

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Sinopsis ikhtisar karangan ilmiah yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu atau biasa disebut ringkasan (Johns, 1980: 163). Sinopsis adalah tulisan yang memuat latar belakang proses penciptaan suatu karya seni tari, ide (gagasan awal). Gerak, dan bentuk tari yang dipilih sebagai media ungkapan estetis atau idenya. Dalam dunia seni tari sinopsis menjadi sarana yang diharapkan memberikan kejelasan kepada penonton (pembaca) mengenai isi tarian yang hendak disajikan (Astono et.al, 2007: 23).

Sinopsis biasa disebut juga dengan ringkasan novel adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu (Untoro dan Tim Guru Indonesia, 2011: 226). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah ringkasan atau inti dari suatu cerita yang ditulis untuk memudahkan pembaca maupun penikmat untuk mengetahui alur cerita.

2. Sinopsis Cerita

Cerita Hanoman Duta hasil karangan dari Bapak Agus Prasetya selaku sutradara menceritakan tentang Prabu Rahwana berhasil menculik Dewi Sinta sesampainya di Alengka Dewi Sinta ditempatkan di Taman Argasoka dibawah pengawasan Dewi Trijata kemenakannya. Sementara itu Raden Ramawijaya terus mencari istrinya yang hilang dan sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik raja Alengka bernama Prabu Rahwana. Setelah membangun perkemahan di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Anoman untuk menjadi duta, menemui Dewi Sinta di Kerajaan Alengka.

Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Anoman. Rama kemudian menyadarkan Anggada, bahwa nanti akan ada tugas penting lainnya untuk Anggada. Perjalanan Anoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Rahwana . Anoman dirayu, dan diberi hidangan buah-buahan beracun. Akibatnya Anoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Rahwana. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh *Begawan Maenaka* (Gunung), saudara tunggal bayu-nya, sehingga dapat sampai ke negeri Alengka.

Sesampainya di Alengka, Anoman pergi ke Taman Argasoka 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, Anoman sengaja membuat dirinya ditangkap. Peristiwa penyusupan itu membuat Rahwana marah, maka ia memerintahkan Indrajit untuk menangkap dan membakar hidup-hidup.

Setelah Anoman dibakar, ia berhasil melepaskan diri dari ikatan dan berlompatan kesana-kemari, dengan kesaktiannya membakar Keraton Alengka karena setiap helai bulunya berubah menjadi api. Pada saat Anoman terbang kesana kemari keseluruh angkasa, maka negeri Alengkapun menjadi lautan api. Setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya untuk menyerahkan Tusuk Rambut milik Dewi Shinta sebagai balasan tanda kesetiaanya kepada Raden Ramawijaya (Agus Prasetya, 2018)

3. Petruk

Dalam pertunjukan wayang *purwa*, baik wayang kulit maupun wayang orang. Petruk ditampilkan tengah malam, ketika penonton mulai mengantuk. Dengan kemunculan Petruk itu dipastikan semua penonton menyambut dengan antusias. Dia memukau, gemar bersenang-senang, spontan, dan imajinatif. Petruk dapat bergaul dengan siapapun (John KRMT: 136).

Petruk mempunyai umur yang panjang. Dalam kisah Ramayana dan mahabarata, ia selalu menyertai ksatria-ksatria yang baik budinya. Petruk selalu hidup dalam kesederhanaan, bertempat tinggal didesa dan hidup bersama rakyat kecil. Di tempat tersebut, ia didaulat sebagai seorang lurah, maka ia sering di panggil dengan nama Ki Lurah Petruk. Pekerjaan utamanya adalah mengasuh, memberi nasehat dan mendampingi ksatria-ksatria apabila sedang

bertapa di hutan. Pengalaman hidup Petruk ketika masih muda sama dengan gareng, semar dan bagong disebut dengan punakawan, yang berarti pelayan yang bisa mengerti dan dapat dipercaya. Petruk adalah seorang yang mahir menyanyi, menari, dan mempunyai kecerdasan di atas rata-rata saudaranya. Apabila ksatria yang diikutinya sedang mengalami kesedihan, ia begitu pandai membuat suasana menjadi ceria kembali. Petruk dikenal suka bercanda agak keterlaluan, usil dan pandai mengambil hati. Petruk juga mempunyai kedekatan psikologis dengan banyak ksatria. (Susilamadya, Sumanto 2014: 250)

