

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Menurut Rosidi (2009: 52), sinopsis dapat diartikan sebagai ringkasan cerita dengan menggunakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama. Sedangkan menurut Astono *et al* (2007: 18), sinopsis adalah tulisan yang menurut latar belakang proses penciptaan suatu karya seni tari, ide (gagasan awal), gerak, dan bentuk tari yang dipilih sebagai media ungkapan estetis atau idenya. Adapun menurut Fachruddin (2015: 253), sinopsis merupakan gambaran secara ringkas dan tepat tentang tema, atau pokok materi yang akan dikerjakan.

Menurut Fachruddin (2015: 253), dalam penulisan naskah harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu: 1) menciptakan *setting* (latar); 2) penciptaan tokoh; 3) meletakkan tokoh dalam *setting*.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, sinopsis merupakan ringkasan atau simpulan cerita asli yang dibuat lebih ringkas dari sebuah karya seni berupa drama, tari, cerpen, maupun novel.

Pergelaran teater tradisi ini menceritakan tentang pertempuran di Bumi Alengka yang bermula dari penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana. Rahwana dalam misi penculikan tersebut dibantu oleh para prajurit salah satunya adalah Nayaka Panca yang bersumber ide pada wayang purwa Kumbakarna gaya Yogyakarta. Nayaka Panca memiliki karakter kesatria,

tangkas, jujur, dan pendendam serta memiliki karakteristik gagah perkasa, tinggi besar, raksasa, bertaring, menakutkan, dan berambut gimbal.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012: 34), sumber ide merupakan sarana terwujudnya bentuk desain menjadi mudah direalisasikan. Sedangkan menurut Widarwati (2000: 58), sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide untuk menciptakan ide baru. Adapun menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menciptakan desain baru. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah rancangan atau gagasan yang dapat memunculkan ide baru.

2. Pengertian Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menurut Kartika (2017: 39-40), dibagi menjadi empat, yaitu: stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Sedangkan menurut Rosari (2013: 46, 225), dibagi menjadi dua, yaitu: stilisasi, dan distorsi. Adapun menurut Sukimin, Malatu, Yuliastuti, *et al* (2018: 19), dibagi menjadi lima, yaitu: stilisasi, distorsi, deformasi, repetisi, dan oposisi. Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat, yaitu:

- a) Stilisasi merupakan cara merubah objek atau benda menjadi bentuk baru yang artistik sesuai dengan keinginan.
- b) Distorsi merupakan perubahan bentuk alami menjadi bentuk baru sesuai keinginan.
- c) Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud lain ke objek yang digambar.
- d) Disformasi merupakan penggambaran bentuk dengan cara mengubah bentuk objek yang hanya sebagian untuk mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan sumber ide dapat dilakukan dengan cara memunculkan hal yang akan menjadi pusat perhatian atau hal yang ingin ditonjolkan serta tidak menjiplak sama persis dengan tokoh aslinya.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Bestari (2011: 4), desain merupakan bentuk rumusan proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan yang merupakan pengalihan ide kepada orang lain. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 346), desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, dan corak. Adapun menurut Rosari (2013: 43), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa

sebagai dasar penciptaan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan kerangka yang dibuat dari hasil pemikiran yang akan diwujudkan dalam sebuah karya nyata.

2. Unsur Desain

Menurut Bestari (2011: 11-14), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan agar orang lain dapat melihat secara langsung melalui hasil karya nyata yang dibagi menjadi tujuh, yaitu: garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, dan *value*. Sedangkan menurut Idayanti (2015: 12-16), unsur desain merupakan unsur visual yang dapat dilihat yang dibagi menjadi tujuh, yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna. Adapun menurut Kemendikbud (2013: 13-37), unsur desain merupakan urutan prioritas yang ingin ditampilkan baik itu informasi yang paling penting sampai yang kurang penting yang dibagi menjadi delapan, yaitu garis, warna, tekstur, bentuk, ilustrasi, tipografi, gelap terang, dan ruang (*space*).

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk membuat hasil karya menjadi terlihat dan dapat menyampaikan informasi secara tepat yang terdiri dari: garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, ilustrasi, tipografi, ruang (*space*), dan *value*.

Unsur desain, yaitu:

a. Garis

Menurut Bestari (2011: 11), garis merupakan unsur dua dimensi yang dapat dilihat pada benda datar. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 13), garis adalah batas dari suatu bidang dan warna. Adapun menurut Idayanti (2015: 13), garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa garis merupakan pembatas dari suatu bidang yang dapat dilihat pada benda datar.

