

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis Cerita**

##### **1. Pengertian Sinopsis Cerita**

Gunawan (2015: 498), menjelaskan bahwa sinopsis umumnya digunakan sebagai prolog dalam suatu naskah, baik naskah pendek ataupun panjang untuk suatu pementasan drama, film dan juga teater panggung. Sinopsis tersebut dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan juga memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan ataupun dibaca. Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya. Sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog dalam sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama, film dan terater panggung.

Santosa, subagiyo et al (2008: 98), menjelaskan bahwa sinopsis dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca. Dalam penulisannya biasanya sinopsis ini dibatasi dengan jumlah halaman, misalnya 1 sampai 3 halaman saja atau seperlima dari panjang karangan aslinya. Dan dalam penulisan sinopsis tidak membutuhkan gaya bahasa dan penjelasan-penjelasan yang luas, akan tetapi isi atau gagasan umum lebih diutamakan.

Definisi dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan naskah cerita yang telah dirangkum atau dringkas secara lebih jelas yang sudah terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan cerita, isi cerita, dan penutup cerita, sehingga mempermudah pembaca memahami kesimpulan cerita.

## 2. Karakter

Santoso (2010: 171) menjelaskan bahwa karakter adalah gambaran yang diciptakan oleh penulis naskah lakon melalui keseluruhan cirri-ciri dan raga seseorang peran. Sedangkan menurut Suharsono (2011: 223), karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Santoso, subagiyo et al (2008: 91) menjelaskan bahwa arakter adalah jenis peran yang akan dimainkan, sedangkan penokohan adalah proses kerja untuk memainkan peran yang ada di dalam naskah.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam seni pertunjukan perbedaan karakter setiap orang sangatlah dibutuhkan karena menjadi daya tarik tersendiri dalam suatu pertunjukan drama atau teater. Karakter yang dimiliki suatu tokoh dalam cerita yang dibawakan akan menjadi ciri khas dari tokoh tersebut yang akhirnya berbeda dengan tokoh yang lainnya.

### 3. Karakteristik

Santoso (2008: 92) menjelaskan bahwa karakteristik adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis secara sempurna dengan pesan-pesan dramatis. Sedangkan menurut Suharsono (201: 236) karakteristik adalah mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah di perhatikan.

Dari kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik adalah suatu hal yang dapat mendeskripsikan seseorang melalui fisik atau yang dapat dilihat, seperti bentuk tubuh dan bentuk wajah.

### 4. Sinopsis Mahastya di Bumi Alengka

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

Perjalanan Anoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Rahwana .

Anoman dirayu, dan diberi hidangan buah-buahan beracun. Akibatnya Anoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Rahwana. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Anoman dapat disembuhkan. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka (Gunung), saudara tunggal bayu-nya, sehingga dapat sampai ke negeri Alengka. Sesampainya di Alengka, Anoman pergi ke Taman Argasoka bertemu dengan Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya, dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya, dengan pesan bahwa Sinta masih tetap setia pada suaminya.

Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Anoman sengaja membuat dirinya ditangkap. Peristiwa penyusupan itu membuat Rahwana marah, maka ia memerintahkan Indrajit untuk menangkap dan membakar hidup-hidup. Setelah Anoman dibakar, ia berhasil melepaskan diri dari ikatan, dan berlompatan kesana-kemari, dengan kesaktiannya membakar Keraton Alengka karena setiap helai bulunya berubah menjadi api. Maka saat Anoman terbang kesana kemari seluruh angkasa, maka negeri Alengkapun menjadi lautan api. Setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya untuk menyerahkan Tusuk Rambut milik Dewi Shinta sebagai balasan tanda kesetiaannya kepada Raden Ramawijaya.

##### 5. Rahwana

Menurut Sunyoto Agus (2015: x-viii) Rahwana adalah putera Visrava yang lahir dengan nama Ravana (jeritan). Abhiseka Rahuvahana.

