2018: 473), tata musik yaitu berhubungan dengan musik pengiring, pengaturan penguat suara, dan membantu menciptakan suasana yang diinginkan dalam suatu pertunjukan, sedangkan Riantiaro (2011: 206), berpendapat bahwa dalam teater, suara sangat penting karena teater mempunyai cerita yang harus didengar oleh semua orang yang ada di dalam gedung. Menurut Satoto (2012:18), menyatakan musik instrumental terjadi karena alat musik, seperti musik gesek, musik petik, musik pukul, dan musik tiup.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata musik mempunyai beberapa jenis yang sangat penting untuk sebuah teater karena tata musik membuat teater menjadi lebih bernyawa.