

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Haryanta (2012: 251) menyatakan sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya di terbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu. tujuan utama penyusunan sinopsis adalah untuk memperpendek dan meringkas tulisan asli agar waktu membacanya lebih efektif dan efisien. Tujuan lainnya adalah untuk mempermudah pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar mengenai isi tulisan itu, sinopsis juga mempermudah dan menghemat penyusunan berita biografi yang berisi abstrak (Komarudin, 2016: 242).

Sedangkan menurut Susanto (2015: 807), sinopsis berbeda dengan alur cerita sebab sinopsis tidak memerlukan kaidah logika atau urutan logis suatu cerita, sinopsis dibuat dengan tujuan tertentu. Sinopsis yang baik harus mampu menggambarkan isi cerita secara keseluruhan dengan dasar kronologis dan mengambil bagian-bagian.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah intisari yang di ambil dari setiap bagian-bagian dari sebuah karangan yang bertujuan guna mempermudah pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar mengenai isi tulisan itu.

2. Karakter

Menurut Sahid (2016: 37), karakter seringkali disebut sebagai tokoh cerita, penokohan adalah suatu proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak dalam karya naratif. Penokohan dalam drama selalu berkaitan dengan penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh, penciptaan citra berhubungan dengan sosok pribadi yang ada pada seorang tokoh, sedangkan penyajian watak berhubungan dengan pengungkapan sosok pribadi itu.

Sedangkan menurut Yunisa (2017: 434), karakter adalah budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Selain itu Suharso (2017: 223), mengatakan bahwa karakter merupakan sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang bisa membedakan seseorang dengan yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka di simpulkan bahwa karakter merupakan penyajian watak tokoh yang berhubungan dengan pengungkapan sosok pribadi itu serta hal yang membedakan seseorang dengan yang lain.

3. Karakteristik

Karakteristik merupakan ciri-ciri khusus dan mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu Suharso (2017: 22). Karakteristik adalah ciri yang mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu (Yunisa, 2017: 434).

Tokoh sentral dalam sebuah lakon merupakan perwujudan dari gerak dramatik yang membangun suatu struktur dramatik. Menurut fungsi dan sifatnya, tokoh tersebut merupakan tokoh dramatik, ia dalam keseluruhan

gerak harus mengabdikan kepada tema dan amanat: memberi corak yang karakteristik terhadap lakon (Satoto, 2012: 12).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik adalah ciri dan sifat khusus yang dimiliki lakon yang membangun suatu struktur dramatik.

4. Ramayana

Ramayana telah dikenal dan digemari nenek moyang kita sejak abad ke-9, sementara di kawasan Asia Tenggara lainnya seperti Burma, Thailand, Laos, Kamboja, dan Malaysia, Ramayana sudah dikenal sejak kurun waktu yang lebih tua yaitu abad pertama Masehi. India adalah negeri dimana Ramayana berasal dan memiliki dua epos termahsyur yaitu Ramayana dan Mahabharata. Kedua epos tersebut tersebar luas melalui sastra tulis dan lisan dari generasi ke generasi (Moehkardi, 2011: 1).

Menurut Rajagopalachari (2013: 465- 467), pada pandangan ortodoks tradisional mengatakan bahwa Walmiki menulis Ramayana pada masa Ramachandra, kisah Ramayana adalah kisah sang maharaja dan permaisuri yang terlahir sebagai manusia yang mengalami keduakaan dan menegakkan *dharma* di dunia, didasarkan sang resi dengan keindahan sastra yang tidak tertandingi. Dan, apa yang dikatakan Brahma menjadi kenyataan. “Selama gunung gemunung tetap berdiri tegak dan sungai mengalir, Ramayana akan terus dikisahkan dan menghindarkan umat manusia dari dosa”.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Yuliarma (2016: 125), Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang memiliki ide untuk menciptakan desain baru. Triyanto (2012: 34) menuturkan bahwa sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk disain aksesoris. Sedangkan menurut Widarwati (1996: 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.

Widarwati (1996: 58), sumber ide secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 3. Yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuhan-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah ide yang muncul pada seseorang untuk mewujudkan dan menciptakan desain yang baru.

