BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Pengertian sinopsis menurut Komaruddin (2016: 242), sinopsis berasal dari bahasa Yunani, *sun* dan *optomai.* Dalam arti umum, suatu pernyataan yang singkat atau garis besar, misalnya suatu naratif atau risalah. Tujuan utama penyusunan sinopsis adalah untuk memperpendek dan meringkas tulisan asli agar waktu membaca 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 memperhemat penyusunan berita bibliografi yang berisi abstrak. Sinopsis juga bukan kesimpulan dari karangan.

Sedangkan menurut Haryanta (2012: 251), sinopsis merupakan ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, ringkasan; abstaraksi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1357), sinopsis dapat diartikan sebagai ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya sinopsis merupakan inti sari yang dipaparkan secara ringkas untuk memudahkan pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar dari cerita tersebut.

2. Kisah Ramayana

Perjalanan Rama, Sita dan Laksmana berkali kali diminta pertolongan untuk mengusir para setan dan raksasa. Sampai suatu masa, mereka bertemu Surpanakha, adik Ravana. Surpanakha yang jatuh hati pada Rama, ditolak dan dicela oleh Rama, bahkan Rama mengopornya kepada Laksmana. Demikian Laksmana yang tiada ampun, kemudian memotong telinga dan hidungnya. Setelah kejadian tersebut, Surpanakha mengadu pada suaminya, Khara. Terjadilah perang singkat, yang dimenangkan oleh Rama. Surpanakha yang selamat, kabur dan mengadu pada Ravana, serta menceritakan pula betapa cantiknya Sita (Moehkardi, 2011: 5).

Ravana tergerak hatinya, lalu pergi ke ahli sihir Maricha, meminta Maricha berubah menjadi kijang yang cantik, untuk memikat Sita. Sita akhirnya memohon pada Rama untuk menangkap kijang tersebut. Rama menyanggupi dan berusaha mendapatkan kijang tersebut hingga menggunakan panah saktinya untuk menangkap kijang tersebut, kijang tersebut justru berubah menjadi raksasa, yang kemudian raksasa tersebut berteriak menyerupai suara Rama. Sita yang khawatir akhirnya meminta Lakhsmana untuk mencari tahu, Lakshmana sempat menolak permintaan Sita. Sita akhirnya menuduh Lakshmana hendak membiarkan Rama mati dan mendapatkan jandanya. Berat hati lakshamana akhirnya menuruti titah sita. Tidak disangka Sita diculik oleh Ravana (Moehkardi, 2011: 6).

Suara tangis Sita sampai ke telinga Jatayu, lalu Jatayu berusaha menolong Sita. Namun sayang, nyawa Jatayu justru jadi imbalannya. Sebelum

mati Jatayu memberi tahu kasus ini pada Rama. Dalam perjalanan Rama bertemu Kabandha yang terkena kutukan dewa, Rama menolongnya dan akhirnya mendapat petunjuk sebagai tanda terima kasihnya. Petunjuk tersebut berupa informasi kepada Rama untuk bersekutu dengan Sugriva Raja Kera yang akan membantu Rama untuk membebaskan Sita (Moehkardi, 2011: 6).

Simpulan dari kisah Ramayana diatas adalah sebuah cerita yang mengusut tentang perjuangan Rama mencari kekasihnya Dewi Sita, yang mana telah diculik oleh Ravana dari kerajaan Alengka. Perjuangan pencarian Dewi Sita ini akan melibatkan banyak pihak didalamnya, dan akan memicu perang antara ksatria pejuang yang mencari Sita dengan pasukan Ravana di Alengka.

3. Sugriwa

Sugriwa adalah raja di kerajaan Guwakisnenda. Beliau merupakan putra bungsu Maharesi Gotama dan Dewi Indradi. Sugriwa memiliki dua orang kakak yaitu Dewi Anjani dan Subali. Dimasa kecil Sugriwa dan kakak-kakaknya hidup dikeluarga yang kurang harmonis. Ayahnya sibuk untuk bertapa, sehingga kurang memperhatikan istri dan anaknya. Sementara ibunya yang punya sifat materialistik dan tidak tahan kesepian, sering menyeleweng dengan Batara Surya (Wangi, 1999: 1272).

