

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Menurut Dwi Susanto, (2015: 807), “sinopsis secara umum diartikan sebagai ringkasan buku atau teks, yang disusun berdasarkan urutan cerita” Dalam kisah Maha Satya Di Bumi Alengka “Hanoman Duta” menceritakan tentang seorang utusan yang sangat setia bernama Hanoman. Hanoman diutus oleh Prabu Ramawijaya untuk memastikan kondisi Dewi Sinta yang telah diculik Rahwana ke Alengka untuk memastikan apakah Dewi Sinta masih setia kepada Rama atau tidak dari cincin yang dibawa oleh Hanoman. Untuk menuju ke Alengka Hanoman ditemani oleh Punokawan, dalam perjalanan menuju Alengka Hanoman dan rombongan melalui hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba di Gowa Windu, Sayempraba adalah salah seorang istri Prabu Dasamuka. Hanoman dirayu, dan diberi hidangan buah-buahan beracun oleh Yaksa Eka Jata yang merupakan dayang raseksi Sayempraba di Goa Windu. Akibatnya Hanoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Dasamuka. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Hanoman dan rombongan dapat disembuhkan. Setelah itu mereka melanjutkan perjalanan ke taman Argasoka untuk bertemu dengan Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya, dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya, dengan pesan bahwa Sinta masih tetap setia pada suaminya. Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Hanoman sengaja

membuat dirinya ditangkap. Peristiwa penyusupan itu membuat Dasamuka marah, maka ia memerintahkan membakar hidup-hidup Hanoman. Setelah bulunya terbakar, Hanoman melepaskan diri dari ikatan, dan berlompatan kesana-kemari membakar Keraton Alengka. Setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide merupakan sarana terwujudnya bentuk desain menjadi mudah direalisasikan. 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 diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah rancangan atau gagasan yang dapat memunculkan ide baru.

2. Pengembangan sumber ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Sukimin *et al* (2018: 19), pengembangan sumber ide terdiri atas stilisasi, distorsi, deformasi, repetisi, dan oposisi. Sedangkan menurut Triyanto (2012: 34), pengembangan sumber ide terdiri dari stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Adapun menurut Kartika (2017: 39-40) pengembangan sumber ide 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 menyuguhkan 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.

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 Idayanti (2015: 11), desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana yang mana dihasilkan melalui, pemikiran, pertimbangan, yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar. 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*). Dari 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

Garis merupakan unsur yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Ada empat garis yaitu garis lurus, lengkung, patah-patah, dan garis spiral atau pili. Garis lurus tekesan tegas dank eras, sedangkan garis lengkung berkesan lembut dan lentur. Garis patrah-patah berkesan kaku, sedangkan garis spiril berkesan luwes (Tim Abdi Guru, 2004:14).

b. Bentuk

Bentuk adalah unsur yang terbentuk karena ruang atau volume. Macam-macam bentuk dalam seni rupa adalah bentuk kubistik, silindris, bola, limas, prisma, kerucut (geometris), dan nongeometris (Tim Abdi Guru, 2004:14).

c. Titik

Titik merupakan unsur yang paling sederhana. Setiap menyentuhkan pensil untuk pertama kali pada kertas akan menghasilkan titik. Unsur titik akan tampak berarti apabila jumlahnya cukup banyak (Tim Abdi Guru, 2004:14).

d. Bidang

Bidang merupakan unsur yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. Bidang dapat menjadi dua yaitu bidang geometris dan nongeometris. Bidang geometris adalah bidang yang beraturan. Sedangkan bidang nongeometris adalah bidang yang tidak beraturan (Tim Abdi Guru, 2004:14).

e. Warna

Warna merupakan hal yang menonjol untuk dilihat yang dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra.

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.

f. Tekstur

Tekstur merupakan kesan atau sifat dari permukaan benda yang dapat diketahui dengan cara dilihat maupun diraba.

g. Ukuran

Ukuran merupakan unsur untuk memunculkan keseimbangan dan keserasian.

h. Bentuk

Bentuk merupakan objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau volume.

i. Arah

Arah merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya.

j. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan atau gambar untuk memperjelas maksud atau pesan.

k. Tipografi

Tipografi untuk menyampaikan pesan tertentu, dan menciptakan kesan tertentu yang terlihat menarik untuk dilihat.

l. Ruang (*space*)

Ruang (*space*) merupakan hasil dari benda atau unsur garis pada sebuah bidang.

m. *Value*

Value adalah nilai atau kadar gelap dan terang.