2. Tokoh Jaya Anggada

Anggada berwujud kera berbulu merah tetapi dapat berbicara dan berperilaku seperti manusia, ia berperawakan gagah, perkasa, dan sangat sakti. Anggada mempunyai sifat dan watak pemberani, cerdik, pandai, tangkas(trengginas), namun mudah naik darah (pemarah) (kuning, 2011: 177-178).

Dalam perang besar Alengka, Anggada menunjukkan kepahlawanannya di medan perang. Ia berhadapan langsung dengan putra mahkota Alengka, Indrajit, putra Dewi Tari saudara sepupunya. Atas jasanya ia mendapat tambahan nama “Jaya” yang berarti Unggul, maka dari itu ia lazim di sebut Jaya Anggada Tofani (2013: 128).

3. Pengembangan Sumber Ide

Triyanto (2012: 46) berpendapat proses pengembangan bentuk desain adalah proses yang dilakukan seorang kreator dalam mengolah, membuat, dan menentukan gaya berbagai wujud objek. Kemampuan terhadap pengembangan bentuk memberikan kemudahan pada desainer sehingga selalalu menemukan bentuk desain baru. Salah satu teknik yang digunakan dalam mengembangkan objek adalah stilisasi, stilisasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Menurut Kartika (2017: 39) Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang di gambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek benda tersebut. Sedangkan menurut

Rosari (2013: 225) stilisasi atau stilir yaitu merubah dari bentuk alamiah menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka pengembangan sumber ide kemampuan seorang kreator dalam mengolah, membuat, dan menentukan gaya berbagai wujud objek, sehingga memudahkan dalam menemukan bentuk desain baru. Salah satu teknik dalam mengembangkan objek tersebut yaitu stilisasi.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, dan tekstur(Widarwati, 1996: 2). Sedangkan menurut Rosari (2013: 43) mengatakan desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa , desain pada busana erat hubungannya dengan mode yaitu susunan garis, bentuk, motif, warna, ukuran dan bahan dengan tekstur yang teratur sehingga menghasilkan suatu produk yang bernilai estetis, artistik, dan kreatif.

Desain dapat di artikan sebagai proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang di rancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan (Bestari, 2011: 4).

Dari penjabaran teori dari beberapa ahli diatas maka desain merupakan rancangan suatu benda dengan menuangkan gagasan dalam bentuk gambar maupun sketsa dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya.

2. Unsur Desain

Unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang di perlukan untuk membuat suatu desain. Hasanah, Prabawati & Noerharyono (2014: 85). Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa desain busana memiliki unsur sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang di gunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang di maksud unsur garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding, dan papan (Bestari, 2011: 11).

Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu sebagai berikut:

1) Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras, namun dengan adanya arah maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini:

- a) Garis lurus tegak atau vertikal memberikan kesan keluruhan, wibawa, kuat.
- b) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang, pasif, berhenti, cakrawala, lapangan.
- c) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis), bergerak, berpindah.

2) Garis lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

b. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (Bestari, 2011: 13).

Berdasarkan jenisnya bentuk dibedakan menjadi empat yaitu:

1) Bentuk naturalis

Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

2) Bentuk geometris

Bentuk geometris adalah bentuk yang di ukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran.

3) Bentuk dekoratif

Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah di ubah dari bentuk asli melalui stilasi atau stilir tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

4) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

c. Warna

Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan karakter gambar busana yang dirancang, warna juga dapat memnunjukan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda(Bestari, 2011: 14).

1) Warna merah

Warna merah memiliki makna positif yaitu kekuatan, energi, kepemimpinan, kecepatan serta cinta. Warna merah juga memiliki makna negatif seperti kesombongan, kemarahan, peperangan, nafsu dll.

2) Hitam

Makna positif warna hitam yaitu kokoh, kuat, mewah, kemakmuran, serta keseriusan. Makna negatif yang dimiliki warna hitam adalah penyesalan, kematian, ketakutan, kesedihan, pembrontakan dll.

3) Putih

Putih memiliki makna positif seperti kebaikan, damai, kesederhanaan, kerendahan hati, pemujaan, kesucian, serta kemurnian. Selain itu warna putih juga memiliki makna negatif yaitu hampa, menyerah, penakut, hampa.

