

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis

1. Pengertian sinopsis

Menurut Haryanta (2012: 251), sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu. Sedangkan menurut Dwi Susanto, (2015: 807) “sinopsis secara umum diartikan sebagai ringkasan buku atau teks, yang disusun berdasarkan urutan cerita”. Sedangkan menurut Komaruddin (2016), sinopsis berasal dari bahasa Yunani, *sun* dan *optomai* yaitu dalam arti umum berarti suatu pernyataan yang singkat. Tujuan sinopsis adalah memperpendek dan meringkas tulisan.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan ringkasan yang menggambarkan isi dari buku secara keseluruhan berisi pendahuluan, isi, dan penutup cerita.

2. Karakter dan Karakteristik

a) Karakter

Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (1994: 9) menjelaskan bahwa karakter berarti tiga prinsip yang berhubungan dengan kumpulan ide-ide. Salah satu prinsip di antaranya adalah pengertian metaforikal ‘tanda’, atau ‘tanda yang memberi kesan’ pada seseorang atau sesuatu, sebuah ‘karakteristik’ atau ‘tanda khusus’. Kemudian, istilah ‘karakter’ dalam drama dan teater menjadi padanan istilah ‘tokoh’ yang berarti ‘tokoh

yang berwatak' atinya tokoh yang hidup, berjiwa atau ber-roh, bukan tokoh mati.

Menurut Sugiyanto et al (2017: 250), karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerik suatu tokoh yang menjadi ciri tokoh tersebut. Dan juga Syamsul Kurniawan (2016: 28) menjelaskan istilah karakter dalam bahasa Inggris *character*, berasal dari istilah Yunani *character* dari kata *charassein* yang berarti membuat tajam atau membuat dalam.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakter tersebut merupakan watak, bentuk kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang dimiliki oleh seseorang yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Pada seni pertunjukan perbedaan karakter ini sangatlah dibutuhkan karena menjadi daya tarik tersendiri dalam suatu pertunjukan drama atau teater.

Karakter yang dimiliki suatu tokoh dalam cerita yang dibawakan akan menjadi ciri khas dari tokoh tersebut yang akhirnya berbeda dengan tokoh yang lainnya. Melalui karakter maka konflik-konflik yang terdapat dalam lakon akan terlihat sehingga lahirlah khayalan yang membawa penonton seakan-akan merasakan keadaan yang sedang berlangsung dalam cerita.

3. Sinopsis Cerita Maha Satya di Bumi Alengka

Kisahanya dimulai ketika Raja Alengka, Prabu Dasauka menyerahkan Dewi Sinta yang diculiknya, dibawah pengawasan Dewi Trijata, kemenakannya. Sementara Rama terus mencari istrinya yang hilang. Ia sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik raja Alengka bernama Prabu

Dasamuka. Perjalanan Rama ke Alengka disertai Laksmana, adiknya, dan Prabu Sugriwa dan seluruh bala tentara Kerajaan Guwakiskenda (Sena Wangi, 1999: 1503).

Kisah Ramayana di mulai saat. Prabu Sugriwa sawadya balanya menghadap Rama Wijaya digunung Malyawan. Setelah imbal wacana dengan Rama Wijaya sementara lamanya, Sugriwa memanggil pimpinan wadya bala kera. Sebeum duta berangkat, Rama Wijaya bersabda kepada Anoman, “E, Anoman! Jika pencarian yayi dewi bisa ketemu, pakaianku cincin ini berikanlah, supaya ia percaya kalau engkau ternyata dutaku” (Widyawati R, 2009: 16-17).

Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Anoman. Rama kemudian menyadarkan Anggada, bahwa nanti akan ada tugas penting lainnya bagi Anggada. Perjalanan Anoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Dasamuka. Anoman dirayu, dan diberi buah-buahan beracun. Akibatnya Anoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Dasamuka. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Sehingga dapat sampai ke negeri Alengka.

Sesampainya di Alengka, Senggana 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 Dasamuka

marah, maka ia memerintahkan membakar hidup-hidup Senggana. Setelah bulunya terbakar Anoman melepaskan diri dari ikatan, dan berlompatan kesana-kemari membakar keraton Alengka. Setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya (Sena Wangi, 1999: 1503).

B. Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide untuk mengembangkan desain yang diinginkan (Widarwati (1996), Yuliarma (2016: 125-126)). Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2006: 432), sumber ide adalah suatu rancangan yang tersusun di dalam pikiran atau gagasan.

Menurut Triyanto (2010: 34), “sumber ide menjadi kunci, pemandu, alur terhadap gagasan penciptanya agar proses terciptanya karya atau produk terjaga nilai konsistensinya”. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan suatu karya diperlukan sumber ide. Sumber ide diperlukan untuk dijadikan landasannya, serta menjadi kunci, pemandu, alur terhadap gagasan penciptanya agar proses terciptanya karya atau produk terjaga nilai konsistensinya.

C. Pengembangan Sumber Ide

Dharsono Sony Kartika (2004), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu *lewat stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi*:

1. *Stilasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dll. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

2. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

3. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

4. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagai saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengambilan sumber ide bukan

berarti mengaplikasikan pada seluruh bagian busana tetapi hanya pada bagian tertentu yang ditunjukkan sebagai pusat perhatian.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar (Idayanti, 2015: 11). Sedangkan menurut (Bestari, 2011: 4) desain berasal dari Bahasa Inggris design yang berarti “gambar desain, rencana, atau reka rupa”. Desain dapat diartikan sebagai rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda.

Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambaran. Gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain (Idayanti, 2015: 11). Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas kesimpulan desain adalah pedoman, pola rancangan, hasil dari pemikiran, cita, rasa, seni, unsur desain dan prinsip desain yang kemudian menjadi konsep sebelum merealisasikan karya yang akan dibuat.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut

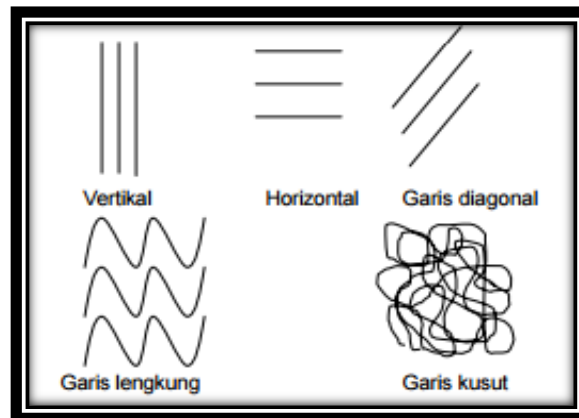
(Idayanti, 2015: 12). Sedangkan menurut Bestari (2011: 11) menyatakan bahwa “unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga dapat membaca desain tersebut”. Ernawati et al (2008: 201-211) menjelaskan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

Unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. Macam-macam unsur desain terdiri dari:

- a. Garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Garis merupakan unsur paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi (Idayanti, 2015: 13). Sedangkan menurut (Bestari, 2011: 11) garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding, dan papan. Garis adalah kepanjangan dari suatu tanda atau titik (Hasanah, Prabawati, Noerharyono, 2011: 85).

Berdasarkan definisi dan pendapat yang dipaparkan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain merupakan bagian-bagian penting untuk mewujudkan suatu desain. Unsur-unsur tersebut dapat melalui unsur visual inilah seorang perancang dapat merealisasikan rancangannya.

Macam-macam garis dan sifatnya yaitu (Hasanah, Prabawati, Noerharyono, 2011: 85):



Gambar 1. Macam-Macam Garis
(Sumber: Google, 2019)

1) Garis berdasarkan arah:

- a) Garis vertikal: bersifat wibawa, kuat, kokoh. Pengaruhnya meninggikan, langsing, dan seimbang.
- b) Garis horizontal: sifatnya tenang, pasif, berhenti, cakrawala, lapangan. Pengaruhnya menggemukkan, melebarkan, membesarkan.
- c) Garis diagonal: bersifat bergerak, dinamis, pindah. Pengaruhnya lincah, lembut, gembira.

2) Garis berdasarkan bentuk:

- a) Lengkung: sifat dan pengaruhnya lembut, feminim, lemah gemulai.
- b) Lingkar: dinamis, feminim, fleksibel, tak terbatas.
- c) Lengkung-lengkung: lembut, feminim, lemah gemulai, dinamis.
- d) Zig-zag: tajam, maskulin, keras.

b. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu

ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi (Idayanti, 2015: 14). Sedangkan menurut (Bestari, 2011: 12), bentuk adalah hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua (*shape*) dan tiga dimensi (*form*).

Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, geometris, dekoratif, dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuhan, hewan, dan bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur seperti bentuk segitiga, segi empat dan lain sebagainya. Bentuk dekoratif adalah bentuk yang didesain ulang dari bentuk semula namun tidak meninggalkan bentuk aslinya (Bestari, 2011: 13).

c. Warna

Menurut Idayanti (2015: 16), warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat yang dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda. Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. (Sanyoto, 2005: 9).

Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang paling menyentuh perasaan. Dengan unsur warna, para seniman dapat mempertegas kesan dan menambah daya pikat hasil karyanya (Hasanah, Prabawati, Noerharyono, 2011: 87). Sedangkan menurut Bestari (2011: 14) mengemukakan bahwa “warna merupakan unsur desain yang sangat menonjol yang dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda”. Berdasarkan kelompok warna dibedakan menjadi:

1) Warna primer

Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer terdiri merah, kuning dan biru.

2) Warna sekunder

Warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari oranye, hijau, dan ungu.

3) Warna intermediet

Warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu:

(a) Kuning Hijau

Hasil pencampuran dari kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.

(b) Biru Hijau

Hasil pencampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.

(c) Biru Ungu

Pencampuran biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.

(d) Merah Ungu

Hasil pencampuran merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dengan satu bagian biru.

(e) Merah Oranye

Pencampuran merah dengan oranye atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.

(f) Kuning Oranye

Hasil pencampuran kuning dengan oranye atau pencampuran dua bagian kuning dengan satu bagian merah.

4) Warna tersier

Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu:

- (a) Tertier biru adalah hasil dari pencampuran ungu dengan hijau.
- (b) Tertier merah adalah hasil dari pencampuran oranye dengan ungu.
- (c) Tertier kuning adalah hasil dari pencampuran hijau dengan oranye.

5) Warna kuartier

Warna kwartier adalah warna yang dihasilkan pencampuran dua warna tertier. Warna kwartier ada tiga yaitu:

- (a) Kwartier hijau yaitu karena pencampuran tertier biru dengan tertier kuning.
- (b) Kwartier oranye yaitu karena pencampuran tertier merah dengan tertier kuning.
- (c) Kwartier ungu terjadi karena pencampuran tertier merah dengan tertier biru.

Warna berdasarkan sifatnya dapat dibedakan dan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1) Sifat Panas dan Dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh hue nya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan warna satu dengan yang lainnya. Yang termasuk didalam warna panas ialah warna yang memiliki unsur warna merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, mdayangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna dingin ialah warna yang mengandung unsur warna hijau, biru, dan ungu. Warna dingin mempunyai sifat yang tenang, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian.

2) Sifat Gelap dan Terang

Sifat gelap dan terang disebut juga *value* warna. Untuk mendapat *value* yang lebih gelap dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

3) Sifat Terang dan Kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

1) Hijau : Karakter/watak: segar, muda, tumbuh.

Simbul atau lambing kesuburan, kesetiaan, kemudaan, keremajaan, kementahan atau belum pengalaman, kepercayaan, dan keimanan (Sanyoto, 2005: 40).

- 2) Merah muda: Warna merah muda melambangkan kegirangan, seksualitas, hasrat, sensitifitas, dan cinta. Sering dihubungkan dengan hal-hal berbau feminim.
- 3) Coklat: stabilitas
- 4) Biru: melambangkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, kepercayaan, kebenaran, dan surga.
- 5) Ungu: ungu dihubungkan dengan keturunan raja. Warna ini melambangkan kekuatan, bangsawan, kemewahan, dan ambisi.
- 6) Putih: Warna putih sering dihubungkan dengan terang, kebaikan, kemurnian, kesucian, dan keperawanan (Basuki, 2012).

3. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip-prinsip desain yang penting dalam pembuatan desain adalah:

a. Harmoni/Kesatuan (*Unity*)

(Bestari, 2011: 17) mengemukakan bahwa “harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide”. 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

yang yang lain dlama suatu benda. Kesatuan/unity merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Idayanti, 2015: 24).

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. Caranya ialah dengan mengatur unsur-unsur seperti bentuk atau warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari pusat. Bestari (2011: 17) mengemukakan bahwa “keseimbangan (*balance*) antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik”.

Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan kanan sama persis atau setangkup. Karakternya: formal/resmi, tenang, stastik/tak bergerak, kaku (Sanyoto, 2005: 187).

c. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimanna cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau mdayangdingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional (Idayanti, 2015: 22).

d. Irama

Irama adalah perubahan-perubahan yang teratur dan dapat diukur dari segala macam unsur yang terkandung dalam sebuah hasil seni dengan syarat bahwa semua perubahan serta berturut-turuut merangsang perhatian penonton dan menuju ke tujuan akhir sis seniman (Satoto, 2012: 94). Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan. Menurut Satoto

(2012: 94), irama adalah perubahan-perubahan yang teratur dan dapat diukur dari segala macam unsur yang terkandung dalam sebuah hasil seni.

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 suatu bagian ke bagian lainnya (Idayanti, 2015: 23).

e. Pusat Perhatian (Aksen)

Aksen atau "*center of interest*" merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan (Idayanti, 2015: 23).

E. Kostum dan Aksesoris

1. Kostum

Kostum merupakan segala sandangan dan perlengkapannya (*accessories*) yang dikenakan di dalam pentas merupakan tata pakaian pentas yang mengenakan pakaiannya sendiri, beserta kelengkapannya menjadi kostum (Haryawan, 1988: 127). Tipe kostum pentas ini termasuk dalam kostum modern, yang mana pakain tersebut adalah pakaian yang dipakai dalam masyarakat sekarang (Haryawan, 1988: 132). Kostum merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas (Rosari, 2013: 113).

Padmodarmaya (1988: 118) menjelaskan kostum memiliki peran yang vital dalam komposisi sebuah rancangan panggung. Warna kostum di sini apabila ditangani yang benar, memiliki nilai yang sama dengan warna pada peralatan bahkan melebihi. Oleh karena, warna pada kostum sering terbawa

oleh pemakainya yaitu si pemeran yang selalu bergerak. Kostum juga sering dikatakan sebagai “skeneri yang disandang oleh pemeran”. Kesan visualisasi penampilan dari seluruh adegan sering ditemukan dalam skeneri yang bergerak.

Kostum merupakan unsur pelengkap yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang kreasi antara kostum, tata rias wajah, hiasan dan aksesoris. Kostum yang pertama kali tampak mdayangtu menggariskan karakternya, dan kostum tampak kemudian memperkuat kesan itu atau mengubahnya menurut keperluan pemeran atau pemain.

2. Aksesoris

Aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya (Triyanto, 6:2012). Menurut Haryawan (1988: 129), asesoris adalah yang melengkapi bagian-bagian kostum demi efek dekoratif, mendukung karakter yang di ditampilkan, dan untuk mendukung peran yang di lakukan *tallent*. Ediarti (2014: 8) menjelaskan bahwa asesoris adalah barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana.

Dari pendapat–pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris adalah komponen, bahan pelengkap dan pemanis dalam suatu rancangan kostum. Bahkan aksesoris adalah hal utama atau hal pokok yang membuat suatu karya rancangan kostum menjadi sempurna dan masing-masing memiliki makna dari tokoh yang ditonjolkan, dapat juga memiliki arti dari segi tata letak dan lainnya. Pada aksesoris terdapat beberapa macam yang dapat dijadikan sebagai penunjang kostum, diantaranya:

a) Manik-manik

Manik-manik merupakan benda berupa butiran kecil-kecil, diberi lubang, dan biasanya digunakan untuk membuat perhiasan (Triyanto, 2012: 15).

b) Batu

Bahan batu untuk membuat aksesoris terbagi menjadi dua yaitu, batu alam dan imitasi. Batu imitasi adalah tiruan batu yang dibuat oleh manusia sehingga mampu menyerupai batu alam. Tampilan aksesoris dari batu menambah penampilan menjadi lebih elegan dan agung (Triyanto 2012: 13).

Sedangkan pada aksesoris wayang biasanya Limbuk menggunakan beberapa macam, diantaranya:

a) *Sunggihan Badan Emas*

Limbuk menggunakan sunggihan badan berwarna emas, disebabkan Limbuk merupakan salah satu campuran puteri kerajaan yang berupa buto namun memiliki kepribadian yang baik dan setia. Limbuk dapat berubah menjadi laki-laki ataupun perempuan pada sejarahnya (Leyloor, 2019).

b) *Gelang Dhagelan*

Gelang *dhagelan* merupakan gelang polos yang biasa dikenakan oleh Limbuk dan punakawan (Satoto, 1979: 146).

