

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis Maha Satya di Bumi Alengka**

Maha Satya di Bumi Alengka merupakan serangkaian cerita dari *epos* Ramayana. Menurut Purwadi (2004: v), Hanoman Duta ini sendiri mengisahkan kejujuran, ketulusan dan kepahlawanan yang dipersonifikasikan oleh Rama dan Sinta melawan pengkhianatan, penggelapan dan penculikan yang diwakili Dasamuka. Nafsu angkara murka akhirnya dikalahkan oleh jiwa mulia Rama dan Sinta. Menurut Moehkardi (2011: 202) *epos* Ramayana ini berkisah tentang perang abadi kebaikan melawan kejahatan antara Rahwana dan Rama yang sebenarnya. Penculikan yang dialami Dewi Sinta oleh Rahwana ini karena hal kecongkakan Rama.

Ramayana versi Rajagopalachari (2013: 465) menceritakan Rama yang memiliki seorang istri yaitu Dewi Sinta saat memenangkan sayembara. Kemudian ada seorang raja Alengka yang mendambakan seorang Dewi Sinta untuk menjadi istrinya. Kemudian raja Alengka yaitu Rahwana menculik Dewi Sinta kemudian Rama mengutus para Wanara untuk mengambil kembali Dewi Sinta di tanah Alengka untuk kembali ke Ayodya. Cerita yang diangkat berjudul Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” ini, Nayaka Eka memiliki peran sebagai prajurit Rahwana yaitu raja Alengka yang memiliki sifat agresif, kejam namun sangat nasionalisme dan setia kepada Alengka. Membantu menumpas musuh yang ingin mengganggu ketenangan kerajaan Alengka hingga titik darah penghabisan.

## B. Sumber Ide

### 1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide merupakan sarana terwujudnya bentuk desain menjadi mudah direalisasikan. Sedangkan menurut Widarwati (2008: 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 di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah rancangan atau gagasan yang dapat memunculkan ide baru.

### 2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide memiliki beberapa teknik antara lain:

#### a. *Stilisasi*

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 17), *stilisasi* merupakan pengayaan dengan mengubah bentuk objek yang menjadi sumbernya dengan pertimbangan keindahan. Kemudian menurut Kartika (2017: 39), *stilisasi* adalah pengayaan sebuah untuk mencapai suatu bentuk keindahan. Kemudian menurut Triyanto (2018: 46), *stilisasi* adalah pengayaan suatu objek dengan cara menambahkan objek satu per satu sehingga menghasilkan berbagai macam bentuk yang semakin rumit.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *stilisasi* adalah pengayaan suatu obyek dengan cara

menambahkan obyek satu per satu sehingga menghasilkan berbagai macam bentuk yang makin rumit.

b. *Distorsi*

Menurut Kartika (2017: 39), *distorsi* merupakan penggambaran bentuk dengan menekankan pencapaian karakter dengan cara menyangatkan objek yang digambar. Menurut Triyanto (2018: 48), *distorsi* merupakan penggambaran bentuk dengan menyangatkan obyek dengan memfokuskan pada sumber ide dan mengolah dengan kreativitas penulis untuk mencapai karakter.

c. *Transformasi*

Menurut Kartika (2017: 39), *transformasi* yaitu penggambaran bentuk dengan menekankan pencapaian karakter dengan cara memindahkan obyek lain ke obyek gambar. Menurut Triyanto (2018: 49), *transformasi* adalah penggambaran bentuk dengan menekankan pencapaian karakter dengan cara memindahkan obyek lain ke obyek gambar.

d. *Disformasi*

Menurut Kartika (2017: 40), *disformasi* yaitu penggambaran bentuk dengan menekankan pada interpretasi karakter dengan cara menggambar dengan hanya sebagian yang mewakili obyek yang akan digambar. Kemudian menurut Triyanto (2018: 50), *disformasi* adalah penggambaran bentuk dengan menekankan pada interpretasi karakter

dengan cara menggambar dengan hanya sebagian yang mewakili obyek yang akan digambar.

