

BAB II

KAJIAN TEORI

Kajian pustaka pada BAB II ini memuat landasan teori dan konsep-konsep yang terkait dengan sinopsis cerita, sumber ide, kostum, tata rias wajah, penataan rambut, dan pembahasan pagelaran. Secara rinci berikut penjelasannya.

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis merupakan ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, ringkasan, abstraksi (Haryanta, 2012: 251). Sinopsis merupakan cerita singkat dan cerita yang ditulis kembali secara lebih rinci namun mempunyai inti yang sama dengan cerita asli. Ringkasan isi sebuah buku juga dapat disebut dengan sinopsis. Sinopsis terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan penutup (Eneste, 2005: 123).

Komaruddin (2016: 80), sinopsis dalam arti umum, suatu pernyataan yang singkat atau garis besar, misalnya suatu naratif atau risalah. Suatu ikhtisar tulisan ilmiah yang lazimnya dipublikasikan bersamaan dengan tulisan asli yang menjadi dasar ikhtisar tersebut.

Definisi sinopsis dari ketiga ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan naskah cerita yang telah dirangkum atau diringkas secara lebih singkat dan jelas. Sinopsis adalah rangkuman cerita singkat yang sudah terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan cerita, isi cerita, dan penutup cerita.

2. Karakter

Menurut definisi karakter berarti watak, peran, huruf. Karakter bisa berarti orang, masyarakat, ras, sikap mental dan moral, kualitas nalar, orang terkenal, tokoh dalam karya sastra, reputasi dan tanda atau huruf (Minderop, 2005: 2). Karakter adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Karakter dasar berkaitan dengan sisi emosional, hasrat, dan sifat moral, baik dalam ucapan maupun tindakan tokoh (Wicaksono, 2017: 174). Sedangkan menurut Agustara (2006: 7), menjelaskan bahwa karakter adalah sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan watak, sikap, dan sifat moral yang dimiliki seorang tokoh yang berbeda antara satu dengan tokoh yang lainnya dalam suatu cerita.

3. Karakteristik

Karakteristik adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis secara sempurna dengan pesan-pesan dramatik (Santoso, 2008: 92). Karakteristik adalah ciri-ciri khusus mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu (Suharsono, 2011: 223).

Berdasarkan pendapat dua ahli diatas disimpulkan bahwa karakteristik merupakan perwujudan, ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh seorang tokoh yang dapat dilihat maupun dinilai secara langsung.

4. Maha Satya di Bumi Alengka : “*Hanoman Duta*”

Prabu Rahwana berhasil menculik Dewi Sinta sesampainya di Alengka Dewi Sinta ditempatkan di Taman Argasoka dibawah pengawasan Dewi Trijata.Sementara itu Raden Ramawijaya terus mencariistrinya Dewi Sinta yang hilang dan sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Dewi Sinta diculik raja Alengka bernama Prabu Rahwana.Setelah membangun perkemahan di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Hanoman untuk menjadi Duta menemui Dewi Sinta di Kerajaan Alengka.Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Hanoman.Ramawijaya kemudian menyadarkan Anggada, bahwa nanti aka nada tugas penting lainnya untuk Anggada.

Perjalanan Hanoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba salah seorang istri Prabu Rahwana. Hanoman dirayu dan diberi hidangan buah-buahan beracun.Akibatnya Hanoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, kebutaan Hanoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka (Gunung), saudara tunggal bayunya, sehingga dapat sampai ke negeri Alengka. Sesampainya di Alengka, Hanoman pergi ke Taman Argasoka bertemu dengan Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Ramawijaya. Dalam

petemuannya itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya bahwa Dewi Sinta masih tetap setia pada suaminya. Setalah menyelesaikan misinya sebagai duta, Hanoman sengaja membuat dirinya ditangkap.

Peristiwa penyusupan itu membuat Prabu Rahwana marah, maka ia memerintahkan Indrajit untuk menangkap dan membakar hidup-hidup. Setelah Hanoman dibakar, ia berhasil melepaskan diri dari ikatan, dan berlompatan kesana kemari dengan kesaktiannya membakar Kerajaan Alengka karena setiap helai bulunya berubah menjadi api. Maka saat Hanoman terbang kesana kemari keseluruh angkasa negeri Alengka pun menjadi lautan api. Hal tersebut menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya untuk menyerahkan tusuk konde Dewi Shinta sebagai balasan tanda kesetiaannya kepada Ramawijaya (Rajagopalachari, 2000: 15).