3. Lurik

Puspita (2009: 8) kain lurik merupakan kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun syarat akan makna pesan budayanya. Lurik adalah kain dengan motif garis-garis kecil yang menjadi pakaian khas warga pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa.

Lurik adalah bahan dasar untuk pembuatan surjan. Dalam perkembangan modern, lurik mendapat sentuhan warna-warna baru sehingga dapat dipakai bahan kemeja atau untuk estetika pada rompi atau jas (Ediarti, 2014:168).

(Djoemena, 2000: 31) menjelaskan kain lurik dalam bahasa Jawa kuno *lorek* yang berarti *lajur* atau garis, *belang* dan dapat pula berarti *corak*. Maka dapat dipahami bahwa kain tenun bercorak *lajur* atau *lajuran* dan belang-belang dinamakan kain lurik. Mungkin karena corak kotak-kotak terdiri dari garis-garis yang bersilang, maka corak kotak-kotak atau *cacahan* dinamakan pula lurik. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa lurik adalah kain tenun bermotif garis-garis yang biasanya dibuat pakaian.

F. Tata Rias Wajah

1 Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias adalah perkara seni yang kompleks. Manusia dapat dirias sesuka hati. Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon (Endraswara, 2011: 97). Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan. Tata rias memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada para pemain (Harymawan, 1988: 134).

Tata rias menurut Santosa et al (2008: 273) dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan

menggunakan kosmetik yang berguna untuk menciptakan wajah tokoh sesuai dengan peran.

2 Pengertian Tata Rias Karakter

Tata 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 yang dioleskan baik secara keseluruhan atau hanya sebagian sehingga hanya bisa dilihat dari bagian depan saja (Paningkiran, 2013: 52). Tata rias karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter (Kutanti et al, 2008:499).

Menurut Santosa et al (2008: 277), 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. Dari kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan seseorang baik dalam hal umur, watak, sifat, suku dan bangsa.

3 Pengertian Tata Rias Panggung

Tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan tersebut (Kusantati et al, 2008:487). Adapun menurut Thowok (2012: 12) Tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di atas panggung. Dari tiga paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata rias panggung adalah riasa dengan teknik memperjelas pada bagian-bagian tertentu untuk menciptakan karakter/watak sesuai tokoh dengan

mempertimbangkan berbagai unsur seperti efek panggung, pencahayaan, dan jarak pandang penonton.

4 Penataan Rambut Fantasi

Hair do atau tata rambut disesuaikan dengan wajah dan bentuk tubuh. Cara menyusun rambut itu berubah-ubah, dan menyusun rambut dengan rambut palsu (*wig*) juga dikerjakan (Haryawan, 1988: 129). Dalam seni tata rias rambut dapat dibedakan menjadi 2, dalam arti kata luas dan sempit. Penataan dari arti kata luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Penataan dalam arti yang sempit penataan dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan Rostamailis,dkk (2008 : 179).

Jenis penataan rambut yang digunakan adalah penataan rambut fantasi. *Fantasy style* merupakan penataan yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut pada suatu kreasi dengan tujuan mempercantik modelnya. Biasanya bentuk tatanan ini rumit, sulit, kompleks, dan besar (Sutanto, 2012:188). Sedangkan menurut (Tim Penulis DEPDKNAS, 2004: 11-12) penataan fantasi yaitu bentuk penataan rambut yang lebih memperlihatkan kemahiran penataan rambut dalam berkreasi. Pada penataan fantasi ini yang diutamakan adalah mengekspresikan angan-angan penataan tentang tokoh yang diinginkan.

5 *Face Painting*

Reawaruw (2012) menjelaskan *face painting* adalah kata lain dari lukisan di wajah, bagi sebagian orang ada yang familiar dengan *face painting* yang biasanya di gunakan untuk *make up* drama kolosal, drama musikal, syuting film, festival, dan lain-lain. Kosmetik yang digunakan biasanya menggunakan sriwedari dan sinwid. Keduanya memiliki tekstur yang berbeda, sriwedari memiliki tekstur yang padat sedangkan sinwid memiliki tekstur yang creamy dan berminyak. Pada kebutuhan panggung keduanya akan di campur untuk menghasilkan riasan yang tahan lama.

