

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis ialah berupa ringkasan atau garis besar pada suatu cerita, film, buku atau pementasan sehingga memudahkan para pembaca untuk memberi sebuah gambaran bagaimana inti dari suatu cerita. Menurut Komaruddin dan Yooke (2016: 242), sinopsis berasal dari bahasa Yunani, *sun* dan *optomai*. Dalam arti umum, pernyataan yang singkat atau garis besar dari sebuah tulisan sebagai inti dari tulisan itu. Tujuan utama sinopsis yaitu untuk memperpendek dan meringkas sebuah tulisan agar bisa ditemukan inti dari sebuah tulisan agar membaca lebih efektif dan efisien. Tujuan lain yaitu memberi gambaran kepada pembaca tentang sebuah tulisan itu secara menyeluruh dan mendasar. Sinopsis juga mempermudah dan memperhemat penyusunan berita bibliografi yang berisi abstrak. Sinopsis bukanlah kesimpulan sebuah karangan tetapi isi dari sebuah tulisan yang diringkas sedemikian rupa agar penulis mempunyai gambaran tentang tulisan tersebut.

Sinopsis, ikhtisar karangan yang pada dasarnya diterbitkannya bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar ditulisnya sinopsis itu, ringkasan; abstraksi. (Haryanta Agung 2012: 251), sedangkan

menurut Suharso dan Retnoningsih Ana (2017: 668), menyatakan bahwa sinopsis bisa di artikan sebagai sebuah abstrak, ikhtisar, rangkuman, resume, dan ringkasan. Berdasarkan penjabaran teori diatas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah suatu tulisan yang berdasarkan kepada suatu cerita, tetapi ditulis dengan mengambil inti sari atau garis besarnya saja agar pembaca dapat mendapat gambaran dari sebuah cerita.

2. Karakter dan Karakteristik

Karakter ialah sifat, watak, dan juga gerak-gerik suatu tokoh yang menjadikan ciri khas tokoh tersebut. Sehingga pemain harus menirukan ciri khas tokoh agar menghidupkan karakter tokoh. Karakteristik ialah berupa bentuk ciri khas tertentu yang ada pada tokoh dan juga memiliki perwatakan tertentu. Menurut Supanggah R. (1994: 9), istilah karakter berasal dari bahasa Yunani '*kharakter*', yang mempunyai arti tiga prinsip yang dihubungkan dengan kumpulan ide-ide. Salah satu prinsipnya adalah pengertian metaforikal 'tanda', atau 'tanda yang memberi kesan' pada seseorang atau sesuatu. Istilah 'karakter' dalam drama teater menjadi padanan istilah 'tokoh' yang berarti 'tokoh-yang ber-watak'. Yang memiliki arti tokoh yang hidup, berjiwa atau ber-roh, bukan tokoh mati.

Keterkaitan erat antara tokoh, peran, dan karakter. Karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerik suatu tokoh yang menjadi ciri tokoh tersebut. Karakter dihidupkan dari olah peran sang pemain. Dia

adalah boneka di tangan sutradara. Sutradara membentuk ataupun membuat karakter menjadi lebih jelas bekerja sama dengan pemain. Karakter merupakan bahan yang paling kuat yang menjadi jalan penggerak cerita. Pada prinsipnya, seorang tokoh akan memunculkan beberapa permasalahan sesuai dengan peran yang dibebankan. Dalam menjalankan fungsinya sebagai peran tertentu, tokoh akan dituntut untuk menciptakan kesusaian karakter dengan peran itu, (Sugiyanto et al 2013: 250)

Menurut Suharso dan Retnoningsih Ana (2017: 223), karakteristik ialah ciri-ciri khusus dan mempunyai sebuah sifat khas yang sesuai dengan perwatakan tertentu. Berdasarkan penjabaran teori diatas dapat disimpulkan bahwa karakter ialah watak, sifat dan gerak gerik tokoh tertentu dan karakteristik adalah sebuah perwatakan atau ciri-ciri suatu tokoh tertentu.