4) Biru

Makna positif yang dimiliki warna biru adalah damai, kepercayaan diri, cerdas, kepintaran, dapat diandalkan, kehebatan. Makna negatif warna biru yaitu sedih, dingin, depresi.

d. Tekstur

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 dan meraba (Bestari, 2011: 13).

e. Ukuran

Unsur-unsur yang digunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan

dan keserasian, apabila ukurannya tidak seimbang desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah(Bestari, 2011: 13).

f. Arah

Pada benda apapun termasuk busana dapat dilihat dan di rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata arah ini dapat dilihat dan di rasakan keberadaanya, arah ini sering di manfaatkan dalam merancang beda dengan tujuan tertentu(Bestari, 2011: 12).

3. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan pedoman teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertu (Hasanah et al,2014: 91).

a. Harmoni/kesatuan

Harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya kesalarasan serta kesankesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain(Bestari,2011: 17).

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip yang di gunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. caranya ialah dengan mengatur unsur-unsur seperti bentuk atau warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan.

c. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran objek yang satu dengan yang di padukan secara proposional (Bestari, 2011: 17).

d. Irama

Irama dalam desain dapat diartikan sebagai pergerakan, pergerakan yang berirama ini dapat di capai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan (Prabawati et al, 2014: 92).

D. Kostum dan Aksesori Pendukung

1. Kostum atau busana

Rosari (2013: 269) mendefinisikan bahwa tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Sementara itu menurut Ediarti (2014: 113), kostum adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas.

Lichte dalam Sahid (2016: 107) mengatakan bahwa dalam teater pakaian termasuk sebuah sistem khusus untuk mencipta makna yang unit-unitnya ditentukan bahan, warna, dan bentuknya, dengan bentuk unit-unit itu kostum dapat menciptakan sekumpulan makna-makna berbeda yang semuanya bertalian dengan identitas tokoh cerita.

Dalam pertunjukan wayang orang, para pemain memamerkan tokoh-tokoh yang mempunyai karakter tertentu. Oleh karena itu para pemain harus mengenakan pakaian atau kostum masing-masing tokoh. Tiap-tiap tokoh mempunyai kostum sendiri sesuai karakter, sifat dan kedudukan tokoh tersebut (Lisbijanto, 2013: 18).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kostum yaitu busana dengan segala perlengkapan yang menyertai sesuai dengan karakter, sifat, dan kedudukan tokoh tersebut.

Menurut Setiawati et al, (2007: 52), berdasarkan tujuan pemberian kostum pada aktor atau aktris, tata pakain dapat di rumuskan bertujuan hal-hal berikut:

- a. Membantu mengidentifikasi periode saat lakon itu dilaksanakan, kesesuaian dengan periode ini juga diikuti dengan kesesuaian tema, karakter, dan *action*.
- b. Membantu mengindividualisasikan pemain, warna, dan bentuk kostum yang akan membedakan secara visual tokoh yang satu dengan tokoh yang lain.
- c. Menunjukkan asal usul dan status sosial orang tersebut, dimana dengan jenis pakaiannya orang dapat menyimpulkan apakah ia dari desa atau kota, dari golongan terpelajar atau rakyat kebanyakan, menengah, atau rendah.
- d. Kostum juga akan menunjukkan waktu peristiwa itu terjadi (bagi kalangan tertentu), misalnya pakaian pagi, sore, atau malam.

- e. Kostum juga mengeksperisikan usia orang itu, jadi dengan kostum harus di yakini apakah orang itu berusia muda atau tua, sudah kawin atau belum, kanak-kanak atau remaja.
- f. Kostum juga dapat mengekspresikan gaya permainan, jika kostumnya aneh-aneh maka bukanlah drama serius, mungkin banyol atau lawak.
- g. Kostum bagaimana rumitnya, juga harus membantu gerak-gerik aktor di pentas dan membantu mengekspresikan wataknya.

2. Aksesori

Menurut KBBI (2008: 31), aksesori adalah hiasan atau barang tambahan sebagai pelengkap. Sedangkan menurut Ediarti (2014: 8), asesoris merupakan bahan tambahan, alat ekstra atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana, yang merupakan bagian tambahan. Selain itu Triyanto (2012: 6) menuturkan aksesori adalah benda-benda busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya. Tujuan digunakannya aksesori yaitu memberikan nilai tambahan bagi pemakainya, sehingga berkesan lebih anggun dan mempesona.