Raja besar Alengka yang dan pelindung wangsa Rakshasha. Sejumlah gelar kebesarannya seperti Vitabhaya (yang perasaan takutnya hilang), Dasamuka (Yang berkepala sepuluh), Mahaprabhavan Rajyam (Raja berkekuasaan besar), Trailokyarajyasya (Penguasa tiga dunia), Yuddha Wirasadah (Ahli strategi dan penggunaan senjata).

Nelanktan anand (2017:12) menjelaskan bahwa saat Rahwana beranjak remaja, ia melakukan pertapaan memuja Dewa selama bertahun-tahun, hingga Brahma muncul dan mempersilahkan Rahwana untuk mengajukan permohonan. Rahwana pun memohon untuk bisa hidup abadi, namun permohonan itu ditolak. Sebagai gantinya, ia mendapat kesaktian akan kebal menghadapi segala serangan dari segala makhluk seperti dewa, raksasa, danawa, hingga segala makhluk buas lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Rahwana adalah Raja besar Alengka yang memiliki kesaktian menghadapi segala serangan.

## **B. Sumber Ide**

Menurut Triyanto (2011:22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Ia menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada disekitar manusia. Melalui sumber ide, bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah direalisasikan. Sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita, yang dapat berupa flora, fauna, bentuk geometris, bentang alam, peristiwa penting bahkan mimpi.

Beberapa macam sumber ide dapat berasal apa saja yang ada disekitar manusia, dapat berasal dari pikiran, imajinasi, bentuk, warna, bentang alam dan sejarah lainnya. Sumber ide merupakan bagian kosep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya (Triyanto, 2011:22)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan konsep yang dijadikan landasan sebelum membuat karya. Salah satu contoh sumber ide yang menjadi sumber pokok yang berasal dari tokoh cerita yang memiliki beberapa kesamaan baik karakter maupun karakteristiknya yaitu tokoh Rahwana dalam cerita Ramayana.

### **C. Pengembangan Sumber Ide**

Beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya, yaitu mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata berdasarkan imajinasi, ide/gagasan serta kreativitas penggambar. Meskipun bentuknya diubah dengan kreasi tersendiri, orang yang melihat tetap tahu bahwa yang digambar adalah wujud benda sesuai dengan ciri khasnya. Cara mengembangkan sumber ide menurut (Triyanto, 2012: 53) dapat diuraikan sebagai berikut:

#### *a. Stilisasi*

*Stilisasi* merupakan cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan membayangkan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: karya seni yang banyak menggunakan

bentuk stilisasi yaitu penggambaran ornament untuk; motif batik tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali dan sebagainya.

*b. Distorsi*

*Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang mengutamakan penekanan pada pencapaian karakter dengan cara menggambarkan wujud-wujud pada suatu objek. Misalnya penggambaran figur Gatotkaca pada wayang kulit purwa. Semua bentuk dibuat menjadi sangat kecil atau mengecil. Pada penggambaran topeng dengan warna merah, mata melotot, untuk menggambarkan keangkaramurkaan pada topeng Raksasa pada *wayang wong* di Bali.

*c. Transformasi*

*Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

*d. Disformasi*

*Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk obyek (Kartika, 2004: 36-41)

Berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat, yaitu *stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi*.

## D. Desain

### 1. Pengertian Desain

Idayanti (2015: 11) menjelaskan bahwa desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pikiran, pertimbangan, perhitungan, cita rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya

Menurut Suhersono (2005: 58) desain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba. Khusus pengertian desain yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsure garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Desain menurut Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira (2008: 195) adalah kata desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana, atau, reka, rupa” dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, “desain” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk



dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau guna serta mempunyai nilai keindahan. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

Pernyataan Widarwati (2000: 2) tentang desain adalah sebagai berikut “*Design is a design or description of an object or object. Made based on the arrangement of lines, shapes, colors and textures*”

Secara umum desain dapat dibagi 2 yaitu desain struktur (*Structural Design*) dan desain hiasan (*Decorative Design*).

- a) Desain Struktur (*Structural Design*), Desain Struktur ialah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda.
- b) Desain Hiasan (*Decorative Design*), Desain hiasan ialah disain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningsih, 1983: 14).