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.

Dari 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.

Prinsip-prinsip desain, yaitu:

a. Harmony

Keselaran atau sering juga disebut harmony merupakan prinsip yang digunakan untuk menyarukan unsur-unsur dari berbagai bentuk yang berbeda (Tim Abdi Guru, 2004:14).

b. Balance

Keseimbangan atau balance adalah kesamaan bobot dari unsur-unsurnya.

Adapun jenis-jenis balance sebagai berikut:

- 1) Keseimbangan terpusat/sentral,
- 2) Keseimbangan diagonal,
- 3) Keseimbangan simetris,
- 4) Keseimbangan asimetris.

c. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan oleh mata, irama menimbulkan kesan gerak mulai yang menyambung dari bagian satu kebagian yang lainnya. Irama dapat diciptakan melalui apa yang dijadikan aksen, perubahan ukuran, dan radiasi.

d. Unity

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

D. Kostum, Lurik, dan Aksesori

1. Pengertian Kostum

Menurut Poerwadarminta (1993: 525), 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 Wilson, E & Alvin, G (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.

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 Djoemena (2000: 31), lurik adalah belang dan dapat pula berarti corak, lajur atau garis. 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-pedapat di atas dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan kain tenun sederhana dalam corak dan pembuatannya dan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana.

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 Harymawan (1998: 129) pakaian-pakaian yang melengkapi bagian-bagian kostum yang bukan pakaian-pakaian dasar, tetapi dapat ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter, dan tujuan-tujuan lain.

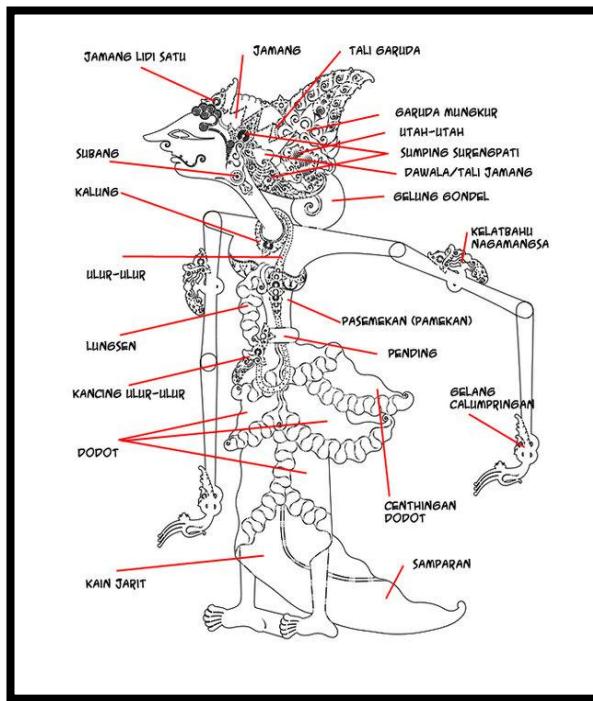
Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan bagian dari cara berbusana, sebagai hiasan atau pelengkap untuk meningkatkan rasa percayadiri.

Seperti halnya manusia, Wayang juga memakai berbagai perlengkapan/asesoris dalam berbusana. Dan berikut ini adalah beberapa perlengkapan dan asesoris yang digunakan wayang dalam berbusana. Menurut Sunarto, (1989: 46-47) Atribut/aksesoris dalam wayang perempuan termasuk kedalam golongan satria, tetapi memiliki atribut tersendiri untuk membedakannya seperti nyamping, pending, pinjong, dan rimong. Sedangkan wayang satria sendiri memakai *irah-irahan*, gelang naga, kelat

bahu, kalung yang juga dipakai oleh wayang perempuan. Adapun macam mahkota (irah-irahan) dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- a. Bentuk gelung supit urang
- b. Bentuk songkok (pogag)
- c. Bentuk gelung keling
- d. Bentuk puthut

