

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alur Cerita dan sifat Tokoh Ratu Jahat cerita *Snow White*

Tema cerita ini *Fairy Tales of Fantasi* disini mengangkat tujuh cerita dongeng dari luar negeri yaitu *Snow White*, *Rapunzel*, *Beauty and the beast*, *Aladin*, *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, dan *Swan Lake*. *Snow White* adalah dongeng yang paling disukai anak-anak di seluruh dunia selama lebih dari 200 tahun. Pada tahun 1937 dongeng ini dijadikan film kartun oleh Walt Disney di Amerika Serikat. Seiring dengan perkembangan jaman dan makin di kenalnya cerita *Snow White* menyebabkan banyak pihak yang ingin mengangkat cerita tersebut baik melalui film kartun, buku cerita, dan media lainnya. Berikut adalah cerita dari dongeng *Snow White*.

Pada suatu ketika, hiduplah seorang ratu yang cantik jelita di suatu negeri. Namun ratu itu bersedih hati karena belum juga dikaruniai seorang anak. Pada suatu hari di musim dingin, dia duduk menjahit di dekat jendela. Perlahan, salju mulai turun dari luar jendela. Sang ratu memandangi salju yang berguguran dan tidak sengaja jarinya tertusuk jarum. Darah berwarna merah keluar dari ujung jarinya dan menetes ke atas salju yang menempel di bingkai jendela hitam. Saat melihat darahnya yang merah menetes di atas salju yang putih, Sang Ratu berharap memiliki anak perempuan yang cantik jelita dengan kult seputih salju, bibir semerah darah, dan rambut sehitam bingkai jendela. Dia berdoa dengan sungguh-sungguh. Beberapa waktu

kemudian, sang ratu dikaruniai bayi perempuan yang cantik, persis seperti harapannya. Putri itu memiliki kulit seputih salju, bibir semerah darah, dan rambut sehitam bingkai jendela. Kulitnya yang seputih salju membuat orang-orang memanggilnya Putri Salju dan mencintainya sepenuh hati.

Sesuatu yang menyedihkan terjadi tidak lama setelah Putri Salju lahir. Sang ratu meninggal dunia. Raja pun menikahi perempuan lain yang akhirnya menjadi Ibu Putri Salju kecil. Ratu yang baru itu cantik jelita, tetapi amat congkak. Dia tidak suka jika ada yang lebih cantik darinya. Selain itu, dia juga menggunakan ilmu sihir. Sang Ratu memiliki sebuah cermin ajaib. Setiap hari dia memandangi dirinya di depan cermin dan bertanya bahwa siapa yang tercantik di dunia ini. Cermin ajaib pun akan menjawab bahwa ratu lah yang paling cantik di dunia. Sang Ratu merasa sangat senang karena cermin ajaib itu tidak pernah berbohong.

Putri Salju semakin hari bertambah besar dan cantik. Suatu hari, sang ratu bertanya kepada cermin ajaib seperti biasanya bahwa siapa yang tercantik di dunia ini. Cermin ajaib menjawab bahwa ratu yang cantik, tetapi Putri Salju jauh lebih cantik. Sang Ratu merasa iri dan marah. Dia segera memanggil seorang pemburu dan memberi perintah untuk membawa Putri Salju ke hutan dan membunuhnya. Pemburu itu tidak berani melawan perintah Sang Ratu. Dia membawa Putri Salju ke dalam hutan. Ketika hendak membunuhnya, Putri Salju menangis dan memohon agar tidak dibunuh dan berjanji tidak akan keluar dari hutan. Si pemburu merasa kasihan kepada Putri Salju, maka ia pun membiarkan putri pergi. Si

pemburu kembali ke istana dan berbohong kepada ratu dengan mengatakan bahwa dia telah membunuh Putri Salju. ratu percaya kepada si pemburu dan merasa senang.

Putri Salju berjalan tak tentu arah di dalam hutan yang gelap seorang diri. Tiba-tiba, dia melihat kelap-kelip cahaya dari kejauhan. Dia berjalan jauh mengikuti cahaya itu dan menemukan sebuah rumah kecil. Putri Salju memanggil-manggil cukup lama dari luar rumah, namun tidak ada yang menjawab. Putri Salju masuk dengan hati-hati ke dalam rumah dan melihat ada tujuh piring di atas sebuah meja kecil. Putri Salju yang kelaparan mengambil sedikit makanan dari setiap piring. Putri Salju mengantuk setelah makan dan langsung tertidur begitu dia berbaring di ranjang. Para pemilik rumah kecil itu kembali setelah selesai bekerja. Mereka adalah tujuh kurcaci yang mata pencahariannya menggali batu-batuhan berharga. Para kurcaci bertanya-tanya melihat makanannya berkurang dan heran setelah menemukan Putri Salju sedang tidur di ranjang. kurcaci yang melihat putri tidur bagaikan malaikan sengaja membiarkan putri tidur sampai besok pagi. Putri Salju terbangun dan kaget melihat para kurcaci yang sedang memandanginya. Putri meminta maaf dan menceritakan kepada kurcaci apa yang telah menimpanya. Kurcaci merasa iba dan berjanji akan melindungi putri. Putri Salju tinggal bersama para kurcaci sejak saat itu. Dia bertumbuh besar dan menjelma menjadi seorang gadis muda yang cantik. Putri Salju hidup bahagia bersama para kurcaci. Siap hari putri memasak, mencuci, dan membersihkan rumah. Setiap kali kurcaci

hendak berangkat bekerja, mereka selalu mengingatkan Putri Salju untuk menjaga diri baik-baik karena Ratu Jahat kemungkinan akan kembali untuk membunuh putri. Kurcaci juga berpesan kepada putri agar tidak mengijinkan siapa pun masuk ke dalam rumah.

Ratu Jahat yang tidak mengetahui bahwa Putri Salju masih hidup bertanya kepada cermin ajaib seperti biasanya dan cermin ajaib menjawab bahwa Putri Salju yang tinggal di hutan bersama kurcaci adalah yang tercantik tiada banding. Mendengar jawaban cermin ajaib, Sang Ratu menjadi murka dan mulai menyusun rencana untuk membunuh Putri Salju. Sang Ratu menyamar menjadi pedagang keliling yang menjual tali korset dan masuk ke dalam hutan. Ia berteriak menjajakan dagangannya tepat di depan rumah kurcaci. Putri Salju yang lupa akan nasihat kurcaci membuka pintu. Pedagang itu meminta putri untuk mencoba tali korset tersebut dan diikatnya tali korset di dada putri dan menarik sekencang-kencangnya hingga putri terjatuh ke lantai tak bergerak. Saat matahari terbenam, para kurcaci kembali ke rumah dan sangat terkejut melihat putri tergeletak di lantai. mereka melihat tali korset yang terpasang kencang di dada putri dan memotongnya. Putrid Salju tersadar dan dapat menghela napas lega. Kurcaci mengingatkan putri kembali bahwa ia tidak boleh membukakan pintu untuk orang lain.