Dahulu Sugriwa dan saudaranya merupakan manusia yang kemudian terkutuk menjadi kera, dikarenakan beliau dan saudaranya memperebutkan cupumanik milik Batara Surya. Saat mereka beranjak dewasa, Sugriwa dihadapi kenyataan harus berperang dengan Subali karena kesalahpahamansaat Sugriwa menutup Goa yang dihuni Subali ketika berperang dengan para

raksasa, yang ternyata Subali masih hidup. Kemudian beliau dikirim jauh ke pengasingan, dan akhirnya bertemu Rama, dan terjadilah kesepakatan antara mereka. Apabila Rama membantu Sugriwa menyelesaikan kesalahpahaman antara dia dengan Subali, maka Sugriwa akan membantu Rama mencari Sinta (Wangi, 1999: 1272-1274).

Pemaparan kisah mengenai Sugriwa diatas, dapat disimpulkan bahwa Sugriwa dahulunya adalah manusia biasa yang kemudian berubah menjadi seekor kera. Beliau menjabat sebagai raja setelah kasus kematian Subali, yang mana tidak lama kemudian Subali kembali ke kerajaan dan merebut tahtanya. Sugriwa terusir dari kerajaannya, lalu pindah ke pengasingan. Saat dipengasingan, beliau bertemu dengan Rama. Lalu mereka membentuk kesepakatan, apabila Rama membantu Sugriwa membereskan salah paham antara ia dan Subali, maka Sugriwa akan membantunya menemukan Dewi Sita.

4. Karakter & Karakteristik

Dalam kamus seni budaya karangan Rosari (2013: 96), karakter dijelaskan sebagai gambaran tokoh peran yang diciptakan oleh penulis lakon melalui keseluruhan ciri-ciri jiwa dan raga seorang peran. Karakter-karakter ini akan diwujudkan oleh pemeran serta disajikan dalam suatu pementasan teater dalam wujud tokoh.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 639), karakter adalah tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sedangkan karakteristik adalah ciri khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Sedangkan menurut Sugiyanto *et al.* (2017: 250),

Karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerik suatu tokoh yang menjadi ciri tokoh tersebut. Dalam pencapaiannya tokoh dituntut untuk menciptakan kesesuaian dengan peranan tersebut.

Penjelasan diatasmendapat simpulan, bahwasanya karakter adalah sifat yang dimiliki tokoh, sedangkan karakteristik adalah tampilan khas sesuai perwujudan tokoh.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

   Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memuat pengertian sumber ide, sumber ide merupakan asal dari sebuah rancangan yang dipikirkan, berupa gagasan ataupun cita-cita (2008: 537). Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang, untuk menciptakan desain ide yang baru (Widarwati, 1996: 58).

   Dapat ditarik simpulan bahwasanya sumber ide merupakan segala sesuatu yang berasal dari rancangan atau gagasan yang dipikirkan oleh seseorang.

2. Pengembangan Sumber Ide

   Dharsono Sony Kartika (2004: 39-40), mengungkapkan ada beberapateknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi, distorsi, transformasi*, dan *disformasi*. Untuk penjelasanya dapat ditafsirkan sebagai berikut:

   a. *Stilisasi*

Stilisasi adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar.

b. *Distrosi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter,dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yangdigambar.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Menurut Sulistyo (2018:33), *stilisasi* adalah gubahan atau mengubah bentuk tertentu tetapi tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari apa yang digubahkan. Sedangkan menurut pendapat Rosari (2013: 225), *stilisasi* merupakan merubah dari bentuk alami menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan.

Simpulan dari pemaparan diatas,*stilisasi* merupakan perubahan dengan penggayaan untuk mencapai keindahan. *Distorsi* merupakan penggambaran dengan penekanan pencapaian karakter. *Transformasi* merupakan pemindahan wujud dari obyek satu ke obyek lainnya. *Disformasi* merupakan pengambaran sebagian bentuk yang mewakili untuk mencapai interprestasi karakter.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Rosari (2013: 43), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa. Menurut Suhersono (2005: 11), desain adalah penataan atau penyususnan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. Menurut Idayanti (2015: 11), desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar.