G. **Pergelaran**

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Di sini termasuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,2013: 344). Menurut Bram Palgunadi (2002: 87) pertunjukan secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk suatu tujuan tertentu. Pada seni pertunjukan, seni drama merupakan proses penjadian seni atau “peristiwa teater”. Peristiwa teater, terdapat penahapaan penciptaan: garapan, gaya, dan unsur pendukung lainnya (Satoto, 1979: 40-58).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pentas pertunjukan atau pertunjukan merupakan gabungan antara beberapa seni yang ditampilkan di atas panggung atau suatu tempat, dan manusia adalah media utamanya.

2. Tata Panggung

Menurut Rosari (2013: 169), panggung merupakan media dimana di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Cara menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Panggung (*stage*) adalah media utama sebagai tempat mempertunjukkan teater, dan keberhasilan dan keindahan pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang (Setiawati, 2007: 58).

Menurut Susantono (2014: 93), panggung *proscenium* adalah bingkai yang membentuk bukaan panggung yang terletak persis di depan tirai utama. *Proscenium* membatasi antara panggung dengan auditorium. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwan panggung *proscenium* adalah panggung yang terbuka yang didepannya terdapat tirai utama serta antara panggung dan kursi penonton dibatasi. Banyak sekali jenis panggung tetapi saat ini hanya terdapat tiga jenis panggung yang sering digunakan (Martono, 2014: 30-34), salah satunya yaitu:

a. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gordan inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah.

Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton (Martono, 2014: 30-34).

Menurut Susantono (2014: 93), panggung *proscenium* adalah bingkai yang membentuk bukaan panggung yang terletak persis di depan tirai utama. *Proscenium* membatasi antara panggung dengan auditorium. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa panggung *proscenium* adalah panggung yang terbuka yang didepannya terdapat tirai utama serta antara panggung dan kursi penonton dibatasi.

Proscenium berasal dari Bahasa Yunani *proskenion* atau dalam bahasa Inggris *proscenium*. *Pro* atau *pra* berarti yang mendahului atau pendahuluan. *Skenion* atau *scenium* dari asal kata *skene* atau *scene*, yang berarti adegan. Jadi *proscenium* berarti yang mendahului adegan. Dalam hubungannya dengan perpetaan panggung *proscenium*, dinding yang memisahkan auditorium dengan panggung (Padmodarmaya, 1983: 44).

Berdasarkan pendapat–pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung adalah area atau tempat pagelaran drama berlangsung. Teknik-teknik pementasan yang dipakai wayang orang:

1) Trik bioskop

Pemakaian proyektor untuk mendukung pementasan untuk adegan Gatokaca Mabur, Anoman Obong. Adegan dengan trik bioskop membuat seakan-akan benar-benar terjadi karena tiga deimensi.

2) Kelir waring

Teknik kelir waring digunakan saat adegan setanan. Teknik ini menggunakan kain transparan (*tile*) dengan dilengkapi lampu sorot,

ultraviolet. Suasana panggung dibuat gelap. Seakan-akan dapat menembus pohon-pohon besar (Sujarno et al, 2016: 100).

3. Pencahayaan

Santosa (2013: 30), menjelaskan bahwa lampu dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* atau *lantern*. Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam sedangkan *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapan termasuk bohlam. Lampu panggung terdapat banyak jenis lampu, secara mendasar dikategorikan dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. *Flood* memiliki cahaya dengan sinar yang menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar yang menyorot terarah dan membentuk titik atau bulatan cahaya.

Padmodarmaya (1988: 118), lampu adalah 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.

Martono (2010: 1) menjelaskan tata cahaya merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik 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.

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan bagian yang penting dalam tata pentas karena dapat menumbuhkan nilai dramatik demi menunjang kebutuhan pertunjukan

4. Tata Suara atau Musik

Gamelan adalah seperangkat alat musik yang menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Gamelan berasal dari bahasa Jawa, *gamel*, yang berarti memukul atau menabuh. Gamelan sebagai bentuk kesenian untuk mengiringi tarian maupun wayang. Alunan musik gamelan Jawa dimainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan. Seni karawitan yang menggunakan instrument gamelan terdapat pada seni tari dan seni suara khas Jawa yang disebut *tdayangg* (Lisbijanto, 2013: 16-17).

Satoto (2012: 16) menerangkan bahwa 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.