Petruk mempunyai badan yang serba *kendor/rilleks*, tanganya panjang, hidungnya panjang, kakinya panjang, lehernya panjang, roman mukanya selalu gembira dan tertawa. Oleh karena itu nama punakawan ini disebut juga *kantong bolong*, yang bermakna *kantong* = saku, tempat; dan *bolong*, = lobang, bocor. Berarti semua apa yang dimasukan terus hilang jatuh tidak berbekas. Sehingga dengan demikian bentuk dan wujud punakawan Petruk ini mempunyai makna/sebagai simbol/lambang manusia yang selalu menganggap bahwa semua persoalan serba ringan/rileks. Tidak mudah tersinggung dan tidak pernah terombang-ambing oleh situasi yang bagaimanapun juga. Di dalam istilah sekarang sikap semacam ini disebut “*stel laras*” artinya segala sesuatu tidak di “*stel kenceng*”. Akan tetapi apabila menghadapi setiap persoalan selalu di *stel* dan diselaraskan dengan situasi dan kondisi serta dihadapi secara santai dan tenang (Widyawati, 2011: 67).

B. Pengertian Karakter

Karakter merupakan nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang mencakup perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, kecenderungan, potensi, nilai-nilai dan pola-pola pemikiran (Kurniawan, 2016: 28).

Karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Sedangkan, pendapat menurut Koesoema Doni A. (2007: 89) memahami bahwa karakter sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai ciri, atau karakteristik, atau gaya, atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan misalnya keluarga pada masa kecil, juga bawaan dari lahir (Mu'in 2016: 160)

Dari simpulan di atas bisa disimpulkan bahwa karakter adalah watak atau sifat dari diri seseorang atau suatu kepribadian yang membedakan antara individu satu dengan individu lain.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru (Yuliarma 2016: 136). Sedangkan menurut Triyanto (2012: 34) Sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk desain aksesoris. Dengan sumber ide, bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah direalisasikan. Sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita yang dapat berupa berbagai macam flora, fauna, bentuk geometris, bentang alam, peristiwa bahkan mimpi. Sumber

ide adalah kristalisasi jawaban sementara berupa keinginan atau harapan yang muncul dari pikiran seseorang yang berhubungan dengan pemecahan suatu masalah (Subagyo 2007: 21).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu acuan yang dapat digunakan atau sebagai patokan seseorang untuk menciptakan suatu karya maupun desain baru.

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 *distorsi*.

a. Teori *Stilisasi*

Stilisasi adalah proses menggayakan objek, merubah bentuk, dan menyederhanakan bentuk tanpa mengubah karakter bentuk aslinya (Ana 2016: 20). Sedangkan menurut Yuliarma (2016: 157) *stilisasi* adalah desain yang dibuat dengan cara mengubah atau menyederhanakan bentuk aslinya menjadi bentuk yang mengikuti imajinasi, namun desain tersebut tidak menghilangkan bentuk dasar secara keseluruhan. Selain itu ada juga tujuan *stilisasi* adalah menciptakan dekorasi suatu benda sehingga terlihat lebih indah dan menarik serta mengubah sifat permukaan benda menjadi lebih baik dengan mutu benda yang meningkat.

Stilisasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Proses stilisasi dalam membuat aksesoris dapat dilakukan dengan cara menambahkan detail satu demi satu sehingga menghasilkan berbagai macam bentuk yang rumit (Triyanto, 2012: 46).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *stilisasi* adalah proses mengubah, menambahkan maupun menyederhakan suatu bentuk gambaran maupun benda ke bentuk yang lebih rumit maupun ke bentuk yang diinginkan dengan tidak menghilangkan karakter aslinya.

b. Teori Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (Kartika, 2004: 42). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *distorsi* yaitu proses pengembangan dengan cara menyangatkan pada bentuk maupun objek dan menekankan pada pencapaian karakter.