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan akan suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur yang sebelumnya melalui proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan.

## 2. Unsur Desain

Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 201) menjelaskan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur disini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan unsur visual. Unsur unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur,

ukuran, *value*, dan warna. Melalui unsur-unsur visual inilah seorang perancang dapat mewujudkan rancangannya

Unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat (Widarti, 2000: 7).

Hasanah, Melly, dan Noerharyono (2014: 85) menjelaskan bahwa unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain.

Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 201-205) menjelaskan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran *value* dan warna”

Berdasarkan definisi dan pendapat yang dijelaskan oleh beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Unsur desain sudah diterapkan sejak zaman dahulu hingga kini, namun unsur desain mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan mode dengan hal-hal yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dalam setiap tahun mode busana selalu berganti sehingga muncul trend mode dari tahun ke tahun.

Unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### **a. Garis**

Menurut Himawan & Siti (2014: 12) garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan dan emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun batang, pohon, dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan, dan sebagainya). Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu :

#### 1) Garis lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan sesuatu kelihatan kokoh, sungguh-sungguh, atau keras. Akan tetap dengan adanya arah dapat mengubah sifat garis tersebut.

- a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar memberi perasaan tenang
- c) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat lurus mendatar. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

## 2) Garis lengkung

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

### **b. Arah**

Ernawati, Izwerni, & Nelmira (2008: 203) mengemukakan bahwa pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *prince* atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut

### **c. Bentuk**

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri dari bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, atau bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk alam seperti tumbuhan, hewan, dan bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur seperti bentuk segitiga, segi empat dan lain sebagainya.

Bentuk dekoratif adalah bentuk yang didesain ulang dari bentuk semula namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun (Himawan & Siti 2014: 9-10).

#### **d. Ukuran**

Himawan & Siti (2014: 11-13) Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

Hestiworo & Winarti (2013: 39) mendefinisikan unsur ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkan akan kurang baik.

#### **e. Tekstur**

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat dari permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan

meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

**f. Value (Nada gelap dan terang)**

Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value* (Ernawati, Izwerni, & Weni Nelmira 2008: 204).

**g. Warna**

Himawan & Siti (2014: 13) Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Teguh wartono (1984: 58) menjelaskan bahwa macam-macam warna dalam seni lukis, yang disatukan dalam satuan warna disebut “lingkaran warna”, hampir sama dengan seni lukis hanya saja didalam pengaturan warna sudah tertentu dengan pengelompokan.

1) Pengelompokan warna

a) Warna Primer atau warna pokok

Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue* lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.

b) Warna Sekunder atau warna campuran

warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.

c) Warna *Intermedier*

warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

d) Warna *Tertier*

warna *tertier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur.

e) Warna *Kwarter*

adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*.

2) Pembagian warna menurut sifatnya

a) Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya.

b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna.

c) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Nugroho (2008: 36-38) berpendapat bahwa warna mempunyai sesuatu makna, antara lain:

a) Warna Merah

Warna merah bermakna kekuatan, keberanian, kehangatan, cinta, kepemimpinan, dan api. Namun juga dapat bermakna nafsu, agresif, kesombongan, ambisi dan kemarahan.

b) Warna Kuning Emas

Warna kuning emas dapat bermakna kekayaan, kehidupan, kemakmuran, dan kehidupan. Namun juga dapat bermakna cemburu, iri hati, tidak jujur dan sakit.

c) Warna Coklat

Warna coklat dapat bermakna natural, bumi, tenang, perlindungan, dan tanah. Namun juga dapat bermakna kotor, tumpul, kebodohan dan kekasaran.

d) Warna Putih

Warna putih dapat bermakna kesucian, bersih, damai, kebaikan, kepolosan dan kemurnian. Namun juga dapat



bermakna sebagai kehampaan, kematian, menyerah dan penakut.

e) Warna Hitam

Warna hitam dapat bermakna kokoh, kuat, anggun, kemakmuran, dan seks. Namun juga dapat bermakna penyesalan, amarah, ketakutan, kekelaman, dan kesedihan.