Kesan yang ditimbulkan garis menurut Kemendikbud (2013: 16), berikut penjelasannya:

- 1) Garis lurus vertikal berkesan stabil atau statis, tenang, dan kekuatan atau kemegahan.
- 2) Garis horizontal dapat mengungkapkan kesan tenang, dan wawasan luas.
- 3) Garis putus-putus dapat mengungkapkan kesan gerak dan gelisah.
- 4) Garis silang atau diagonal yang dapat mengungkapkan kesan gerak, ringan, dinamis, tegang, dan ragu.
- 5) Garis lengkung yang dapat mengungkapkan kesan luwes, lamban, irama, santai, dan kehidupan.
- 6) Garis zig-zag berkesan gairah, semangat dan dinamika atau gerak cepat.

b. Warna

Menurut Kemendikbud (2013: 32), warna merupakan hal yang menonjol dan menarik untuk dilihat. Sedangkan menurut Bestari (2011: 14), warna adalah unsur menonjol yang dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda. Adapun menurut Idayanti (2015: 16), warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa warna merupakan hal yang menonjol untuk dilihat yang dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra.

Makna warna menurut Musman (2015: 24-27), sebagai berikut:

- 1) Hitam memiliki makna misteri, kematian, ketakutan, kekuatan, ketegasan, keabadian, canggih, dan kesedihan.
- 2) Merah memiliki makna kekuatan, percaya diri, agresif, hasrat, intensitas, kehangatan cinta, energi, dan bahagia.
- 3) Putih memiliki makna kebersihan atau kesucian.
- 4) Orange memiliki makna pemberani, energi, keseimbangan, dan kehangatan.
- 5) Emas memiliki makna kemuliaan, keagungan, kemakmuran, kemewahan, kekayaan, kekekalan, kesetiaan, dan kewibawaan.

c. Tekstur

Menurut Bestari (2011: 13), tekstur merupakan kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda dengan cara melihat atau meraba. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 35), tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Adapun menurut Idayanti (2015: 15), tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tekstur merupakan kesan atau sifat dari permukaan benda yang dapat diketahui dengan cara dilihat maupun diraba.

d. Ukuran

Menurut Idayanti (2015: 15), ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keseimbangan suatu desain. Sedangkan menurut Bestari (2011: 13), ukuran merupakan unsur yang dapat memunculkan keseimbangan dan keserasian. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ukuran merupakan unsur untuk memunculkan keseimbangan dan keserasian.

e. Bentuk

Menurut Bestari (2011: 12), bentuk merupakan bidang dua dimensi yang muncul karena hubungan dari beberapa garis. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013:18), bentuk merupakan

objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau volume. Adapun menurut Idayanti (2015: 14), bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai arah atau bidang dua dimensi.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk merupakan objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau volume.

Menurut Idayanti (2015: 14-15), bentuk dibagi menjadi empat, yaitu:

- 1) Bentuk naturalis atau bentuk organik adalah bentuk yang berasal dari alam. Contohnya tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.
- 2) Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur. Contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran, dan lain sebagainya.
- 3) Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri bentuk aslinya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu.
- 4) Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

f. Arah

Menurut Idayanti (2015: 14), arah merupakan hal yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Sedangkan menurut Bestari (2011: 12), arah merupakan hal yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya secara nyata. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa arah merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya secara nyata.

g. Ilustrasi

Menurut Kemendikbud (2013: 23), ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan atau gambar untuk memperjelas maksud atau pesan.

h. Tipografi

Menurut Kemendikbud (2013: 27), tipografi untuk menyampaikan pesan tertentu, dan menciptakan kesan tertentu yang terlihat menarik untuk dilihat.

i. Ruang (*space*)

Menurut Kemendikbud (2013: 37), ruang (*space*) merupakan hasil dari benda atau unsur garis pada sebuah bidang.

j. *Value*

Menurut Kemendikbud (2013: 34), *value* merupakan hal untuk menampilkan kesan kedalaman, membuat efek benda tiga dimensi, dan untuk memperjelas kontras. Sedangkan menurut

Idayanti (2015: 16), *value* merupakan nada gelap atau nada terang untuk membuat benda dapat dilihat. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *value* adalah nilai atau kadar gelap dan terang untuk membuat benda dapat dilihat.

3. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Bestari (2011: 17-18), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan kesatuan. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 71-87), prinsip-prinsip desain merupakan susunan yang membuat komposisi menjadi harmonis yang dibagi menjadi enam, yaitu: proporsi, keseimbangan, irama, kontras, kesatuan, dan keselarasan. Adapun menurut Idayanti (2015: 22-24), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, aksen atau pusat perhatian, kesatuan, dan harmoni.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip-prinsip desain merupakan susunan dengan komposisi yang pas sehingga menciptakan keharmonisan yang dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, keselarasan, dan kesatuan.