Sang Ratu yang telah kembali ke istana mengira Putri Salju telah mati dan bertanya kepada cermin ajaib. Namun, jawaban cermin ajaib berbeda dari yang diharapkan ratu. Cermin menjawab bahwa Putri Salju di

dalam hutan adalah yang tercantik di dunia. Kali ini Sang Ratu menyamar menjadi pedagang keliling yang menjual sisir dan masuk kembali ke hutan. Putri Salju kembali membukakan pintu untuknya. Sang ratu menyisir rambut Putri Salju dengan sisir beracun. Sekali lagi Putri Salju jatuh tak berdaya ke lantai. Kurcaci pulang ke rumah dan lekas-lekas menarik sisir beracun itu dari rambut Putri Salju dan putri membuka matanya kembali. Ratu Jahat itu kembali ke istana dan bertanya kepada cermin ajaib bahwa siapa siapa yang tercantik di dunia. Cermin ajaib menjawab bahwa Putri Salju yang tercantik di seluruh dunia. Tubuh Sang Ratu gemetar menahan amarah. Dia mengambil sebuah apel beracun dan kembali pergi menemui Putri Salju. Kali ini Putri Salju tidak membuka pintu, tetapi melongok keluar lewat jendela. Ratu menawarkan apel sisa kepada Putri Salju sebagai hadiah. Putri menolak pemberian apel karena ingat pesan dari para kurcaci. Penjual apel yang tidak lain adalah Ratu Jahat mengetahui bahwa Putri Salju takut terkena racun, kemudian ratu memotong apel menjadi dua bagian dan memakan bagian apel yang tidak terkena racun. Putri Salju menggigit setengah bagian dari apel yang beracun dan seketika itu juga terjatuh ke lantai. Sang Ratu kembali ke istana dengan napas yang terengah-engah dan langsung bertanya kepada cermin ajaib. Cermin ajaib menjawab bahwa ratulah yang tercantik tiada banding. Sang Ratu sangat bahagia dan merasa puas.

Para kurcaci yang telah selesai bekerja segera pulang. Mereka benar-benar terkejut melihat Putri Salju yang tergeletak. Kurcaci berusaha

membangunkan putri namun putri tidak bangun. Para kurcaci menangis berduka selama tiga hari lamanya. Mereka tidak tega untuk mengubur putri di dalam tanah yang gelap. Para kurcaci pun membuat sebuah peti dari kaca. Peti itu diberi ukiran nama Putri Salju dengan tinta emas. Putri Salju terbaring di dalam peti kaca seolah-olah sedang tidur terlelap. Kurcaci memindahkan peti kaca itu ke puncak gunung dan mengawasinya secara bergantian. Para binatang di dalam hutan juga merasa sedih atas kematian Putri Salju. Suatu hari, pangeran dari negeri tetangga tidak sengaja melewati daerah tersebut. Pangeran itu terpesona oleh kecantikan Putri Salju dalam peti kaca. Sang Pangeran memohon kepada para kurcaci untuk memberikan peti kaca tersebut kepada pangeran. Kurcaci yang merasa sedih tidak mengijinkan pangeran membawa putri bahkan jika pangeran memberikan semua emas di dunia ini. Pangeran berjanji pada kurcaci bahwa ia akan merawat Sang Putri. Melihat ketulusan hati Sang Pangeran, para kurcaci memutuskan untuk menyerahkan Putri Salju dalam perawatan pangeran. Para pelayan pangeran pun mengangkat peti kaca itu untuk memindahkannya, namun tiba-tiba salah satu pelayan itu tersandung akar pohon dan kehilangan keseimbangan dan menyebabkan peti kaca terguncang keras. Potongan apel yang tersangkut di tenggorokan Putri Salju terdorong keluar. Putri Salju pun terbangun dan membuka matanya lebar-lebar. Para kurcaci dan pangeran bersorak gembira melihat putri yang tersadar.

Sang Pangeran memberitahukan apa yang terjadi kepada Putri Salju.

Pangeran pun berlutut di hadapan Putri Salju dan memohon untuk dapat menikahinya. Putri Salju tersipu malu dan menerima lamaran Sang Pangeran. Para kurcaci dengan riang mengantar kepergian Putri Salju dan Pangeran ke istana. Upacara pernikahan yang sangat megah diadakan di negeri pangeran. Sang Ratu yang serakahpun di undang ke upacara pernikahan itu. Dia tidak tahu bahwa mempelai perempuannya adalah Putri Salju. Sang ratu mengenakan pakaian mewah dan bertanya kepada cermin ajaib bahwa siapa yang tercantik di dunia. Cermin ajaib menjawab bahwa ratu muda dari negara tetangga adalah yang tercantik tiada banding. Sang Ratu sangat marah ketika ia menghadiri upacara pernikahan itu. Putri Salju mengenali Sang Ratu di ruang pernikahan dan menceritakan segala kejahatan Sang Ratu kepada Pangeran. Ratu yang serakah itu mendapat hukuman dari pangeran. Sang Ratu tidak berani menyakiti siapapun lagi. Putri Salju dan Pangeran hidup bahagia selamanya dan dikasihi rakyat mereka.

(Bhuana Ilmu Populer, 2011, *Putri Salju*: 2-46)

Dalam pagelaran *Fairy tales of fantasy* penulis mendapat tokoh Ratu Jahat yang berperan dalam film *Snow White*. Ratu Jahat ini adalah ibu tiri Putri Salju yang sangat benci oleh Putri Salju. Putri salju mendapat siksaan dari ibu tirinya itu. Ibu tiri putri salju sangat ingin sekali untuk menyingkirkan putri salju. Dalam pementasan pagelaran ini terdapat

pemain yang menggunakan kostum berlengan pendek dan sebagian dari bahan *recycle*.

Ratu jahat merupakan salah satu tokoh didalam cerita Snow White.

Didalam cerita ini,tokoh Ratu Jahat adalah sosok seorang wanita yang anggun, indah, tidak berperasaan, sombong, kejam, jahat, dan sangat dingin. Dengan ciri badan langsing, mata hijau, rambut hitam, bibir merah, dan mengenakan jubah hitam. Ratu jahat adalah seorang ibu tiri yang sangat kejam, sombong dan licik. Dia adalah ibu tiri dari putri salju dan sangat membenci putri tirinya itu. Sehingga ingin menyingkirkan putri salju itu.



Gambar 1. Gambar asli Ratu Jahat
(Sumber: www.google.com)

Pada dasarnya seseorang yang Jahat pasti memiliki sifat yang jahat, kejam dan pemberani. Jahat adalah suatu sifat yang dimiliki oleh beberapa mahluk hidup, sifat yang tidak disukai oleh orang yang baik dan sifat

mahluk yang dapat melukai orang lain (melukai perasaan atau anggota tubuh). (<http://definisigue.blogspot.com/2011/05/definisi-jahat.html>)

B. Sumber ide

1. Pengertian Sumber ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa busan benda- benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa- peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional. (Sri Widarwati, M.Pd,Dkk, 2000: 38)

Macam- macam Sumber ide

Sumber ide menurut Chodiyah dan Mamdy (1992: 172), dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian- pakaian daerah- daerah indonesia.
- 2) Sumber ide dari benda- benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh- tumbuhan, binatang, gelembung laut bentuk awan dan bentuk- bentuk geometris.
- 3) Sumber ide dari peristiwa- peristiwa nasional ataupun internasional. Misalnya pakaian olahraga dari peristiwa POR,

SEA Games, Asian Games, olimpiade, dari pakaian upacara 17 Agustus.

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian- bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut. Hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut antara lain:

- 1) Ciri khusus dari sumber ide misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- 2) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- 3) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- 4) Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita bangkok bahannya terbuat dari sutera. (Sri Widarwati, M.Pd,Dkk, 2000: 39)

2. Pengembangan sumber ide



Gambar 2. Sumber ide
(Sumber: www. Google.com)

Sumber ide yang digunakan untuk tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *fairy tales of fantasy* adalah kalajengking. Sumber ide ini termasuk sumber ide benda alam yaitu binatang. Diambil sumber ide kalajengking karena mempunyai karakter dasar scorpio yang mempunyai sifat emosional dan pendendam sekaligus ambisius. ,maka dipilihlah sumber ide dari binatang kalajengking. Pengembangan sumber ide ini, dilakukan dalam hal rias fantasi dan penataan rambut tokoh Ratu Jahat.

C. Teori desain

1. Pengertian desain.

Desain berasal dari bahasa inggris yang berarti gambar desain, rencana atau reka rupa. Apabila dianggap sebagai kata benda “desain ” dapat diterangkan sebagai rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari

suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya, apabila dilihat sebagai kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan. Desain haruslah mudah dimengerti atau dipahami oleh orang lain. Dengan demikian, desain mudah diwujudkan kedalam bentuk benda yang sebenarnya.