Macam macam atribut / aksesori yang digunakan pada wayang wong yaitu ikat pinggang yang bernama kamus timang, wangkingan atau biasa disebut keris, sehelai selendang yang disebut sondher atau sampur yang di pakai bergantung di pinggang, buntal yang berbentuk rangkaian bunga kertas warna-warni, sangsangan atau biasa di sebut kalung, sepasang aksesori telinga yang disebut sumping dan penutup kepala (Soedarsono, 1997: 42)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka asesoris adalah bahan tambahan guna melengkapi karakter yang di tampilkan, menciptakan efek dekoratif pada kostum, dan sebagai pemanis busana.

3. Lurik

Dalam bahasa Jawa kuno lorek berarti lajur atau garis, belang dan dapat pula berarti corak. Maka dapat dipahami mengapa di Jawa Tengah dan Jawa Timur kain tenun bercorak lajur atau lajuran dan belang-belang akhirnya di namakan kain lurik yang berasal dari kata lorek (Djoemena, 2000: 31)

Ediarti (2014: 168) mengatakan lurik adalah kain dengan motif bergaris-garis kecil yang secara tradisional menjadi pakaian khas warga pria pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa.

Dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia (Musman, 2015: 10) disebutkan bahwa lurik di perkirakan berasal dari daerah pedesaan di Jawa, lalu berkembang menjadi pakaian rakyat, tetapi juga di pakai di lingkungan keraton, terutama untuk abdi dalam maupun prajurit keraton.

Djoemana (2000: 54) berpendapat ada beberapa corak sarat dengan perlambang dan mengandung sekumpulan harapan dan makna, corak yang amat sakral dan mempunyai tuah serta sangat memegang peran dalam berbagai upacara anantara lain adalah corak kluwung, tuluh watu, lompong keli, tumber pecah, liwatan/lompatan. Selain itu menurut Musman (2015: 20), hingga saat ini masih terdapat lurik dengan motif-motif yang dikenakan para prajurit abdi dalem Keraton Yogyakarta, salah satunya motif Mantrijero yang digunakan oleh prajurit Mantrijero.

Menurut pendapat para ahli di atas maka dapat di simpulkan bahwa lurik merupakan kain dengan motif bergaris-garis kecil yang berasal dari bahasa Jawa kuno yaitu lorek yang berarti lajur atau garis.

E. Tata Rias Wajah

1. Tata Rias Karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh Rosari (2013: 271). Sedangkan menurut Paningiran (2013: 11&80), karakter make up adalah suatu tata rias yang di terapkan untuk mengubah penampilan seseorang baik dari segi karakter, umur, sifat, wajah, suku, sehingga sesuai dengan tokoh yang diinginkan. Jika akan membuat tokoh pewayangan, seorang penata rias sebaiknya mempelajari makna garis serta sifat dari warna yang digunakan dalam tokoh pewayangan. Misalnya warna putih menunjukkan sifat baik, suci, suka menolong, warna merah menunjukkan sifat jahat, pemaarah, serakah, serta warna hitam menunjukkan sifat tenang dan kelembutan serta kekuatan.

Tata rias wajah karakter membantu para pemeran korektif dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan di mainkan, rias wajah karakter seringkali digunakan untuk pertunjukan teater, televisi, film, dan acara pementasan Nuraini (2011: 1). Menurut Thowok (2012: 13), ada dua hal yang harus di perhatikan dalam merias wajah karakter yaitu menganalisa

gambaran watak yang diinginkan, dan mewujudkan gambaran watak tersebut sebelum memulai merias.

Menurut Budiarti (2017: 40), keberhasilan suatu pertunjukan salah satunya ditentukan oleh riasan wajah yang sesuai dengan karakter yang dimainkan, ada bermacam macam teknik merias wajah karakter yaitu rias wajah dengan tuntutan peran sesuai jenis kelamin, rias dengan karakteristik wajah sesuai suku bangsa, rias wajah sesuai usia, rias wajah sesuai dengan karakteristik tokoh

Selain itu *make up* karakter dikategorikan menjadi dua jenis yaitu *make up* karakter dua dimensi dimana yang mengubah bentuk/wajah penampilam seseorang dari hal umur, suku bangsa, dengan cara di oleskan/ disapukan baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian, sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja. Serta *make up* karakter tiga dimensi yaitu *make up* yang mengubah wajah / bentuk seseorang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan langsung dioleskan atau di tempelkan pada bagian wajah, sehingga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang.