3. Ramayana

Menurut Moehkardi (2011: 1-2), ramayana telah dikenal dan digemari oleh nenek moyang kita sejak abad ke-9. India, negeri asal Ramayana, memiliki dua epos termasyur, yaitu Ramayana dan Mahabarata. Kedua epos tersebut disebarluaskan lewat sastra tulis dan lisan dari generasi ke generasi. Di India, kedua epos tersebut tidak hanya dipandang sebagai karya sastra, melainkan buku keagamaan karena isinya yang sarat ajaran moral. Ramayana menceritakan kisah

Rama dan Sita dari kerajaan Kosala di India utara yang beribukotakan Ayodya, melawan Ravana, Raja Lanka (sekarang Sri Lanka).

Mahabarata yang di Indonesia juga amat populer, bercerita tentang keluarga Bharata dari kerajaan Hastinapura. Ramayana disusun dari 200 SM hingga 200 M. Pengarangnya bernama Valmiki, atau di Indonesia dikenal dengan Walmiki. Mahabarata sampai ke bentuk yang kita kenal sekarang berlangsung sejak 400 SM hingga 400 M.

4. Sinopsis Ramayana

Penculikan Dewi Sinta oleh Prabu Rahwana membuat panik Raden Ramawijaya, dia terus mencari istrinya yang hilang. Setelah terus mencari akhirnya Raden Ramawijaya mendapat petunjuk dari Jetayu bahwa Dewi Sinta diculik oleh Prabu Rahwana yaitu Raja Alengka. Setelah itu, Raden Ramawijaya mengutus Hanoman untuk mengemban tugas penting yaitu menemukan Dewi Sinta dan membawanya pulang dari Negeri Alengka, setelah Raden Ramawijaya memberikan tugas kepada Hanoman, ternyata membuat Anggada iri, sehingga membuat Hanoman dan Anggada bertengkar, kemudian Anggada disadarkan oleh Rama kalau nanti ada tugas penting juga untuk Anggada.

Namun, dalam misi penyelamatan Hanoman tentu tidak mudah, banyak tantangan yang harus dihadapi oleh Hanoman untuk menemukan Dewi Sinta. Hanoman sempat ditawari memakan buah-buahan beracun oleh Dewi Sayempraba dan anoman menjadi buta.

Lalu Hanoman diselamatkan oleh burung Sempati yang mengobati mata Hanoman, lalu Hanoman juga diselamatkan oleh Begawan Maenaka (Gunung) sehingga samapai di Negeri Alengka. Setelah sampai ke Negeri Alengka, Hanoman pergi ke Taman Argasoja bertemu Dewi Sinta, Hanoman memberikan cincin yang diberikan oleh Rama kepada Dewi Sinta. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta memberikan tusuk kondanya kepada Hanoman dengan pesan bahwa Dewi Sinta tetap setia kepada suaminya yaitu Rama.

Hanoman selesai mengerjakan misinya, Hanoman tertangkap. Setelah penangkapan tersebut rupanya terdengar oleh Rahwana, kabar penyusupan ke Negeri Alengka membuat Rahwana marah besar, ia memerintahkan Indrajit untuk menangkap Hanoman dan membakarnya hidup-hidup. Saat akan dibakar, Hanoman berhasil melepaskan tali yang melilit tubuhnya lalu kabur dan berloncatan kesana kemari dengan kesaktiannya setiap helaian bulunya bisa menjadi api akhirnya Negeri Alengka terbakar oleh helaian bulu Hanoman yang berubah menjadi api, setelah terbakar Negeri Alengka, Hanoman pulang menemui Raden Ramawijaya dan menyerahkan tusuk konde yang diberikan oleh Dewi Sinta sebagai balasan tanda kesetiaannya kepada Raden Ramawijaya.

Pada cerita tersebut terdapat tokoh Dayang Cantik atau Limbuk adalah abdi dalem/dayang-dayang istana. Tugas utamanya adalah menjaga dan juga melindungi Dewi Shinta di Kerajaan Alengka.