Berikut merupakan cotoh atribut wayang perempuan, mengambil contoh dari gambar wayang Banowati :



Gambar 1. Wayang banowati
(Sumber: <http://blog.hadisukirno.co.id/atribut-wayang/>)

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Rias Karakter

Menurut Rosari (2013: 96), 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 tatarias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa 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. 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 Tata Rias Panggung

Menurut Nuraini (2011: 45) Tatarias wayang ini menurut jenisnya digolongkan ke dalam rias panggung, yaitu rias wajah yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak dan *rounge* atau pemerah pipi lebih tebal, Garis mata diperjelas, alis dibuat lebih tebal. Sedangkan menurut Indrayani (2011: 33) Rias wajah panggung ialah rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung yang bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu

(spot light), harus didukung oleh keserasian optimal. Karena itu dibutuhkan rias wajah yang lebih tebal dari rias wajah malam dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dengan warna-warna kontras yang menarik perhatian. Adapun menurut Thowok (2012: 12) Tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di atas panggung. Dari tiga paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata rias panggung adalah riasa dengan teknik memperjelas pada bagian2 tertentu untuk menciptakan karakter/watak sesuai tokoh dengan mempertimbangkan berbagai unsur seperti efek panggung, pencahayaan, dan jarak pandang penonton. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Jarak panggung dengan penonton.
- b. Lampu (lighting) yang digunakan untuk penerangan panggung.
- c. Bayangan pada wajah
- d. Media yang digunakan untuk melakukan pertunjukan (indor/outdor)
- e. Warna kosmetik yang digunakan harus kontras agar menarik perhatian
- f. Penekanan efek tertentu pada mata, alis, hidung dan bibir.

F. Penataan Rambut

Menurut Prihatmika (2015: 41) penataan rambut *fantasy (fantacy look/fantacy style)* merupakan sesuatu penataan rambut yang mempunyai tema. Penataan rambut dibentuk atau ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan penampilan suatu bentuk penataan rambut yang sesuai dengan tema yang dimaksud. Sedangkan menurut Bariqina *et al* (1999: 80) penataan (*hair*

styling) merupakan tahap akhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Adapun menurut pendapat Rostamalis (2008: 181-184) penataan rambut ada lima pola dasar yaitu:

1. Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak zaman Mesir purba dan terutama oleh Bangsa Yunani.
2. Penataan asimetris merupakan penataan yang menciptakan kesan ketidakseimbangan.
3. Penataan puncak menitik beratkan pada pembuatan kreasi rambut pada daerah ubun-ubun.
4. Penataan belakang menitik beratkan pada rambut dibagian belakang kepala.
5. Penataan depan menitik beratkan pada bagian depan yaitu didaerah dahi.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut merupakan penataan yang digunakan untuk mempercantik dan memperindah penampilan rambut berdasarkan pola. Dan penataan yang saya pilih adalah penataan menggunakan *wig*.

Menurut Kusumadewi (2003: 82) *wig* berasal dari kata *periwig*, yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala. Sedangkan menurut Said,H (2009: 95), rambut palsu atau *wig* adalah penutup kepala yang terdiri dari helaian rambut dengan tujuan menutupi kebotakan atau untuk mengubah penampilan dalam waktu singkat tanpa memotong rambut. Adapun menurut Bariqina *et al* (2001: 116) *wig* adalah rambut tambahan yang dapat di lepas pasang dengan bentuk setengah kepala. Wig bisa dipakai

wanita untuk menambah rambutnya yang tipis juga untuk mengikuti mode. 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 di tampilkan. 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. 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.

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*.

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

Menurut Purnomo, *et al* (2018: 158), pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari panggung. Sedangkan menurut Sahid,N (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, mengukuhkan 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.

Pada pergelaran digunakan 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 dikombinasikan 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 unggun yang diarahkan dari bawah.
- e. *Top lighting*, umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

4. Tata suara atau music

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 Ghendis (2019: 56), gamelan jawa memiliki nada lembut sehingga tidak memunculkan ekspresi yang meledak-ledak serta mewujudkan toleransi antar sesama. 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.

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