5. Dewi Sinta

Faisal (2014: 109-111), menjelaskan bahwa Dewi Sinta merupakan titisan Batari Widawati. Ia diperistri oleh Ramawijaya. Dewi Sinta menjadi istri Rama berkat sayembara menarik busur yang bernama Gendewa Matila, anugerah Hyang Girinata. Dewi Sinta merupakan seorang yang setia dan selalu menjaga kesuciannya. Menurut Tondowidjojo (2010: 90-93) Dewi Sinta diyakini sebagai titisan Batari Sriwidowati, istri Batara Wisnu. Dewi Sinta merupakan putri yang sangat setia dan *suci trilaksitanya* (suci ucapan, pikiran, dan hatinya). Hangat dan lembut serta bersedia ikut merasakan derita bersama suaminya Rama.

Aizid (2012: 224), menjelaskan bahwa Dewi Sinta diyakini sebagai titisan Batari Sri Widowati, istri Batara Wisnu. Selain sangat cantik, Dewi Sinta merupakan putri yang sangat setia, *jatmika* (sopan santun), dan *suci trilaksita* (ucapan, pikiran, dan hatinya). Ia menikah dengan Ramawijaya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Dewi Sinta merupakan titisan Batari Sri Widowati dan juga istri dari Ramawijaya yang memiliki sifat sangat setia, suci, dan sangat lembut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Widarti (2000: 58), mengatakan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru. Beberapa macam sumber ide dapat berasal apa saja yang ada disekitar manusia, dapat berasal dari pikiran, imajinasi, bentuk, warna, bentang alam, sejarah dan lainnya. Sumber ide merupakan bagian konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya (Triyanto, Zerusalem, &Fitriana 2011: 22).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas disimpulkan bahwa sumber ide merupakan suatu pikiran, imajinasi, bentuk, warna, bentang alam, dan sejarah untuk menciptakan suatu ide yang baru. Maka terciptalah sebuah karya-karya baru karena adanya sumber ide.

2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide adalah teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya, yaitu mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata berdasarkan imajinasi, ide/gagasan serta kreativitas penggambar (Kartika 2008: 36). Bentuk pengembangan imajinatif tersebut meliputi *stilisasi, distorsi, transformasi, disformasi* akan tetapi, yang akan diperjelas yaitu bentuk pengembangan *stilisasi* karena didalam mengembangkan sumber ide yang akan di kembangkan menggunakan bentuk pengembangan *stilisasi*.

Stilisasi adalah cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan membayangkan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Sedangkan proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit tanpa meninggalkan ide awal (Kartika, 2004: 25). Triyanto (2012: 46-50) menguraikan beberapa teknik pengembangan berdasarkan sumber ide yang akan direalisasikan sebagai berikut:

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan menggayaikan konsep yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap bagian pada objek yang ada didalam konsep tersebut.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara merealisasikan dan menjadikan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. *Transformasi*

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

d. *Disformasi*

Disformasi adalah penggambaran suatu bentuk yang ditekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek ke bentuk yang berbeda atau sebagian, namun sudah mewakili secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide dapat dilakukan dengan 4 metode yaitu: 1) *stilisasi* adalah metode merubah dan mengembangkan beberapa objek yang ada didalam konsep tanpa meninggalkan karakter aslinya; 2) *distorsi* adalah menonjolkan beberapa bagian objek yang digunakan untuk pencapaian sebuah karakter yang diinginkan; 3) *transformasi* adalah memindahkan atau memisahkan beberapa bagian sehingga mencapai pada karakter yang diharapkan; 4) *disformasi* adalah mengubah bentuk objek ke bentuk yang berbeda atau sebagian, namun sudah mewakili secara keseluruhan.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda (Idayanti 2015: 11), sedangkan menurut pendapat Soekarno dan Basuki (2004: 1-2), bahwa desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana. Desain di hasilkan melalui pemikiran, berbagai pertimbangan, perhitungan, dan tidak boleh meninggalkan diri dari alam, cita, rasa serta kegemaran orang banyak. Serta menurut Saputra (2016: 1), dijelaskan bahwa desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan dan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan yang dituangkan dari susunan garis, bentuk, ukuran, warna tekstur, dan nilai dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

2. Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain tersebut merupakan unsur visual sehingga harus dapat dilihat. Unsur-unsur desain ini terdiri dari garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value, dan warna (Bestari 2011: 11).