Dayang Cantik atau Limbuk adalah dayang yang setia mengemban tugasnya yang di berikan oleh raja,yang menjaga dan melindungi Dewi Sinta Ketika berada di Kerajaan Alengka. Dia berwatak baik,ceria,setia,lucu,penurut, dan agak genit (Agus Leyloor: 2019).

5. Limbuk

Menurut Soetarno (1992 : 97), limbuk adalah anak Cangik. Ia termasuk wayang perekan atau dayang-dayang putri kerajaan. Limbuk bertubuh gemuk dan kuat. Sifatnya seperti Cangik, genit dan juga suka bersolek. Tubuh Limbuk yang gemuk menjadi perumpamaan bagi wanita/gadis yang berbadan gemuk. Demikianlah Limbuk dimainkan sebagai wayang lawak dan setiap ditampilkan selalu minta kawin. Suara Limbuk seperti suara laki-laki.

Limbuk berbadan subur, hidungnya pesek, dahinya lebar, ia dan pasangannya cangik adalah abdi dalem emban punakawankerton yang melayani para putri di kaputren. Dalam pewayangan Limbuk tampil sebagai emban muda yang genit, tak berpengalaman, dan selalu ingin kawin namun tidak pernah ada pria yang datang melamar dirinya. Ada dalang yang memberikan gambaran bahwa hubungan Limbuk dengan Cangik hanyalah rekan satu pekerjaan, namun sebagian besar dalang menyebutkan Limbuk adalah anak Cangik. (Ensiklopedia Wayang Indonesia 2014: 849)

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat memunculkan ide seseorang untuk menciptakan sebuah gagasan desain baru. sumber ide ialah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk dapat menciptakan sebuah desain ide baru (Widarwati 1996: 58), dari penjabaran teori diatas dapat disimpulkan jika sumber ide ialah sesuatu hal yang dapat memunculkan sebuah ide seseorang yang dapat menciptakan sebuah gagasan atau desain yang baru dari sebuah ide seseorang.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Kartika Dharsono S. (2017: 39), *stilisasi* ialah penggambaran untuk mencapai keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Sedangkan Menurut Triyanto (2012: 46), *stilisasi* ialah menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek ataupun benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada sebuah objek atau benda tersebut. Pada dasarnya dalam proses stilisasi dalam membuat desain aksesoris dapat dilakukan dengan cara menambahkan detail satu demi satu sehingga menghasilkan berbagai macam bentuk yang semakin rumit.

Stilisasi atau *stilir* ialah mengubah dari bentuk alamiah menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan (Rosari 2013: 225), dari penjabaran teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide yang digunakan ialah stilisasi yaitu menggayakan objek yang digambar agar mencapai keindahan, dengan menambahkan detail satu demi satu agar menghasilkan bentuk yang lebih rumit.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Ranati (2013: 43), sebuah rancangan dalam bentuk gambar atau sketsa sebagai dasar sebuah ciptaan. Membuat suatu desain pada dasarnya menuangkan gagasan atau ide ke dalam bentuk gambar atau sketsa. Sedangkan menurut Yuliarma (2016: 2), tampilan dari sebuah *fashion*. *Fashion* wujud dari gaya hidup yang dianut oleh sekelompok masyarakat pada masa tertentu dan juga tempat tertentu. Sebagai contoh, gaya orang menampilkan pakaian, tata rias, asesoris, cara memilih warna, cara menampilkan pelengkap pakaian, cara menggunakan bahan, dan sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa desain adalah susunan unsur-unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, dan tekstur yang mengikuti prinsip desain sehingga dapat menghasilkan karya yang bernilai estetis, fungsional, ergonomis, dan ekonomis.