Dapatdisimpulkan bahwasanya, desain merupakan rumusan suatu ide, dengan berbagai pertimbangan dan rancangan yang meliputi unsur-unsur desain, yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk gambar.

2. Unsur Desain

Unsur desain memiliki beberapa presepsi dari berbagai ahli, dan memiliki banyak konotasi berbeda disetiap penjelasannya. Berikut ini adalah paparan para ahli mengenai unsur desain:

Unsur desain adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. Terdiri atas, garis, bentuk, warna, dan tekstur (Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono, 2011: 85).

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca design tersebut. Unsur-unsur design tersebut merupakan unsur visual sehingga harus dapat dilihat. Unsur-unsur desain ini terdiri dari garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value, dan warna (Idayanti, 2015: 12).

Dapat disimpulkan bahwasanya unsur design merupakan segala komponen yang diperlukan untuk menciptakan suatu desain, komponen tersebut terdiri dari garis, bentuk, warna, tekstur dan unsur lainnya.

Berikut ini adalah penjelasan dari bermacam-macam unsur desain tersebut, yaitu:

1) Garis
   a) Definisi garis menurut Suheryono (2011: 72), garis merupakan suatu unsur filosofis yang dapat menjadikan suatu bentuk berupa gambar atau tulisan yang dilakukan dengan cara menggoreskan baik menggunakan tangan maupun benda lain pada suatu bidang datar. Secara rasional, garis merupakan dua titik yang dihubungkan atau kumpulan titik yang dibatasi oleh titik awal dan titik akhir.
   b) Definisi garis menurut Hasanah*et al.* (2011: 85), yaitu:
      (1) garis adalah kepanjangan dari suatu tanda atau titik.

(2) garis adalah hubungan dari dua titik atau efek yang dibuat dari garis tepi suatu objek.

(3) garis adalah petunjuk yang mengikuti arah yang membagi bidang menjadi beberapa bagian.

(4) garis adalah dua buah titik di hubungkan.

c) Menurut Hasanah*et al.* (2011: 85-86), ada beberapa macam-macam garis dan sifatnya, yaitu:

(1) garis berdasarkan arah terbagi menjadi tiga macam, yaitu:

(a) garis vertikal, bersifat wibawa, kuat, dan kokoh. Pengaruhnya meninggikan, langsing, dan seimbang.

(b) garis horizontal, sifatnya tenang, pasif, berhenti, cakrawala, dan lapangan. Pengaruhnya menggemukkan, melebarkan membesarkan.

(c) garis diagonal, Bersifat bergerak, dinamis, dan pindah. Pengaruhnya lincah, lembut, gembira.

(2) Garis berdasarkan cara membuat terbagi menjadi dua macam, yaitu:

(a) garis formal, yaitu garis yang dibuat dengan menggunakan alat gambar dan sifatnya tidak mencerminkan kepribadian si pembuat.

(b) garis informal, yaitu dibuat berdasarkan keinginan si pembuat tanpa alat ukur dansifatnya individual, sesuai kepribadian si pembuat.

(3) Garis berdasarkan bentuk dibagi menjadi 5 macam, yaitu:

(a) lurus: kaku, keras, langsing, maskulin.

(b) bengkok: dinamis, fleksibel, feminim, tak terbatas.

(c) lengkung: lembut, feminim, lemah gemulai.

(d) lingkar: dinamis, feminim, fleksibel, tak terbatas.

(e) berombak: dinamis, lembut.

d) Definisi menurut Idayanti (2015: 13)

Garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Garis terbagi menjadi dua jenis,yaitu :

(1) Garis lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Kesan yang ditimbulkan garis jenis ini disebut watak garis. Garis lurus artinya mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh sungguh dan keras. Namun dengan adanya arah sifat, garis dapat berubah, misalnya garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberikan kesan tenang dan lain sebagainya.