c. Teori Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar (Kartika, 2004: 43). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Transformasi* adalah pengembangan sumber ide dengan cara memindahkan wujud ataupun

figur ke objek yang akan digambar yang menekankan pada pencapaian karakter.

d. *Teori Disformasi*

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 (Kartika, 2004: 43). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *disformasi* adalah pengembangan sumber ide dengan cara mengubah suatu wujud atau objek dan hanya mengambil unsur tertentu untuk mewakili karakternya.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat, yaitu *stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi*.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan. Desain dibuat dalam bentuk gambar yang mudah dipahami oleh yang berminat mempelajarinya. Para pembuat desain, disebut *desainer*, yang umumnya merupakan orang profesional yang mahir dalam bidang tertentu (Nurhadiat, Dedi 2004: 60). Desain merupakan kata baru peng-Indonesian dari kata *design* (bhs. Inggris) istilah ini merupakan pengilmuan kata merancang yang penggunaanya dinilai terlalu umum dan kurang mewadai aspek

keilmuan secara formal (Riantiarno, N 2011: 01). Sedangkan menurut (Yuliarma, 2016: 2) desain adalah susunan unsur unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, ukuran dan tekstur yang mengikuti prinsip desain sehingga menghasilkan karya yang bernilai estetis, fungsional, ergonomis dan ekonomis.

Idayanti (2015: 11) menjelaskan bahwa desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pikiran, pertimbangan, perhitungan, cita rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan maupun karya yang dibuat seseorang yang nantinya akan diwujudkan menjadi nyata.

3. Unsur Desain

Menurut Ermawati, Izwerni, Nelmira (2008: 201) unsur-unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur di sini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat dengan unsur visual. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value* dan warna. Melalui unsur-unsur visual inilah seorang perancang dapat mewujudkan

rancangannya. Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

a. Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu :

1) Garis lurus 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.

2) Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

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

c. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam

suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Ada beberapa jenis bentuk, yaitu:

1) Bentuk Naturalis

Bentuk naturalis atau bentuk organik adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam

2) Bentuk Geometris

Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur. Contoh dari bentuk geometris adalah bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya

3) Bentuk Dekoratif

Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilisasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya

4) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun.

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

maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik, misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau asesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

- e. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.
- f. *Value* (Nada Gelap dan Terang) benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.
- g. Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna

cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna (Ernawati, et al. 2008: 201).

Warna adalah salah satu unsur yang paling menonjol dalam desain. Warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Unsur warna menjadikan desain terlihat lebih menarik karena dapat mengungkapkan suasana, perasaan, sifat, dan watak yang berbeda (Imawati Zanifa 2015: 111). Terdapat 5 klasifikasi warna yaitu: warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, dan warna kuartier. Masing-masing mempunyai kelompok nama-nama warna:

1) Warna Primer

Warna primer disebut warna pertama atau pokok karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Warna primer disebut warna pokok karena warna tersebut digunakan sebagai pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Nama-nama warna primer tersebut adalah: biru, merah, kuning

2) Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer/pokok/pertama. Nama-nama warna sekunder adalah: jingga, ungu, hijau

3) Warna Intermediate

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna Intermediate adalah: kuning hijau, kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru violet, dan biru hijau

4) Warna Tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier adalah: coklat kuning, coklat merah, dan coklat biru

5) Warna Kuarter

Warna kuarter atau warna keempat, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama-nama warna kuarter adalah: coklat jingga, coklat hijau, coklat ungu (Nugroho, 2015: 33-36).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain meliputi: garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat, gelap terang dan warna yang dikombinasikan agar mendapatkan hasil yang sempurna saat pembuatan desain sehingga dapat dipahami oleh semua orang.

3. Prinsip-prinsip Desain

Bestari (2011: 17-18), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan kesatuan. Adapun menurut Idayanti (2015: 22-24), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, aksen atau pusat perhatian,

kesatuan, dan harmoni. Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 214) mendefinisikan bahwa seetiap unsur-unsur desain disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah rancangan yang indah., untuk membuat susunan unsur yang indah maka diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain sebagaimana sudah terpisah-pisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip ini yaitu harmoni, proposi, *balance*, irama, aksen dan *unity*. Penggolongan prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

a. Keselarasan (Harmoni)

Ernawati, Izwerni, & Nelmira (2008: 211) mendefinisikan harmoni yaitu 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 yang lain dalam suatu benda atau karya yang akan maupun sudah terealisasi.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Hestiworo & Winarti (2013: 84) bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis. Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang. Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan.

Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

Keseimbangan/*balance* dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan apabila terdapat kesamaan baik bentuk , ukuran dan warna pada bagian sebelah kanan maupun bagian sebelah kiri. Keseimbangan simetris ini memberikan kesan rapi.

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetris lebih terlihat lembut dan bervariasi, terutama sesuai untuk bahan-bahan yang lembut.

c. Irama (Ritme)

Irama juga biasa disebut sebagai perasaan gerakan dari organisasi unsur-unsur desain. Gerakan yang berbeda-beda namun memiliki ritme atau irama yang sama. Irama menekankan arah, mempengaruhi ukuran, dimana irama tersebut ditempatkan. Penggunaan garis-garis lengkung sangat mudah mendapatkan irama (Hestiworo & Winarti 2013: 87).

d. Proporsi

Ernawati, Izwerni & Nelmira (2008: 211-212) menjelaskan bahwa 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.

e. Pusat perhatian/Aksen

Dalam desain, pusat perhatian/aksen dapat diartikan sebagai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya (Hasanah, Melly, dan Noerharyono, 2014: 91-98).

f. *Unity*

Himawan dan siti (2014: 57) mendefinisikan *unity* atau kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara unsur pendukung karya, sehingga keseluruhan dapat menampilkan kesan tanggapan secara utuh

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.

E. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Kostum

Segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas (Rosari, Renati W. 2013: 113). Kostum merupakan segala sandangan dan perlengkapannya yang dikenakan di dalam pentas (Harymawan, RMA 1988:

127). Menurut Ernawati, Izwerni & Weni (2008: 23) kata busana diambil dari bahasa Sansakerta "bhusana". Namun dalam bahasa Indonesia terjadi pergeseran arti busana menjadi padanan pakaian. Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi si pemakai.

Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

a. Mencitrakan keindahan penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan drama menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasikan tokoh dengan mudah.

c. Menggambarkan Karakter Tokoh

Fungsi penting busana dalam drama adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan

melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

d. Memberi Ruang Gerak Pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.

e. Memberikan Efek Dramatik

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam *lakon*. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana (Santosa, E. Dkk, 2008: 310)

Dari paparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah perlengkapan yang dikenakan pada saat pementasan mencakup asesoris dan segala perlengkapan yang dipakai maupun digunakan.

2. Lurik

Kain tenun Lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatanya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna dan budayanya. Kombinasi warna lurik yang sederhana dengan warna berulang-ulang, menjadikan lurik mempunyai warna yang khas apalagi kini telah banyak penenunan yang menggunakan warna-warna yang lebih cerah dan khas (Puspita 2009: 08). Kain Lurik

merupakan kain serba guna, selain digunakan untuk kebutuhan pakaian sehari-hari maupun sebagai alat pembawa beban gendong, kain ini pun digunakan untuk perlengkapan *interior* rumah. Semakin lama usia kain lurik teksturnya akan semakin lembut dan semakin nyaman dikenakan (Gunawan dkk, 2009: 104). Sedangkan 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).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan warisan kekayaan budaya Indonesia yang merupakan kain serba guna yang digunakan untuk kebutuhan pakaian sehari-hari yang mempunyai banyak motif dan makna.

4. Aksesoris

Aksesoris adalah pakaian-pakaian yang melengkapi, yaitu bagian-bagian kostum yang bukan pakaian-pakaian dasar atau yang belum termasuk 1,2,3,4 tetapi dapat ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter atau tujuan-tujuan lain (Harymawan, RMA 1993: 134).