Menurut pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan tata rias karakter adah tata rias yang merubah penampilan wajah dengan mempertimbangkan sifat dan watak peran yang digunakan dan biasanya digunakan dalam pementasan, pertunjukan teaterm televisi, film, dan lain-lain.

a. Tata Rias Panggung

Nuraini (2011: 46) mengatakan rias panggung yaitu rias wajah yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah, seperti permukaan wajah di beri bedak dan *rouge* atau pemerah pipi lebih tebal, garis mata lebih diperjelas, alis di buat lebih tebal dan sebagainya.

Hersapandi,et al. (2015: 90) juga menuliskan pada bukunya bahwa tata rias wayang orang jenis tata rias panggung yang cenderung mempertebal garis-garis wajah agar tampak jelas di lihat oleh penonton yang berjarak jauh. Rias wajah panggung termasuk riasan wajah malam yang dikembangkan dari tata rias yang dikenakan pemain pada pertunjukan opera atau pagerlaran lain sejak jaman keemasan romawi(Kusantati, et al 2008: 487).

Indrayani (2011: 26) berpendapat bahwa tujuan rias wajah panggung adalah untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang (*spot light*), harus didukung oleh keserasian optimal. Oleh karenanya rias wajah yang dikenakan lebih tebal dari pada rias wajah malam dan mengkilat.

Dengan melihat penjabaran dari beberapa ahli di atas maka rias wajah panggung adalah rias wajah yang cenderung memperjelas dan mempertebal garis-garis pada wajah, dengan tujuan untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang.

b. Prostetik/Latek

Lateks berasal dari getah pohon karet. Bahan yang biasa di temukan di toko busa dan toko kimia ini berfungsi merekatkan benda Paningkiran (2013: 96) lateks memiliki berbagai macam untuk penggunaan khusus yaitu *pure gum* lateks, *casting* lateks, *foam* lateks, dan *eyelash adhesive*. Kehoe (1992: 154-155) sedangkan menurut Corson (1975: 138) penggunaan lateks secara langsung sangat mungkin karena pertimbangan *tallent* yang masih mempunyai kulit yang lembut alami.

Ciri ciri latek menurut Setyamidjaja (1993: 25), berwarna putih, namun putih kekuning-kuningan atau kuning. Mujiyati (2016: 14) mengatakan latek bersifat tidak beracun, namun ada beberapa orang yang mempunyai reaksi alergi pada latek, maka dari itu sebelum penggunaan latek sebaiknya melakukan tes alergi terlebih dahulu.

Menurut para ahli di atas lateks merupakan getah dari pohon karet yang biasanya dapat di temukan di toko busa atau toko kimia yang biasa digunakan untuk merekatkan suatu benda, lateks memiliki beberapa macam dalam penggunaan khusus serta penggunaan lateks secara lansung sangat mungkin dengan mempertimbangkan kondisi kulit.

F. Penataan Rambut

1. Penataan rambut (*hairstyling*)

Menurut Sahid (2016: 103), rambut biasanya diidentikan dengan tanda yang terkait dengan umur (warna putih, coklat, dll), ras (keriting, hitam lurus,

coklat dan sebagainya), gender (jenggot atau tanpa jenggot, rambut pendek atau panjang, dan sebagainya).

Penataan rambut (*hair styling*) merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku (Bariqina & Ideawati, 2001: 105).

2. *Wig*

Menurut Rostamailis, et al (2008: 141) Istilah wig berasal dari kata periwig, yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala. Sejak dahulu kala wig juga digunakan untuk keperluan seremonial, sebagai identitas profesi, untuk keperluan panggung, untuk pemyamaran diri dan untuk meningkatkan penampilan. Sebagai pelindung kepala dari sengatan terik matahari, sebagai penghias dan lambang status sosial. Wig sudah digunakan sejak jaman mesir purba sejak 4000 tahun lalu.

Wig mempunyai banyak jenis tidak semuanya penuh dengan rambut (Buchman, 1971: 119). Selain itu Corson (1975: 198) Mengatakan wig terdapat aturan penggunaannya, jenis rambutnya, dan panjang rambutnya, kemudian warna juga bisa menjadi faktor penting.