(2) Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung mengartikan keluwesan, kadang bersifat riang dan gembira.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasanya garis merupakan dua titik yang dihubungkan dan disalurkan pada bidang datar, yang mana memiliki berbagai bentuk bagian dan memiliki makna sendiri disetiap torehannya.

2) Bentuk

(a) Menurut Idayanti (2015: 14-15), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar. Sementara, bentuk tiga dimensi adalah bentuk yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Ada beberapa jenis bentuk yaitu:

(1) Naturalis : bentuk yang berasal dari alam. Contohnya seperti tumbuhan, hewan dan bentuk alam lainnya.

(2) Geometris : bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk teratur. Contohnya segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, llingkaran, dan lain sebagainya.

(3) Dekoratif : bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilisasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.

(4) Abstrak : bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada apapun, tetapi mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

(b) Bentuk tiga dimensi adalah bidang atau area berdimensi tiga, dibatasi oleh area lubang atau permukaan form berpadat. (Hasanah*et al.* , 2011: 87)

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya bentuk adalah beberapa garis pada suatu benda yang memiliki bidang atau area yang dapat disusun pada suatu ruang.

3) Warna

Menurut Hasanah*et al.* (2009: 87), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya, cocok rupa seperti, biru dan hijau; kasta golongan: tingkatan. Warna dalam kaitan visual mengandung arti sebenarnya yaitu rona, corak atau kesan yang diperoleh seperti hitam, hijau, merah, putih, dan sebagainya yang kesan disebabkan adanya cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda.

Warna adalah unsur desain yang 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 (Idayanti, 2015: 17).

Oleh karena itu dapat,disimpulkan bahwasanya warna merupakan sebuah visual dalam bentuk rona, corak, ataupun kesan yang mampu ditangkap oleh mata. Warna sendiri mampu memunjukkan ataupun mengungkapkan suasana perasaan atau watak yang dirancang.

4) Tekstur

Berikut ini adalah paparan para ahli mengenai pengertian tekstur, yaitu :

(a) Menurut Hasanah*et al.* (2011: 88), tekstur artinya sifat permukaan bahan, terlepas dari warna. Tekstur adalah sifat permukaan bila dilihat dan dipegang. Pembagian tekstur terbsgi tiga, yaitu:

(1) Jenis tekstur: tekstur alam dan tekstur buatan.

(2) Kualitas tekstur: halus, kasar, mengkilap, buram dll.

(3) Sifat tekstur: lembut, keras, licin.

(b) Menurut Idayanti (2015: 15), tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

Dapat disimpulkan bahwasanya tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat oleh mata, dan dapat dirasakan dengan indera peraba.

3. Prinsip Desain

a) Pengertian

Menurut Hasanah *et al.* (2011: 91), prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik, atau metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu.

Menurut Suhersono (2006: 12),prinsip desain sangat terkait erat dengan alam karena variasi bentuk alam berdasarkan aturan-aturan dan prinsip yang pasti, keindahan dan berbagai bentuk multi-komplek ada pada alam. Prinsip-prinsip ini menjadi amat penting dengan memahami fungsi atau penggunaannya dapat menghasilkan desain yang lebih baik.

b) Bagian dari prinsip-prinsip Desain

Menurut Idayanti (2015: 22-24) terdapat enam bagian prinsip-prinsip desain yang digunakan, yaitu:

(1) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

(2) Keseimbangan

Keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Ada dua macam keseimbangan desain yaitu simetris dan asimetris.

Keseimbangan simetris adalah kesamaan antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama, keseimbangan ini dapat memberi rasa tenang, rapi, agung dan abadi. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah menyusun objek tidak serupa namun mempunyai jumlah perhatian yang sama.

(3) Irama

Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah pindah dari satu bagian ke bagian lainnya.

(4) Aksen

Aksen adalah pusat perhatian pertama kali yang membawa mata ke suatu rancangan.

(5) Kesatuan

Kesatuan merupakan suatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

(6) Harmoni

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

Menurut Suhersono (2005:12), prinsip desain terbagi atas tiga yaitu:

(1) Pengulangan

Merupakan suatu bentuk yang menggunakan desain yang sama dan berulang serta akan menghasilkan gambar desain yang semakin menarik.