Menurut Astono et.al (2006: 58), aksesoris adalah perlengkapan busana seperti *giwang*, kalung, gelang dan lain-lain untuk menambah keindahan suatu pertunjukan. Sedangkan menurut Febriana (2019: 2.2.8), aksesoris merupakan alata atau barang yang ditambahkan pada kostum dapat berupa sabuk, jubah, topeng, kacamata, dan lain-lain. Asesoris tersebut dapat berfungsi untuk sekedar melengkapi kostum agar terlihat lebih keren, untuk melindungi tubuh, atau untuk senjata. 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*, *m sumping waderan*, *sumping surengpati*, *sumping sekar kluwih*
- d. Gelang tangan atau *kelat bahu* yaitu *kelat bahu nagamangsa*, *kelat bahu dua nagamangsa* *kelat bau candakirana*.
- e. Gelang kaki yang biasa disebut *kroncong* biasanya menggunakan motif naga atau *gana*.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris yaitu perlengkapan kostum yang dipasang atau dikenakan dengan tujuan untuk memberikan efek dekoratif serta berfungsi untuk melindungi tubuh.

F. Tata Rias Wajah

Tata rias adalah salah satu sarana penunjang dalam sebuah pertunjukan, baik itu untuk seni *fashion show*, seni drama, seni tari, ketoprak maupun pada pertunjukan wayang orang. Seperti yang diketahui bahwa tata rias adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran diatas panggung (Nuraini, 2014: 45). Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan. Tata rias memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada para pemain hingga terbentuk dunia panggung dengan suasana yang kena dan wajar (Harymawan, RMA 1993: 134).

Menurut Kustanti, H. Dkk. (2008: 452), tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make-up* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat *fresh*. Tata rias secara umum dapat dibagi menjadi dua tahapan yaitu riasan dasar dan riasan dekoratif. Riasan dasar berfungsi sebagai *make-up* dasar yang dapat dilengkapi dan disempurnakan dengan riasan dekoratif.

Berdasarkan kegunaan atau penerapan tata rias sesuai jenisnya, tata rias dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Tata Rias Panggung

Tata rias panggung adalah tata rias yang bertujuan untuk memperjelas wajah pemain agar bisa dilihat dari jauh (Riantiarno N, 2011: 167). Selain

itu menurut Kustanti, H. Dkk. (2008: 487), tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Menurut Thowok (2013: 13-14), tata rias wajah panggung atau *stage make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran dipanggung harus sesuai peran dalam pertunjukan, stage make-up dapat dibedakan atas rias wajah karakter, fantasi, horor, komedi, teater dan ras. Ciri-ciri *stage make-up* adalah garis-garis wajah yang tajam, pilihan warna yang mencolok dan kontras, alas bedak yang digunakan lebih tebal. Thowok (2013: 19-22), menguraikan beberapa prinsip dasar dari rias wajah karakter yang akan direalisasikan sebagai berikut:

1. Jarak panggung dengan penonton berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan.
2. Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung.
3. Media yang digunakan untuk pertunjukan. Media pertunjukan berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias

wajah tidak terlalu tebal, akan tetapi pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup, menuntut rias wajah yang lebih tebal.

4. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rias panggung yaitu tata rias yang mempertimbangan *lighting* serta mempertimbangkan jarak antara penonton dengan panggung, tata rias panggung harus tebal dan tegas agar terlihat saat dilihat dari jarak jauh.

2. Tata Rias Karakter

Rias karakter adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya (Paningkiran, Halim 2013: 10). Sedangkan menurut Riantiarno (2011: 167) Tata rias karakter bertujuan memperjelas karakter pemain. Misalnya menjadi tua, jelek, penuh keriput. Lebih dari itu tata rias karakter dapat juga mengubah wajah seseorang menjadi buruk seperti pada *film mission impossible*. Wajah bisa berubah-ubah, dicetak, digambar, atau bahkan dibuat seperti binatang dari sasaran apa yang akan dibuat. 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 (Santoso, 2008: 277). Kustanti (2008: 501) menguraikan beberapa ciri-ciri dari rias wajah karakter yang akan direalisasikan sebagai berikut: 1. Memiliki garis-garis wajah yang tajam, 2. Warna-warna yang dipilih harus tajam dan mencolok, 3. Alas bedak yang digunakan harus tebal.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rias karakter adalah tata rias yang digunakan untuk menunjang penampilan dengan mengubah bentuk muka ataupun memperjelas tata rias wajah dengan menonjolkan karakter tokoh yang akan ditampilkan.