Full wig sangat praktis bagi wanita-wanita yang sangat sibuk sebab dapat di pasang sendiri tanpa harus pergi ke salon. Karena bentuknya yang dapat menutupi kepala secara penuh, maka di samping untuk menutupi kebotakan dan sebagai penghias, wig juga mempunyai fungsi sebagai

pelindung kepala dari faktor-faktor luar yang merugikan, seperti panas matahari, benturan, dan sebagainya (Bariqina & Ideawati, 2001: 116)

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Wig* merupakan rambut buatan yang digunakan untuk menutup kepala, *wig* memiliki banyak jenis dan aturan penggunaannya, serta memiliki fungsi sebagai pelindung kepala dari faktor-faktor yang merugikan seperti panas matahari, benturan, dan sebagainya.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik. Tujuan pertunjukan adalah sebagai bentuk informasi atau media komunikasi dan juga membangkitkan semangat pengunjung untuk mengambil hal-hal yang bermanfaat Sugiyanto (2004: 187). Sedangkan menurut Rosari (2013: 217), seni teater yaitu seni yang memadukan antara seni musik, seni tari, seni sastra dan seni rupa.

Asal kata teater adalah dari kata Yunani '*theatron*' yang artinya tempat pertunjukan. Ada juga yang mengatakan gedung pertunjukan atau 'panggung' (*stage*). Dalam arti luas teater adalah segala tontonan yang di pertunjukan di depan orang banyak, misalnya wayang golek, lenong, ketoprak, ludruk, akrobat, debus, sulap, reog, dan sebagainya. Dalam arti sempit, teater adalah kisah hidup dan kehidupan manusia yang di ceritakan di pentas, disaksikan oleh orang banyak dengan media percakapan, gerak, dan laku dengan atau

tanpa dekorasi, didasarkan pada naskah tertulis dengan diiringi musik, nyanyian, dan tarian Seriawati, et al. (2007: 46). Berdasarkan pernyataan diatas, dapat di simpulkan bahwa teater adalah seni pertunjukan di depan orang banyak yang memadukan antara seni musik, seni tari, seni sastra dengan media percakapan, gerak, dan laku dengan atau tanpa dekorasi didasarkan pada naskah tertulis.

Setyobudi (2007: 129), mengatakan teater di indonesia secara umum terbagai menjadi dua bagian:

a. Teater tradisional

Teater tradisional adalah teater yang tumbuh dan berkembang di masyarakat secara turun-menurun. Ciri utama dari teater tradisional adalah pementasan yang dilakukan secara improvisasi atau spontan. Teater tradisional tidak mengenal naskah tertulis, ceritanya hanya di sampaikan oleh sutradara sesaat menjelang pementasan.

b. Teater modern

Teater modern merupakan teater indonesia yang sudah mendapat pengaruh dari teater barat. Teater modern sudah menggunakan naskah tertulis, naskah tersebut bisa berupa naskah terjemahan dari barat atau naskah ciptaan sendiri.

2. Panggung

Menurut Rosari (2013: 169),panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor di tampilkan di hadapan penonton, di atas panggung inilah semua

laku lakon di sajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang di tampilkan Sugiyanto, et al (2004: 179) mengatakan panggunglah tempat penentu keberhasilan kerja teater, kenyamanan dan keamanan penonton dapat membantu keberhasilan suatu pementasan teater sehingga penonton dapat menangkap maksud para aktor dengan mengikuti jalan ceritanya.

Menurut Campbell dalam Santosa (2013: 68), Tata panggung secara prinsip dibuat, di tata atau di susun untuk keperluan tempat berpijak atau berdiri pemain dan untuk dilihat baik oleh pemain maupun penonton. Tempat pemeran berpijak, duduk atau berdiri dapat berupa podium atau panggung, tangga, dan jalan landai atau datar, tata panggung tampak luar yang dapat dilihat adalah dinding, layar atau objek gantung, tirai atau draperi, lukisan dan kain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, panggung merupakan tempat berpijak atau berdirinya sebuah pemain serta tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan, panggung juga penentu keberhasilan sebuah kerja teater dimana penonton dapat menangkap maksud para aktor dengan mengikuti jalan ceritanya.

3. Panggung *Proscenium*

Prosenium berasal dari bahasa Yunani *proskenion* atau dalam bahasa Inggris *Proscenium*. Pro atau Pra berarti yang mendahului adegan, sedangkan *skenion* atau *scenium* dari asal kata *skene* atau *scane* yang berarti adegan. Jadi *prosenium* berarti yang mendahului adegan, dalam hubungannya dengan

perpetaan panggung *prosenium*. Maka dinding yang memisahkan oditorium dengan panggung itulah yang di sebut *prosenium*(Pramana, 1988: 65).