Desain berasal dari bahasa Inggris *design* yang artinya ”gambar desain, rencana, atau reka rupa”. Desain dapat diartikan sebagai sebuah rencana atau gambar desain yang terdiri dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai benda yang digambar dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Desain juga dapat diartikan sebagai sebuah proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda yang bertujuan agar benda yang di rancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan (Bestari Afif G. 2011: 4)

Berdasarkan penjabaran teori diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah gambaran atau seketsa sebagai penuangan ide atau sebuah gagasan agar tergambar dengan jelas sebuah ide. Sedangkan desain busana lebih kepada *fashion* tertentu yang menampilkan pakaian, tata rias, asesoris, cara memilih warna, pelengkap pakaian, penggunaan bahan, dan lain-lain. Kesimpulannya desain adalah susunan unsur-unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, dan tekstur

2. Unsur – Unsur Desain

Menurut Bestari Afif G. (2011: 11-17), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain yang bertujuan agar orang lain dapat mengerti gambar desain tersebut. Yang di maksud unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat di lihat secara

langsung atau visual. Unsur-unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran tekstur, *value* (nilai), dan warna.

a. Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimension yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi.

1) Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun jika unsur garis lurus ini memiliki arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini.

- a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
- b) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- c) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang memiliki sifat lebih hidup (dinamis), .

Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Jika diperhatikan, tiap-tiap garis dapat memberikan kesan yang berbeda.

2) Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau terkadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a) Membatasi bentuk struktur atau siluet.

- b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princess dan garis empire.

Oleh karena garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

b. Arah

Pada benda apapun, termasuk busana, terdapat arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Arah ini digunakan untuk merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya, dalam gambar desain busana, unsur arah dalam motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Pada tubuh gemuk, sebaiknya hindari arah mendatar karena menimbulkan kesan lebar tubuh. Garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Setiap benda memiliki bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi, bentuk dua dimensi adalah sebuah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), . Sedangkan, bentuk tiga dimensi ialah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis ialah bentuk realistis dari alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dll. Bentuk geometris ialah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan memiliki pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran. Sedangkan, bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi tetap ada ciri khas bentuk aslinya.

d. Ukuran

Ukuran suatu unsur yang mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur yang digunakan haruslah diatur ukurannya dengan baik agar desain memunculkan keseimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan tidak terlihat bagus atau kurang indah. Contohnya, busana untuk orang yang memiliki tubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan aksesoris yang terlalu besar karena tidak terlihat seimbang.

e. Tekstur

Tekstur ialah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan dilihat atau diraba.

Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku, dan lemas. Sedangkan, dengan meraba akan mengetahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, atau licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk), . Oleh karena itu, bahkan tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus hingga badan terlihat lebih berisi.

f. *Value*

Value adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya bisa dilihat jika adanya cahaya, baik cahaya alam

maupun buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat adanya bagian-bagian permukaan tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian terang dan ada bagian gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

Warna adalah unsur yang menonjol dari unsur desain. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda. Warna memiliki variasi yang sangat banyak, misalnya warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut, dan warna menyala. Dalam dunia busana ada beberapa istilah untuk warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna riang. Inilah yang disebut karakter warna.

1) Pengelompokan Warna

Warna primer, sekunder, intermediet, tersier, dan kuarter. Adapun penjelasan tiap-tiap warna sebagai berikut.

- a) Warna primer, yaitu warna dasar atau pokok karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna

(hue), lain. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.

b) Warna sekunder, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri warna oranye, hijau, dan ungu.

(1) Warna oranye hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning.

(2) Warna hijau hasil dari pencampuran warna kuning dan warna biru.

(3) Warna ungu hasil dari pencampuran warna merah dan warna biru.

c) Warna intermediet adalah warna yang didapat dengan dua cara, yaitu pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna dan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1: 2. Ada enam macam warna intermediet, yaitu sebagai berikut.

(1) Kuning hijau (KH), adalah hasil dari pencampuran warna kuning dengan warna hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru $(K+K+B)$, .