Menurut sumber lain, Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain dapat didefinisikan sebagai suatu susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Termasuk didalamnya membahas masalah bagaimana memilih bentuk, warna, dan bagaimana penyusunannya. Dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudlah barang jadi. Tujuan desain adalah untuk merencanakan segala ide yang terkandung dalam hati desainer atau pengekspresian pernyataan isi jiwa seseorang. (Marwanti, M.Pd, 2000: 3)

Maka, dari dua pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan sebuah ide yang didalamnya membahas bagaimana memilih bentuk, warna dan bagaimana cara

untuk menyusunnya. Sehingga dapat mewujudkan suatu benda yang diinginkan.

2. Prinsip desain

Prinsip- prinsip desain tidak hanya digunakan untuk menghasilkan suatu model yang bagus, tetapi juga untuk menghasilkan suatu model yang sesuai dengan kegunaan. Oleh karena itu penerapan prinsip- prinsip desain tidak dapat digunakan secara terpisah, tetapi antara satu dengan yang lain saling berkaitan.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 14)

Adapun prinsip- prinsip desain meliputi:

a. Harmoni atau keselarasan

Adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide- ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis terpenting mengikuti bentuk obyeknya.

b. Proporsi

Yang dimaksud proporsi yaitu hubungan satu bagian dan bagian yang lain *dalam* suatu susunan atau sering disebut “*law of relationship*”. Untuk memperoleh hubungan jarak yang dapat menghasilkan sesuatu yang menarik perlu diadakan perbandingan dari hasil percobaan- percobaan.

c. Irama

Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam desain berirama.

Irama dalam seni dapat menimbulkan pandangan mata berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain. Dapat juga dikatakan bahwa irama adalah bentuk atau garis yang tidak membosankan bahkan menambah indah suatu desain.

d. Aksen

Aksen juga disebut pusat perhatian atau “*center of interest*”. Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksen pertama- tama membawa mata kepada sesuatu yang penting dan dari titik tersebut dimulainya perhatian baru, kemudian baru kebagian yang lain.

e. Keseimbangan

Setiap benda mempunyai titik tengah ataupun garis tengah. Dalam desain garis tengah itu merupakan seolah-olah sebuah garis yang jelas atau kadang- kadang garis tengah itu tidak tampak.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 14- 24)

Pengolahan obyek menurut: Dharsono Sony Kartiko, Seni Rupa Modern 2004 dibagi menjadi 4 yaitu:

- a) Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaan disetiap kontur pada obyek

atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah, sungging, lukisan tradisional dll.

- b) Disformasi adalah penggambaran bentuk dengan cara merubah bentuk benda atau obyek yang akan digambar.
- c) Distorsi adalah penggambaran bentuk dengan cara menyangatkan wujud- wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.
- d) Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dan memindahkan (trans) wujud/ figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang/ sebaliknya.

3. Unsur Desain

Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur- unsurnya dikombinasikan secara baik. Unsur- unsur desain meliputi: garis, arah bentuk ukuran, tekstur, sifat gelap terang dan warna. Jika unsur- unsur desain disusun dan dikomposisikan maka akan menghasilkan suatu desain. (Marwanti, M.Pd: 7)

a. Garis

Garis adalah kumpulan titik- titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan bahwa garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah. Dalam seni, potensi garis tidak hanya sebagai batas saja tetapi lebih dari itu yaitu dapat digunakan untuk

mewujudkan emosi, dapat memberi sugesti dan menggambarkan sifat tertentu. Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi: (Marwanti, M.Pd, 2000: 7)

a) Garis horizontal

Horizontal adalah singkatan dari kejauhan, cakrawala yang mendatar, pohon yang tumbang, orang tidur santai dan segala sesuatu dalam keadaan istirahat sepenuhnya. Dengan ini kita asosiasikan dengan ketenangan, kedamaian, bahkan kematian dan memberi kesan pasif.

b) Garis vertikal

Vertikal adalah singkatan untuk benda- benda yang berdiri tegak serta dalam keadaan sepenuhnya seperti misal orang yang berdiri, batang pohon, dinding gedung, batu karang dan sebaginya. Dapat diasosiasikan dengan sesuatu yang diam tidak bergerak, kestabilan, kemegahan dan kekuatan. Garis tegak memberi kesan aktif walaupun tidak bergerak.

c) Garis diagonal

Seperti bentuk yang ada dalam keadaan tidak seimbang, hal ini diasosiasikan seperti menunjukkan adanya gerakan. Seperti bentuk- bentuk yang bergerak, orang berlari, kuda meloncat, pepohonan yang condong karena tertipu angin. Adapula yang membedakan garis lurus berdasarkan arahnya menjadi garis vertikal, horizontal, diagonal dan garis patah. Garis lurus

memberikan kesan ketegasan, kepastian dan kekakuan. Garis lengkung mempunyai sifat lembut, gemulai, halus, indah dan feminim.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 7-10)

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu: mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertikal*), miring kekiri dan miring ke kanan. Garis yang miring baik ke kanan maupun kekiri disebut juga garis diagonal. Garis mendatar (*horizontal*) memberikan kesan tenan, tentram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti. Garis tegak lurus (*vertikal*) memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan dan menggambarkan kekuatan. Selain itu garis vertikal juga mempunyai sifat meninggikan serta melambangkan keluhuran.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 10)

c. Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (*value*) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan

hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

Bentuk atau bangun terdiri dari bentuk dua dimensi (pola) dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis yang disebut kontur. Bentuk-bentuk itu antara lain segitiga, segi empat, trapezium dan lingkaran. Sedang bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya dan bentuk-bentuk itu antara lain limas, prisma, kerucut, dan silinder.

Sifat atau karakteristik dari tiap bentuk dapat memberikan kesan-kesan tersendiri seperti :

- 1) Bentuk teratur kubus dan persegi, baik dalam dua atau tiga dimensi memberi kesan statis, stabil, dan formal. Bila menjulang tinggi sifatnya agung dan stabil.
- 2) Bentuk lengkung bulat atau bola memberi kesan dinamis, labil dan bergerak.
- 3) Bentuk segitiga runcing memberi kesan aktif, energik, tajam, dan mengarah.

(Khairul Maddy,2010:

<http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1joiJ1c92>

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari grafis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misal sifat

permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan sebagainya. Tekstur ini sangat penting untuk diperhatikan dalam membuat hiasan, karena tekstur dapat menentukan bahan hiasannya.

Permukaan yang basah akan memantulkan cahaya lebih banyak dari pada yang kering, sedangkan permukaan yang kusam dan kasar lebih banyak menyerap cahaya daripada permukaan yang licin. (Marwanti, M.Pd, 2000: 12)

e. Nilai gelap dan terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam- macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Para ahli telah mengadakan percobaan- percobaan dalam menentukan tingkat gelap terang itu telah diukur dan ditetapkan tingkatannya dari gelap ke terang.

(Marwanti,M .Pd, 2000:12- 13)

f. Warna

Penilaian terhadap warna pada umumnya adalah proses perasaan yang dirasakan oleh hampir setiap orang. Warna adalah sumber keduniawian dan dapat memberikan rasa keindahan. Kenikmatan terbesar yang diberikan kepada kita adalah kecakapan dalam penggunaan warna yang indah. Keahlian dalam pemakaian warna memerlukan suatu pengertian yang mendalam tentang

hukum- hukum dan prinsip- prinsip warna. Oleh karena itu seseorang hendaknya mengetahui warna agar dapat memahami mengapa warna- warna tertentu dapat dengan baik dikombinasikan.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 26)

Berikut adalah lambang warna:

1) Merah

Berani, semangat, cinta, marah dan gairah.

2) Kuning

Lambang dari cahaya matahari, emas (kemuliaan), keagungan, ketinggian dan martabat.

3) Jingga

Lambang keriangan, kebahagiaan, keagungan dan kehangatan gairah.

4) Hijau

Sesuai warna daun di jambangan sebagai harapan muda, tumbuh terus, lambang kemenangan dan patriotisme.