Prinsip-prinsip desain, yaitu:

a. Harmoni

Menurut Bestari (2011: 17), harmoni adalah ketepatan penyusunan dan pemilihan objek menjadi satu kesatuan. Sedangkan

menurut Kemendikbud (2013: 87), harmoni adalah keteraturan tatanan yang merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan menjadi sebuah bentuk, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang saling mengisi dan menimbang. Adapun menurut Idayanti (2015: 24), harmoni merupakan keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa harmoni adalah keteraturan penyusunan objek-objek menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi.

b. Proporsi

Menurut Kemendikbud (2013: 74), proporsi merupakan pembandingan untuk menentukan ukuran secara menyeluruh. Sedangkan menurut Bestari (2011: 17), proporsi adalah perbandingan untuk membuat susunan proporsional. Adapun menurut Idayanti (2015: 22), proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi merupakan perbandingan untuk menentukan ukuran agar susunan menjadi proporsional.

c. Keseimbangan atau *balance*

Menurut Bestari (2011: 17), keseimbangan atau *balance* merupakan hal penting untuk membuat suatu susunan yang seimbang. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 78),

keseimbangan atau *balance* dapat dilihat sebagai kondisi yang sama berat. Menurut Idayanti (2015: 22), keseimbangan atau *balance* adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keseimbangan atau *balance* merupakan hal penting untuk membuat susunan yang sama berat atau seimbang.

d. Irama

Menurut Bestari (2011: 18), irama desain merupakan pengulangan bentuk secara teratur. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 80), irama adalah pola tata letak secara berulang untuk menciptakan susunan yang teratur. Adapun menurut Idayanti (2015: 23), irama merupakan kesan gerak gemulai yang timbul yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa irama merupakan pengulangan bentuk yang teratur untuk menciptakan hasil karya yang harmonis.

e. Pusat Perhatian

Menurut Kemendikbud (2013: 83), pusat perhatian adalah informasi yang ditonjolkan sebagai titik fokus. Sedangkan menurut Bestari (2011: 18), pusat perhatian merupakan hal yang membawa

konsentrasi mata pada sesuatu yang sangat penting. Adapun menurut Idayanti (2015: 23), aksen atau “*center of interest*” merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pusat perhatian merupakan hal yang ingin ditonjolkan atau mengandung informasi penting sebagai titik fokus mata.

f. Keselarasan

Menurut Kemendikbud (2013: 87), keselarasan atau *harmony* merupakan keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya.

g. Kesatuan atau *unity*

Menurut Bestari (2011: 18), kesatuan atau *unity* adalah keselarasan yang membuat sesuatu terlihat utuh. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013:85), kesatuan atau *unity* merupakan keselarasan yang diciptakan agar terlihat harmonis. Adapun menurut Idayanti (2015: 24), kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kesatuan atau *unity* merupakan keselarasan yang diciptakan agar terlihat utuh dan harmonis.

D. Kostum, Lurik, Aksesori, dan Senjata

1. Pengertian Kostum

Menurut Satoto (2012: 17), kostum atau busana adalah pelukisan status dan sifat peran. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 758), kostum adalah adat kebiasaan atau pakaian khusus dapat pula merupakan pakaian seragam yang dipakai oleh perorangan atau rombongan. Adapun menurut Poerwadarminta (1993: 525), kostum adalah suatu pakaian sandiwara, dan pakaian kebesaran. Dari ketiga pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kostum merupakan pakaian atau seragam yang dikenakan untuk menunjukkan status maupun peran dalam pentas.

Menurut Edwin, dan Alvin (1991: 87), syarat kostum panggung, yaitu:

- a. Membantu membangun nada dan gaya produksi.
- b. Menunjukkan periode sejarah dan menunjukkan lokasi itu terjadi.
- c. Menunjukkan sifat karakter individu atau kelompok dalam sebuah pementasan.
- d. Menunjukkan hubungan antara karakter yang memisahkan karakter utama dari kelompok yang lain.
- e. Memenuhi kebutuhan pemain individu, sehingga memungkinkan aktor dan aktris untuk bergerak bebas dalam kostum, untuk menari atau terlibat dalam pertarungan, serta apabila diperlukan untuk merubah kostum dalam waktu yang cepat.