(2) Biru hijau (BH), adalah hasil dari pencampuran warna biru ditambah warna hijau atau dua

bagian warna biru ditambah satu bagian warna kuning ($B+B+K$),

(3) Biru ungu (BU), adalah hasil dari pencampuran warna biru dengan warna ungu atau pencampuran dua bagian warna biru dengan satu bagian warna merah ($B+B+M$), .

(4) Merah ungu (MU), adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan warna ungu atau pencampuran dua bagian warna merah dan satu bagian warna biru ($M+M+B$), .

(5) Merah oranye (MO), adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan warna oranye atau pencampuran dua bagian warna merah dan satu bagian warna kuning ($M+M+K$),

(6) Kuning oranye (KO), adakah hasil dari pencampuran warna kuning dengan warna oranye atau pencampuran dua bagian warna kuning dan satu bagian warna merah ($K+K+M$),

d) Warna tersier adalah warna hasil dari pencampuran dua warna sekunder. Warna tersier ada tiga, yaitu warna tersier biru, tersier merah, dan tersier kuning.

(1) Warna tersier biru adalah hasil dari perncampuran warna ungu dengan warna hijau.

- (2) Warna tersier merah adalah hasil dari pencampuran warna oranye dengan warna ungu.
- (3) Warna tersier kuning adalah hasil dari pencampuran warna hijau dengan warna oranye.
- e) Warna kuarter adalah warna hasil dari pencampuran dua warna tersier. Warna kuarter ada tiga, yaitu warna kuarter hijau, kuarter oranye, dan kuarter ungu.
 - (1) Warna kuarter hijau hasil dari pencampuran warna tersier biru dengan tersier kuning.
 - (2) Warna kuarter oranye hasil dari pencampuran warna tersier merah dengan tersier kuning.
 - (3) Warna kuarter ungu hasil dari pencampuran warna tersier merah dengan tersier biru.

2) Pembagian Warna

Menurut sifatnya dibagi menjadi tiga, yaitu warna yang bersifat panas dan dingin, warna yang bersifat terang dan gelap, serta warna yang bersifat terang dan kusam.

- a) Warna yang Bersifat Panas dan Dingin atau Hue dari Suatu Warna

Warna panas dominan mengandung unsur merah, kuning, dan jingga. Warna panas

memunculkan kesan berani, agresif, menyerang, mendominasi, membangkitkan gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan, warna yang mengandung unsur hijau, biru, dan ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis, dan kurang mendominasi.

b) Warna yang Bersifat Terang dan Gelap atau Value Warna

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna. *Value* warna terdiri dari atas beberapa tingkat dan dapat direkayasa atau diupayakan. Mendapat *value* yang lebih tua dari warna asli disebut dengan *shade*, dapat dilakukan penambahan warna hitam. Sedangkan, agar mendapat warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dapat dilakukan dengan penambahan warna putih.

c) Warna yang Bersifat Terang dan Kusan atau Intensitas dari Warna

Warna yang memiliki intensitas kuat akan terlihat lebih cemerlang, sedangkan warna yang

mempunyai intensitas lemah akan terlihat redup dan lembut.

3) Kombinasi Warna

Mengkombinasikan warna ialah meletakkan dua warna atau lebih secara sejajar, bersebelahan, atau berdampingan.

3. Prinsip Desain

Menurut Idayati (2015: 22-24), gabungan dari 1,2,3/ lebih unsur untuk menciptakan kesan harmonis, keseimbangan proporsi. Prinsip-prinsip Desain Busana: Sebuah desain busana yang baik, harus mengikuti prinsip-prinsip desain. Seorang desainer dalam menciptakan desain busana yang menarik dan busananya enak dikenakan sangat memperhatikan prinsip-prinsip desain. Lebih jelasnya, berikut ini akan diuraikan beberapa prinsip desain busana.

a. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan.