Sedangkan menurut Rosari (2013: 170), *proscenium* merupakan panggung yang dibuat dimana penonton menyaksikan aksi actor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*. Panggung *prosenium* biasanya digunakan oleh wayang orang profesional dalam wayang orang yang biasa di pentaskan di atas panggung *prosenium*, tetapi ada juga yang di pentas di area pendopo. Garapan pertunjukan dalam struktur keruangan *prosenium* lebih mudah diatasi oleh para pemain karena hanya memikirkan pandangan penonton dari satu arah saja. Wujud garapan panggung *prosenium* ini sering kali dapat menampilkan berbagai tipuan karena dapat di buat dengan teknik tata pentas seperti tata lampu, *setting*, atau properti panggung lainnya (Hersapandi et al, 2015: 87-89)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka panggung *prosenium* adalah dinding yang memisahkan oditorium dengan panggung, panggung *prosenium* lebih sering digunakan dalam pementasan wayang orang karena mudah diatasi oleh pemain karena hanya memikirkan pandangan penonton dari satu arah saja.

4. Tata Cahaya (*Lighting*)

Pada umumnya salah satu fungsi *lighting* (tata cahaya) dalam pementasan teater adalah untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan Sahid (2016: 112). Sedangkan menurut Martono (2010: 1), tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau

sistem yang di terapkan pada pencahayaan yang di dasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

Menurut Carpenter dalam Santosa (2013: 2), lampu dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* tetapi *lantern*. Kata *lamp* diartikan sebagai *bohlam* dan *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapan termasuk *bohlam*. Istilah *lantern* digunakan sebagai pembeda antara lampu panggung dengan lampu penerangan rumah. Lampu panggung mempunyai banyak jenis lampu. Akan tetapi, secara mendasar di kategorikan kedalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot flood* memiliki cahaya dengan sinar menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar menyorot terarah dan membentuk titik atau bulatan cahaya. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan mengenai tata cahaya atau lighting merupakan pencahayaan guna menunjang kebutuhan seni pertunjukan untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung Satoto (2012: 19) mengatakan tujuan tata sinar:

- a. Menerangi dan menyinari pentas dan aktor/aktris.
- b. Mengingat effect lighting alamiah. Maksudnya ialah meniti keadaan, waktu, acara, musim dan sebagainya dengan tata sinar (lighting)
- c. Membantu melukiskan dekor (scenary) dalam upaya menambah nilai, warna, sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan.
- d. Membantu pencerminan lakon dalam melambangkan maksudnya dan memperkuat kejiwaannya.

5. Musik pendukung (Gamelan)

Jamalus dalam Rosari (2013: 149) berpendapat bahwa musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Musik yang dibuat penata musik atau ilustrator musik dalam sebuah pementasan teater juga dapat menggambarkan tokoh tertentu dari pentas teater itu. Misalnya musik dapat menunjukkan karakter tokoh di panggung sebagai sosok yang periang, melankolis, agresif, pemuram, dan lain-lain Sahid(2016: 120).

Menurut Satoto (2012: 18). Musik pada seni teater rakyat (seni pertunjukan rakyat) di Indonesia tidak sekedar berfungsi sebagai ilustrator (pemberi ilustrasi), tetapi merupakan faktor yang telah menjadi unsur tak terpisahkan dengan keseluruhan kegiatan pementasan. Dalam setiap pertunjukan wayang selalu diiringi gamelan yang mengalunkan irama yang dinamis sesuai suasana adegan. Gamelan memiliki pengertian seperangkat alat musik yang menonjolkan metafolon, gambang, gendang, dan gong. Saat adegan kerabat kerajaan menghadap raja, irama gamelan terdengar lembut sementara pada adegan adegan peperangan maka irama gamelan terasa menghentak mengikuti gerak pemain yang sedang berperang Lisbijanto (2013: 16).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu maupun komposisi yang

mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya. Dalam pementasan teater rakyat, musik tidak hanya berfungsi sebagai ilustrator tetapi merupakan unsur yang selalu ada dalam pementasan, musik juga dapat menggambarkan suatu tokoh tertentu dari pementasan itu.