G. Pergelaran

Arti pertunjukan dalam dunia seni pertunjukan adalah mempergelarkan atau menyajikan karya seni dihadapan masyarakat yang menyaksikannya. Bentuk penyajiannya bermacam-macam, baik secara perorangan maupun kelompok (Tyas Andijaning, 2007: 150). Sedangkan menurut Harymawan (1988: 02), pertunjukan adalah segala tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak, misalnya wayang *wong*, ketoprak, reog, dan sebagainya.

Menurut Kemendikbud (2013: 344), pertunjukan merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, termasuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan yaitu suatu karya seni yang di gelarkan atau dipertontonkan di depan banyak orang. Jenis pertunjukan yang kita angkat yaitu teater tradisi yang mengangkat unsur tekno namun tetap tidak meninggalkan unsur tradisi dengan presentase tekno 60% dan tradisional 40%.

1. 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, R. et al. (2007: 50), tata panggung adalah media utama sebagai tempat pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang *representative* artinya kelengkapam panggung yang menunjang keperluan artistik sebuah pementasan akan memberikan kenyamanan pada penonton sebagai *apresiator*, sehingga komunikasi estetik akan terjadi dengan baik.

Tata panggung yang kita gunakan yaitu prosenium, biasanya juga menggunakan ketinggian atau panggung, sehingga lebih tepat kalau dikatakan panggung prosenium. Hubungan antara panggung dengan auditorium dipisahkan atau dibatasi dengan dinding dan lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium yang berupa garis lengkung atau garis lurus dapat kita sebut *plengkung* prosenium.

Anatomi panggung prosenium *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 balkon, 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 atau 100 cm dari lantai auditorium, luas panggung ideal berkisar 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*

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.

2. Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi

menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Martono, Hendro 2010: 1). Tata cahaya berfungsi memberi penerangan diatas panggung dan membantu memperkuat atau mengangkat suasana (Tim Guru Eduka, 2018: 498)

Santosa (2008: 331) menjelaskan bahwa tata lampu pada pementasan teater mempunyai arti penting. Tata lampu berfungsi untuk membangun suasana. Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Berdasarkan jabaran teori diatas yang telah dipaparkan lighting atau tata cahaya adalah sebuah penyinaran dipanggung yang bertujuan untuk membangun suasana. Satoto (2012: 19-20) menjelaskan bahwa seni tata lampu juga sering disebut seni tata sinar. Tujuan dari tata sinar adalah: 1) menerangi dan menyinari aktor/aktris. 2) mengingat efek penyinaran alami. 3) membantu melukiskan dekor. 4) membantu menguatkan karakter tokoh dalam segmen tertentu. Tata sinar harus mampu menghidupkan pentas termasuk aktor/ aktris.

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.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya adalah suatu kebutuhan seni pertunjukan yang mencakup pencahayaan yang berfungsi untuk memberi penerangan dan meperkuat atau mengangkat suasana yang ada dalam pertunjukan tersebut.

3. Tata Musik

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

Pengertian musik sendiri menurut Rosari (2013: 149) 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. Adapun musik yang digunakan yaitu gamelan dan *keyboard*. Menurut Lisbijanto (2013: 16-17), gamelan merupakan seperangkat alat musik yang menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Berasal dari bahasa jawa, *gamel* yang berarti memukul atau menabuh. Gamelan sebagai bentuk kesenian yang mengiringi tarian maupun tembang yang di mainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan. Alat musik pengiring instrumen gamelan terdiri dari *kendang*, *bonang*, *panerus*, *gender*, *gambang*, *suling*, *siter*, *clempung*, *slenthem*, *demung*, *saron*, *kenong*, *kethuk*, *javan*, *kempyang*, *kempul*, *peking*, dan *gong*.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tata musik adalah Suatu bunyi dalam bentuk lagu maupun komposisi yang berfungsi untuk

menghidupkan suasana dan membangkitkan daya bayang penonton agar ikut merasa terbawa dalam cerita lewat tata musik yang ada.