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut (Idayanti 2015: 12). Unsur desain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain (Soekarno dan Basuki 2004: 9).

Berdasarkan definisi dan pendapat yang di paparkan oleh beberapa ahli bahwa unsur desain adalah pengetahuan yang di gunakan untuk mewujudkan suatu desain sehingga dapat dilihat orang lain. Unsur desain ini terdiri dari :

a. Garis

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. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan disain yaitu garis lurus dan garis lengkung, sebagai berikut :

1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk tersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan meberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras. Namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah, misalnya garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

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. Unsur arah dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi, terdapat macam-macam bentuk yaitu bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak.

d. Ukuran

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

e. Warna

Basuki, Soekarno (2004: 14-26), menjelaskan bahwa warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan desain lebih menarik. Unsur warna dapat mengungkapkan

suasana perasaan, sifat dan watak yang berbeda-beda. Ada 5 pengelompokan campuran warna sebagai berikut:

- 1) Warna primer adalah warna dasar atau pokok karena warna ini tidak diperoleh dengan pencampuran.
- 2) Warna sekunder adalah hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari oranye, hijau, dan ungu.
- 3) Warna intermediet 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
- 4) Warna tertier warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur
- 5) Warna kquarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier

Selain itu terdapat sifat-sifat warna yang menunjukkan ciri khasnya, sebagai berikut:

- 1) Warna merah : mempunyai sifat kegembiraan, cinta, serta mempunyai nilai memberikan daya tarik yang kuat.
- 2) Warna kuning : merupakan lambing keagungan dan kehidupan, warna ini paling berbahaya yang menarik minat seseorang.
- 3) Warna putih : mempunyai sifat berbahaya, suci, dan bersih.

4) Warna biru : mempunyai sifat dingin, tenang. Warna ini diasosiasikan sebagai lambing ketenangan.

f. Teksture

Teksture adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Teksture dapat diketahui dengan melihat atau diraba.

g. Value

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati benda tidak akan terkena cahaya secara merata, hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang.

c. Prinsip Desain

Sebuah desain yang baik, harus mengikuti prinsip-prinsip desain. Seorang desainer dalam menciptakan desain busana yang menarik dan busananya enak dikenakan sangat memperhatikan prinsip-prinsip desain. Untuk lebih jelasnya, berikut ini akan diuraikan beberapa prinsip desain sebagai berikut :

a. Harmoni (Keselarasan)

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

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik.

c. Balance (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu disain, keseimbangan ada dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

- 1) Keseimbangan simetris adalah keseimbangan yang terkesan resmi atau formal
- 2) Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang terkesan informal dan lebih dinamis

d. Irama (Ritme)

Irama dalam disain dapat dirasakan oleh mata, irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu kebagian yang lainnya. Irama dapat diciptakan melalui apa yang dijadikan aksen, perubahan ukuran, dan radiasi (Idayanti, 2015: 23). Irama adalah perubahan-perubahan yang teratur dan dapat diukur dari segala macam unsur yang terkandung dalam sebuah hasil seni dengan syarat bahwa semua perubahan secara berturut-turut merangsang perhatian penonton (Satoto, 2012: 95).

e. Unity (Kesatuan)

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurunya.

f. Aksen / pusat perhatian

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Kostum merupakan pelukisan status dan sifat peran (Satoto 2012: 17). Brockett, & Ball (2011: 385), berpendapat bahwa hal utama untuk perancang kostum adalah memperhatikan penampilan visual karakter pemeran, tapi kostum aktor juga dapat mempengaruhi bagaimana aktor bergerak dan merasa. Desain kostum mendefinisikan karakter dan hubungannya, membantu para pemeran dan penonton memahami karakter siapa dan bagaimana hubungannya satu sama lain.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kostum atau busana adalah elemen yang sangat penting dalam suatu pementasan salah satunya pertunjukan drama atau teater. Kostum yang digunakan oleh pemeran atau aktor adalah gambaran mengenai satu kesatuan antara karakter, pendalaman peran, dan kreatifitas seorang desainer yang tergabung dalam sebuah karya yang ditampilkan di atas panggung. Oleh sebab itu, desainer atau

perancang kostum dapat memahami penampilan visual dari pemeran dan karakter yang dimainkan.