### C. Desain

Menurut KBBI (2008: 346), desain merupakan kerangka bentuk, rancangan dan motif serta corak. Sedangkan menurut Buchori (2006: 20), desain adalah upaya mencari inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang berdasarkan efisien dan memenuhi kriteria. Menurut Marwanti (2000: 3), desain merupakan rancangan gambar yang akan dilaksanakan terbentuk dari susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan pengertian desain yaitu sebuah rancangan untuk membentuk obyek baru.

#### 1. Unsur Desain

Unsur- unsur dibuat untuk mewujudkan sebuah citra tertentu sesuai pesan yang ingin disampaikan pada karya tersebut. Dan berikut unsur-unsur desain:

##### a. Garis

Garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar (Rahmida *et al.* 2006: 5). Setiap goresan garis memiliki makna tersendiri, berikut jenis-jenis garis dan maknanya:

- 1) Garis lurus vertikal dan horisontal: tenang, stabil.
- 2) Garis keras: kuat, meyakinkan dan tegas.
- 3) Garis putus: gelisah
- 4) Garis lengkung: lamban, berirama dan santai.

- 5) Garis silang: tegang dan ragu
- 6) Garis bersudut: tajam, keras dan kejam.

Menurut Kartika (2017: 37), garis bukan hanya dua titik yang saling dihubungkan saja, namun juga sebagai simbol emosi pada tiap goresannya. Sedangkan menurut Marwanti (2000: 7), garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Garis lurus vertikal memiliki makna tegas, pasti dan kaku, kestabilan, kemegahan dan kekuatan. Kemudian sifat garis lengkung menggambarkan gemulai, halus, feminin dan gemulai. Garis runcing/menyudut mengartikan kesan lancar dan sempurna. Disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa garis merupakan sekumpulan titik yang memiliki arah dan emosi.

b. Tekstur

Tekstur yaitu sifat dari sebuah permukaan pada benda atau bidang yang dapat dilihat dan diraba (Rahmida *et al.* 2006: 6). Menurut Kartika (2015: 45), tekstur menunjukkan rasa permukaan bahan/karya/benda. Marwanti (2000: 12), menyatakan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari grafis, bentuk ataupun bidang. Jadi dapat disimpulkan tekstur merupakan sifat permukaan suatu benda, obyek ataupun bidang.

c. Warna

Menurut Rahmida *et al.* (2006: 9), warna adalah unsur terpenting untuk menciptakan kesan dan artistik dalam penggunaannya. Menurut Kartika (2015: 46), warna sebuah elemen atau media penting pada seni

rupa. Sedangkan menurut KBBI (2008: 1809), warna yaitu kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur terpenting dari suatu seni yang memberikan kesan indah pada mata. Dan berikut merupakan makna dari beberapa 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.

d. Ruang

Menurut Rahmida *et al.* (2006: 11), ruang adalah kehampaan ruang dimensi di mana benda yang ada mempunyai kedudukan dan arah yang relatif. Menurut Kartika (2015: 47), ruang memiliki 3 wujud matra yaitu panjang, lebar dan tinggi. Sedangkan KBBI (2008: 1319), mengatakan bahwa ruang adalah rongga yang terbatas oleh bidang. Jadi

dapat disimpulkan, ruang adalah kehampaan dimensi yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berikut adalah penambahan unsur desain menurut Kartika (2015: 38-55):

Bangun adalah suatu bidang kecing yang dibatasi oleh garis karena adanya tekstur. Selaras/harmoni merupakan perpaduan antar estetika yang dipadu secara berdampingan maka akan menimbulkan kombinasi yang akan membentuk keselarasan anantara satu dengan yang lain. Gradasi adalah perpaduan antara interval kecil ke interval yang lebih besar ataupun sebaliknya yang dilakukan dengan cara bertahap. Irama adalah pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Kontras adalah paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Intensitas merupakan gejala kuatnya/intensitas warna jernih atau suramnya warna.

Berikut merupakan penambahan unsur desain menurut Marwanti (2000: 12), ukuran adalah unsur desain yang akan memperlihatkan keseimbangan produk tersebut dan yang terakhir adalah unsur desain nilai gelap terang.

## 2. Prinsip Desain

### a. Harmoni (keselarasan)

Menurut Wolford dan Cheever (2015: 121), harmoni adalah tujuan akhir dari desain apapun dengan penciptaan ruang yang kohesif keduanya berfungsi dengan baik secara estetika sangat serasi. Harmoni tercipta karena adanya keseimbangan dalam sebuah karya (Rahmida *et al.* 2006: 3).

b. Proporsi

Proporsi menurut Wolford dan Cheever (2015: 113) mengacu pada hubungan pembagian ruang dalam suatu objek atau ruang tertentu, seperti tampilan ketinggian. Menurut Kartika (2015: 61), proporsi mengacu pada hubungan antara bagian suatu desain dengan bagian keseluruhan. Menurut KBBI (2008: 1219), proporsi yaitu keseimbangan. Menurut beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan keseimbangan pembagian ruang pada suatu obyek.

c. *Balance* (keseimbangan)

Menurut Wolford dan Cheever (2015: 96), keseimbangan adalah tentang menyuguhkan pemandangan kepada pembaca di sudut area yang berbeda dari ketertarikan yang sama di mata. Menurut Kartika (2015: 57), keseimbangan formal adalah keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Dapat disimpulkan bahwa keseimbangan perbandingan 2 bentuk yang sama rata dan tidak berat sebelah serta indah dilihat.

d. Irama

Menurut Wolford dan Cheever (2015: 103), irama merupakan pemersatu elemen yang berbeda-beda untuk menjadi satu, *kontinuitas* atau ritme adalah masalah bentuk dan garis yang membagi ruang dalam interval yang dapat dimengerti, logis, dan biasanya dapat diprediksi. Menurut Rahmida *et al.* (2006: 3), irama yaitu pengulangan yang teratur



dari unsur-unsur garis, bidang warna dan lainnya. Kemudian menurut KBBI (2008: 598), irama adalah suatu pengulangan yang teratur. Kesimpulannya adalah irama merupakan pengulangan teratur dari unsur desain.

e. Skala

Menurut Wolford dan Cheeve (2015: 107), skala mengacu pada ukuran keseluruhan (besar atau kecilnya) dari sebuah ruangan dan hubungan dari objek di dalamnya satu sama lain dan ruang secara keseluruhan

f. *Point of Interest/ aksentuasi*

Pengertian *point of interest* menurut Wolford dan Cheever (2015: 113), titik fokus dalam desain dibuat dengan hati-hati sehingga mata penonton tertarik dengan mudah, biasanya segera saat memasuki ruang. Menurut Kartika (2015: 60), aksentuasi adalah titik berat pada suatu karya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa aksentuasi merupakan titik pusat/fokus suatu karya.

#### **D. Kostum dan Aksesori Pendukung**

1. Kostum

Menurut KBBI (2008: 815), kostum adalah pakaian khusus/seragam yang digunakan pada acara upacara, pertunjukan atau yang lainnya. Sedangkan menurut Rosari (2013: 113), kostum merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas. Maka dari itu dapat

disimpulkan bahwa pengertian kostum adalah pakaian yang biasanya digunakan seseorang saat pentas.

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.

## 2. 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 Djoemana (2003: 31), lurik belang dan dapat pula berarti corak, lajur ataupun garis. Adapun menurut 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. Diambil dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan kain tenun sederhana dalam corak dan pembuatannya dan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana.

Menurut Musman (2000: 20), para prajurit keraton masing-masing telah memakai motif lurik yang telah ditentukan. Prajurit Jogokaryan memakai motif *jogokaryo*, Prajurit Mantrijeron memakai motif *mantrijero*, Prajurit Patangpuluhan memakai motif *patangpuluh*, dan untuk Prajurit Ketanggungan memakai motif *ketanggung*. Sedangkan menurut