Menurut Rosari (2013: 113), kostum memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Membantu menghidupkan karakter aktor.
- b. Membedakan seorang aktor dengan aktor yang lain.
- c. Memberi fasilitas dan membantu gerak aktor.

2. Pengertian Lurik

Menurut Musman (2015: 11-12), kata lurik berasal dari bahasa Jawa Kuno, yaitu "*lorek*" yang berarti lajur, garis atau belang, dan corak. Selain itu, kata lurik berasal dari akar kata "*rik*", yang artinya garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 888), lurik adalah kain tenun yang coraknya bergaris-garis, pada umumnya berwarna gelap, coklat, biru tua, dan hijau.

Adapun menurut Rosinta (2015: 5-6), lurik berasal dari bahasa Jawa "*lorek*" yang memiliki arti garis atau lajur yang melambangkan kesederhanaan dan sebagai simbol status sosial pemakainya juga sering digunakan untuk ritual keagamaan. Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa lurik merupakan kain tenun dengan motif atau corak garis yang digunakan untuk menunjukkan status sosial maupun digunakan untuk ritual keagamaan.

Berikut ini penjelasan tentang motif kain lurik menurut Musman (2000: 14), lurik memiliki tiga motif dasar yaitu motif lajuran, pakan malang, dan cacahan. Corak garis-garis searah panjang helai kain disebut dengan motif lajuran. Corak garis-garis yang searah lebar kain disebut motif pakan malang. Corak kotak kecil-kecil disebut motif cacahan.

Menurut Musman (2000: 19-20), motif lurik yang dikenakan para abdi dalem kerajaan disebut motif telu-pat atau tiga empat. Motif telu-pat yaitu tujuh lajur pada lurik yang dibuat dengan pola 3:4 merupakan lurik karya Sultan Hamengkubuwono I melambangkan bahwa penguasa harus dekat dengan rakyatnya.

Prajurit keraton masing-masing telah memakai motif lurik yang telah ditentukan, seperti prajurit Jogokaryan memakai motif Jogokaryo, prajurit Mantrijeron memakai motif Mantrijero, prajurit Patangpuluhan memakai motif Patangpuluh, dan untuk prajurit Ketanggungan memakai motif Ketanggung.

3. Pengertian Aksesori

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 31), aksesori adalah hiasan atau barang tambahan sebagai pelengkap. Sedangkan menurut Bestari (2011: 11), aksesori merupakan penambah keindahan. Adapun menurut Endah (2014: 4), aksesori merupakan bagian dari busana yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri. Dari ketiga pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa

aksesori merupakan bagian dari cara berbusana, sebagai hiasan atau pelengkap untuk meningkatkan rasa percaya diri.

4. Pengertian Senjata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1317), senjata adalah alat yang dipakai untuk berkelahi atau berperang. Sedangkan menurut Ffoulkes (1909: 104), senjata adalah suatu benda yang digunakan untuk memotong dan menusuk. Adapun menurut Demmin (1894: 420), senjata adalah sesuatu yang digunakan untuk menusuk atau memotong dan untuk menakuti musuh. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa senjata adalah alat yang digunakan untuk berperang atau menusuk.

E. Rias Karakter

1. Pengertian Rias Karakter

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 499), tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter serta perubahan sesuai karakter yang dikehendaki. Sedangkan menurut Rosari (2013: 271), tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Adapun menurut Satoto (2012: 16), tata rias karakter adalah penggambaran sifat dan watak tokoh yang dapat menggambarkan asal bangsa atau suku tokoh yang diperankan.

Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata rias karakter merupakan seni pengaplikasian kosmetik dengan teknik yang benar untuk memunculkan karakter yang dikehendaki sesuai dengan apa yang akan dipentaskan.

2. Pengertian Rias Panggung

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Sedangkan menurut Martono (2014: 83), rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemeran di atas panggung dan menonjolkan karakter lakon yang dibawakannya. Adapun menurut Nuraini (2011: 46), rias wajah yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak dan *rouge* atau pemerah pipi lebih tebal, garis mata diperjelas, alis dibuat lebih tebal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata rias panggung merupakan tata rias yang digunakan untuk kebutuhan pertunjukan atau pementasan, penekanan rias pada bagian wajah tertentu yang disesuaikan dengan karakternya agar terlihat lebih jelas jika dilihat dari jarak yang jauh atau dari kursi penonton.

F. Wig

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1622), *wig* adalah rambut tiruan atau rambut buatan sebagai penutup kepala. Sedangkan menurut Chitrawati (1990: 137), *wig* merupakan penutup kepala yang praktis. Adapun menurut Mulyadi (1994: 153), *wig* merupakan rambut palsu. Dari ketiga pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *wig* merupakan rambut tiruan atau rambut buatan sebagai penutup kepala yang praktis.

G. Pergelaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 450), pergelaran adalah pertunjukan drama, wayang orang dan sebagainya. Sedangkan menurut Palgunadi (2002: 87), pergelaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu yang menggunakan *gamelan*. Adapun menurut Simatupang (2013: 33), pergelaran merupakan peristiwa yang diperankan oleh pemain dengan watak tertentu untuk ditonton orang. Menurut ketiga pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pergelaran adalah pertunjukan karya seni yang ditujukan untuk khalayak umum dengan menggunakan iringan musik *gamelan*.

1. Tata Panggung

Menurut Rosari (2013: 169), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dihadapan penonton. Sedangkan menurut Martono (2014: 29), panggung adalah tempat berlangsungnya

sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Adapun menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, *et al* (2007: 50), tata panggung adalah media utama sebagai tempat pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang *representative*, artinya kelengkapan panggung yang menunjang keperluan artistik sebuah pementasan akan memberikan kenyamanan pada penonton sebagai apresiator, sehingga komunikasi estetik akan terjadi dengan baik.

Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang memiliki kelengkapan penunjang untuk pementasan yang memberikan kenyamanan pada penonton.

Menurut Martono (2014: 30-34), banyak sekali jenis panggung tetapi saat ini hanya terdapat tiga jenis panggung yang sering digunakan, panggung *Proscenium*, panggung *Thrust*, dan panggung *Arena*. Adapun jenis panggung yang dipilih adalah panggung *Proscenium*, panggung ini sering disebut juga dengan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *Proscenium*.

2. Tata Cahaya

Menurut Supanggah (1995: 68), tata cahaya atau *lighting* merupakan perlengkapan penunjang dalam sebuah pementasan untuk menimbulkan kesan sesuai tema dan karakter. Sedangkan menurut

Satoto (2012: 20), tata cahaya atau *lighting* adalah perlengkapan yang digunakan untuk menghidupkan pentas. Adapun menurut Padmodarmaya (1988: 147), cahaya dapat menyiapkan perhatian, mengukuhkan suasana, memperkaya set, dan menciptakan komposisi. Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata cahaya atau *lighting* adalah perlengkapan penunjang untuk memberikan kesan sesuai tema dan karakter untuk menghidupkan pentas.

Tujuan dari penataan cahaya dalam sebuah pertunjukan menurut Satoto (2012: 19), yaitu:

- a. Menerangi dan menyinari pentas dan aktor atau aktris.
- b. Meniti keadaan, waktu, cuaca, musim dan sebagainya dengan tata sinar atau *lighting*.
- c. Membantu melukiskan dekor dalam upaya menambah nilai warna, sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan.
- d. Membantu pencerminan lakon dalam melambangkan maksudnya dan memperkuat penjiwaannya.

Menurut Padmodarmaya (1983: 76), arah pencahayaan merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju, yaitu pelaku cerita dan pada bagian wajah. Arah cahaya dibagi menjadi lima jenis arah yaitu arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*) dan arah atas (*top lighting*).

- a. *Frontal lighting*, cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah obyek atau wajah karakter
- b. *Side lighting*, cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
- c. *Back lighting*, mampu menampilkan bentuk siluet sebuah obyek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain. Sering digunakan untuk menutup sebuah adegan sebelum berganti ke adegan lain.
- d. *Under lighting*, biasanya ditempatkan di bagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efeknya seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahkan dari bawah.
- e. *Top lighting*, umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

3. Tata Musik

Menurut Satoto (2012: 16), musik adalah pengiring berupa bunyi-bunyian yang memberikan dampak musikalitas. Sedangkan menurut Satoto (2012: 18), musik merupakan hasil dari bunyi alat-alat musik seperti, gamelan, dan lain-lain. Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 987), musik adalah seni penyusunan nada atau suara dengan urutan dan dengan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa musik dalam pertunjukan adalah penyusunan suara atau bunyi-

bunyian yang menciptakan kesatuan dan keseimbangan nada-nada yang dapat menghidupkan pertunjukan.

Tata musik yang digunakan salah satunya adalah gamelan. Menurut Lisbijanto (2013: 16-17), gamelan merupakan seperangkat alat musik yang menonjolkan *metalofon*, *gambang*, *gendang*, dan *gong*. Berasal dari bahasa jawa, “*gamel*” yang berarti memukul atau menabuh. Gamelan sebagai bentuk kesenian yang mengiringi tarian maupun tembang yang dimainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan.