

BAB II KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita Aladin

Dongeng merupakan cerita khayal yang disampaikan secara turun temurun (Kashiko, 2006: 144). Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Cerita dalam dongeng menggunakan alur sederhana, singkat dan cepat serta karakter tokoh tidak diuraikan secara rinci. (Agus Trianto, 2006: 48). Dongeng terdiri dari berbagai macam yaitu *Fabel*(dongeng binatang), *Legenda* (ceritarakyat), *Mythe* (mitos). Dongeng memiliki isi atau makna yang akan disampaikan pada penikmat dongeng yaitu nasihat, pelajaran dan pendidikan. Biasanya dalam sebuah dongeng mengungkap suatu sifat perbuatan baik maupun perbuatan buruk. Untuk itu penulis mengangkat kisah-kisah dongeng, mahasiswa Tata rias dan kecantikan angkatan 2009 akan menampilkan sebuah pertunjukan dongeng dalam bentuk drama musikal dengan tema *Fairy Tales Of Fantasy*, yang mengangkat berbagai macam kisah fantasi. Kisah-kisah tersebut diambil dari dongeng luar negeri. Dalam pergelaran ini penulis membahas tentang kisah Aladin.

Ketertarikan penulis memilih kisah Aladin khususnya pada Negeri 1001 Malam memiliki keunikan budaya (tarian) dan dalam isi cerita Aladin banyak mengandung pesan moralnya.Aladin adalah kisah dongeng 1001 Malam yang berasal dari negeri Persia dalam dongeng Aladin dan Lampu Ajaib, terdapat tokoh-tokoh sebagai berikut: Aladin sebagai tokoh peran

utama/pangeran, Jasmine sebagai Putri Sultan, Jafar sebagai tokoh jahat, Jin sebagai penyelamat, Abu sebagai monyet. Dari kelima tokoh-tokoh tersebut, penulis tertarik untuk menampilkan tokoh Jafar dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*, dengan alasan Jafar sebagai seorang penyihir yang memiliki karakter dan penampilan yang menarik untuk dikembangkan.

Tokoh Jafar berasal dari negeri Persia. Jafar adalah seorang pengawal Sultan yang menyamar sebagai paman Aladin. Pada kisah Aladin, diceritakan Jafar adalah penasihat Sultan yang paling terpercaya dari negeri Persia. Tapi tanpa sepengetahuan Sultan, Jafar menyusun rencana yang licik untuk mengambil Lampu Ajaib. Dengan Lampu Ajaib itu Jafar bisa mewujudkan keinginannya karena di dalam Lampu Ajaib tersebut terdapat Jin penyelamat. Jafar mempunyai rencana yang licik dengan menyusun rencana untuk mengambil alih takhta dan ingin memperisteri puteri Jasmine dengan merebut Jasmine dari Aladin dengan berbagai cara yang berusaha merebut Jasmine dari Aladin.

Tetapi Jasmine tetap cinta kepada Aladin dan ingin menikah dengan Aladin. Kemudian Jin tiba-tiba muncul di samping Aladin, dan menyatakan bahwa Jin bisa menjadikan Aladin sebagai Pangeran. Dimata Jin, Aladin selalu menjadi Pangerannya. Dengan Aladin membutikan kebenarannya, Sultan pun akhirnya mengizinkan Putri Jasmin untuk menikah dengan siapa pun yang diinginkannya. Dengan rasa bahagianya Jasmine kemudian memilih Aladin untuk menjadi pangerannya dengan hidup bahagia untuk selamanya (Dini Pandia, 2011: 10).

Tokoh Jafar adalah tokoh Antagonis dari cerita Aladin. Adapun karakter tokoh Jafar dalam cerita Aladin bersifat kejam, licik, jahat. Secara fisik postur tubuh tokoh Jafar terlihat kecil, tinggi. Dengan memakai kostum yang berbentuk jubah panjang, memakai sepatu Aladin yang mencuat ke atas, memakai accessories topi yang berbentuk trapesium dengan berhiaskan plisir emas yang terdapat permata batu merah.



Gambar 1. Tokoh Jafar dalam Aladin dan Lampu Ajaib
(Sumber: <http://www.aladdincentral.org/clipart/jafar2>)

Dongeng yang akan dikemas di Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* adalah Dongeng Aladin Tokoh Jafar dengan Karakter Antagonis yang bersifat kejam, licik, jahat.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber ide

Menurut Triyanto (2011:22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan *visual* terciptanya suatu karya.

Menurut Chodijah dan Wisri A.M (1982:171), sumber ide dapat diperoleh dari segala sesuatu yang terdapat di alam. Sumber ide diperlukan karena tidak semua orang memiliki daya khayal untuk menciptakan sebuah desain. Sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah Indonesia
- b. Sumber ide dari benda-benda alam seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris
- c. Sumber ide dari peristiwa Nasional maupun Internasional, misalnya: pakaian olah raga dari peristiwa Asian Games, 17 Agustus atau hari Kartini.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996:58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide terbaru. Seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Sumber ide dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk daerah di Indonesia
- b. Sumber ide dari alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuhan, binatang, laut, awan dan bentuk-bentuk geometris
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa Nasional maupun Internasional, misalnya pakaian olah raga dari peristiwa PON, SEA games, Olimpiade Games dan pakaian upacara 17 Agustus

- d. Sumber ide dari pakaian kerja, busana yang dapat digunakan sebagai sumber ide adalah busana kerja yang dapat menunjukkan identitas pemakai, misalnya pakaian rohaniawan, hakim, dokter.

2. Pengembangan Sumber Ide

Berikut beberapa contoh pengembangan sumber ide menurut Triyanto (2011:22):

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayaikan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayaikan disetiap kontur pada objek atau benda yaitu dengan penambahan bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Contohnya penggambaran ornamen motif batik.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh: karakter wajah gatot kaca, topeng bali dan lain-lain.

c. Transformasi

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

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Uraian ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan, sumber ide adalah gagasan seseorang yang muncul karena melihat dan melakukan observasi terhadap suatu objek, misal pakaian daerah, peristiwa Nasional atau Internasional, benda-benda alam dan pakaian kerja yang dianggap menarik, sehingga dapat memunculkan ide untuk menciptakan sebuah desain baru. Dengan teori-teori sumber ide yang dipaparkan bahwa dari sebuah sumber ide akan dikembangkan dalam bentuk rias wajah, penataan rambut, kostum, dan property. Sumber ide rias wajah tokoh Jafar dalam Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* menggunakan sumber iderias wajah tokoh Jafar versi dongeng Aladin dan Lampu Ajaib dengan menggunakan pengembangan distorsi, dan motif kain sutera dari Irak yang diambil untuk motif bordir kostum dan tongkat.



Gambar 2. Sumber ide rias wajah tokoh Jafar dalam Aladin dan Lampu Ajaib
(Sumber: <http://www.google.co.id/imgres?q=the+return+of+Jafar>)



Gambar 3. Motif kain sutera dari Irak

(Sumber:<http://www.Iran-or-Iraq,-14th-century-Silk-Fragment-1300s-painting-artwork-print>)

C. Disain

1. Pengertian Disain

Disain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba (Arifah A. Riyanto, 2003:1). Menurut Sri Widarwati (1994:2), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Hery Suhersono (2005:11) desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna agar mengandung nilai-nilai keindahan.

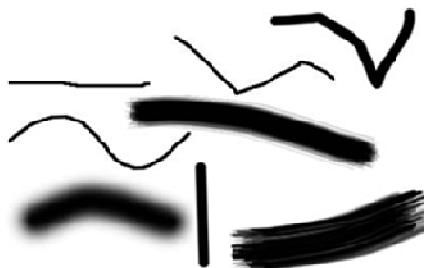
2. Unsur-Unsur Disain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan(Sri Widarwati, 2000:7). Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:8) Unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:28) yaitu terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, warna, nilai dan tekstur.

a. Garis dan arah

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang dalam desain busana (Sri Widarwati, 1993:7).

Garis dan arah terdiri dari garis tegak lurus (vertikal)memberikan kesan langsing dan tinggi, mendatar (horizontal)memberikan kesan lebar atau memendekkan, garis lengkung, Garis V memberikan kesan mengecilkan, garis zig-zag memberikan kesan semangat dan gairah, garis lengkung memberikan kesan luwes, lembut, riang, indah, feminin.

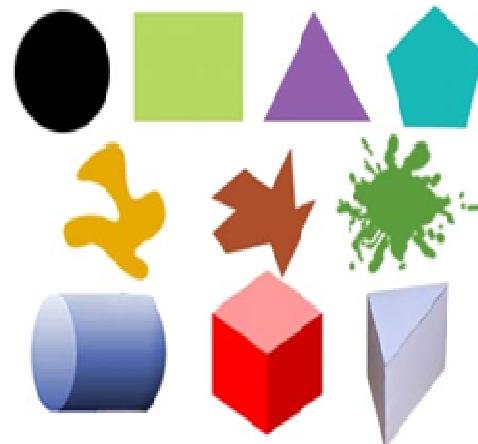


Gambar 4. Beberapa jenis dan karakter garis
(Sumber: <http://mazgun.wordpress.com/2009/10/12unsur-rupa-dan-komposisi>)

b. Bidang dan bentuk

Menurut Sri Widarwati 1993:10) bentuk dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Bentuk geometris misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder.
2. Bentuk bebas misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain. Bidang dan bentuk memiliki sifat yang berbeda, misalnya bidang datar mengesankan lapang.



Gambar 5. Beberapa contoh bentuk Sumber
(Sumber: <http://mazgun.wordpress.com/2009/10/12unsur -rupa-dan-komposisi>)

c. Ukuran

Ukuran yang berbeda dapat mempengaruhi suatu desain, misalnya orang yang berbadan besar, sebaiknya menggunakan hiasan badan yang seimbang dengan ukuran tubuhnya.

d. Warna

Menurut Sri Widarwati(1993:12) warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain: warna *primer*, *sekunder* dan *tersier*. Dari ketiga warna tersebut dapat dikelompokkan menjadi warna panas dan dingin. Warna panas yaitu merah, kuning. Sedangkan warna dingin yaitu hijau, biru, ungu.

Adapun karakteristik yang ditimbulkan oleh warna menurut Sulastri Darma Prawira (1986:20) yaitu:

1. Merah

Dari semua warna, warna merah adalah warna terkuat, paling menarik perhatian, dan bersifat agresif. Warna merah menandakan sebagai darah, marah, berani, dan kekuatan.

2. Emas

Warna emas diambil dari logam mulia yang menimbulkan dari kemewahan dan kekayaan bagi penggunanya.

3. Hitam

Warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidakhadiran cahaya. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu diindikasikan dengan kebalikan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu dilambangkan dengan kehancuran atau kekeliruan. Warna hitam juga menandakan sifat tegas, kokoh, kuat. Selain itu hitam juga melambangkan arti mistis kegelapan, kematian, dan kerusakan.

Sifat warna diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) *Warm Colour* ialah warna-warna yang dapat memberi kesan hangat atau panas, seperti warna kuning, merah dan jingga karena warna tersebut dapat diasosiasikan kepada sifat api dan matahari. Teori fisika warna jenis warna ini adalah warna

yang mempunyai gelombang cahaya paling panjang dan paling cepat sampai mata. Kelompok warna ini dapat memberi kesan agresif, bersemangat dan hidup.

- 2) *Cool Colour* ialah kelompok warna dingin yang mengasosiasikan kita ke dalam alam, seperti pohon, laun, langit dan lain-lain. Warna ini diwakili oleh warna biru, hijau, dan ungu. Warna biru bersifat menenangkan, warna hijau mengesankan kedamaian, tenang, sejuk dan sepi, sedangkan warna ungu berkesan mewah, agung dan dramatik.

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Diagram warna brewster
(Sumber: www.wikipedia.com)

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/transparan (Sri Widarwati,1993:14).Bahan mempunyai berbagai macam tekstur diantaranya adalah tekstur bahan berkilau yang memberikan kesan menggemukkan bagi si pemakai, karena bahan yang berkilau dapat

memantulkan cahaya. Tekstur bahan kusam memberikan kesan mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan yang polos lebih melangsingkan daripada bahan yang bercorak. Bahan bercorak besar akan memberikan efek lebih gemuk.

f. *Value* (nilai gelap terang)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Nilai gelap terang mempengaruhi keadaan sebuah benda dan berkaitan erat dengan tingkatan warna.