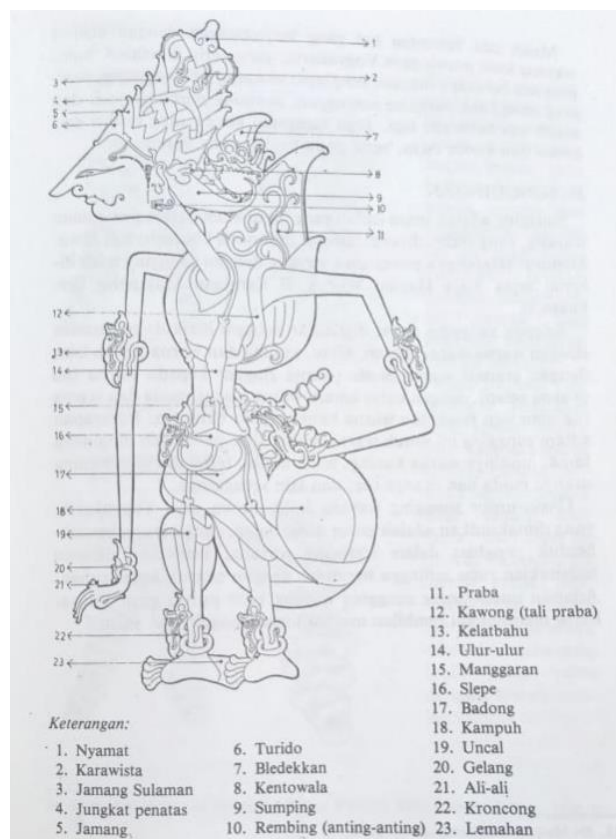
Musman (2000: 19), motif lurik yang dikenakan para abdi dalem kerajaan disebut motif *telu-pat* atau tiga empat. Motif *telu-pat* yaitu tujuh lajur pada lurik yang dibuat dengan pola 3:4 merupakan lurik karya Sultan Hamengkubuwono I melambangkan bahwa penguasa harus dekat dengan rakyatnya.

### 3. Aksesori

Menurut KBBI (2008: 31), aksesori merupakan benda yang biasanya digunakan oleh wanita yang digunakan sebagai pelengkap. Sedangkan menurut Bestari (2011: 11), aksesori merupakan penambah keindahan. Adapun menurut Endah (2014: 4), aksesori merupakan bagian dari busana yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aksesori adalah sesuatu pelengkap busana untuk menambah keindahan dan percaya diri seseorang.

Seperti halnya manusia, wayang juga memakai berbagai aksesori sesuai dengan strata dan golongan sebagai pelengkap busana. Berikut ini adalah beberapa perlengkapan dan aksesori yang digunakan oleh wayang. Menurut Sunarto (1989: 46-47), atribut/aksesori wayang golongan ratu /*raton* biasanya menggunakan *praba* yaitu hiasan yang terdapat pada punggung setiap tokoh wayang yang merupakan lambang keagungan dan kewibawaan kedudukannya. Kemudian *irah-irahan* golongan wayang *raton* ini dibagi menjadi 6 bentuk yaitu *makuta*, *topong*, *songkok*, *gelung supit urang*, *gelung keting*, dan *uncit* dengan perlengkapan lainnya yaitu *kelat bahu naga*, *kroncong/gelang kaki*, *ulur-ulur naga* dsb.

Wayang golongan satria biasanya tidak menggunakan *praba* atau dengan pakaian ksatrian. Dengan 4 bentuk *irah-irahan* yaitu *gelung supit urang*, *songkok*, *gelung keling* dan *puthut*. Begitupun dengan wayang golongan *bala* yaitu ditandai dengan atribut yang lebih sederhana dan berbeda dari golongan *raton* dengan aksesori tambahan seperti gelang naga, *kelat bahu*, kalung dsb. Dengan 3 bentuk irah-irahan yaitu *songkok*, *trumbos* dan *jamang “sada sak ler”*, dengan perlengkapan *gelang binggel* dan *tebah jaja*.



Gambar 1. Busana Wayang Golongan Raton  
(Sumber: Sunarto, 1989)

#### 4. Senjata

Menurut KBBI (2008: 1415), senjata adalah alat yang dipakai untuk berkelahi atau berperang. Adapun menurut Ffoulkes (1909: 104), senjata merupakan sesuatu benda yang digunakan untuk memotong dan menusuk. Sedangkan menurut Demmin (1894: 420), senjata adalah sesuatu yang digunakan untuk menusuk, memotong dan menakuti musuh. Pengertian senjata menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa senjata adalah suatu benda yang digunakan untuk berperang dan menusuk lawan.

### E. Tata Rias Wajah

#### 1. Tata Rias Wajah Panggung

Menurut Thowok (2012: 12), tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di atas panggung. Menurut Kusantati *et. al* (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Sedangkan menurut Indrayanti (2011: 33), tata rias panggung adalah rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah.

Rias wajah panggung ini bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), harus didukung oleh keserasian optimal. Oleh karena itu rias wajah yang dikenakan lebih tebal daripada rias wajah malam dan mengkilat dengan garis-garis wajah yang nyata, dengan kontras yang menarik perhatian. Menurut beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tata rias wajah panggung adalah riasan yang

mempertegas garis wajah guna menunjang penampilan di atas panggung sehingga dapat dilihat dengan sorotan lampu meskipun dari jarak jauh.

Tujuan merias wajah panggung menurut Kusantati *et al.* (2008: 488), adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip yaitu:

- a. Jarak panggung dan penonton menentukan ketebalan riasan. Semakin jauh jarak panggung dengan penonton maka semakin tebal dan tegas riasan wajah.
- b. Lampu yang digunakan untuk penerangan panggung.
- c. Cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukan. Berbagai objek yang ada di pentas akan memberi kesan tertentu jika terkena cahaya, termasuk wajah manusia yang memiliki bentuk tiga dimensional. Kesalahan dalam memberi bayangan pada wajah akan berakibat fatal, maka perlu penanganan tepat khususnya pada bagian yang merupakan sudut keras harus diberi cahaya tajam dan bagian sudut lemah yang memerlukan bayang-bayang.
- d. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias wajah tidak terlalu tebal, akan tetapi untuk pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup, menuntut rias wajah yang lebih tebal dan tajam.
- e. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.

- f. Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

## 2. Tata Rias Karakter

Wilson (1991: 367), menyatakan bahwa tata rias karakter merupakan suatu riasan yang menonjolkan kekuatan warna dan garis pada wajah sebagai simbol yang signifikan pada peran suatu tokoh. Sedangkan menurut Rosari (2013: 271), 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. Menurut Kusanti *et al.* (2008: 499), tata rias wajah karakter ini adalah tata rias untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rias karakter adalah suatu rias wajah yang mengubah penampilan seseorang menjadi sebuah karakter yang diinginkan dengan memanfaatkan perpaduan warna dan juga garis-garis pada wajah.

Menurut Kusantati *et al.* (2008: 499), rias karakter mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: garis-garis rias wajah yang tajam, warna-warna yang digunakan adalah warna mencolok dan kontras, dan alas bedak yang digunakan lebih tebal.

### 3. Rambut/ Wig

Pengertian *wig* menurut KBBI (2008: 1814), adalah rambut palsu atau rambut tiruan yang digunakan sebagai penutup kepala. Menurut Rostamailis *et al.* (2008: 140), *wig* berasal dari kata “*periwig*” yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala. Sedangkan menurut Said (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. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *wig* merupakan penutup kepala yang berupa helaian rambut untuk menghiasi kepala.

## F. Pergelaran

### 1. Pengertian Pergelaran

Menurut KBBI (2008: 456), pergelaran adalah pertunjukan drama atau wayang orang. 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 *et al.* (2006: 187), pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi pada publik. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran merupakan tempat atau wadah untuk menunjukkan karya dan kreativitas kepada publik.



## 2. Tata Panggung

Menurut Asul Wiyanto (2000: 47), panggung adalah tempat para aktor memeragakan *lakon* atau pertunjukan. 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, *et al.* (2007: 50), tata panggung adalah media utama sebagai tempat pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang representatif, artinya kelengkapan panggung yang menunjang keperluan artistik sebuah pementasan akan memberikan kenyamanan pada penonton sebagai apresiator, sehingga komunikasi estetika 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

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

### 4. Tata Musik

Menurut Satoto (2012: 16), musik adalah pengiring berupa bunyi-bunyian yang memberikan dampak musikalitas. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (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 musik seperti, *gamelan*, dan lain-lain. Menurut 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 pada teater tradisi ini salah satunya adalah gamelan. 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.