3) Kombinasi warna

Kombinasi warna berarti mencampur warna, mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

Berdasarkan paparan di atas maka disimpulkan bahwa desain memerlukan unsur-unsur desain yang meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *Value* (nilai gelap terang), dan warna untuk mewujudkan sebuah desain atau karya seni yang baik.

4) Perwatakan dari tiap warna

- a) Hitam : bersifat tenang, kuat, tangguh dan abadi
- b) Putih : bersifat masa bodoh, menyerah dan murung
- c) Kuning : bersifat canggung, ragu-ragu dan gugup
- d) Merah : bersifat tegas, berani, kuat dan hidup
- e) Biru : bersifat jauh, cemburu, dan berketetapan (Teguh Wartono.

1984: 59)

### 3. Prinsip Desain

Hasanah, Melly dan Noerharyono (2011: 91) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip desain ini dapat juga diumpamakan sebagai suatu resep jika anda ingin membuat kue. Penerapan prinsip-prinsip desain ini tidak dapat ditanggapi secara eksak atau fleksible, artinya seorang desainer harus dapat menafsirkan prinsip-prinsip ini untuk memecahkan masalah-masalah sesuai dengan arah *fashion* pada waktu itu

Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 214) mendefinisikan bahwa seetiap unsur-unsur desain disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah rancangan yang indah., untuk membuat susunan unsur yang indah maka diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain sebagaimana sudah terpisah-pisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip ini yaitu harmoni, proposi, *balance*, irama, aksen dan *unity* Penggolongan prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

#### **a. Keselarasan (Harmoni)**

Ernawati, Izwerni, & Nelmira (2008: 211) mendefinisikan harmoni yaitu prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau karya yang akan maupun sudah terealisasikan.

## **b. Keseimbangan (*Balance*)**

Hestiworo & Winarti (2013: 84) bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis. Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang. Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

Keseimbangan/*balance* dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

### 1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan apabila terdapat kesamaan baik bentuk, ukuran dan warna pada bagian sebelah kanan maupun bagian sebelah kiri.

Keseimbangan simetris ini memberikan kesan rapi.

### 2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetris lebih terlihat lembut dan bervariasi, terutama sesuai untuk bahan-bahan yang lembut.

**c. Irama (*Ritme*)**

Irama juga biasa disebut sebagai perasaan gerakan dari organisasi unsur-unsur desai. Gerakan yang berbeda-beda namun memiliki ritme atau irama yang sama. Irama menekankan arah, mempengaruhi ukuran, dimana irama tersebut ditempatkan. Penggunaan garis-garis lengkung sangat mudah mendapatkan irama, (Hestiworo & Winarti 2013: 87).

**d. Proporsi**

Ernawati, Izwerni & Nelmira (2008: 211-212) menjelaskan bahwa proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

**e. Pusat perhatian/Aksen**

Dalam desain, pusat perhatian/aksen dapat diartikan sebagai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya (Hasanah, Melly, dan Noerharyono, 2014: 91-98)

**f. *Unity***

Himawan dan siti (2014: 57) mendefinisikan *unity* atau kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu

susunan atau komposisi diantara unsur pendukung karya, sehingga keseluruhan dapat menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

## **E. Kostum dan Aksesoris Pendukung**

### **1. Pengertian kostum**

Santosa, Heru, Harwi, dkk (2008: 310) mendefinisikan bahwa kostum adalah seni pakain dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala *aksesoris* seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh

Nursantara (2007: 53) mendefinisikan pengertian tata busana adalah pengaturan pakaian pemain pendukung agar mendukung keadaan yang dikehendaki. Busana hendaknya disesuaikan dengan tempat adegan (pakaian di sekolah berbeda dengan pada suasana pesta), karakter peran (pakaian ABG berbeda dengan pakaian pekerja kantor) juga waktu atau zaman cerita, pakaian zaman kerajaan berbeda dengan pakaian masa kini.

Menurut Ernawati, Izwerni & Weni (2008: 23) kata busana diambil dari bahasa Sansakerta "bhusana". Namun dalam bahasa Indonesia terjadi pergeseran arti busana menjadi padanan pakaian. Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi si pemakai secara garis.

Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

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.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan drama menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara 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 mengidentifikasikan tokoh dengan mudah.

c. Menggambarkan Karakter Tokoh

Fungsi penting busana dalam drama adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

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.

e. Memberikan 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 (Santosa, Heru, Harwi, dkk, 2008: 310)

A. Jenis-jenis busana

Setiap busana dikategorikan untuk dikenakan pada kesempatan-kesempatan tertentu dan setiap kategori ini berlaku untuk semua jenis kelamindan umur, yaitu antara lain adalah (Santosa, Heru, Harwi, dkk 2008: 314):

a. Busana sehari-hari

Busana sehari-hari yaitu busana yang dipergunakan untuk kegiatan umum sehari-hari penekanan lebih pada faktor fungsional :

- 1) Pakaian siang hari dan pakaian malam hari yang bersifat santai
- 2) Pakaian olahraga
- 3) Baju hangat, jaket, dan jas hujan

b. Busana Khusus

Busana khusus yaitu busana yang hanya dipakai pada kesempatan tertentu, berbentuk sangat khusus seperti pakaian renang dan pakaian pengantin.

### c. Busana kerja

Busana kerja yaitu busana yang dikenakan ketika seorang bekerja. Kegiatan bekerja yang ia lakukan merupakan kegiatan rutin kurang lebih lima sampai enam hari dalam satu minggu. Yang termasuk dalam busana kerja adalah Seragam dan pakaian pekerja laboratorium

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan segala perlengkapan untuk menggambarkan dan mewujudkan tokoh yang dikehendakinya atau busana yang dikenakan oleh aktor untuk menunjang penampilan visual sesuai dengan peranan yang diperankan tanpa mempengaruhi kenyamanan gerak aktor tersebut. Salah satu fungsi kostum adalah untuk membantu mendefinisikan tempat dan waktu yang menjadi latar pertunjukan tersebut. Sedangkan pelengkap kostum atau busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk mendambakan keindahan saja. Pelengkap kostum digolongkan menjadi dua yaitu, aksesoris dan *millineries*.

## 2. Lurik

Djoemena, Nian S (2000: 21) menjelaskan bahwa lurik merupakan nama kain yang berasal dari bahasa Jawa, lorek yang berarti garisgaris, yang merupakan lambang kesederhanaan. Sederhana dalam penampilan maupun dalam pembuatan namun sarat dengan makna (Djoemena, Nian S., 2000). Selain berfungsi untuk menutup dan melindungi tubuh, lurik juga memiliki fungsi sebagai status simbol dan fungsi ritual keagamaan. Motif lurik yang dipakai oleh golongan bangsawan berbeda dengan yang digunakan oleh rakyat



biasa, begitu pula lurik yang dipakai dalam upacara adat disesuaikan dengan waktu serta tujuannya.

Indra puspita (2009: 8) menjelaskan bahwa kain lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun swarat akan makna pesan budayanya. Lurik sesungguhnya sudah ada sejak jaman Majapahit dan merupakan salah satu citra tradisional Jawa yang tidak akan tenggtelam ditelan kemajuan jaman. Nama motifnya diperoleh dari nama flora, fauna, atau dari sesuatu benda yang dianggap sakral. Motif lurik tradisional memiliki makna yang mengandung petuah, cita-cita, serta harapan kepada pemakainya. Namun demikian saat ini pengguna lurik semakin sedikit dibandingkan beberapa puluh tahun yang lalu. Perajinnya pun dari waktu ke waktu mulai menghilang.

Terdapat banyak ragam motif kain lurik tradisional, seperti yang ditulis oleh Djoemena (2000) mengenai nama-nama corak, yaitu antara lain: corak klenting kuning, sodo sakler, lasem, tuluh watu, lompong keli, kinanti, kembang telo, kembang mindi, melati secontong, ketan ireng, ketan salak, dom ndlesep, loro-pat, kembang bayam, jaran dawuk, kijing miring, kunang sekebon, dan sebagainya. Dalam Ensiklopedi Indonesia (1997) di sebutkan pula beberapa motif seperti ketan ireng, gadung mlati, tumenggungan, dan bribil. Dalam perkembangannya muncul motif- motif lurik baru yaitu: yuyu sekandang, sulur ringin, lintang kumelap, polos abang dan polos putih,. Motif lurik yang paling mutahir adalah motif hujan gerimis, tenun ikat, dam mimi, dan galer.

Makna dari kain lurik menurut Djoemena (2000) sebagai berikut :

a) Motif telupat

Motif telupat berasal dari bahasa Jawa *telu* (tiga) dan *papat* (empat), adalah motif lajuran yang berjumlah tujuh, terdiri dari satu satuan kelompok dengan empat lajur, dan yang satu lagi dengan jumlah tiga lajur. Angka tujuh merupakan angka keramat, yang dalam kepercayaan tradisional Jawa, *kejawen*, melambangkan kehidupan dan kemakmuran. Makna yang terkandung adalah bahwa seseorang yang lebih besar (bukan dalam arti harfiah) seperti umpamanya raja atau penguasa, harus dekat dengan rakyatnya serta harus merupakan pemberi kemakmuran dan kesejahteraan serta pengayom pada rakyatnya.

b) Motif Udan Liris

Udan liris berarti hujan gerimis. Karena hujan mempunyai konotasi mendatangkan kesuburan, maka motif ini merupakan lambang kesuburan dan kesejahteraan. Oleh sebab itu pula, motif udan liris merupakan salah satu motif yang dipakai penguasa, dengan harapan agar si pemakai diberkati oleh Yang Maha Kuasa membawa kesejahteraan bagi para pengikutnya.

c) Motif Sapit Urang

Motif sapit urang yang berarti sapit udang adalah ungkapan simbolis suatu siasat berperang, yaitu dimana musuh dikelilingi

atau dikepung dari samping dan kekuatan, komando penyerang berada ditengah-tengah.

### 3. Aksesoris

Triyanto, Adam, Fitrihana (2012: 9) menjelaskan bahwa aksesoris adalah benda-benda perlengkapan busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam penampilan, sedangkan benda-benda perlengkapan busana memiliki nilai guna sekaligus menambah keindahan digolongkan sebagai milinaris, misalnya kacamata, jam tangan, ikat pinggang. Yang termasuk benda asesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam penampilan. Ada beberapa benda yang di kategorikan sebagai asesoris, sebagai contoh gelang, kalung, cincin dan bros.

Triyanto (2012: 18) menjelaskan bahwa manik-manik merupakan benda berupa butiran kecil-kecil lubang, dan biasanya digunakan untuk membuat perhiasan. Manik-manik mudah diperoleh dan banyak tersedia dipasaran dengan harga sangat terjangkau.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa asesoris adalah perhiasan atau pelengkap busana yang bertujuan untuk memperindah sebuah penampilan.

### **F. Tata Rias Wajah**

Santosa, Heru, Harwi, dkk (2008: 273) menjelaskan bahwa tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni pengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh sedangkan

tata rias wajah dalam teater yaitu, menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai tokoh, dan menambah aspek dramatik.

Menurut Nursantara (2006: 53), tata rias adalah cara mendandani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih menyakinkan. Tata rias mendukung pemunculan sebuah karakter. Dalam beberapa jenis teater/drama, tata rias ini memegang peran penting. Tata rias digunakan untuk membedakan satu karakter dengan karakter yang lain

Menurut Kustanti, Prihatin, Wiana (2008: 452), Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make-up* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat *fresh*. Tata rias secara umum dapat dibagi menjadi dua tahapan yaitu riasan dasar dan riasan dekoratif. Riasan dasar berfungsi sebagai *make-up* dasar yang dapat dilengkapi dan disempurnakan dengan riasan dekoratif.

Berdasarkan kegunaan atau penerapan tata rias sesuai jenisnya, tata rias dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Tata Rias Wajah Panggung

Kusantanti (2008: 487) menjelaskan bahwa tata rias wajah panggung atau stage make up adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung sesuai tujuan

pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (sport light), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan..