(2) Selang-seling

Susunan pengulangan suatu pola selang-seling dalam sebuah desain akan membuat lebih desain menarik. Pola tersebut adalah pola berlawanan yang mengikuti perubahan selang-seling gelap terang atau positif dengan negatif, dan pola berkelok-kelok yang mana dapat diubah kedalam berbagai posisi, ukuran, dan warna, ketika bentuk tersebut diulang.

(3) Radiasi

Arti radiasi disini adalah penyebaran garis. Garis-garis ini diperlihatkan secara menyebar ke berbagai arah dari sebuah titik.

Oleh karena itu, dapat dimaknai bahwasanya prinsip desain merupakan rangkaian aturan yang ada pada suatu desain yang dijadikan acuan untuk mencipta hasil tertentu. Bagian-bagian prinsip ini antara lain proporsi, keseimbangan, irama, aksen, kesatuan, harmoni, selang-seling, radiasi dan pengulangan.

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Kostum

Menurut Rosari (2013:269), tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum pentas dikenakan untuk mencapai rupa tujuan, yang pertama membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang di mainkan, kedua membantu adanya hubungan antar peranan di dalam sebuah lakon.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 758), kostum adalah pakaian khusus yang dimiliki perorangan, atau rombongan, kesatuan, kesebelasan, dalam suatu upacara, pertunjukan dan sebagainya. Menurut Harymawan (1998: 127), kostum merupakan segala sandangan dan perlengkapannya (aksesoris) yang dikenakan didalam pentas.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwasanya kostum merupakan suatu pakaian yang dimiliki seseorang dengan kelengkapan tertentu untuk sebuah acara ataupun pertunjukan. Berikut ini adalah beberapa bagian dari kostum yang akan digunakan, yakni:

a. Lurik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 888), lurik diartikan sebagai kain tenun yang coraknya bergaris, pada umumnya berwarna gelap, cokelat, biru tua, dan hijau. Sementara itu, menurut

Puspita (2009: 8), kain lurik merupakan salah satu kain tenun sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis namun memiliki sarat akan makna pesan budaya.

Dalam bahasa Jawa kuno *lorek* berarti *lajur* atau *garis*, *belang* dan dapat pula berarti *corak.* Maka dari itu, dapat dipahami mengapa di Jawa Tengah dan Jawa Timur kain tenun bercorak *lajur* atau *lajuran* dan belang-belang, akhirnya dinamakan *kain lurik*, berasal dari kata *lorek.* Mungkin karena corak kotak-kotak terdiri dari *garis-garis yang bersilang*, maka corak *kotak-kotak* atau *cacahan* dinamakan pula *lurik.* Corak *cacahan* pada *lurik* pada umumnya berukuran kecil (Djoemena, 2000: 31).

Menurut Djoemana (2000: 60) corak terbagi atas beberapa jenis, antara lain seperti:

a. Corak Udan Liris merupakan jenis yang akan digunakan untuk kostum pergelaran, Udan liris berarti hujan gerimis. Karena hujan mempunyai konotasi mendatangkan kesuburan, maka motif ini merupakan lambang kesuburan dan kesejahteraan. Oleh sebab itu pula, motif udan liris merupakan salah satu motif yang dipakai penguasa, dengan harapan agar si pemakai diberkati oleh Yang Maha Kuasa membawa kesejahteraan bagi para pengikutnya.
b. Corak Sapit Urang yang berarti jepit udang, merupakan simbolis siasat perang yaitu dimana musuh dikelilingi atau dikepung dari

samping dan kekuatan, komando menyerang berada di tengah-tengah.

c. Corak Tuluh Watu diartikan sebagai batu yang bersinar dan dianggap bertuah sebagai penolak bala.

Menurut Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan (2018: 129-131), busana memiliki fungsi antara lain seperti menciptakan keindahan penampilan, membedakan satu dengan yang lainnya, menggambarkan karakter tokoh, memberi ruang gerak, dan memberi efek dramatis.

2. Aksesoris

Aksesoris adalah perlengkapan dari busana. Pemakaian aksesoris gelang dan kalung tentunya akan menyesuaikan dengan busana yang dikenakan (Riantiarno, 2011:176). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 31), aksesoris adalah hiasan atau barang tambahan yang berguna sebagai pelengkap.

Menurut Astono *et al.* (2008: 57) , aksesoris adalah perlengkapan busana seperti giwangan, kalung, gelang, cundhuk, dan jungkat yang digunakan untuk menambah keindahan suatu pertunjukan.

Dari pemaparan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya aksesoris merupakan pelengkap dari suatu busana yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan, untuk menambah suatu nilai keindahan pertunjukan.

E. Tata Rias Wajah

Pada pembahasan ini akan membahas mengenai dua jenis rias, yakni tata rias karakter dan tata rias panggung.

1. Tata rias karakter merupakan tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua. Mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga. Tokoh tersebut memiliki latar Suku Dayak Kalimantan yang memiliki tradisi memanjangkan telinga (Rosari, 2013: 271).

   Menurut Paningkiran (2013: 11,94), *make up* karakter adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa, sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankan. *Make up* karakter tiga dimensi adalah *make up* yang mengubah bentuk/wajah penampilan seseorang dari hal umur, suku, bangsa dengan cara dioleskan, disuapkan dengan baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja. *Make up* ini berbentuk gradasi, sehingga tiap lekukan dan tonjolan dapat diraba dan dirasa. Sehingga dapat terlihat jelas dari sudut manapun. *Make up*karakter tiga dimensi menggunakan bahan cair, krim, atau padat yang dapat dioleskan

ataupun melalui proses dicetak terlebih dahulu, seperti penggunaan lateks.

2. Tata rias panggung merupakan *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran dipanggung (Thowok, 2012:12). Sedangkan menurut Apsari (2003: 4) rias wajah panggung adalah rias wajah dengn menekan pada efek-efek tertentu, supayaperhatian terkhusus tertuju pada wajah.

   Tata rias panggung merupakan salah satu sarana penunjang dalam sebuah pertunjukan, baik itu untuk seni drama, seni tari, ketoprak maupun pertunjukan wayang orang (Nuraini, 2011: 45).

Dapat disimpulkan, bahwasanya tata rias karakter merupakan tata rias yang mengubah penampilan wajah menjadi suatu tokoh baru, sedangkan tata rias panggung merupakan tata rias yang digunakan dalam suatu pertunjukan yang menggunakan efek tertentu agar fokus berada pada riasan wajah.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran atau Seni Pertunjukan

   Menurut Rosari (2013: 216-217), seni pertunjukan adalah seni yang memadukan berbagai bentuk seni untuk dipertunjukkan kepada penonton, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seni pertunjukan yang akan digunakan kali ini adalah seni teater. Seni teater berarti seni yang memadukan musik, tari, sastra dan seni rupa. Menurut

Sulastianto *et al.* (2007: 149), pergelaran adalah suatu karya yang dipentaskan pada suatu panggung dan diapresiasi oleh banyak orang.

Dapat disimpulkan bahwa pergelaran merupakan suatu karya yang ditampilkan didepan banyak orang, dengan tujuan untuk memperoleh apresiasi banyak orang.

2. Tata Panggung

Menurut Rosari (2013: 169), panggung yaitu tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor di tampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah senua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang di tampilkan, untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Jenis panggung yang sering digunakan misalnya panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung *arena*. Dengan memahami panggung inilah penata panggung dapat merencanakan karyanya berdasar lakon yang akan di sajikan dengan baik.

Pentas yang digunakan nantinya akan berbentuk *Procenium.* Panggung yang dibuat dimana penonton menyaksikan aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium (prosceniumarch).* Oleh karena itu, panggung ini disebut juga panggung bingkai. Bingkai yang dipasangi layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang

menyaksikan pertunjukan dari satu arah dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilkukan tanpa sepengetahuan penonton (Rosari, 2013: 170).

Menurut Margono *et al.* (2007: 115), pentas *procenium* adalah sebuah panggung yang biasanya terdapat dalam pertunjukan konvesional. Ruangan tempat pertunjukan terbagi menjadi dua bagian, yaitu ruangan pentas dan penonton. Diantara kedua ruangan dibatasi oleh layar depan yang dibuka ketika pertunjukan berlangsung.

Dapat disimpulkan bahwa panggung merupakan suatu area yang mana menjadi lokasi untuk sebuah pertunjukan yang akan berlangsung. Panggung yang akan digunakan berjenis *procenium* yang mana antara ruang penonton dan pentas hanya dibatasi oleh tirai atau layar.

3. Tata Cahaya

Lighting Merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung (Martono, 2009:1).

Tata sinar bertujuan untuk menerangi/menyinari pelaku dan tempat khusus yang harus ditonjolkan, menciptakan suasana alam, melukis dekorasi, membantu mewujudkan penjiwaan (Harymawan, 1988: 73-74).

a. Lampu

Merupakan salah satu unsur rancangan yang sangat bernilai bagi seorang seniman. Bagi beberapa perancang panggung, lampu

menempati urutan pertama. Dengan kemahiran memainkan warna, cahaya terang dan gelap, lampu sangat kuat membantu menyusun nada, massa, garis-garis elemen adegan dan dengan demikian dapat menumbuhkan nilai *dramatic* (Padmodarmaya, 1988:118).

b. Jembatan Lampu

Umumnya gedung-gedung teater modern selalu dilengkapi dengan jembatan lampu. Tempat kedudukan jembatan lampu ini berada tepat dibelakang tiser. Memiliki lebar lebih kurang 0,60 m dan panjang jembatan beberapa puluh sentimeter lebih dari panjang proscenium ke samping kiri dan kanan panggung. Kecuali untuk menggantung lampu-lampu, jembatan lampu juga untuk menggantung kain border kesatu. Jembatan lampu ini tergantung pada dua pasang tali/kawat (slink) pada sistem bandul keseimbangan, sehingga jembatan lampu dapat dinaik-turunkan menurut kebutuhan. Jembatan ini dibuat dari kerangka besi/baja yang kuat untuk dimuati oleh border, lampu-lampu dan dua orang operator. Biasanya gerak turun-naiknya jembatan ini dilakukan dengan mesin listrik (Padmodarmaya, 1988: 90).

c. Jenis jenis lampu

1) Backlite Reflector

Reflektor yang khusus digunakan pada lampu yang ditembakkan kearah background (Adimodel, 2009: 10).

2) Continuous Head

Lampu yang menghasilkan cahaya secara kontinyu (terus-menerus). Biasa digunakan untuk penerangan video (Adimodel, 2009:10).

3) *Barn Door*

Digunakan untuk mengonsentrasikan arah lampu kebagian bagian tertentu (Adimodel, 2009:11) .

4) *Projection Snoot*

Semacam snoot yang memiliki lensa proyeksi didalamnya. Digunakan untuk memproyeksi bentuk-bentuk bayangan seperti kisi-kisi, tekstur, dan sebagainya (Adimodel, 2009:11).

5) *Reflector*

Aksesoris yang digunakan untuk memantulkan cahaya (Adimodel, 2009:13).

6) *Filter/Gel*

Lembaran plastik yang transparan dan berwarna-warni, digunakan untuk memberi warna pada cahaya (Adimodel, 2009:13).

Dapat diartikan bahwa tata cahaya merupakan suatu teknik pentas yang bertujuan untuk ditonjolkan, menciptakan suasana alam, melukis dekorasi, membantu mewujudkan penjiwaan.

4. Tata Suara

Menurut Rosari (2013: 217), tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara

sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukan teater.

Musik merupakan suatu yang diperdengarkan untuk menambah daya dan pengaruh imajinasi penonton. Musik ini membantu aktor membawa warna dan emosi dalam peranannya dalam adegan (Harymawan, 1988: 162). Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama (Kusdinar, 2014: 1).

Simpulan dari pemaparan diatas, bahwasanya tata suara atau musik merupakan bagian penambahan daya irama, lagu, dan keharmonisan alat tertentu, yang kemudian diperdengarkan untuk menarik minat penonton dan mendukung suasana aktor saat berperan.