2. Lurik

Lurik adalah suatu kain tenun dengan motif garis. Kata “lurik” berasal dari bahasa Jawa kuno, yaitu “lorek” yang berarti lajur, garis, atau belang. Lurik dapat pula berarti corak. Kata lurik berasal dari akarkata rik yang artinya garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar ataupelindung bagi pemakainya (Musman 2015: 11). Lurik adalah kain dengan motif bergaris-garis kecil yang secara tradisional menjadi pakaian khas warga dikalangan suku bangsa Jawa (Ediarti 2014: 168).

Warna lurik khususnya di Yogyakarta yang sering digunakan dalam Keraton tentunya memiliki makna, salah satunya warna kuning. Warna kuning dalam simbolik di Jawa (*mancapat*), berasosiasi dengan emas, burung podhang. Warna kuning bermakna keluhuran, ketuhanan, dan kentetraman. Warna kuning melambangkan kegembiraan penuh harapan, optimis. Selain warna corak lurik juga memiliki makna filosofi salah satunya adalah corak udan liris. Corak “Udan liris” berarti hujan gerimis. Udan liris juga melambangkan kesejahteraan. Tujuan hidup manusia adalah kebahagiaan. Orang yang bahagia belum tentu sejahtera, tetapi orang yang sejahtera pasti bahagia (Musaman 2015: 47).

3. Aksesoris

Menurut KBBI, aksesoris adalah bahan tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Menurut Febriana (2019: 15), aksesoris merupakan alat atau barang yang ditambahkan pada kostum. Menurut Triyanto (2012: 10), aksesoris adalah salah satu benda penghias penampilan yang mempunyai peran yang cukup penting.

Berdasarkan 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. Dalam pemakaian aksesoris juga disesuaikan dengan berbagai macam hal misalnya bentuk, warna, tata letak aksesoris, dan ukuran. Aksesoris juga komponen yang memacu kreatifitas perancang busana sebagai perwujudan simbol yang ditonjolkan dalam karakter tokoh yang dapat diimajinasikan dalam bentuk aksesoris.

E. Tata Rias Wajah

1. Tata rias Panggung

Tata rias panggung adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon (Setiawati Dkk 2016: 51). Tata rias panggung adalah salah satu sarana penunjang dalam sebuah

pertunjukan, baik itu untuk seni *fashion show*, seni drama, seni tari, kethoprak maupun pada pertunjukan wayang orang (Nuraini 2011: 45).

2. Tata Rias Wajah Karakter

Tata rias karakter yaitu seni tata rias yang dapat menggambarkan sifat dan watak tokoh serta menggambarkan tokoh peran itu berasal dari suku atau bangsa mana. Dalam seni teater tradisional bentuk wayang tiap-tiap tokoh peran memiliki bentuk rias yang kurang lebih tepat. Hal tersebut berbeda dengan tata rias teater *modern* diperlukan kreatifitas, sebab tokoh peran dalam teater *modern* tidak menggambarkan tokoh stereotip yang memiliki tipologi watak yang tetap seperti halnya tokoh-tokoh dalam teater tradisional (Satoto, 2012: 16). Tata rias karakter adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran diatas panggung (Nuraini, 2011: 45). Tata rias karakter bisa disimpulkan bahwa tata rias karakter merupakan seni rias yang dapat mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal watak, sifat, ciri khas yang melekat pada tokoh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah seni melukis atau menghias wajah dengan kosmetika yang dikhkususkan untuk merias. Fungsi umum dari merias wajah adalah membentuk dan merubah wajah mendekati proporsional dengan cara menutupi bagian-bagian wajah yang kurang sempurna atau terkesan lebar, dan menonjolkan bagian-bagian wajah yang ingin dipertahankan atau sudah proporsional.

3. *Face painting*

Aprillita (2016: 166), menjelaskan bahwa *face painting* adalah kata lain dari lukisan wajah, para seniman atau pelukis dapat melukis bagian wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan tema yang diinginkan oleh pelukis. Menurut Dinie Tama (2014: 99), *face painting* digunakan untuk memunculkan karakter wajah dari seorang, untuk menutupi kekurangan, dan menonjolkan kelebihan yang dimiliki wajah dalam segi artistik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas disimpulkan bahwa *face painting* merupakan lukisan wajah yang bertujuan untuk memunculkan karakter wajah dari seorang.

F. Penataan Rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam 2 pengertian, yakni arti yang luas dan arti yang sempit. Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan melalui pengaturan rambutnya sedangkan dalam arti sempit penataan dapat dikatakan sebagai tahap akhir proses penataan rambut(Rostamailis, dkk, 2008 : 179).

a. Pola Penataan

Ada 5 pola penataan rambut meliputi pentaan simetris, asimetris, puncak, belakang, dan depan tetapi, hanya akan diperjelas satu pola penataan saja yaitu penataan puncak. Penataan puncak yaitu penataan yang menitik beratkan

pembuatan kreasi tata rambut didaerah ubun-ubun (parietal) (Roastamailis, dkk 2008 : 181).

b. Tipe Penataan Rambut

Didalam seni tata rambut ada 5 kategori tipe penataan rambut meliputi penataan rambut pagi dan siang hari, cocktail, sore dan malam hari, gala, dan fantasi, tetapi akan diperjelas satu tipe penataan saja yaitu penataan fantasi. Penataan fantasi atau *fantasy style* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut daripada penjelmaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut sama sekali tidak dibatasi. Karena merupakan suatu ketrampilan seorang penata rambut dalam mewujudkan fantasi menjadi suatu kreasi yang dapat dilihat (Rostamailis, dkk 2008 : 183-184).

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk suatu tujuan tertentu. Kegiatan yang dimaksud yaitu kegiatan menggunakan gamelan sebagai sarana, baik secara lengkap maupun hanya sebagian (Palgunadi, 2002: 87). Sedangkan menurut Mulyadi (2015: 11), pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pergelaran juga merupakan

bentuk komunikasi antara pencipta seni yang disebut *apresian* dan penikmat seni yang disebut *apresiator*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas disimpulkan bahwa pergelaran merupakan kegiatan yang mempertunjukan sebuah karya seni dengan dukungan gamelan sebagai sarana.

2. Tata Panggung (*Stage*)

Menurut Padmodarmoyo (1988 :105), secara umum ada dua jenis panggung pertunjukan yaitu prosenium dan panggung arena. *Procenium* adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding *Procenium* antara panggung dengan oditoriumnya. Panggung arena adalah panggung yang dikelilingi oleh penonton, sehingga setiap sudut panggung bisa dilihat penonton. Sedangkan menurut Harymawan (1988: 99), panggung *Procenium* adalah bagian pentas yang berada didepan tirai depan dan menonjol ke depan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata panggung adalah area atau tempat pagelaran drama berlangsung. Dan terdapat berbagai macam bentuk panggung yang sering digunakan dalam pementasan , namun ada dua jenis panggung yang umumnya digunakan untuk pagelaran pertunjukan yaitu *procenium* dan panggung arena. Panggung bagaikan kanvas bagi seorang sutradara yang mengatur dan memberi konsep kemudian dituangkan pada aktor sehingga menghasilkan karya seni dan tempat berekspresi yang ditunjukkan pada penonton.

3. Tata Cahaya

Menurut Martono (2010: 1), tata cahaya panggung merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung. Kehadiran atau keberadaan tata cahaya panggung dalam seni pertunjukan sudah merupakan satu kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut Harymawan (1988: 73-74), bahwa tata cahaya bertujuan menerangi pelaku dan tempat-tempat khusus yang harus ditonjolkan, menciptakan suasana alam seperti yang dikisahkan dalam cerita: pagi, siang, sore, malam. Mewujudkan maksudnya serta memperkuat jiwanya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata cahaya panggung adalah elemen dari pertunjukan yang paling kuat, karena dengan cahaya kita dapat melihat benda, mengenali warna dan bentuknya. Warna-warna yang dihasilkan oleh cahaya tersebut dapat menunjang dan mendukung karakter pemeran untuk menunjukkan ekspresi atau menjelaskan adegan yang sedang terjadi antara marah, sedih, bahagia dan lainnya.