Menurut Thowok (2012: 13-14) tata rias wajah panggung atau *stage make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran dipanggung harus sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make-up* dapat dibedakan atas rias wajah karakter, fantasi, horror, komedi, teater dan ras. Ciri-ciri *stage make-up* adalah garis-garis wajah yang tajam, pilihan warna yang mencolok dan kontras, alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Thowok (2012: 19-22), menguraikan beberapa prinsip dasar dari rias wajah karakter yang akan direalisasikan sebagai berikut:

1. Jarak panggung dengan penonton berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan.
2. Lampu (lighting) yang digunakan untuk penerangan panggung.
3. Media yang digunakan untuk pertunjukan. Media pertunjukan berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias wajah tidak terlalu tebal, akan tetapi pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup, menuntut rias wajah yang lebih tebal.
4. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras.

Hakim, Sartomo, Komala, dkk (1998: 139-141) mendefinisikan rias wajah panggung ialah rias wajah dengan tekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju kepada wajah. Tata rias wajah panggung tersebut bertujuan supaya dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang kuat, harus didukung oleh keserasian yang optimal. Kategori tata rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori 1) Prosthetic yang merupakan tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan) dan penambahan seperti kumis, jenggot, bentuk mata, alis dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang 2) 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,

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai tata rias panggung ialah tata rias yang diterapkan pada suasana atau waktu yang tepat yaitu didalam suatu pementasan pertunjukan. Ada beberapa prinsip yang harus diterapkan pada rias panggung yaitu menggunakan alas bedak yang *waterproof*, alas bedak berwarna sedikit kemerahan, mengkoreksi bagian-bagian wajah dengan tepat, dan membuat garis-garis wajah yang tajam dan tegas. Prinsip yang diterapkan pada rias panggung akan

memiliki ciri-ciri seperti garis-garis wajah yang tajam, pilihan warna-warna yang mencolok dan kontras, dan alas bedak yang digunakan lebih tebal. Selain itu kebutuhan rias panggung disesuaikan dengan jarak antara penonton dan pentas, semakin jauh jaraknya maka semakin tebal, semakin kasar garis-garis wajahnya, dan semakin kuat warna yang digunakan dalam riasan. Sebaliknya makin dekat jarak antara penonton dan panggung, semakin tipis dan halus sifatnya.

## 2. Tata Rias Wajah Karakter

Paningkiran (2013: 11), menjelaskan bahwa *character make up* adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat wajah, suku, dan suku bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya.

Menurut Kustanti (2008: 499), tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton. Tata rias wajah *prosthetic* atau *character make up* ini adalah tata rias meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Santoso Heru, Harwi, dkk (2008: 277), menjelaskan bahwa 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. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran

tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah.

Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 277), 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. Tata rias karakter dibutuhkan apabila karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh.

Kustanti (2008: 501), menguraikan beberapa ciri-ciri dari rias wajah karakter yang akan direalisasikan sebagai berikut:

1. Memiliki garis-garis wajah yang tajam
2. Warna-warna yang dipilih harus tajam dan mencolok
3. Alas bedak yang digunakan harus tebal

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai rias karakter dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah tata rias yang dapat merubah bentuk wajah aslinya menjadi tokoh yang diinginkan sesuai dengan karakternya. Tata rias wajah karakter dapat di dukung dengan beberapa aspek seperti pemilihan warna, ketajaman riasan dan garis dengan menggunakan *face painting*.

