

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis adalah tulisan yang memuat latar belakang proses penciptaan suatu karya seni tari, ide (gagasan awal), gerak, dan bentuk tari yang dipilih sebagai media ungkapan estetis atau idenya (Margono, Sumardi, Murtono: 2007), Sinopsis dapat diartikan sebagai ringkasan dari sebuah cerita novel. Sebuah ringkasan novel tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik (tokoh, watak, alur, latar, tema, dan amanat) dari novel tersebut (Nurhadi, Dawud dan Pratiwi: 2007). Sinopsis dalam arti umum, suatu pernyataan yang singkat atau garis besar (Komaruddin: 2016).

Berdasarkan dari penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari sinopsis cerita adalah sebuah ringkasan yang padat dan jelas pada sebuah naskah, baik sebuah naskah yang pendek maupun naskah yang panjang untuk sebuah pementasan drama, film, atau teater tanpa menghilangkan unsur-unsur penting dari naskah tersebut.

2. Tujuan pembuatan sinopsis

Tujuan dibuatnya sinopsis cerita untuk memperpendek dan meringkas tulisan asli agar waktu membacanya lebih efektif dan efisien. Tujuan lainnya adalah untuk mempermudah pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar mengenai tulisan itu

(Komaruddin: 2016). Kemudian menurut Bob Susanto (2016), mengungkapkan bahwa fungsi dari pembuatan sinopsis cerita adalah:

- a. Memberikan sebuah gambaran ringkas dan singkat tentang isi cerita atau naskah.
- b. Sebagai prolog atau epilog dari suatu naskah yang akan dipentaskan.
- c. Memberikan gambaran yang jelas secara sederhana mengenai urutan atau kronologi ceritanya.
- d. Sebagai pedoman bagi pemain atau pemeran untuk melakukan improvisasi.

Tujuan pembuatan sinopsis berdasarkan jabaran teori yang telah dikemukakan adalah untuk menunjukkan gambaran yang jelas mengenai urutan cerita pada naskah secara ringkas, singkat, dan jelas.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Widarwati (1996: 58), adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Sedangkan menurut Triyanto (2012), sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk desain asesoris. Kemudian menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Berdasarkan kajian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan sesuatu yang dapat digali untuk menciptakan sebuah desain ide apa saja yang berada disekitar manusia.

2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide disebut juga sebagai perubahan wujud yang merupakan perubahan objek untuk mencapai objek yang sesuai dengan keinginan yang ingin ditampilkan. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42-43), perubahan wujud dapat dibedakan menjadi 4 yaitu:

a) *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b) *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c) *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar.

d) *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang

dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dijelaskan di atas pengembangan sumber ide merupakan perubahan wujud dari pengolahan objek untuk mencapai tingkat pencapaian objek sesuai dengan objek yang akan dibuat dan ditampilkan. Pengembangan sumber ide itu sendiri terdapat 4 macam, yaitu: *stilisasi, distorsi, transformasi, disformasi*.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Widjiningsih (1982: 1), desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu berupa susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 195), menjelaskan bahwa definisi desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Sedangkan menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991: 9), desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan.

Berdasarkan teori-teori yang dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu rancangan pada suatu benda atau objek yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2. Unsur-unsur desain

Pernyataan Ernawati, Izweni, dan Nelmira (2008: 201-203), mengenai unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain terdiri dari garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value*, dan warna. Berikut merupakan pembahasan dari unsur desain:

a. Garis

Unsur garis merupakan 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-pembuatan bermacam-macam garis, yaitu:

1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah, sifat garis, dapat berubah seperti: a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran; b) Garis lurus mendatar memberi kesan tenang; c) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan luwes, terkadang bersifat riang, dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi: a) Membatasi bentuk struktur atau siluet; b) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh; c) Membagi bentuk struktur kedalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.

b. Arah

Menurut Ernawati, Izweni dan Nelmira (2008: 203), pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.

c. Bentuk

Bentuk menurut Ernawati, Izweni, Nelmira (2008: 203-204), adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenisnya menurut Ernawati, Izweni, dan Nelmira (2008: 203-204), bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

1) Bentuk Naturalis

Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

2) Bentuk Geometris

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

Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya .

4) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apa pun, tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

d. Ukuran

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 204), 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 kelihatan kurang baik

e. Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus ada yang kasar. Menurut Ernawati, Izweni dan Nelmira (2008: 204), tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba dengan melihat tampak permukaan suatu benda misalnya bercahaya, berkilau, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, ataupun licin.

f. *Value* (Nada Gelap dan Terang)

Jika mengamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 204-205), benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tersebut 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*.

g. Warna

Warna dapat ditunjukkan melalui sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna

muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, hijau, *orange*, dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira, dan sebagainya maka itu disebut sebagai watak warna.

Menurut Ernawati, Izwerni dan Nelmira (2008: 205-211), menyebutkan dalam unsur desain warna terdapat pengelompokan warna. Pengelompokannya yaitu: 1) warna primer; 2) warna sekunder; 3) warna intermedier; 4) warna tertier; 5) warna kwarter.

Jenis-jenis kombinasi warna dikelompokkan menjadi tujuh jenis kombinasi, yaitu: 1) kombinasi monokromatis; 2) kombinasi *analogus*; 3) kombinasi warna komplementer; 4) kombinasi warna split komplementer; 5) kombinasi *double* komplementer; 6) kombinasi warna segitiga; 7) kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna *analogus*.

Berdasarkan jabaran teori di atas unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga desain dapat dibaca dan dipahami orang lain.

3. Prinsip Desain

Menurut Ernawati, Izweni dan Nelmira (2008: 211-213), prinsip-prinsip desain yaitu:

a. Harmoni

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

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama.

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama.

d. Irama

Irama merupakan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai 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 yang lainnya. Irama akan diciptakan melalui: 1) Pengulangan bentuk secara teratur; 2) perubahan atau peralihan ukuran; 3) melalui pancaran atau radiasi.

e. Aksent/ *Center Of Interest*

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksent yaitu: 1) apa yang akan dijadikan aksent; 2) berapa banyak aksent yang dibutuhkan; 3) bagaimana menciptakan aksent; 4) dimana aksent ditempatkan.

f. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini merupakan bergantung pada bagaimana suatu bagian yang menunjang dan bagian yang lainnya selaras sehingga seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan jabaran teori tersebut yang merupakan pedoman yang sangat penting dalam menciptakan sebuah desain yang lebih baik dan menarik sehingga dapat tercapainya suatu desain yang baik dan tepat

sesuai dengan yang diinginkan prinsip desain meliputi harmoni, proporsi, *balance*, irama, aksen, *unity*.

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Menurut Prihantina (2015: 43), kostum merupakan pakaian dan segala kelengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala usur yang melekat pada pakaian. Sedangkan menurut Eko Susanto (2008: 310), merupakan seni pakaian beserta segala kelengkapannya yang dapat menggambarkan dan mewujudkan suatu tokoh. Menurut Brocket & Ball (2011: 385), kostum adalah pakaian yang digunakan actor untuk menunjang tampilan visual namun tetap tidak memberikan efek terhadap gerak aktor.

Berdasarkan jabaran teori tersebut kostum sendiri merupakan suatu hasil seni pakaian beserta kelengkapannya yang digunakan oleh pemeran untuk mewujudkan suatu karakter tokoh sesuai peran yang dijalani.

2. Fungsi Kostum

Menurut Prihantina (2015: 43-44), fungsi kostum didalam seni pertunjukan ada lima, yaitu: a) mencitrakan keindahan penampilan; b) membedakan satu pemain dengan pemain lainnya; c) menggambarkan karakter tokoh; d) memberikan efek gerak pemain; e) memberi efek dramatik.

3. Pengertian Pelengkap Kostum

Karomah (1990: 15), menjelaskan pelengkap kostum atau busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk menambah keindahan saja.

4. Penggolongan Pelengkap Kostum

Dalam pemakaian pelengkap kostum dibagi menjadi dua golongan, berikut penggolongan pelengkap kostum menurut Karomah (1990: 15):

- a. Pelengkap busana hanya berfungsi untuk menambah keindahan saja, yang sering disebut asesoris.
- b. Pelengkap busana selain sebagai pelengkap juga mempunyai fungsi lain, yang sering disebut *millineries* seperti tas, sepatu, arloji, dan lain sebagainya.

Kostum menurut jabaran di atas adalah pakaian atau busana yang dikenakan oleh actor untuk menunjang penampilan visual sesuai dengan peranan yang diperankan tanpa mempengaruhi kenyamanan gerak aktor tersebut.

E. Rias Wajah

1. Pengertian Rias Wajah

Menurut Santosa (2013: 149), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Menurut Kusantati (2008: 452), rias wajah merupakan suatu seni menghias wajah untuk memperindah atau mempercantik penampilan wajah. Berdasarkan teori tentang rias wajah merupakan seni melukis

wajah yang bertujuan untuk mengubah penampilan seseorang menjadi terlihat lebih sempurna agar menjadi lebih indah dan lebih cantik.

2. Tujuan Fungsi Tata Rias

Menurut Santosa (2013: 149-154), tata rias secara umum memiliki fungsi, yaitu: a) menyempurnakan penampilan wajah; b) menggambarkan karakter tokoh; c) memberi efek gerak pada ekspresi pemain; d) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh.

3. Rias Karakter

Menurut Halim Paningkiran (2013: 118), *Make up* pada dasarnya adalah riasan panggung yang dibuat berdasarkan daya khayal dan imajinasi seorang penata rias. Menurut Renati W Rosari (2013: 271), Tata rias karakter yaitu mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Sedangkan menurut Eko Susanto (2008: 275), 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. Ciri-ciri rias wajah karakter yaitu garis-garis pada riasan wajah harus tajam, warna yang digunakan adalah warna yang mencolok, dan alas bedak yang dipakai lebih tebal. Menurut Fauzi dan Mulyadi (2017: 273-274), jenis tata rias karakter biasanya digunakan untuk mengubah penampilan wajah

seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Artinya seseorang aktor menggunakan tata rias karakter untuk mengubah tampilan wajah agar Nampak lebih muda atau lebih tua.

4. Rias Panggung

Rias panggung merupakan rias yang menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di atas panggung. Tujuan merias panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran, dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Menurut Indah Nuraini (2011: 46), di dalam dunia panggung tata rias adalah satu sarana penunjang dalam suatu pertunjukan dengan ciri-ciri cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak atau perona pipi yang lebih tebal, garis mata diperjelas, alis dibuat lebih tebal dan sebagainya.

Menurut Hirmawan Pratista (2008: 45), tata rias panggung adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran di atas panggung. Tata rias panggung adalah tata rias yang digunakan untuk membedakan watak seseorang jika bermain dalam suatu pertunjukan, film atau teater (Didik Ninik Thowok, 2012: 75). Menurut Martono (2014: 78-79), prinsip dasar rias wajah panggung yaitu: 1) jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah; 2) pentas terbuka menggunakan rias wajah tebal dan tajam; 3) penekanan

dengan efek tertentu seperti mata, alis, hidung, dan bibir; 4) warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.

F. Lurik

Lurik terdiri dari garis-garis dan kotak-kotak, namun itulah yang menjadi kemenarikannya. Hal ini dikarenakan lurik memiliki makna, tradisi, adat dan kepercayaan bagi orang Jawa, baik dikalangan atas/ningrat maupun rakyat, terutama di daerah Yogyakarta. Disamping itu masih ada kepercayaan lama yang menganggap kain tenun bercorak garis-garis mempunyai kekuatan magis yang melindungi. Pola pikir mistik masih sangat berperan dalam kepercayaan Jawa tradisional atau *kejawen*. Pada konsep 40% tradisional Indrajit menggunakan lurik gerimis merah. Warna merah yang menjadi ciri khas pada kerajaan Alengka agar dapat menyesuaikan konsep warna pada asesoris Indrajit lainnya (Djoemena: 2000). Menurut Nian S. (2013), kain lurik dalam bahasa Jawa kuno lurik berarti lajur atau garis, belang dan dapat pula berarti corak. Sedangkan menurut Indah Puspita (2009: 8), kain lurik merupakan salah satu kain tenun sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun serat akan makna pesannya budayanya.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Simatupang Lono (2013: 65), Pergelaran adalah peristiwa interaksi publik yang dibangun diatas sebuah karya seni berupa pentas diatas panggung biasanya berupa drama dan teater. Kegiatan ini

melibatkan pemain dan penonton. Sedangkan menurut Tim Abdi Guru (2012), Pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik. Pagelaran mengandung arti bahwa hal-hal yang dipertunjukkan bersifat dinamis. Tujuan pertunjukan adalah sebagai bentuk informasi atau media komunikasi dan juga membangkitkan semangat pengunjung untuk mengambil hal-hal yang bermanfaat. Jadi, pertunjukan merupakan wujud kegiatan final dari hasil berolah seni yang yang disuguhkan kepada masyarakat umum sebagai penikmat seni.

2. Teater

Teater menurut Riantiaro (2011: 1), merupakan suatu kegiatan manusia secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya mewujudkan dalam suatu karya seni. Sedangkan menurut Santoso (2008: 1), teater merupakan segala hal yang dipertunjukkan di depan banyak orang, dengan demikian, dalam rumusan sederhana teater adalah pertunjukkan. A. Kasim Ahmad mengemukakan bahwa dalam pengertian secara umum, “Teater adalah suatu hasil karya ciptaan seni, medianya berbentuk cerita yang diperagakan dengan gerak dan suara dengan eksentiasi cakapan atau dialog yang disampaikan kepada penonton” (Satoto Soediro, 2012). Menurut Trisno (2010: 22), teater merupakan hasil kreatifitas dan kebersamaan suatu kelompok sosial yang berakar dari budaya setempat.

3. Pengertian Panggung

Menurut Ediarti (2014: 169), Panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan dihadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Panggung menurut Santoso (2008: 387), adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor yang akan ditampilkam dihadapan penonton. Sedangkan panggung menurut Soetedja, Gustina, dan Milasari (2014: 408), merupakan *setting* dan dekorasi panggung pertunjukan yang mengungkapkan tempat, waktu, dan kejadian peristiwa pertunjukan, biasanya dilakukan perubahan tata panggung setiap pergantian babak dalam cerita. Bentuk pentas di Indonesia pada dasarnya dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Panggung Arena

Panggung arena merupakan panggung yang penontonnya dapat duduk atau mengelilingi panggung.

b. Panggung *Proscenium*

Proscenium juga disebut dengan bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*Proscenium art*).

c. Panggung *Trust*

Panggung *Trust* seperti panggung *Proscenium* tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. *Proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton/auditorium.

Berdasarkan jabaran teori tersebut pengertian panggung merupakan tempat interaksi sebuah pertunjukan dimana didalamnya terdapat aktor, penulis lakon, sutradara yang akan ditampilkan terhadap penonton.

4. *Lighting*

Menurut Fauzi (2007; 78), *Lighting* merupakan sesuatu yang memiliki fungsi untuk membentuk situasi, menyinari gerak pemain serta mempertajam ekspresi untuk penciptaan karakter lakon dan pelaku.

5. Tata Musik

Sebuah lagu, baik vocal maupun instrumental, merupakan alunan bunyi teratur yang disebut nada. Nada ditulis menggunakan tanda yang disebut titik nada atau not. Dengan merangkaikan sederetan nada bersama-sama, akan dihasilkan sebuah melodi. Rangkaian nada tersebut dibunyikan dengan irama tertentu. Melodi bukanlah sembarang rangkaian nada. Melodi merupakan nada-nada yang diatur secara indah dengan

menggunakan pola irama tertentu sehingga enak untuk didengarkan menurut Klapingleng (2008: 1). Pada Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan menggunakan konsep tradisional dengan menggunakan alat musik seperti gamelan, dan alat musik Jawa lainnya. Itu bertujuan untuk lebih menekankan unsur tradisional pada saat pementasan namun hal yg membedakannya adalah konsep kostum dan *makeup* nya yang mengalami *stilisasi*.