5) Ungu

Raja jaman dahulu menggunakan warna ungu sebagai lambang kebesaran dan kemewahan, sekarang untuk menyampaikan duka cita untuk kematian pada karangan bunga. Akhir- akhir ini terdapat pendapat bahwa warna ungu merangsang manusia untuk bertukar mulut.

6) Putih

Lambang kesucian, kemurnian sehingga orang cina menggunakan warna putih sebagai lambang berkabung.

7) Hitam

Melambangkan kematian, malam, kesungguhan, ketegasan dan kewibawaan. (Marwanti,M.Pd, 2000: 29-30)

D. Kostum drama

1. Pengertian kostum

Kostum bisa disebut juga dengan sebutan busana. Busana adalah pakaian,baju (Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:181). Menurut Nina Surtiretna (1993:27) busana adalah segala sesuatu yang dikenakan mulai dari kepala sampai ujung kaki, termasuk didalamnya adalah aksesoris dan perlengkapannya yang mendukung penampilan dari pakaian yang dikenakan seseorang. Pengertian busana yang lainnya, busana adalah segala sesuatu yang kita pakai mulai dari kepala sampai ujung kaki dalamnya termasuk:

- a. Semua benda yang melekat dibadan seperti baju, sarung, dan kain panjang.
- b. Semua benda yang melengkapi dan berguna bagi sang pemakai seperti: selendang, topi, sarung tangan, kaos kaki, sepatu, tas, ikat pinggang, didalam istilah asing disebut *millineries*.
- c. Semua benda yang gunanya menambah keindahan bagi si pemakai seperti: hiasan rambut, giwang, kalung, bros, gelang dan cincin.

Didalam istilah asing lebih dikenal dengan istilah *aksesoris*.

Kostum bisa juga dikenal dengan istilah mode dan kostum juga sangat diperlukan dalam sebuah pementasan. Segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan itu disebut kostum. Mode ialah gerak masyarakat berpakaian dalam gaya tertentu sesuai ekspresi masanya atau mengacu pada peradaban Barat. Akar peradaban Barat ini terletak di timur, ialah di suatu kawasan peradaban yang dikenal sebagai Dunia Kuno.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 1)

Pada dasarnya pakaian tidak sebagai alat pelindung terhadap keadaan cuaca semata-mata. Suku bangsaprimitif adakalanya mengenakan pakaian tebal panas di khatulistiwa dan kadang-kadang hamper telanjang di daerah kutub. Hal ini dapat dikatakan bahwa dorongan ingin merias diri lebih kuat. Fungsi pakaian tergantung juga pada cara dan gaya hidup serta tugas atau pekerjaan sehari-hari seseorang.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 5)

Renaisan dimulai di Italia pada abad ke-14, kemudian bergerak ke Jerman dan bagian-bagian Eropa lainnya, dan mencapai puncaknya di Spanyol. Renaisan meninggalkan abad pertengahan yang dianggap sebagai masa yang terbelakang.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 91)

Kostum renaisan jerman adalah indah dan mengesankan. Kostum tersebut menampilkan penggunaan bahan, gaya, dan warna yang memukau.

Pada saat yang bersamaan, menghadirkan pula *style* yang berwibawa, rancah santai (*casual elegant*), dan nyaman. Berbagai belahan, sayatan, dan gelembung masih digemari, serta kostum tertutup ketat pada leher.

Kesan yang dihadirkan kostum Renaisan Jerman, terutama kostum laki-laki adalah lebar. Jenis kostum yang dapat menghadirkan kesan ini adalah semacam jubah pendek longgar selutut berlengan pendek, ialah *chamarre*. *Chamarre* senantiasa diberi lapisan dalam (*voering*), bulu hewan, dan dikenakan dengan santai membiarkan lipit-lipit lebar jatuh lepas. Kerah lebarnya yang menutupi pundak melengkapi penampilan kesan lebar ini. Kehadiran *chamarre* tersebut memperkecil peran jubah-jubah lebar, mirip *paenula* yang selama itu digunakan. Renaisan Jerman telah memutuskan hubungan dengan periode sebelumnya yaitu abad pertengahan.

Penampilan laki-laki Renaisan Jerman adalah praktis dan terkesan gesit. Lelaki tersebut mengenakan celana lebar selutut. Celana ini nyaris tidak terlihat karena tertutupi semacam *pourpoint*, ialah baju luar terbuat dari bahan berat yang agak ketat pada pinggang dan berlengan lebar. Dari pinggang, baju ini melebar berpola lingkaran (*klok*). Lubang leher adalah rendah persegi mengungkapkan kemeja dalam mewah yang berlipit-lipit halus yaitu *chemise froncee*. Penampilan tersebut dilengkapi dengan penggunaan *chamarre*. *Chamarre* ini dikenakan terbuka sehingga terkesan gesit. Sepasang kaos kaki menutupi kaki hingga ke paha. Alas kaki adalah sepatu lebar tanpa hak yang dikenal sebagai moncong lembu

(*koeienmuilen*). Tutup kepala adalah *baret* gepeng lebar. Janggut dipelihara melingkar dari telinga ke telinga.

Kostum perempuan Renaisan Jerman adalah suatu gaun panjang penyapu lantai. Gaun ini terbuka di depan sehingga mengungkapkan baju dalam yang halus mewah. Kerung leher berbentuk dalam dan persegi memperlihatkan kemeja dalam yang halus dan mewah berlipit-lipit kecil. Lengan gaun adalah panjang dan lebar ke bawah (*mances flottantes*). Sama seperti kostum laki-lakinya, kostum perempuan Renaisan Jerman cenderung bervolume dan lebar. Kesan lebar ini semakin bermakna dengan ditampilkannya motif-motif garis lebar yang melintang pada rok.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 96-98)

- Tujuan berbusana

Busana yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks. Menurut Radias Saleh Aisyah Jafar, (1991:3) fungsi busana dalam teater antara lain:

- a. Mencitrakan keindahan penampilan

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

penampilan pementasan teater adalah suatu tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pada era teater primitif, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul.

Busana pementasan teater dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan aksesoris sesuai kebutuhan pementasan. Teater di Inggris pada masa pemerintahan Ratu Elizabeth (1580- 1640), memakai busana sehari-hari yang dibuat lebih indah dengan mengaplikasikan perhiasan.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.

Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antar satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah tata busana membedakan pemain satu dengan yang lain.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Fungsi penting busana dalam teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan aris

yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

Contohnya, tokoh seorang pelajar yang pendiam, rajin, dan alim, busananya cenderung rapi, sederhana dan tanpa aksesoris yang berlebihan.

d. Memberi ruang gerak pemain.

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal. Busana memberikan ruang gerak pemain. Pemain memiliki bentuk dan karakteristik gerak yang berbeda dan membutuhkan bentuk dan gaya busana yang berbeda pula. Busana bukan sebagai penghalang bagi aktivitas pemain, sebaliknya memberi keluasan gerak pemain.

e. Memberiakn efek dramatik.

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh, contohnya busana tokoh yang mengalami kajayaan pada babak awal kemudian berubah busananya ketika mengalami kejatuhan. Selain itu, saat busana dipakai untuk bermain bisa melahirkan bentuk dan efek gerak tertentu yang mampu memukau.

Berdasarkan jabaran diatas maka busana yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Busana untuk Ratu Jahat: Untuk sebuah kostum Ratu Jahat adalah rancangan suatu busana yang dibuat berdasarkan jenis peran yang dimainkan, serta terdapat unsur nilai- nilai yang berkaitan dengan topik seperti nilai filosofi, historis, etis, estetika busana atau gerak. Sumber ide yang digunakan pada pembuatan busana tokoh seorang ratu yang Jahat. Tetapi identik dengan warna hitam dipadukan dengan warna merah supaya dapat memenuhi karakter jahat nya. Dengan ditambah jubah maka mendapatkan karakter yang sebenarnya untuk ratu jahat.

2. Teori aksesoris

Pengertian aksesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam acting. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 79)

Desain aksesoris dapat dapat terlihat melalui sketsa sehingga memperoleh berbagai alternatif bentuk desain aksesoris. Dari sketsa desain itu kita dapat memilih desain terbaik, yang kemudian menjadi panduan untuk mewujudkannya. Idealnya dalam poses pembuatan sketsa aksesoris, kita tidak asal mencoret- coret tanpa berlandaskan sumber ide. Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Dalam menelurkan sumber ide kreatif, desainer dapat melakukan

berbagai macam pencarian atau pengembangan bentuk. (Triyanto, Noor Fitrihana, M. Adam Jerusalem, 2011: 22)

3. Teori properti

Properti adalah semua peralatan yang dipergunakan untuk kebutuhan suatu penampilan tatanan tari atau koreografi. Penggunaan properti tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, hubungannya dengan tema dan gerak sebagai media ungkap. Properti adalah semua peralatan dari benda kecil sampai pada benda-benda yang besar. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 84)

Properti dalam peralatan tari ada dua macam yaitu:

1. *Dance property*

Dance property adalah semua peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai, atau dimanfaatkan dan dimainkan oleh penari, diantaranya : keris, kipas, tombak, panah, gendewa, pedang, tameng, lawung, gada, bindi, sapu tangan, tali, kipas dan lain sebagainya. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 84)

2. *Stage properti*

Stage property adalah semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreografi, diletakkan dan diatur diatas panggung. Peralatan- peralatan dapar berupa trap yang terbuat dari kayu, diatur tersusun atau diatur berjajar dari panggung sebelah kanan ke panggung sebelah kiri.

Demikian pula pemilihan dan penggunaan stage properti perlu mendapat perhatian. Penyusunan dan penempatan property yang dipilih hendaklah dapat tepat dengan penempatan yang disesuaikan hubungannya dengan gerak, tema, pola lantai, dan elemen- elemen komposisi lainnya. Untuk itu sebelum melangkah mewujudkan idenya perlu dipertimbangkan terlebih dahulu agar penggunaan dance properti maupun stage properti benar- benar dapat menopang atau penyajian komposisi tari. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 84- 85)

E. Tata rias

1. Pengertian Tata Rias

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain dengan menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan – kekurangan yang ada pada wajah dan alat – alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna.

Seni merias wajah, tata rias wajah sangat berperan penting dalam menampilkan kecantikan pada dasarnya tujuan dari merias wajah adalah mempercantik diri sehingga percaya diri. Seni merias wajah merupakan kombinasi dari dua unsur,pertama untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian- bagian dari wajah yang sudah indah. Dan yang kedua adalah menyamarkan atau menutupi kekurangan yang ditemukan pada wajah. (Marta Tilaar, 2009 : 9)

Efek lighting sangat dibutuhkan dalam rias wajah untuk pementasan. Menurut Vincen J-R Kehoen (1992: 42) warna cahaya sangat bergantung antara satu sama yang lain dalam menciptakannya aneka macam efek, yakni cahaya merah akan menghilangkan (menjadi putih secara teoritis) sedangkan cahaya hijau akan membuat tampak hampir hitam.

2. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh- tokoh yang tidak riil keberadaanya lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, horor sampai binatang. (Eko Santosa, 2008 : 276)

Untuk pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* ini, sangat berkaitan dengan teknik make up panggung. Dalam teknik rias wajah panggung, riasan harus tebal dan diimbangi dengan kontur yang tebal. Tujuan dari riasan yang tebal adalah agar kekurangan pada wajah seperti flek, noda hitam, bekas luka atau jerawat bisa tertutup dengan sempurna sehingga wajah terlihat halus dan lembut. Juga perlu memperhatikan teknik riasan korektif sesuai bentuk wajah dan bagian wajah lain yang kurang ideal. Tujuannya adalah agar kontur riasan dan lekuk wajah jadi nampak menonjol, sehingga wajah tidak kelihatan datar. Dalam hal ini teknik penggunaan shading (alas bedak gelap) atau countour shading (alas bedak warna terang) sangat berperan.

(Marta Tilaar, 2009 : 59)

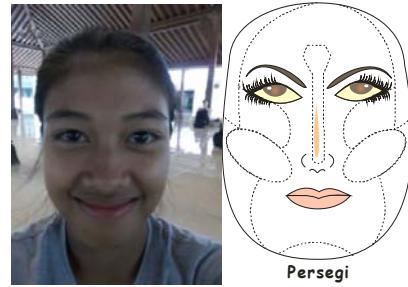
dalam rias fantasi terbagi menjadi dua yaitu karakter dan cantik. Tata rias karakter biasanya adalah sesuatu yang menggambarkan keadaan yang menyerupai sesama orang. Sedangkan tata rias cantik, adalah sesuatu yang menggambarkan flora yang menonjolkan suatu keindahan. Maka dalam hal ini, tata rias fantasi sangat memerlukan tata rias korektif.

a. Tata Rias Wajah korektif

Tata rias korektif (*corective make up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan- kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal- hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi terlalu lebar, hidung kurang mancung dan sebagainya, maka dapat disempurnakan dengan *make up* korektif. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan, dan menonjolkan bagian- bagian wajah sesuai dengan tokoh yang dimainkan. (Eko Santosa dkk, 2008: 275- 276)

Tata rias wajah koreksi berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian, sehingga penampilannya lebih baik. (H.I Ruswoto: 128)

1) **Koreksi bentuk wajah persegi**

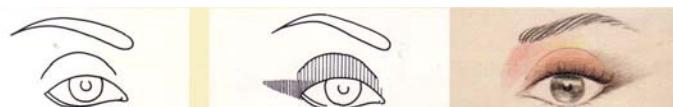


Gambar 3. Bentuk wajah persegi dan koreksinya
(Angelina W, 2012)

- Untuk merias wajah, diperhatikan agar rahang yang lebar ditutupi dengan alas bedak yang berwarna lebih tua (*shade*), atau diberi bayangan gelap diatas bedak.
- Kedua pipi, di depan telinga, diberi warna lebih terang, dengan mengoles alas bedak yang berwarna lebih muda pada daerah ini (*counter-shade*), atau diatas bedak diberi warna yang terang (*tint*).
- Supaya dagu yang pendek, kelihatan lebih panjang, bagian ini diberi *countershade*, atau diatas bedak diberi warna ternag (*Tint*).
- Agar wajah tampak lebih oval, kedua pipi dikenakan pemerah pipi dalam arah vertikal (*Rouge*).

(H.I Ruswoto: 130)

2) Bentuk dan koreksi mata cembung

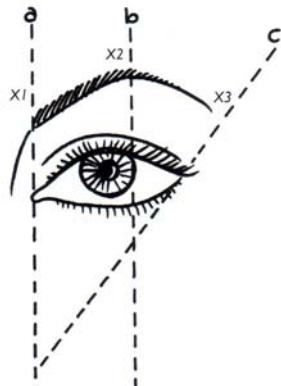


Gambar 4. Koreksi mata cembung
(Angelina W, 2012)

Koreksi bentuk mata kubil adalah dengan mengaplikasikan *eye shadow* warna gelap pada kelopak mata bagian tengah dengan sapuan naik ke atas ke arah ujung alis dan pada bagian bawah tulang alis bubuhkan *eye shadow* warna terang untuk memberi kesan bagian atas mata lebih terbuka dan lebih luas. *Eye liner* digoreskan dengan arah tarikan ke atas pada bagian sudut luar garis mata bawah dan pada garis mata atas dibuat penuh. Bentuk bulu mata palsu yang sesuai adalah bulu mata dengan helaian bulu yang tebal dan panjang untuk menciptakan mata lebih dalam

3) Bentuk dan Koreksi Alis

Alis adalah bagian wajah yang amat penting dalam rias wajah, karena baik bentuk, maupun posisi alis, sangat mempengaruhi ekspresi wajah. Penilaian bentuk, dan letak alis dipermudah dengan menarik dua garis penolong, yang masing- masing ditarik dari batas samping cuping hidung melalui sudut luar mata (A-C), dan melalui sudut dalam mata (A-B).



Gambar 5. Koreksi alis
(H.I Ruswoto,1998: 131)

Alis yang ideal adalah alis yang ujungnya mencapai, tetapi tidak melampaui garis A-C, dan pangkalnya mulai tepat pada garis A-B. Alis yang terlalu panjang, dapat diperpendek dengan mencabuti bulu- bulu alis yang berlebihan, dan jika alis terlalu pendek dapat dibuat menjadi lebih panjang dengan pertolongan pensil alis.

- Alis terlalu tebal

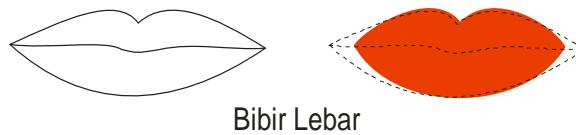
Pada alis dibuat pola dulu, lalu rambut- rambut yang terdapat di diluar pola dicabuti, sehingga tercapai bentuk alis yang diinginkan.

(H.I Ruswoto,1998: 131-132)

4) Bentuk dan Koreksi Bibir

Bentuk bibir yang kurang sempurna, dapat diperbaiki dengan cara berikut:

- Bibir Lebar



Gambar 6. Koreksi bibir
(Angelina W, 2012)

Pemerah bibir dioleskan dalam garis bibir, kedua ujung bibir dibuat meruncing. (H.I Ruswoto, 1998: 133)

b. Tata rias Karakter

Tata rias kerakter adalah tata rias yang merubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri- ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, merubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua, mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga. (Eko Santosa dkk, 2008: 277)

c. *Facepainting dan Body painting*

Body painting atau seni lukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak zaman purba dan mempunyai arti religi. Di jaman mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi- simbolisasi dari dewa atau roh

leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku indian amerika masih melakukannya hingga sekarang.

Terdapat dua jenis *body painting*, yaitu *body painting* permanen dan tidak permanen. Bodypainting yang permanen biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanen digunakan untuk kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pagelaran sandiwara teatrikal atau fashion show menjadi lebih semarak dan hidup.

(Tilaar marta, 2009: 75)

Menurut sumber lain, melukis tubuh atau *body painting*, adalah salah satu bentuk seni dengan memakai tubuh manusia sebagai objeknya (*body art*). *Body painting* berbeda dengan tato dan seni tubuh (*body art*) lainnya karena *body painting* bersifat sementara. Lukisan yang dibuat pada tubuh manusia hanya dipertahankan beberapa jam, atau paling lama beberapa minggu (sebagai contoh Mehndi atau "tato henna"). Seni melukis tubuh yang hanya terbatas pada wajah dikenal sebagai seni lukis wajah (face painting). Body painting juga disebut sebagai bentuk tato sementara (temporary tattoo) dalam skala besar atau melibatkan bagian tubuh yang luas, sedangkan seni melukis tubuh yang hanya melibatkan sebagian kecil tubuh disebut lebih dikenal sebagai tato sementara (temporary tattoo).

(<http://lukis-tubuh.blogspot.com/2011/09/seni-lukis-tubuh-body-painting.html>)

Dari keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa body painting yang digunakan dalam pagelaran adalah body painting yang bersifat temporer atau tidak permanen.

d. Kosmetik dan alat rias fantasi

1) Alat make up

a) Kuas bedak besar(*powder Brush*)

Kuas bedak besar(*powder Brush*) berbentuk besar dan lebar, berguna untuk merapikan bedak tabur sekaligus membuang sisa bedak yang berlebihan.

b) Kuas perona pipi (*Blush On Brush*)

Kuas perona pipi (*Blush On Brush*) berbentuk sama dengan kuas bedak namun lebih kecil. Berfungsi untuk membubuhkan serbuk pemulas pipi dan tulang pipi

c) Kuas pengoreksi (*Countour Brush*)

Kuas pengoreksi (*Countour Brush*) berbentuk lebih kecil dari kuas blush on, berfungsi untuk mengoreksi bagian – bagian wajah yang perlu diberi bayangan gelap (shade) / bayangan terang (Tint).

d) Kuas pembaur (*Fluff Brush*)

Kuas pembaur (*Fluff Brush*) bentuknya kecil dengan ujung kuas membulat / oval dan sangat lembut . Berfungsi untuk mewarnai

kelopak mata dan membaurkan warna – warna antara pada rias mata .

e) Kuas pembersih riasan mata (*Applicator Brush*)

Kuas pembersih riasan mata (*Applicator Brush*) bentuknya kecil dan lembut, terbuat dari busa yang lembut. Berfungsi untuk membubuhkan perona mata, membaurkan warna dan menghilangkan bubuk perona mata.

f) Kuas bibir (*Lip Brush*)

Kuas bibir (*Lip Brush*) bentuknya hampir sama dengan kuas garis mata namun bulu lebih besar sedikit. Berfungsi untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir / lipstik.

g) Kuas Sudut Mata (*Stiff Angle Brush*)

Kuas Sudut Mata (*Stiff Angle Brush*) bentuknya kecil dengan ujung kuas berbentuk segitiga, berfungsi untuk membentuk garis dan meratakan riasan mata pada sudut mata, juga dapat digunakan untuk membentuk alis menggunakan eye shadow .

h) Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*)

Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*) berbentuk kecil dan rata, digunakan untuk mewarnai tulang mata dibawah alis (*Highlight*)

2) Kosmetik

a) *Eye make up remover*

Eye make up remover untuk membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat dan kotoran yang menempel, juga dari sisa lipstik.

b) Pembersih

Pembersih untuk mengangkat kotoran yang ada pada wajah

c) Penyegar

Penyegar untuk penyegar dan digunakan setelah menggunakan susu pembersih yang tersedia dalam rangkaian yang sama dengan susu pembersihnya

d) Pelembab

Pelembab untuk memberikan kelembapan pada wajah

e) Alas bedak (*Foundation*)

Menggunakan 2 macam foundation yaitu cream dan stick.

f) Bedak (*powder*)

a. Bedak bubuk (*loose powder*)

Untuk menyempurnakan pori-pori yang terbuka. Pori-pori akan tersamarkan dan kulit wajah tampak lebih sempurna.

b. Bedak padat (*compact powder*)

Untuk menyempurnakan wajah, agar tampak lebih mulus dan halus.

g) Selotip mata (*scotch tape*)

Berfungsi untuk menganjal, membentuk dan mengkoreksi kelopak mata. Selotip yang digunakan selotip warna.

- h) Perona mata (*Eyeshadow*)

Untuk membuat mata terlihat lebih menarik dan lebih hidup.

- i) Perona bibir (*Lipstik*)

Sebagai finishing touch pada akhir riasan

- j) Pemulas pipi (*Blush on*)

Untuk mencerahkan dan memberi kesan segar pada wajah.

- k) Pensil alis(*eyebrow pencil*)

Berfungsi untuk membentuk dan memberi kesan tebal pada alis.

Dalam pementasan teater, pensil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis- garis pembentuk pada wajah. Gunakan terlebih dahulu pensil warna coklat kemudian tajamkan menggunakan warna hitam.

- l) Cat bulu mata (*Maskara*)

Untuk menambah volume dan kepanjangan bulu mata sehingga mata terkesan lebih hidup dan ekspresif.

- m) *Eyeliner* cair dan padat

Untuk merubah / membentuk kesan pada mata

- n) Pensil bibir (*lip liner*)

Untuk membingkai bibir dan mengoreksi bentuk bibir sesuai dengan keinginan

- o) *Glitter*

Kosmetika untuk memberi warna mengkilat.

p) Pidih

Cat warna hitam untuk membuat paes.

q) Cat henna

Henna terbuat dari bubuk daun henna. Digunakan sebagai tato sementara (*temporary*) dalam merias raga (*body painting*).

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dibedakan menjadi dua arti.

Penataan dalam arti yang luas dan arti yang sempit.

a. Penataan dalam Arti Sempit

Penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa pentisiran, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun keseluruhan.

b. Penataan dalam Arti Luas

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan yang dimaksud adalah berbagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeringan, pewarnaan, pengelurusan, pratata, dan penataan itu sendiri. (H. I. Ruswoto, 1999: 139)

2. Pola Penataan Rambut

Mode tata penataan rambut yang terus berubah pada prinsipnya tidak akan menyimpang dari 5 pola pokok penataan rambut sebagai berikut:

a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak jaman Mesir Purba dan terutama oleh bangsa Yunani. Kegemaran terhadap sesuatu yang simetris dapat dimengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias, dan makhluk lain isi bumi diberi unsur-unsur keindahan yang serba simetris pola maupun letaknya. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu disain tata rambut. Penataan asimetris akan menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan yang kemudian lahir impresi akan adanya gerak yang cenderung pada dicapainya suatu keseimbangan. Selain efek dinamis, penataan asimetris juga banyak digunakan untuk mendramatisir ekspresi wajah model, dan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

c. Penataan Puncak (*Top Mesh*)

Penataan puncak menitikberatkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun. Pola penataan puncak selain digunakan untuk

penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan. (H. I. Ruswoto, 1999: 144)

d. Penataan Belakang (*Back Mesh*)

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut bagian mahkota atau bagian belakang kepala. Pada penataan belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Sebagian besar sanggul-sanggul Indonesia dibuat dengan pola penataan belakang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminism dan anggun. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

e. Penataan Depan (*Front Mesh*)

Penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam literatur tentang penataan rambut. namun perkembangan model tata rambut khususnya menjelang tahun-tahun terakhir 1980 banyak mengetengahkan penataan di daerah dahi dan hasilnya tidak kalah indahnya. Pola penataan depan memberi kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

3. Peralatan dan kosmetik yang digunakan untuk Hair Do

1) Alat yang digunakan untuk penataan rambut

a. Sisir Berekor

Berfungsi untuk menyisir dan membuat *parting* pada rambut.

b. Sisir Sasak

Untuk menyalak rambut agar rambut lebih mengembang.

c. Penghalus Sasak

Untuk menghaluskan sasakan rambut agar lebih rapi dan digunakan untuk menghilangkan sasakan rambut.

2) Macam- macam jepit

Peralatan yang digunakan untuk memudahkan dalam pengeraan dalam suatu penataan yang diinginkan.

a. Harnal Besar

Untuk mengaitkan rambut dengan sanggul atau assesoris yang agak besar agar tidak mudah lepas.

b. Harnal Kecil

Untuk merapikan dan menguatkan rambut yang kurang rapi atau tidak memerlukan penekanan.

c. Jepit

Untuk menguatkan bentuk tatanan rambut agar tidak lepas.

d. Jepit Bebek

Untuk menguatkan bentuk penataan sebelum dirapikan dan disemat dengan jepit biting.

e. Gelang Karet

Untuk mengikat rambut.

f. Harnet

Untuk membungkus rambut yang akan dibentuk tatanan agar rapi.

3) Kosmetik yang di gunakan untuk penataan rambut

- a. Hairspray

Untuk mempertahankan bentuk rambut yang telah ditata.

- b. Spray Warna

Untuk memberikan warna terang pada rambut yang bersifat sementara.

G. Unsur- unsur dalam pagelaran

Unsur- unsur penting dalam suatu pagelaran adalah lighting, panggung, dan musik karena faktor tersebut berperan besar dalam kesuksesan suatu pagelaran.

1. Tata Panggung

a. Pengertian

Panggung merupakan suatu tempat dengan keinginan tertentu. Pentas dapat berupa sebuah tempat yang mendatar saja, misalnya halaman rumah yang dipergunakan sebagai tempat pertunjukan. Sebaliknya sebuah panggung pertunjukan sudah pasti adalah pentas pertunjukan pula. Dengan demikian pentas pertunjukan lebih mengundang pengertian sembarangan tempat pertunjukan, sedangkan panggung pertunjukan lebih memiliki batas kesadaran untuk membuat tempat pertunjukan dengan suatu ketinggian (*staging*) tertentu dengan maksud untuk mengangkat keatas pertunjukan itu sendiri agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan penontonnya. Sungguhpun disini nampaknya ada perbedaan fisik antara pentas dan panggung, namun pada dasarnya

fungsi dan tujuannya sama yaitu, tempat pertunjukan. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 26-27)

b. Macam- macam panggung

Secara fisik bentuk panggung dibagi menjadi tiga macam yaitu bentuk arena, bentuk prosenium, dan bentuk campuran. Suatu pertunjukan harus menyesuaikan dengan tempat pertunjukan atau pentas, maka hal ini disebabkan oleh karenapertimbangan praktis saja. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 35)

1. Bentuk Arena

Pentas arena merupakan bentuk pentas yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk- bentuk pentas yang lainnya. Pengertian bentuk pentas yang paling sederhana harus dihubungkan dengan pelayanan terhadap pertunjukan itu. Artinya bahwa oleh karena pertunjukan yang berlaku disitu memang tidak memerlukan pelayanan yang khusus, misalnya menggunakan skenari yang realistik atau tiap pergantian adegan harus dilayani dengan skenari yang berbeda.

Ciri lain pentas arena adalah bahwa antara pemeran dan penonton hampir tidak memiliki batas. Dengan perkataan lain, hubungan antara penonton dan pemeran dalam pentas arena ini dapat dikatakan akrab sekali. Pada mulanya memang kesadaran untuk membatasi pemeran dan penonton itu tidak ada, sama halnya dengan tidak adanya kesadaran untuk melakukan suatu

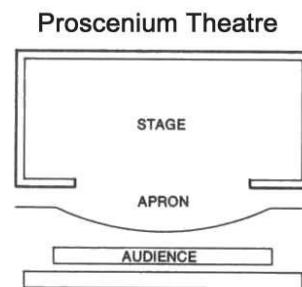
pertunjukan. Dengan adanya dua ciri khas pentas arena yaitu kesederhanaan dan keakraban, maka setiap pentas yang ditandai dengan kedua ciri itu disebut pentas *arena*. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 35- 36)

2. Bentuk prosenium

Pentas yang menggunakan bentuk prosenium biasanya juga menggunakan ketinggian atau panggung, sehingga lebih tepat kalau dikatakan panggung prosenium. Hubungan antara panggung dan oditorium dipisahkan atau dibatasi dengan dinding dan lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium yang berupa garis lengkung atau garis lurus dapat kita sebut pelengkung prosenium (*procenium arch*).

Apabila kita menjumpai gedung- gedung yang memiliki panggung prosenium, maka biasanya lubang proseniumnya diberi layar yang dapat dibuka dan ditutup dengan cara mengerek layar tersebut. Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeran dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.

Dengan kesadaran bahwa penonton yang datang hanya bermaksud untuk menonton pertunjukan, oleh karena itu harus dihindarkan sejauh mungkin apa yang nampak dalam pentas prosenium yang sifatnya bukan pertunjukan. Maka dipasanglah layar-layar (curtain) dan sebeng-sebeng (Side wing). Maksudnya agar segala persiapan pertunjukan dibelakang pentas yang sifatnya bukan pertunjukan tidak dilihat oleh penonton. Pentas prosenium tidak seakrab pentas arena, karena memang ada kesengajaan atau kesadaran membuat pertunjukan dengan ukuran-ukuran tertentu. Ukuran-ukuran atau nilai-nilai tertentu dari pertunjukan itu kemudian menjadi konvensi. Maka dari itu pertunjukan yang melakukan konvensi demikian disebut dengan pertunjukan konvensional. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 60- 64)



Gambar 7. Panggung porsenium
(Sumber: <http://saniyaartblog.word>)

3. Bentuk campuran

Yang dimaksud dengan bentuk campuran adalah apabila kita temukan satu bentuk panggung atau pentas yang menurut

pengertian- pengertian yang sudah kita berikan dimuka tidak termasuk bentuk- bentuk yang sudah kita kenal sebagai bentuk pentas arena dan bentuk pentas prosenium. Misalnya, bentuk teater terbuka yang dapat yang terdapat di Prambanan yang lebih kita kenal dengan panggung Sendratari Ramayana Prambanan. Dilihat dari kesederhanaannya, maka pentas tersebut tidak memerlukan pembuatan sekenari yang sulit dan diubah- ubah, oleh karena skenarinya adalah alam itu sendiri. Dengan demikian pentas ini seperti memiliki salah satu ciri dari pentas arena. Yang membedakan adalah besarnya pentas dan besarnya jumlah penonton yang mengakibatkan jauhnya hubungan antara penonton dan pemeran.

Sehingga oleh karena itu tidak memiliki sifat akrab seperti teater arena. Dilain pihak oleh karena jauhnya penonton maka mungkin memiliki persamaan sifat seperti pentas prosenium, tetapi juga tidak. Sebabnya adalah oleh karena pentas ini tidak memiliki pelengkung prosenium sebagaimana lazimnya pentas prosenium. Jadi oleh karena pentas ini memiliki sifat- sifat pentas arena dan pentas prosenium, tetapi sekaligus juga tidak bisa dipersamakan begitu saja, maka kita akan mengklasifikasikan bentuk pentas ini dinamakan pentas campuran. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 95)

Panggung yang cocok digunakan dalam pagelaran *Fairy tales of fantasy* adalah bentuk proscenium, karena dalam bentuk

panggung proscenium memiliki penyekat antara penonton dan para penari yang menutup semua persiapan penari dibalik panggung, sehingga apa yang bukan suatu yang tidak termasuk pertunjukan tidak terlihat oleh penonton sehingga penonton lebih focus untuk melihat pertunjukan drama musical tersebut.

2. Teori tata cahaya

a. Tata cahaya

Salah satu unsur penting dalam pementasan teater adalah tata cahaya atau lighting. Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya.

Dalam teater, lighting terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) Lighting sebagai penerangan. Yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya serta pementasan dapat terlihat.
- 2) Lighting sebagai pencahayaan. Yaitu fungsi lighting sebagai unsur artisitik pementasan. Bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah. (Inamullah ElRahmani,2008:<http://sdnblimming3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>)

Menurut Vincen J-R Kehoen (1992: 42) Lighting digunakan untuk memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan. Bentuk dan jenis lampu yang bisa digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan penari. Setiap bentuk dan jenis lampu mempunyai kesan serta sifat yang berbeda. Bentuk dan sifat lampu membantu memperkuat karakter penari sehingga memunculkan kesan indah pada penonton. Warna cahaya saling tergantung satu sama lainnya untuk menciptakan suatu efek. Warna dasar cahaya lampu ada 3 yaitu red, green, blue. Dengan intensitas tertentu maka akan memperkuat tampilan suatu kejadian atau dekade tertentu

Dalam pagelaran Fairy Tales of Fantasi, penggunaan lighting tergantung pada reka adegan yang telah dilakukan oleh pemain.

Lampu yang digunakan dalam pagelaran Fairy Tales of Fantasi antara lain :

1. Lampu cahaya umum: jenis- jenis lampu biasa, lampu kerja dan lampu *flood*.
2. Lampu cahaya khusus : jenis- jenis lampu spot seperti *ellipsoidal, iekolites, fresnellites, spherical* dan *miror*.
3. Lampu cahaya campuran: jenis- jenis lampu strip, seperti lampu border, lampu kaki, lampu backing dan lampu *siklorama*.

Lampu- lampu tersebut memiliki sifat cahaya yang berbeda menurut sifatnya masing- masing. Lampu cahaya umum memiliki

sifat cahaya yang memencar disebabkan oleh karena cahaya yang keluar dari lampu hanya dipantulkan melalui reflektor menembus pada kaca lampu. Sedangkan pada lampu khusus cahaya yang keluar dari lampu setelah dipantulkan melalui reflektor kemudian dibiaskan melalui lensa. Pembiasan melalui lensa tersebut menyebabkan sorotan cahayanya terpadu dan keluar dengan tajam. Pada lampu campuran sifatnya seperti lampu umum, hanya setelah cahaya terpantul melalui reflektor kemudian dibiaskan melalui kaca lampu yang berwarna warni, satu lampu satu warna. Biasanya terdapat warna merah, hijau, biru, putih atau *amber*. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 147- 148)

b. Fungsi cahaya lampu panggung

Fungsi cahaya lampu panggung pada umumnya tergantung dari bagaimana cara kerjanya dalam teater. Dalam membagi fungsi ini mungkin ada berbeda penamaanya dan pembagiannya untuk beberapa orang pekerja teater. Maka disini akan dibagi menjadi lima fungsi, yaitu:

1. Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan

Hal yang sangat penting dimana cahaya lampu dapat berperan diatas panggung adalah bagaimana membiarkan penonton dapat melihat dengan enak dan jelas. Apa yang terlihat akan tergantung pada sejumlah penerangan, ukuran dari objek yang kena cahaya, sejumlah

cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, dan jarak antara objek dan pengamatannya. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 155)

2. Mengungkapkan bentuk

Mengungkapkan bentuk merupakan fungsi cahaya yang sering diremehkan dan tidak diperhitungkan. Apabila sebuah pementasan lakon disoroti dengan cahaya lampu biasa, maka para pemeran, peralatan dan semua bagian- bagian dari skenari akan nampak datar atau biasanya dikatakan flat dan tidak menarik. Disebabkan tidak adanya sinar tajam (*highlight*), tidak ada bayangan dan tidak ada keanekaragaman penyebaran sinar. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 157)

3. Membuat gambaran wajar

Didalam fungsi ini juga termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk-petunjuk terhadap waktu sehari- hari, waktu setempat, dan musim. Disamping itu juga termasuk pembuatan cahaya lampu tiruan di dalam set interior yang menunjukkan cahaya lampu lilin, lampu kerudung dan lain- lain cahaya lampu yang biasanya dipergunakan di dalam set interior. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 159)

4. Membuat komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan. Apabila seseorang menyorotkan cahaya lampu border dan lampu kaki ketiga sisi dinding dan bagian peralatan, maka ia akan menerangi sebuah set kotak dan memenuhi fungsinya yang pertama yaitu memperlihatkan benda-benda yang disorotnya. Nampak dan selesailah persoalannya. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 161)

5. Menciptakan suasana (hati/ jiwa)

Yang dimaksud dengan menciptakan suasana (hati/ jiwa) adalah termasuk juga adanya perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh karena peranan cahaya lampu terhadap penonton. Kadang-kadang sukar dipahami dan sukar untuk dijelaskan mengapa dapat menimbulkan suasana demikian. Pengaruh dari cahaya lampu ini dapat dibagi menjadi dua sebab yaitu oleh warna dan oleh cahaya keteduhan. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 162- 163)

3. Teori musik

Musik adalah segala sesuatu yang diciptakan untuk keindahan. Secara sederhana pagelaran musik adalah sebuah kegiatan menunjukkan berbagai hasil karya seni berupa seni musik kepada orang lain. Kegiatan ini merupakan ajang untuk menunjukkan kemampuan kita dalam menghasilkan karya seni musik berupa lagu dan permainan musik. Selain itu, dengan kegiatan tersebut kita belajar

menghargai kemampuan orang lain dalam berseni. Dengan kegiatan itu pula, tidak jarang kita akan mendapatkan banyak masukan, baik berupa ide maupun kritik terhadap karya- karya kita. Dengan demikian kita dapat memperbaiki kelemahan kita sekaligus memacu kita untuk menghasilkan karya yang lebih baik. (Matius Ali, S.Sn., M.Hum :124)