Dari kajian teori tentang pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda dari seorang perancang kepada orang lain yang mengandung nilai-nilai keindahan.

Unsur-unsur disain yang diterapkan oleh penulis adalah

- a. Unsur disain garis dan arah diterapkan pada alis
- b. Unsur disain bidang dan bentuk diterapkan pada penataan rambut (topi)
- c. Unsur disain ukuran dan tekstur diterapkan pada kostum
- d. Unsur disain warna diterapkan pada rias mata.

3. Prinsip Disain

Prinsip-prinsip disain meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama (Arifah A. Riyanto, 2003:49). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:25), prinsip desain yaitu

keselarasan, irama, keseimbangan, perbandingan dan pusat perhatian.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:5) Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (2000:15~21) adalah sebagai berikut :

a. Keselarasan (Keserasian)

Keselarasan adalah keserasian dan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Kesatuan suatu desain sangat dibutuhkan agar desain memiliki hubungan satu dengan yang lain. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan suatu garis dan warna yang berhubungan. Jika terlalu banyak warna atau garis yang tidak berhubungan, maka prinsip kesatuan tersebut tidak akan dicapai.

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan (keserasian) yaitu :

1. Keselarasan dalam garis dan bentuk.
2. Keserasian dalam tekstur.
3. Keserasian dalam warna.

b. Perbandingan (Proporsi)

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain

yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan. Misalnya, seorang yang bertubuh besar dan gemuk mengenakan pakaian yang tertutup dengan panjang yang dapat menutupi kegemukan.

c. Keseimbangan (*Balance*)

Untuk memperoleh keseimbangan ada 2 cara, yaitu keseimbangan *simetris* dan keseimbangan *asimetris*(Sri Widarwati, 1993:17). Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan yang sama jaraknya dari pusat antara bagian kiri kanan. Sedangkan keseimbangan *asimetris* merupakan keseimbangan yang tidak sama jaraknya dari pusat antara bagian kiri kanan.

d. Irama

Irama adalah penggunaan elemen desain yang berulang-ulang dengan teratur. Pengulangan ini dilakukan untuk mendapatkan kesan serasi atau teratur. Misalnya, pengulangan warna yang diterapkan dalam warna rambut atau warna tata rias.

e. Pusat perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa perhiasan, ikat pinggang, warna dan lain-lain. Misalnya seseorang yang mempunyai bentuk wajah ideal, maka dapat diberi pusat perhatian seperti anting. Begitu sebaliknya, misal seseorang memiliki bentuk badan yang gemuk, maka jangan

memakai warna yang norak. Karena akan menarik perhatian seseorang untuk melihatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip disain adalah suatu cara yang meliputi kesatuan/keselarasan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sesuai prosedur sehingga terjadi perpaduan yang memberi efek tertentu.

Prinsip disain yang diterapkan oleh penulis adalah

- a. Prinsip disain keselarasan/ keserasian diterapkan pada kostum
- b. Prinsip disain perbandingan/ proporsi dan keseimbangan diterapkan pada alis
- c. Prinsip disain irama diterapkan pada kostum
- d. Prinsip disain pusat perhatian diterapkan pada rias mata.

D. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias wajah menurut Wien Pudji Priyanto (2004:71) merupakan seni menghias wajah dengan menggunakan bahan-bahan rias yang bertujuan untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang *artistic*. Tata rias wajah menurut Herni Kusantati (2008:273) merupakan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Sedangkan tata rias wajah menurut Asi Tritanti (2007:1) adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain 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.

2. Jenis-Jenis Tata Rias Wajah

Menurut Asi Tritanti (2007:1) tata rias wajah dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. Tata rias wajah dasar

Tata rias wajah dasar atau sering disebut juga tata rias wajah sehari-hari merupakan tata rias yang diaplikasikan untuk kesempatan sehari-hari dengan menerapkan konsep tata rias wajah sesuai kesempatan dan prinsipnya. Tata rias wajah dasar sesuai dengan kesempatan pengaplikasiannya dibedakan menjadi tiga yaitu rias wajah pagi hari, rias wajah sore hari, dan rias wajah malam hari.

- b. Tata rias wajah khusus

Tata rias wajah khusus merupakan pengembangan dari rias wajah dasar. Yang termasuk dari tata rias wajah khusus diantaranya yaitu tata rias wajah *cicatrial*, tata rias wajah *geriatric*, tata rias wajah foto hitam putih, tata rias wajah untuk foto berwarna, tata rias wajah untuk peragawati, tata rias wajah komersil, tata rias wajah kreatif, tata rias wajah panggung, tata rias wajah film dan televisi, rias wajah badut, tata rias wajah karakter.

1. Tata rias wajah karakter (*Character make up*)

Tata rias wajah karakter adalah tata rias wajah yang merubah karakter wajah seseorang menjadi karakter wajah tertentu yang dibutuhkan untuk keperluan sebuah pementasan atau film

(Asi Tritanti, 2010:40). Menurut Herni Kusantati (2008:499) tata rias wajah karakter merupakan tata rias wajah untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jambang, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah karakter merupakan tata rias wajah yang merubah karakter wajah seseorang menjadi karakter wajah yang dinginkan dengan kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jambang, bentuk mata, alis hidung dan lain-lain.

Tata rias wajah karakter mempunyai ciri-ciri antara lain goresan-goresan/ garis rias wajah tajam dan tegas namun tetap membaur halus, warna-warna yang digunakan cenderung kontras sehingga hasil tata rias wajah terlihat mencolok, penggunaan alas bedak lebih tebal dan bersifat *waterproof* agar riasan tidak luntur saat terkena keringat. Contoh hal yang harus diperhatikan agar hasil tata rias wajah sempurna dan sesuai yang diinginkan yaitu membuat desain tata rias wajah karakter yang sesuai dengan kebutuhan jika menginginkan karakter wajah seseorang tokoh atau perwujudan binatang, analisa dengan seksama karakter contoh

gambar atau foto untuk mendapatkan gambaran watak yang diinginkan.

Pada tokoh ini terdapat perubahan karakter wajah 2 dimensi yaitu diterapkan pada perubahan wajah tokoh asli menjadi wajah berkarakter dengan menggunakan tambahan kosmetika *make-up*. Selain itu juga terdapat perubahan karakter wajah 3 Dimensi yaitu diterapkan pada merubah anatomi wajah asli menjadi wajah yang berkarakter seperti penambahan pada hidung menggunakan hidung palsu yang terbuat dari lateks, penambahan dagu palsu yang terbuat dari lateks.

2. Tata rias wajah panggung (*stage make up*)

Stage make up adalah rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemain diatas panggung dan menonjolkan karakter lakon yang dibawakan (Asi Tritanti, 2010:31). Sedangkan menurut Herny Kusantati (2008:487) tata rias panggung adalah riasan yang diterapkan/ dipakai untuk kesempatan pementasan atau suatu pertunjukan di atas panggung.

Jadi, tata rias wajah panggung merupakan rias wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung dengan penekanan efek-efek tertentu pada mata, hidung, bibir dan alis agar perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah panggung dapat dilihat dari jarak jauh walaupun terkena sinar lampu terang (*spot light*), sehingga kosmetik

yangdiaplikasikan cukup tebal, mengkilat, garis-garis wajah yang nyata. Tata rias panggung diaplikasikan untuk penampilan diatas panggung, misal peragawati, rias wajah penari.

Menurut Herry Kusantati (2009: 488-489) Kategori tata rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua yaitu:

a) *Prosthetic*

Prosthetic merupakan tata rias untuk meniru karakter. *Prosthetic* atau *character make-up* yaitu tata rias yang diterapkan untuk merubah karakter. Perubahan-perubahan yang dilakukan biasanya seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan dan penambahan: kumis, jambang, bentuk mata, alis, dan hidung) sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain opera, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

b) *Straight Make-up*

Straight make-up atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make-up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya di atas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, *modern dance*, *model*, *master of ceremony* atau *presenter*.

3. Tata Rias Wajah Korektif

Tata rias wajah korektif berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian, sehingga penampilannya menjadi lebih baik. Bentuk muka yang dianggap sempurna, ialah bentuk lonjong/ oval . Bentuk ini yang paling ideal. Maka wajah yang berbentuk bulat, persegi, panjang, dan sebagainya diusahakan disulap memperoleh penampilan oval. Untuk mencapai tujuan ini bagian-bagian wajah tertentu diberi warna gelap (*shading*), sedangkan ada pula bagian-bagian tertentu yang diberi aksen atau *highlight*.

Rias wajah koreksi adalah rias yang menerapkan *shading* dan *tinting* dengan menonjolkan bagian wajah yang indah, menutupi kekurangan, dan menciptakan kesan bentuk oval pada wajah(Nelly hakim dkk, 1999:128). Bagian wajah yang diberi bayangan gelap (*shading*) akan kelihatan menyempit, atau menjadi kurang menonjol. Prinsip yang sama diterapkan pula pada bagian-bagian yang memerlukan aksen, atau perlu ditonjolkan, atau dilebarkan dengan memakai warna yang lebih terang (*highlight*) memakai *tinting*. Jadi prinsip ini tidak saja berguna untuk menutupi dan menonjolkan, mempersempit dan melebarkan, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan kedalaman pada wajah, sehingga wajah tidak tampak datar (*flat*).

Selanjutnya akan dijelaskan cara-cara koreksi untuk mencapai hasil yang mendekati bentuk wajah sempurna, yakni bentuk oval atau lonjong. Pada gambar-gambar berikut yang dilampirkan untuk menerangkan koreksi berbagai bentuk wajah bagian yang harus diberi bayangan gelap ditunjuk dengan huruf S, bagian-bagian yang harus diberi aksen ditunjuk dengan huruf H, sedangkan R menunjukkan pemberian pemerah pipi.

a. Koreksi bentuk wajah segitiga terbalik

1. Bagian kiri dan kanan dahi yang lebar, ditutup dengan alas bedak berwarna gelap ($S = Shade$)
2. Kedua sisi rahang bawah yang sempit diolesi alas bedak yang berwarna lebih muda untuk menimbulkan kesan lebih lebar ($T = Tint$)
3. Kedua tuang pipi ditutup dengan pemerah pipi dalam arah horisontal.



Gambar 7. Sketsa koreksi wajah segitiga terbalik
(Sumber: Nelly Hakim, 1999)

b. Koreksi bentuk alis lurus

Alis adalah bagian wajah yang amat penting dalam rias wajah, karena baik bentuk, maupun posisi alis, sangat mempengaruhi ekspresi wajah. Untuk memperbaiki alis lurus, rambut-rambut pada pangkal, dan pada perut (bagian bawah) alis dicabuti, selain itu alis asli juga bisa ditutup menggunakan *foundation* terlebih dahulu sebelum dibubuhkan bedak tabur, kemudian alis digambar agak melengkung.



Gambar 8. Sketsa koreksi alis lurus
(Sumber:Nelly Hakim, 1999)

c. Koreksi bentuk bibir atas tipis

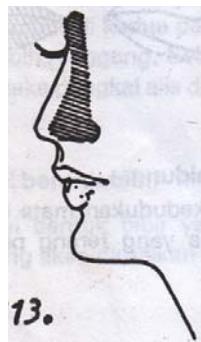
Koreksi bentuk bibir yang kurang sempurna, dapat diperbaiki dengan lengkung bibir atas digambar sedikit melampaui batas bibir asli, supaya tampak seimbang.



Gambar 9. Sketsa koreksi bibir atas tipis
(Sumber: Nelly Hakim, 1999)

d. Koreksi hidung yang terlalu pendek

Jalur tengah punggung hidung sampai di ujung hidung diberi *counter-shade* atau *tint*, sedangkan kedua sisi punggung hidung diberi bayangan gelap.



Gambar 10. Sketsa koreksi hidung terlalu pendek
(Sumber: Nelly Hakim, 1999)

Pengkoreksian bentuk wajah untuk rias karakter dimaksudkan agar wajah tokoh terlihat ideal. Bentuk wajah *model* adalah segitiga terbalik karena mengecil pada bagian dahi dan dagu, namun melebar pada bagian pipi. Pada alis berbentuk lurus, mata sipit, bibir tipis, hidung yang terlalu pendek.

Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa tata rias wajah merupakan salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain yang bertujuan merubah penampilan wajah seseorang menjadi lebih sempurna dengan menggunakan kosmetika dan alat-alat yang dapat menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah serta menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah.

E. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Menurut Kusumadewi dkk, (2011: 139) dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dapat dibedakan dalam dua arti. Arti yang luas dan arti yang sempit.

a. 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 dimaksud melibatkan pelbagai proses seperti penshampoan, pemangkasan, pengeringan, pewarnaan, pengelurusan, pratata dan penataan itu sendiri.

b. Penataan dalam arti sempit

Dalam arti yang sempit, penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam proses mempercantik tampilan rambut. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan, dan penempatan pelbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai satu keseluruhan. Dengan demikian penataan adalah bagian akhir dari proses panjang mempercantik penampilan rambut. Penataan merupakan tahap penting sebab, dapat memberi nilai tambah penampilan seseorang, dengan menyesuaikan, bentuk wajah, usia, waktu , dan kesempatan.

Menurut Zahida Ideawati (2001: 50) penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku.

2. Jenis-Jenis Penataan Rambut

Menurut Kusumadewi, dkk. (2003:107-111), Tipe penataan rambut ada 5 yaitu:

- a Penataan Pagi dan Siang Hari (*Day Style*) merupakan tata rambut yang dibuat untuk digunakan sewaktu pagi maupun siang hari. Baik untuk tinggal dirumah , bekerja dikantor maupun untuk menghadiri berbagai pertemuan yang bersifat resmi. Bentuk penataannya harus lebih sederhana, mudah diatur dan menarik. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dibatasi hingga seminimal mungkin. Hiasan rambut yang dapat dipergunakan antara lain terbatas kepada jepit rambut yang sederhana.
- b Penataan Sore dan malam hari (*Evening style*) adalah penataan yang dibuat untuk digunakan pada sore dan malam hari, pada umumnya lebih bersifat resmi. Bentuk biasanya lebih rumit. Penggunaan warna- warni dan hiasan rambut juga lebih bebas. Tetapi masih dalam batas-batas rasa keindahan dan kepantasan masyarakat setempat.

c Penataan Fantasi (*Fantasy Style*) merupakan penataan yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut dari pada penjelmaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan, lahiriah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuknya rumit, sulit, kompleks dan besar. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dapat lebih bebas. Pertimbangan utama dalam penataan fantasi adalah unsur keaslian desain ciptaan.

d Penataan *cocktail*

Penataan *cocktail* adalah penataan yang digunakan dalam kesempatan resmi sewaktu pagi, siang atau menjelang sore hari saja. Bentuknya dapat sedikit lebih meriah daripada penataan pagi atau siang hari.

e Penataan gala

Penataan gala (*gala style*) merupakan tata rambut yang sesuai untuk dikenakan dalam menghadiri pesta-pesta gala, atau pesta-pesta besar. Bentuknya lebih rumit. Penggunaan warna-warni dan hiasan rambut dapat lebih bebas.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, penataan rambut merupakan tahap terakhir dari tindakan dalam proses penataan rambut untuk memperindah penampilan seseorang. Penataan rambut yang digunakan untuk Tokoh Jafar adalah penataan sederhana, yaitu hanya menyisir rambut lalu menempatkan asessories yang berbentuk seperti topi yang besar.

F. Kostum

1. Pengertian Kostum

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:78) kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh seorang tokoh untuk keperluan pergelaran. Kostum menurut Eko Santoso (2008:303) adalah Seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kostum adalah pakaian khusus (dapat pula merupakan pakaian seragam) bagi perseorangan, regu, olah raga dan pertunjukan.

2. Jenis-Jenis Kostum

Menurut Eko Santoso Heru (2008:314) Kostum memiliki beragam jenis dan bentuknya. Tata kostum secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu: kostum sehari-hari, kostum sejarah, dan kostum fantasi.

a. Kostum sehari-hari

Kostum sehari-hari adalah busana yang dikenakan dalam kehidupan keseharian masyarakat.

b. Kostum tradisional

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan kebudayaannya. Kostum tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain.

c. Kostum sejarah

Kostum sejarah adalah busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa. Contohnya, kostum yang latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka kostum dirancang mengacu pada masa perjuangan.

d. Kostum fantasi

Istilah kostum fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis kostum yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Kostum jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak nyata dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagian-Bagian Kostum

Bagian-bagian kostum menurut Sriwidarwati (2000:50) yaitu:

a. Garis Leher (*Neck Lines*)

Garis leher merupakan bagian pakaian yang terletak paling atas. Bentuk garis leher banyak variasinya, yang umum di pakai yaitu bentuk leher bulat. Selain bentuk bulat, ada juga bentuk perahu, bentuk hati, bentuk segitiga bentuk U, V dan lain-lain. Bentuk leher ini dapat divariasikan sesuai dengan yang diinginkan.

b. Kerah

Kerah adalah bagian dari sebuah desain pakaian, yang terletak pada bagian atas pakaian. Dalam menggambar busana perlu mempertimbangkan bentuk wajah dan leher. Bentuk leher tinggi sebaiknya menggunakan kerah tinggi atau menutupi sebagian leher

seperti krah kemeja, kerah mandarin dan lain-lain. Sebaliknya leher yang pendek/rendah, pilih kerah yang agak rebah seperti kerah rebah, $\frac{1}{2}$ berdiri.

c. Lengan

Lengan adalah bagian pakaian yang menutupi puncak lengan bahkan sampai ke ujung lengan sesuai dengan keinginan. Hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar lengan adalah garis batas lingkar kerung lengan. Lengan ada yang modelnya sesuai, berkerut dan ada juga lengan setali.

d. Blus

Blus merupakan bagian pakaian yang menutupi badan bagian atas. Blus ada yang mempunyai belahan di depan dan ada juga yang tanpa belahan. Model blus setiap tahun mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan selera masyarakat yang disebut dengan trend mode.

e. Celana

Celana hampir sama dengan rok, tetapi celana mempunyai pipa yang membungkus kedua kaki. Panjang celana biasanya bervariasi mulai dari yang pendek (*short*) sampai yang panjang. Celana juga bisa dibuat pas pada tubuh (*fit*) atau longgar (*oversize*).

Bagian-bagian kostum untuk tokoh Jafar dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* meliputi: Blus panjang hitam, baju kemeja merah, celana berkerut bawah warna emas, teratai dada, ikat pinggang

1) Blus

Blus dipakai tokoh Jafar pada bagian luar dan berbentuk terbukadan panjang. Dengan tujuan agar tokoh leluasa untuk mengekspresikan gerak tari. Warna blus yang dipakai tokoh Jafar berwarna hitam dengan melambangkan kegelapan dan ketidakhadiran cahaya. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu dilambangkan dengan kehancuran atau kekeliruan. Warna hitam juga menandakan sifat tegas, kokoh, kuat.

2) Kemeja

Kemeja dipakai tokoh Jafar pada bagian dalam dan berbentuk tanpa lengan. Warna kemeja yang dipakai tokoh Jafar berwarna merah dengan melambangkan kekuatan dan paling menarik perhatian. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, berani, kuat.

3) Celana

Celana dipakai pada tokoh Jafar bagian bawah dan berbentuk kerut dan panjang. Warna celana yang dipakai tokoh Jafar berwarna emasdengan melambangkan kemewahan dankekayaan.

4) Ikat pinggang

Ikat pinggang yang dipakai pada tokoh Jafar terdapat pada pinggang dengan warna emas dan merah yang berbentuk panjang

dan menjuntai. Warna emas melambangkan kemewahan dan kekayaan. Dan warna merah melambangkan kekuatan dan paling menarik perhatian. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, berani, kuat.

4. Pengertian Asessories

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:79) Asessories adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam acting. Asessories memiliki fungsi dan manfaat tersendiri. Asessories adalah semua yang ditambahkan dalam kostum setelah mengenakan kostum. Asessories kostum dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu asessories praktis yang dapat melindungi tubuh pemakai, misalnya sepatu, topi, kacamata, property dan asessories estetis yang hanya berfungsi memperindah kostum yang dikenakan, misalnya kalung, gelang, jepit rambut manik-manik dan ikat pinggang (Sriwidarwati, 2000: 33). Asessories dapat dibuat dari berbagai macam manik-manik, yaitu manik-manik pasir, tabung, bulat, kubus dan logam. Manik-manik dapat disusun pada kostum, asessories rambut seperti topi dan lain-lain.

5. Fungsi dan Manfaat Asessories

Fungsi asessories digunakan sebagai sarana pendukung sehingga acara yang dipentaskan akan lebih menarik. Asessories disini bisa berbentuk seperti sebuah benda dari benda kecil sampai benda besar yang

nantinya akan dipakai oleh para pemain atau bisa juga yang akan dipasang dipanggung tersebut.

6. Pengertian *Property*

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:84) sebuah peralatan yang digunakan untuk kebutuhan suatu penampilan atau pagelaran tarian atau koreografi. Penggunaan properti tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, hubungannya dengan tema dan gerak sebagai media ungkap. Ada dua macam properti dalam peralatan tari yaitu: *dance property* dan *stage property*.

a. *Dance property*

Dance property adalah semua peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai atau dimanfaatkan dan dimainkan oleh penari, diantaranya: keris, kipas, tombak, panah, gendewa, pedang dan lain-lain.

b. *Stage property*

Stage property adalah semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreograferi, diletakkan dan diatur diatas panggung (area pentas). Peralatan-peralatan dapat berupa trap yang terbuat dari kayu, diatur tersusun atau diatur berjajar dari panggung sebelah kanan ke panggung sebelah kiri atau darisayap kiri ke sebelah kanan.

Dari pendapat diatas disimpulkan, bahwa kostum merupakan segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh seorang tokoh. Kostum tokoh berperan sebagai pendukung suatu penampilan, untuk mewujudkan

personifikasi peran dan memperkuat *acting* sehingga dapat membangkitkan daya ilusi dan menghidupkan lakon. Kostum yang digunakan untuk sebuah pertunjukan tentunya bukan kostum sehari-hari melainkan kostum tradisional.

Asessories yang dipergunakan oleh tokoh Jafar pada pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* yaitu Asessories yang berbentuk seperti topi. Dengan warna hitam yang pada tepi topi beri warna kuning serta terdapat batu permata warna merah yang melambangkan kegagahan.

Property yang digunakan tokoh Jafar adalah tongkat, Tongkat yang digunakan pada pergelaran ini yaitu tongkat dengan kepala ular, yang dimaksudkan untuk memperkuat karakter tokoh tersebut dan ular jenis Cobra merupakan binatang yang sering dijumpai dari tersebut. Cara pembuatan tongkat Jafar adalah dengan pralon dibalut dengan kain satin warna emas dan ditambahkan spons ati warna hitam yang berbentuk seperti motif lukisan kain sutera dari Irak.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Pramana Padmodarmaya (1988:21) Pergelaran adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya, mewujud dalam suatu karya (seni). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006:305), pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka

mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian.

Dari kesimpulan diatas pengertian pergelaran adalah Suatu kegiatan manusia dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain agar mendapat tanggapan dan penilaian.

2. Tema Pergelaran

Fairy Tales Of Fantasy merupakan tema dari pergelaran Tugas Akhir. Dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* ini menampilkan sebuah drama musik yang merupakan sebuah pertunjukan berbagai macam kisah dongeng yang dikemas dalam tampilan fantasi. Kisah-kisah tersebut diambil dari dongeng luar negeri.

Penggarapan drama musical ini melibatkan banyak judul dongeng dalam penyajiannya. Kisah-kisah yang dikemas dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* meliputi: *Aladdin, Rapunzel, Sleeping Beauty, Cinderella, Swan Lake* dan *Beauty and The Beast*. Dalam tema *Fairy Tales Of Fantasy* mahasiswa mengubah tampilan tokoh-tokoh yang ada dalam dongeng-dongeng tersebut menjadi penampilan yang berbeda sehingga dapat dinikmati oleh segala usia. Konsep ini merubah tampilan yang meliputi dari tata rias wajah, tatanan rambut, dan kostum dengan menambahkan unsur-unsur fantasi.

Pertunjukan drama musical yang mengangkat tema *Fairy Tales Of Fantasy* merupakan sebuah pertunjukan berbagai macam kisah-fantasi. Kisah-kisah tersebut diambil dari dongeng luar negeri. Dalam pergelaran

ini penulis membahas tentang kisah Aladin. Aladin adalah kisah dongeng 1001 malam yang berasal dari negeri Persia dalam dongeng Aladin dan Lampu Ajaib, terdapat tokoh- tokoh sebagai berikut: Aladin sebagai tokoh peran utama/pangeran, Jasmine sebagai Putri Sultan, Jafar sebagai tokoh jahat, Jin sebagai penyelamat, Abu sebagai monyet. Kisah Aladin akan ditampilkan diatas panggung yang dilengkapi dengan unsur-unsur pendukung seperti *lighting*, *background*, dan musik, sehingga pembantu kesuksesan suatu pegelaran yang akan dibuat.

3. Panggung

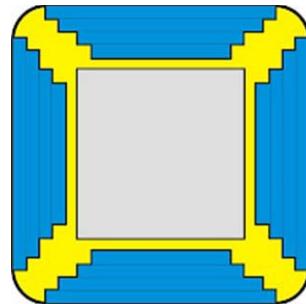
Pengertian panggung menurut Pramana Padmodarmaya (1988:26) adalah suatu tempat dengan ketinggian tertentu yang digunakan untuk sebuah pementasan yang dimaksud untuk mengangkat ke atas pertunjukan itu sendiri agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan penonton. Pengertian panggung menurut Irwan H. Prasetya (2010:32) panggung adalah pentas atau arena untuk bermain drama. Biasanya letaknya di depan tempat duduk penonton dan lebih tinggi daripada kursi penonton. Tujuannya agar penonton yang duduk dikursi paling belakang masih bisa melihat apa yang ada di panggung.

Dari kesimpulan diatas pengertian panggung adalah suatu tempat dengan ketinggian tertentu yang digunakan untuk bermain drama agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan penonton.

Bentuk panggung menurut Wien Puji Priyanto terbagi menjadi tiga bentuk yaitu: Bentuk panggung Arena, Panggung *Proscenium*, Panggung campuran.

a. Bentuk panggung Arena

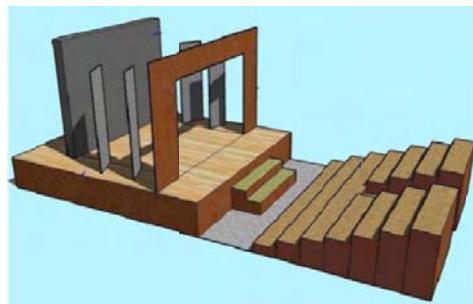
Panggung arena merupakan bentuk panggung yang meniadakan batas pemeran dengan penonton. Daerah pemain di tengah, dan penonton berada disekelilingnya. Bentuk ini merupakan panggung yang paling sederhana, dibandingkan dengan panggung yang lain. Ciri bentuk panggung Arena tersebut adalah antara pemeran dan penonton hampir tidak memiliki batas.



Gambar 11. Panggung arena
(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com/tata-panggung>)

b. Bentuk panggung *Proscenium*

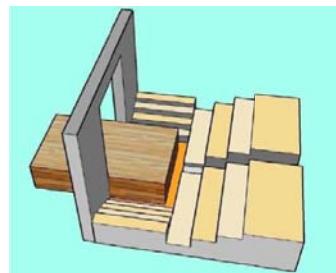
Sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding *proscenium* antara panggung dengan oditorium. Panggung *proscenium* terdapat jarak antara penonton dengan pemain. Pada panggung biasanya dipasang layar untuk menutupi segala sesuatu yang berada di belakang panggung.



Gambar 12. panggung *proscenium*
(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com/tata-panggung>)

c. Bentuk panggung campuran

Panggung campuran merupakan gabungan dari bentuk arena dan bentuk *proscenium*.



Gambar 13. Panggung campuran
(Sumber: <http://teaterku.wordpress.com/tata-panggung>)

Pergelaran yang akan ditampilkan ini mengambil desain dan panggung *Proscenium* yang bertemakan *Fairy Tales Of Fantasy* bahwa dilihat dalam bentuknya panggung *proscenium* termasuk yang selalu digunakan oleh pertunjukan teater. Dimana panggung yang disediakan sangat luas, sehingga tokoh dalam mengekspresikan gerak dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* lebih leluasa, seolah-olah tidak ada penonton yang hadir untuk melihatnya sehingga pemain bisa bergerak lebih leluasa. Dan dalam panggung *proscenium* sangat mempengaruhi kejadian penonton yang melihat pertunjukan tersebut kelihatan seperti

nyata. Kekurangan pada panggung tersebut apabila jarak penonton pada panggung tidak sesuai yang diinginkan (tidak boleh lebih dari 20 meter) maka penonton tidak dapat menikmati pertunjukan tersebut.

4. Lighting

Lighting yang mempunyai arti segala perlengkapan perlampuan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan (Wien Pudji Priyanto, 2004:46). Fungsi dan tujuan *lighting* yaitumenerangi dan menyinari panggung dan pemain diatasnya.

Lighting dapat mempengaruhi warna riasan. Terdapat beberapa warna yang menghasilkan warna yang jauh berbeda dari warna riasan asli karena efek *lighting* tertentu berikut adalah efek-efek *lighting* terhadap riasan:

Tabel 17.Efek *Lighting* Pada Tata Rias Wajah

Warna Make Up	<i>Lighting</i>				
	Merah	Kuning	Hijau	Ungu	Biru
Merah	Pucat	merah	Sangat gelap	Merah pucat	Gelap
Kuning	Sedikit muda	Pucat	Gelap	Terang	Menjadi ungu muda/ sangat gelap
Orange	Terang	Pucat	Gelap	Memudar	Sangant gelap
Biru	Gelap keabu-abuan	Gelap keabu-abuan	Menjadi hijau tua/ gelap	Gelap	Menjadi biru

Hijau	Sangat gelap	Gelap hingga keabu-abuan	Memudar hingga hijau pucat	Menjadi biru pucat	Terang
Ungu	Gelap hingga hitam	Sangat gelap	Sangat gelap	Menjadi sangat pucat	Menjadi ungu tua

(Sumber: Vincent, 1992:44)

Pada penerapan *lighting* untuk tokoh Jafar menggunakan warna merah dan kuning.Untuk *ligthing*warna merah sangat berpengaruh pada warna *eye shadow* Kuning pada tokoh Jafar, sedangkan *ligthing* warna kuning sangat berpengaruh pada warna *eye shadow* merah pada tokoh Jafar tersebut sehingga membuat hasil tata rias wajah tidak datar. Selain itu, pada segmen tokoh Jafar pada saat dipanggung terdapat penambahan efek *smoke machine* yaitu berupa asap kabut putih.

5. Penataan Musik

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:63) Musik disebut juga dengan tata suara yaitu suatu kesatuan bunyi-bunyian beserta sarananya yang dipergunakan untuk kebutuhan teater.Satuan bunyi-bunyian yang dimaksud merupakan satu kesatuan dari sarana bunyi yang di susun atau dibuat oleh manusia dan berasal dari sumber bunyi diluar manusia. Dapat dimungkinkan bahwa suara manusia dapat merupakan materi dari kesatuan bunyi-bunyian tersebut. Misalnya suara manusia di luar arena yang menggambarkan suara angin ribut, ilustrasi lagu dan sebagainya. Dalam hal ini, maka menyangkut masalah jenis bunyi-bunyian yang dipersiapkan untuk kebutuhan lakon dan perlengkapan *sound system* yang berfungsi sebagai sarana penguat atau memperjelas bunyi-bunyian tersebut.

Menurut Purwidodo (1983:9) musik merupakan sifat-sifat ritmis, melodis, harmonis. Sedangkan menurut aristoteles musik adalah curahan kekuatan tenaga batin dan kekuatan tenaga penggambaran yang berasal dari gerak rasa dalam suatu rentetan suara(melodi) yang berirama.

Tujuan dan fungsi tata suara adalah untuk melatarbelakangi suatu lakon. Fungsi tata suara adalah untuk sarana penambah daya imajinasi sehingga lakon menjadi lebih hidup dan merangsang pengembangan ilusi. Manusia, binatang, benda-benda alam, dapat menjadi sumber bunyi yang menghasilkan suara. Tiupan angin, gendering yang dipukul, terompet yang ditiup, semuanya akan menimbulkan suara. Dari suara- suara itu ada yang teratur dan ada pula yang tidak teratur. Didalam menggunakan tata suara, tiap efek bunyi dapat membantu penonton dalam mengembangkan ilusinya. Oleh karena itu, pemilihan bunyi atau suara haruslah sesuai dengan konsep lakon.

Jadi musik sangat erat kaitanya dengan kehidupan manusia. Musik dapat menjadi pendukung suatu kesenian lain seperti drama musical, drama tari, ketoprak dan lain-lain.

Pada pagelaran*Fairy Tales Of Fantasy* pada dongeng Aladin musik yang digunakan jenis arabian musik(musik khas Timur Tengah) seperti: musik *Alama al-loom*, *Galbidag*, *Albihawwak* dan lain-lain.

6. Manajemen Pergelaran

Manajemen dalam sebuah pergelaran sangat dibutuhkan agar proses pergelaran berjalan dengan lancar dan sukses. Kerjasama panitia yang baik dapat mempersatukan kinerja setiap panitia, sehingga semua dapat bertanggung jawab dengan pekerjaan sesuai dengan jabatan masing-masing.

Panitia adalah suatu kelompok dalam pengelolaan dan pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuan pembentukan panitia adalah agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang dapat mengkoordinasikan pergelaran dengan efektif dan efisien. Berikut ini adalah tugas dari masing-masing jabatan:

- a. Ketua: mengkoordinasikan anggota panitia dalam memutuskan segala sesuatu yang dianggap perlu untuk kelangsungan pergelaran, membagi tugas kepada setiap koordinator, memantau kinerja kepanitiaan, serta memiliki wewenang penuh terhadap anggota panitia
- b. Wakil ketua: membantu tugas ketua dan menggantikan ketua apabila ketua sedang berhalangan
- c. Sekretaris: mengurus surat-surat baik formil maupun nonformil yang dibutuhkan dalam ergelaran, mencatat hasil dari setiap rapat/ membuat notulen sampai dengan pembuatan proposal
- d. Bendahara: mengelola keuangan dalam kepanitiaan baik uang keluar maupun uang masuk

- e. Sie acara: bertugas menyusun acara yang akan berlangsung dalam pergelaran dengan penjadwalan yang jelas
- f. Sie sponsor: mencari sumber dana maupun sponsor yang diperlukan untuk kegiatan pergelaran dengan menyebarluaskan proposal ke instansi-instansi
- g. Sie humas: menyebarluaskan surat ijin atau surat-surat yang berkaitan dengan pergelaran seperti undangan, surat permohonan dan sebagainya
- h. Sie perlengkapan dan dokumentasi: bertugas untuk mempersiapkan panggung dengan penyusunan baik dari segi tempat/ruang tata panggung, menghias panggung, sampai alat musik dan lain sebagainya
- i. Sie konsumsi: menyusun daftar menu dengan menghitung jumlah yang akan mendaat konsumsi, baik tamu undangan, peserta maupun panitia itu sendiri
- j. Sie kebersihan: bertanggung jawab atas semua kebersihan tempat pergelaran baik didalam maupun diluar ruangan
- k. Sie keamanan: bertanggung jawab atas keamanan selama pergelaran berlangsung.

Disini penulis bertanggung jawab kepada sie keamanan yang bertanggung jawab sebelum dan sesudah pagelaran khususnya untuk keamanan waktu gladi bersih dan waktu pagelaran. Adapun bertugas saat kegiatan sebelum berlangsung yaitu meminta surat-surat izin kepolisian dan tugas kegiatan pada saat berlangsung yaitu mengecek kedatangan tim keamanan waktu gladi bersih dan hari H, mengecek

barang-barang atau kosmetika dan selalu mengingatkan untuk para peserta pagelaran dalam menyimpan barang-barang berharganya.