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau sering disebut dengan “*balance*” adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

c. Irama

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

d. Aksen

Aksen atau “*center of interest*” merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

e. Kesatuan

Kesatuan atau “*unity*” merupakan suatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

f. Harmoni

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

D. Kostum dan Aksesori Pendukung

1. Pengertian Kostum

Menurut Padmodarmaya Pramana (1988: 118), kostum memiliki peranan yang vital dalam komposisi sebuah rancangan panggung. Warna kostum apabila ditangani dengan yang benar, memiliki nilai yang sama dengan warna pada peralatan, bahkan dapat melebihi. Oleh

karena itu, warna pada kostum sering terbawa pada pemakainya yaitu si pemeran selalu bergerak. Kostum juga tidak jarang dikatakan sebagai “skeneri yang disandang oleh pemeran”. Kesan visualisasi penampilan dari keseluruhan adegan sering terdapat dalam skeneri yang bergerak ini.

Tata rias, tata busana pun bermanfaat dalam memperjelas dan mempertegas ketokohan pemain. Dengan menggunakan busana layaknya seorang ibu, tata rias sesuai dengan peran ibu, ditambah dengan penghayatan yang baik atas sebuah naskah yang dimainkan, tentu penonton akan sangat mudah mengidentifikasi bahwa pemain tersebut bermain sebagai tokoh “ibu” (Sugiyanto, et al 2013: 255). Dari penjabaran teori diatas dapat disimpulkan bahwa kostum ialah hal yang sangat penting dalam pementasan, dapat memperkuat sebuah tokoh yang dimainkan, kostum juga memberikan kesan visualisasi keseluruhan penampilan pemain.

2. Pengertian Lurik

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

pada umumnya berukuran kecil. Sedangkan menurut Rosinta (2015: 5), lurik berasal dari bahasa jawa, yaitu lorek yang artinya garis-garis atau lajur, melambangkan kesederhanaan sederhana dalam penampilan maupun sederhana dalam pembuatan namun sarat dengan makna. Selain untuk menutupi tubuh, Lurik juga bisa sebagai status simbol dan fungsi ritual keagamaan. Motif lurik yang digunakan bangsawan berbeda dengan rakyat biasa, juga berbeda pada saat upacara adat disesuaikan dengan waktu serta tujuan. Pada awalnya, motif yang ada pada Lurik sangat sederhana, dan juga dibuat dengan warna yang sangat terbatas, yaitu hitam, putih, atau kombinasi antar keduanya.

Menurut Musman Asti (2015: 12), kata lurik berasal dari akar kata *rik*, yang bisa di artikan yaitu garis atau parit yang bisa dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Motif Lurik yang digunakan ialah Corak Sapit Urang, yang berarti jepit udang adalah ungkapan simbolis suatu siasat berperang, yaitu di mana musuh dikelilingi atau dikepung dari samping dan kekuatan, komando menyerang berada di tengah-tengah. (Djoemena Nian S. 2000: 60), dari pemaparan teori diatas dapat disimpulkan jika kata Lurik berasal dari bahasa jawa yang berarti garis atau lajur, yang memiliki motif-motif tertentu. Bukan hanya sebagai bahan yang menutupi tubuh tetapi motif lurik dapat diartikan sebagai status simbol orang yang memakainya.

3. Pengertian Aksesoris

Menurut Ediarti (2014: 8), aksesoris yaitu barang tambahan, alat ekstra, atau juga barang yang dapat berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana yang merupakan sebuah bagian tambahan. Dari penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa aksesoris ialah sebuah barang tambahan yang memiliki tujuan yaitu memperindah tampilan atau suatu benda yang dapat memperkuat suatu tokoh.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Rias Panggung

Menurut Nuraini Indah (2011: 46), rias panggung adalah riasan yang lebih tebal atau mempertebal garis-garis pada wajah seperti bedak, pemerah pipi lebih tebal dari riasan biasa, garis mata diperjelas, alis dibuat juga dibuat lebih tebal dan sebagainya. Sedangkan menurut Hersapandi et al (2015: 90), tata rias panggung pada dasarnya cenderung lebih mempertebal garis-garis pada wajah agar terlihat jelas jika dilihat oleh penonton yang jaraknya jauh.

Tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah *make up* yang dibuat untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang yang sedang berperan di panggung. (Thowok Didik N. 2012: 20), dari penjelasan teori yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan jika rias wajah panggung merupakan riasan yang digunakan oleh pemain yang berperan diatas panggung dengan mengaplikasikan *make up* yang tebal yaitu mempertebal garis-garis agar bisa terlihat oleh penonton dari jarak jauh.

2. Pengertian Rias Karakter

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

Tata rias karakter menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistis. Menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak nyata keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata, (Santosa Eko, et al 2006: 275), dari penjabaran teori tersebut dapat disimpulkan bahwa rias karakter ialah riasan yang mengubah total tampilan wajah seseorang menjadi suatu tokoh tertentu.

F. Penataan Rambut

Penataan rambut yang digunakan oleh tokoh ialah penataan puncak atau *top mess*, penataan ini memudahkan pemakaian sanggul dan sanggul dapat terlihat dari depan. Menurut Rostamailis et al (2008: 183), penataan puncak ialah penataan yang menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (*parietal*). Pola penataan puncak juga bisa

berfungsi sebagai *korektif* bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga akan mendukung perhiasan leher dan telinga model.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Simatupang (2013: xxxiii), pertunjukan adalah adanya sebuah peristiwa di mana seorang atau sekelompok orang yang menjadi pemain atau menyajikan perilaku dengan cara tertentu yang bertujuan untuk ditonton oleh kelompok orang lain yang dinamakan penonton. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pertunjukan ialah sebuah acara yang dimana terdapat pemain yaitu sekelompok orang yang bertujuan untuk ditonton oleh banyak orang yang bertujuan menyampaikan sebuah cerita agar mudah dipahami.

2. Pengertian Panggung *Proscenium*

Dalam pengemasan pertunjukan teater tradisi ini yaitu menggunakan panggung sebagai tempat pertunjukan berlangsung, panggung juga memiliki banyak bentuk, biasanya dalam teater panggung yang digunakan ialah panggung yang berbentuk *proscenium*. Menurut Hendro Martono (2011: 1), Panggung berarti suatu tempat pertunjukan yang sengaja dipersiapkan untuk suatu pementasan bersama fasilitas perlengkapannya, termasuk peralatan pencahayaan.

Panggung *proscenium* adalah panggung yang dibuat dimana para penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*), , oleh karena itu bentuk

panggung ini disebut panggung bingkai. Bingkai yang dipasang layar atau gorden ini yang memisahkan wilayah acting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisah ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan para pemain dan juga penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang melihatnya. Pemisahan ini dapat membuat efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang membuat lakon seolah-olah benar terjadi dalam kehidupan nyata. (Rosari Renati W. 2013: 170).

Menurut Santosa Eko(2013: 64), panggung *proscenium* adalah bagian terbuka dari dinding *proscenium* di mana para penonton bisa menyaksikan panggung. Panggung ini juga dapat disebut *proscenium arch*, *proscenium opening*, atau *pros*. Sedangkan menurut Padmodarmaya Pramana (1988: 62), panggung *proscenium* pada mulanya adalah bertujuan untuk memisahkan daerah pemeran dengan daerah penonton. selain itu bertujuan memberi jarak antara pemeran dan penonton. yang hanya mengarah ke satu jurusan saja, yaitu ke panggung agar penonton lebih terpusat ke pertunjukan.

Penjelasan teori di atas dapat disimpulkan bahwa panggung *proscenium* adalah panggung yang biasa digunakan untuk pertunjukan

teater. Panggung ini memberi jarak antara pemain dan penonton, dan panggung ini memberi satu tujuan yang dapat membuat penonton lebih terpusat pada pertunjukan.

3. Tata Cahaya

Menurut Hendro Martono (2010: 1), *stage lighting* atau tata cahaya panggung merupakan bagian dari Tata Teknik Pentas yang spesifiknya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau system yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton. Keberadaan Tata cahaya panggung dalam seni pertunjukan sudah menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Apakah artinya pertunjukan seni tanpa tata cahaya atau apakah artinya tata cahaya tanpa pertunjukan seni.

Peranan Tata Cahaya sangat penting dalam sebuah seni pertunjukan, Tata Cahaya harus menciptakan nuansa saat di panggung, yang bisa membawa perhatian penonton. Selain tata cahaya ada beberapa unsur penting yaitu dekorasi (*scenery*), dan penataan cahaya yang sudah diatur sedemikianya demi menciptakan suasana yang luar biasa. Tata cahaya merupakan daya Tarik yang mendapat perhatian penonton, menentukan sebuah emosi memperkaya seting dan menciptakan komposisi. Kesimpulannya tata cahaya bukan sekedar alat penerangan belaka yang diabaikan kehadirannya, tetapi memiliki

fungsi serta peranan sebagai penambah nilai estetis bagi seni tontonan dan juga memperkaya apresiasi dan daya imajinasi penonton (Hendro Martono 2010: 11)

Menurut Sahid Nur (2016: 115), cahaya bisa juga berfungsi sebagai pencipta atmosfir tertentu (cahaya hangat dan terang menandakan suasana keramahan, cahaya mendung atau dingin menandakan kecemasan dan kesedihan, cahaya bulan menandakan suasana romantis), cahaya lampu bukan hanya menandakan suasana hati tetapi juga ide-ide (cahaya gelap menandakan kebaikan atau kejahatan, cahaya terang menandakan kebaikan atau kebajikan, cahaya terang benderang diakhir pertunjukan menandakan kemenangan kaum bijak sedangkan diliputi kegelapan menandakan kondisi dunia yang kacau balau). Tata cahaya juga bisa bekerja sama dengan sistem tanda lain untuk menciptakan sebuah tanda-tanda tertentu. Dengan *setting lighting* dapat berfungsi menandakan tempat aktor berada, dapat juga menandakan kejadian-kejadian alam (letusan gunung, petir, dan lain-lain), atau kejadian dalam kehidupan manusia (pertempuran). Dari penjabaran teori diatas bisa disimpulkan bahwa kehadiran tata cahaya sangat penting bagi seni pertunjukan dan tata cahaya tidak dapat diabaikan kehadirannya karena sangat mempengaruhi dalam menciptakan suasana di panggung dan tata cahaya sudah menjadi kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan seni pertunjukan.

4. Tata Suara atau Musik

Tata suara atau musik sangat penting bagi sebuah pertunjukkan, sebagai komponen pendukung bagi sebuah pertunjukan yang dapat membuat para penonton dapat merasakan pertunjukan yang sedang berlangsung. Menurut Rosari Renati W. (2013: 271), tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara yang diatur sedemikian rupa sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk kebutuhan pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukan teater.

Musik yang dibuat oleh penata musik atau ilustrator musik dalam sebuah pementasan teater juga sangat berperan sebagai untuk menandakan tokoh tertentu dari pementasan teater tersebut. Sahid Nur (2016: 120), sedangkan menurut Harymawan (1986: 162), musik mempunyai peranan dalam sebuah teater. Dengan diperdengarkannya musik, penonton akan semakin terpengaruh imajinasinya. Musik yang baik dan tepat bisa membantu aktor membawakan warna dan emosi peranannya dalam adegan. Dalam beberapa momen-momen yang mengharuskan sepi dari segala macam efek bunyi. Musik juga dapat dipakai dalam awal dan penutup sebuah adegan, sebagai jembatan antara adegan yang satu dan adegan lainnya. Dalam menggunakan musik lebih baik menggunakan memilih satu musik saja. Dari penjabaran teori yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa tata suara atau musik ialah sebagai pemberi warna dalam suatu adegan

yang dapat mempengaruhi penonton untuk berimajinasi dan juga bisa sebagai penanda bila suatu tokoh tertentu dari pementasan teater.