## **G. Pergelaran**

### **1. Pengertian Pergelaran**

Santosa, Heru, Harwi, dkk (2008: 386), menjelaskan bahwa pertunjukan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pertunjukan adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni



(apresian) dan penikmat seni (apresiator). Dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi

Fauzi dan Mulyadi (2015: 111), menjelaskan bahwa pertunjukan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pertunjukan adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (*apresian*) dan penikmat seni (*apresiator*). Artinya, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi

## 2. Tata Panggung (*Stage*)

Padmodarmaya (1988: 34-35), menjelaskan bahwa pentas di Indonesia terdiri dari 3 macam bentuk yaitu :

### 1) Bentuk Arena

Bentuk tata panggung yang paling sederhana dibanding bentuk lainnya. Ciri dari bentuk pentas arena adalah bahwa antara pemeran dan penonton hampir tidak memiliki batas atau dengan kata lain akrab sekali

### 2) Bentuk Proscenium

Pentas yang menggunakan bentuk proscenium biasanya menggunakan ketinggian atau panggung, sehingga lebih tepat kalau dikatakan panggung proscenium. Apabila kita menjumpai gedung-gedung yang memiliki panggung proscenium maka biasanya lubang prosceniumnya

diberi layar yang dapat dibuka dan ditutup dengan cara mengerek layar tersebut

### 3) Bentuk campuran

Bentuk panggung yang tidak termasuk pengertian 2 panggung sebelumnya. Misalnya bentuk teater terbuka yang terdapat di prambanan, dilihat dari kesederhanaannya, maka pentas tersebut tidak memerlukan pembuatan skeneri yang sulit dan berubah-ubah karena skeneri nya adalah alam itu sendiri atau candi prambanan sehingga seperti ciri dari panggung arena, yang membedakan hanya besarnya pentas sehingga hubungan antara penonton dan pemain cukup jauh sehingga memiliki sifat yang sama dengan proscenium tetapi juga tidak, sehingga dapat disebut pentas campuran.

Santosa, Heru, Harwi, dkk (2008: 387), menjelaskan bahwa panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan di mana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pentas pertunjukan atau pertunjukan merupakan gabungan antara

beberapa seni yang ditampilkan di atas panggung atau suatu tempat, dan manusia adalah media utamanya. Dalam pertunjukan dibedakan ke dalam kategori penyaji, pelaku pertunjukan dan penonton pertunjukan.

### 3. Tata Cahaya (*Lighting*)

#### a. Pengertian *lighting*

Tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

Santosa (2008:331) menjelaskan bahwa tata lampu pada pementasan teater mempunyai arti penting. Tata lampu berfungsi untuk membangun suasana. Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Berdasarkan jabaran teori di atas yang telah dipaparkan *lighting* atau tata cahaya adalah sebuah penyinaran dipanggung yang bertujuan untuk membangun suasana.

#### b. Warna *Lighting*

Pramana pademodarmaya (1988: 151), menjelaskan bahwa penggunaan warna cahaya di panggung sangat menarik oleh karena sifat-sifatnya yang unik. Di satu pihak ia memiliki sifat objektif oleh karena takarannya sudah pasti, misalnya sumber cahayanya, kekuatan lampunya,

perumahan lampunya, media atau filter (saringan) warnanya., semua sudah pasti, namun sorotan warna cahaya lampu itu ketika memantul dari benda atau pameran yang kena sorot, pantulan warnanya yang sampai ke mata penonton bisa berubah.

#### 4. Tata Suara

Dalam pertunjukan teater/drama musikal, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita. Karena media dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampaikan melalui suara. Tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- 1) Menyampaikan Pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepadapendengar atau penonton.
- 2) Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara ataupun alunan musik yang di buat untuk menggambarkan suasana atau atmosfer suatu kejadian.
- 3) Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin memperkuat latar cerita dengan tema laut.
- 4) Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.
- 5) Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. seperti ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki.
- 6) Sebagai tanda pengenalan suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*).

- 7) Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- 8) Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau ceritera.
- 9) Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* tutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

Semua fungsi tata suara berkaitan dengan instrumen yang menghasilkan bunyi. Dalam kasus ilustrasi musik pertunjukan, tata suara menggunakan perlengkapan elektronik. Dengan demikian, penataan suara harus mempertimbangkan keseimbangan antara suara aktor dan suara musik ilustrasi. (Sedyawati, Supanggih, Sumarno, dkk 2009: 39-42)

Berdasarkan jabaran teori diatas yang telah dipaparkan musik atau tata suara adalah komponen penting dalam pargelaran dan suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara.