

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Menurut Komaruddin (2016), sinopsis berasal dari bahasa Yunani, *sun* dan *optamai*. Dalam arti umum, suatu pernyataan yang singkat atau garis besar, misalnya suatu naratif atau risalah. Suatu ikhtiar tulisan ilmiah yang lazimnya dipublikasikan bersamaan dengan tulisan asli yang menjadi dasar ikhtisar tersebut. Tujuan utama penyusunan sinopsis adalah 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 isi tulisan itu.

Haryanta (2012: 251), menyatakan bahwa sinopsis adalah ikhtisar karangan yang diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu. Dan sinopsis merupakan ringkasan cerita yang ditampilkan di depan cerita yang utuh (Suharso dan Retnoningsih, 2017: 455).

Berdasarkan definisi sinopsis dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan ringkasan cerita yang bersumber dari keseluruhacerita asli yang menyakup keseluruhan cerita yang bertujuan agar pembaca mengerti dan memahami gambaran cerita secara menyeluruh yang ditampilkan pada bagian depan cerita.

2. Karakter

Menurut Suharso dan Retnoningsih (2017: 222), karakter adalah sifat- sifat kejiwaan, akhlak yang menjadi ciri khas seseorang. Sedangkan Endarmoko (2016: 317), menyatakan karakter adalah atribut, hati, kepribadian, mentalis, natur, pembawaan, perangai, sifat, watak, persinalitas. Dan menurut Yunisa (2017: 434), karakter adalah budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Menurut Philips (2008: 235), dalam (Komalasari dan Saripudin, 2017: 2), mendefinisikan karakter sebagai kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan.

Berdasarkan definisi karakter dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, kepribadian, budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang, menjadi pembeda antara orang yang lain, yang melandasi pemikiran untuk menuju kepada sistem yaitu sistem yang dimiliki oleh satu tokoh yang akan membedakan antara tokoh satu dengan tokoh lain.

3. Karakteristik

Suharso dan Retnoningsih (2017: 222), berpendapat bahwa karakteristik adalah ciri- ciri khusus sesuai dengan perwatakan tertentu. Sedangkan menurut Endarmoko (2016: 318), karakteristik adalah indionsinkrasi, individualitas, keistimewaan, kekhasan, partikularitas, spesifik, tersendiri, unik. Karakteristik adalah ciri yang mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu (Yunisa, 2017: 434).

Berdasarkan pendapat para pakar diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik adalah ciri- ciri khusus yang dimiliki seseorang mempunyai keunikan, kekhasan, spesifikasi, individualitas tersendiri yang dilihat dari tampilan luar sesuai dengan perwatakan tertentu sehingga dapat membedakan secara kasap mata antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lain.

4. Sinopsis Maha Satya di Bumi Alengka

Purwadi (2004: V), menyatakan bahwa ramayana adalah sebuah cerita yang mengisahkan kejujuran, ketulusan, dan kepahlawanan yang dipersonifikasikan oleh Rama- Shinta melawan penghianatan, penggelapan, dan penculikan yang diwakili oleh Dasamuka. Sedangkan Narayan (2004: X) berpendapat bahwa ramayana adalah sebuah kisah yang menyajikan pelajaran- pelajaran yang bisa diterapkan sepanjang waktu dan untuk semua kondisi hidup yang bercerita tentang Rama yang menentang Rahwana si antagonis jahat.

Menurut Rajagopalachari (2013: 465- 467), pada pandangan ortodoks tradisional mengatakan bahwa Walmiki menulis Ramayana pada masa Ramachandra, kisah ramayana adalah kisah sang maharaja dan permaisuri yang terlahir sebagai manusia yang mengalami kedukaan dan menegakkan *dharma* di dunia, didasarkan sang resi dengan keindahan sastra yang tidak tertandingi. Dan, apa yang dikatakan brahma menjadi kenyataan. “Selama selama gunung gemunung tetap berdiri tegak dan sungai sunga mengalir, Ramayana akan terus dikisahkan dan menghindarkan umat manusia

dari dosa". Moehkardi (2011: 1), berpendapat bahwa ramayana adalah epos India yang menceritakan kisah Rama dan Sita dari kerajaan Kosala di India utara yang beribukotan Ayodya, melawan Ravana, Raja Lanka (sekarang Sri Lanka).

Dari beberapa pendapat pakar diatas maka ramayana adalah cerita legenda yang berasal dari india yang mengisahkan kisah cinta tentang seorang Raja yang bernama Rama Wijaya dan Permaisurinya Dewi Shinta yang dipertemukan dalam sebuah sayembara. Dalam sayembara tersebut Rama memenangkannya dan mendapatkan hadiah permaisuri yang cantik jelita yaitu Dewi Shinta. Dalam perjalanannya menuju hutan Dandaka Dewi Shinta diganggu dengan kedatangan Rahwana dan Kalamarica yang menjelma menjadi seekor kijang kencana yang berniat untuk menculik Dewi Shintadan pada waktu tersebut Rama dan Leksmana memburu kijang kencana tersebut. Karena kelalaiannya, Dewi Shinta berhasil diculik oleh Rahwana dan menjadi tawanannya. Setelah kehilangan Permaisurinya Rama pun sedih dan mengutus bala tentaranya untuk bersama-sama menyelamatkan Dewi Shinta. Salah satu bala tentaranya yaitu Hanoman dan pasukan Kera. Singkat cerita Hanoman berhasil menemukan Dewi Shinta di Alengka namun keberadaannya diketahui oleh Rahwana dan pasukannya. Maka Hanoman dengan kesaktiannya membakar negara Alengka.

Maha Satya di Bumi Alengka Maha Satya yang berarti Utusan yang setia, dan Bumi Alengka yang berarti Kerajaan Alengka. Yang berarti menceritakan tentang seorang utusan yang setia yang bernama Hanoman

berwujud kera putih di tugaskan oleh Rama Wijaya untuk menyelamatkan Dewi Shinta yang sedang di tawan di Kerajaan Alengka dan Hanoman dapat menakhlukan negara Alengka dengan cara membakarnya maka dari itu di beri judul Maha Satya di Bumi Alengka.

Dalam cerita Hanoman Duta, digambarkan bahwa Hanoman merupakan utusan Rama yang setia yang ditugaskan untuk membawa pulang Dewi Sinta yang telah diculik oleh Prabu Dasamuka di kerajaan Bumi Alengka.

5. Garuda Sempati

Menurut Aizid (2013: 223-224), Sempati dalam cerita Ramayana berperan penting dalam penyelamatan Sinta Dalam Sisa hidupnya, dengan mantra sakti penawar racun ajaran Resi Rawatmaja, Sempati masih bsa menolong Hanomandan laskar Kera Pancawati yang menderita kebutaan matanya karena diracun oleh Dewi Sayempraba. Ia meninggal hanya beberapa saat setelah kepergian anoman dan laskar keranya.

Yasasusastra (2011: 111), menyatakan bahwa Sempati kalah dalam perang melawan Dasamuka, seluruh bulunya dicabuti Prabu Dasamuka, kemudian tubuhnya dilempar ke angkasa dan jatuh di lereng gunung Warawendya.

Menurut Aizid (2013: 223-224), Garuda Sempati adalah burung garuda yang dapat berbicara seperti manusia. Garuda Sempati adalah putra ketiga Resi Briswawa, yang berarti masih keturunan langsung dari Dewi Brahmanistri, Putri Batara Brahma. Ia mempunyai 3 saudara kandung

masing- masing bernama Garuda Harna, Garuda Brihawan, dan Garuda Jatayu yang menjadi sahabat karib Prabu Dasarata. Raja negara Ayodya.

Sempati berwujud burung garuda. Ia memiliki saudara Jatayu. Sempati adalah anak kembar garuda Brihawan, burung besar yang menjadi tunggangan Batara Wisnu. Ibunya adalah Kastapi. Sempati pernah melawan Prabu Dasamuka. Sempati dapat menyembuhkan Anoman dari kebutaan, dan ia juga membantu Anoman menyebrang ke negeri Alengka (Wangi, 2010: 1177-1178). Menurut Yasasusastra (2011: 111), Garuda Sempati anak dari Resi Briswawa, mempunyai 3 saudara yakni Gauda Harna, Garuda Brihawan, Garuda Jatayu. Postur tubuh yang dimilikinya yaitu berwujud burung garuda, dan mempunyai sifat suka menolong. Ajian yang dimiliki adalah mantra sakti penawar racun.

Berdasarkan beberapa pendapat para pakar di atas, Garuda Sempati adalah keturunan dari Resi Briswawa, mempunyai 3 saudara yakni Gauda Harna, Garuda Brihawan, Garuda Jatayu yang menjadi tunggangan Batara Wisnu. Sempati pernah melawan Prabu Dasamuka. Sempati dapat menyembuhkan Anoman dari kebutaan, dan ia juga membantu Anoman menyebrang ke negeri Alengka. Sempati memiliki ajian mantra sakti penawar racun. Karakter yang dimilikinya yaitu berwujud burung garuda, dan mempunyai sifat suka menolong. Dalam pergelaran Maha Satya di Bumi Alengka Garuda Sempati menyelamatkan pasukan Hanoman dan Punakawan setelah mereka diracuni buah oleh Dewi Sayempraba pada saat akan menyelamatkan dan mencari dimana Dewi Sinta berada.

B. Sumber Ide

Menurut Widarwati (1996), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide untuk mengembangkan desain yang diinginkan. Sedangkan menurut Kamus umum bahasa Indonesia (2006: 432), sumber ide adalah suatu rancangan yang tersusun di dalam pikiran atau gagasan. Sumber ide menjadi kunci, pemandu, alur terhadap gagasan penciptanya agar proses terciptanya karya atau produk terjaga nilai konsistennya.

Sumber ide untuk mewujudkan tata rias karakter dan kostum tokoh Garuda Sempati adalah Wayang kulit purwa tokoh Sempati dan burung garuda. Wayang kulit purwa sama dengan wayang kulit karena terbuat dari kulit lembu. Wayang kulit dimainkan oleh dalang dengan diiringi musik gamelan yang secara umum wayang mengambil cerita dari naskah mahabarata dan ramayana (Aizid, 2013: 37).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan sumber ide adalah pusat untuk mengembangkan inspirasi dengan menggunakan wayang kulit purwa untuk mengembangkan atau membuat sebuah karya yang berasal dari sebuah referensi yang menyangkut karakter dan karakteristik tokoh untuk dapat mencapai suatu karakter tokoh tersebut.

C. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide adalah teknik untuk membuat suatu sumber ide menjadi berkembang. Terdapat beberapa teknik untuk mengembangkan sumber ide antara lain *stilisasi*, *distorsi* dan *transformasi*.

Kartika (2017: 39) menguraikan beberapa teknik pengembangan berdasarkan sumber ide yang akan direalisasikan sebagai berikut:

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

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili.

Stilisasi menurut adalah cara untuk menggambar agar dapat mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Maka *stilisasi* adalah menambah atau mengurangi dan mengembangkan bentuk objek untuk dapat menambah keindahan pada suatu karya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas *stilisasi* merupakan cara menggambar suatu objek alami dengan merubah menjadi bentuk baru yang ornamental atau dengan menyederhanakan dan menggayakan bentuk yang ada tanpa meninggalkan karakter dan bentuk objek lainnya dengan tujuan untuk menciptakan suatu karya yang lebih menarik dari pada objek aslinya.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Endarmoko (2016: 170), desain adalah metode, prototipe, proyek, rancangan, rangka, reka bentuk, rencana, skema, sketsa, tatanan.ciptaan, kreasi. Desain adalah susunan unsur unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna bahan, dan teknik hias dengan penerapan prinsip komposisi dan mengikuti pola hias penempatan motif pada produk sehingga menghasilkan produk bernilai estetis, fungsional, ergonomis, dan ekonomis (Yuliarahma, 2016: 2).

Desain atau rancangan adalah penataan atau penyusunan berbagai gabungan dari unsur desain yaitu garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai- nilai keindahan. Memiliki fungsi sebagai dekorasi untuk mempercantik benda- benda. (Suhersono, 2006: 8). Sedangkan Bestari (2011: 4), berpendapat bahwa desain adalah rencana atau gambar desain yang terdiri dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dapat dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip- prinsip desain.

2. Unsur Desain

Unsur- unsur desain adalah unsur- unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Bestari (2011: 11-17), berpendapat bahwa terdapat beberapa unsur desain yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value* (nilai), dan warna. unsur- unsur desain merupakan unsur- unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut melalui unsur- unsur visual, seorang desainer dapat mewujudkan desain busananya (Idayanti, 2015: 12). Sedangkan menurut Hasanah, Prabawati & Noerharyono (2014: 85- 88), unsur desain adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. Unsur desain menurut saya terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.

Berdasarkan kajian yang terdapat di atas maka unsur desain adalah segala bahan yang terdiri dari beberapa komponen untuk membuat sebuah

desain yang bertujuan agar orang lain dapat mewujudkan desain busananya yang terdiri dari garis, warna, ukuran, bentuk, tekstur, arah dan *value*.

a. **Garis**

Hasanah, Prabawati & Noerharyono (2014: 85-86) menguraikan beberapa teknik pengembangan berdasarkan sumber ide yang akan direalisasikan sebagai berikut:

- 1) Garis vertikal mempunyai sifat wibawa, kuat, kokoh. Garis horizontal mempunyai sifat tenang, pasif, berhenti, cakrawala, lapangan.
- 2) Garis diagonal mempunyai sifat lincah, lembut, gembira. Garis Lurus mempunyai kesan kaku, kokoh, sungguh-sungguh, dan keras. Selain itu garis lurus mempunyai sifat kaku, keras, langsing, maskulin.
- 3) Garis Lengkung memiliki kesan dinamis, luwes, riang, gembira. Selain itu garis lengkung memiliki sifat lembut.

b. **Warna**

Warna merupakan salah satu unsur yang paling menyentuh perasaan. Arena unsur warna dapat mengungkapkan hati si pencipta.

1) Biru

Makna simbolis dari warna biru adalah mencerminkan kepercayaan, keyakinan, kebijaksanaan, lembut, ikhlas (Swasty, 2017: 38)

2) Merah

Menurut Zanifah (2015: 8) warna merah mempunyai makna simbol dari gairah, enerjik, semangat, percaya diri. Sedangkan Swasty (2017: 38) menyatakan makna simbolis dari warna merah adalah energi, cinta, tekad, keinginan, tantangan dan pengorbanan.

3) Silver

Warna silver menggambarkan kemegahan, selain itu warna silver atau perak menyimbolkan intelektualitas dan teknologi yang tinggi.

4) Emas

Warna emas menggambarkan kemewahan dan kemegahan karena warna emas sering dipakai oleh para Raja atau tokoh- tokoh yang tinggi.

5) Coklat

Menurut Swasty (2017: 38), makna simbolik dari warna coklat adalah hangat, alami, tenang, bersahabat, sentosa, dan rendah hati.

6) Hitam

Zanifah (2015: 8), berpendapat bahwa warna hitam memiliki kesan canggih dan kuat. Sedangkan menurut Swasty (2017: 38), makna simbolik dari warna hitam adalah tegas, anggun, kekuasaan dan kekuatan.

c. **Ukuran**

Ukuran adalah salah satu unsur yang sangat memengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur- unsur yang dipergunakan dalam suatu rancangan adalah ukuran yang dapat menyesuaikan postur tubuh model (Bestari, 2011: 13).

d. **Tekstur**

1) Halus

Unsur halus memiliki sifat yang lembut. Kelembutan yang digambarkan disini berarti kelembutan dapat dilihat di ciri-ciri fisik maupun kelembutan hatinya.

2) Kasar

Unsur kasar memiliki sifat yang keras. Dapat diambil dari ciri fisik, maupun sifat atau watak tokoh.

3) Mengkilap

Mengkilap ialah unsur tekstur yang memiliki sifat kemewahan, licin dan glamor (Hasanah, Prabawati & Noerharyono, 2014: 88).

4) Buram

Unsur tekstur buram memiliki sifat yang sederhana dan bersahaja.

e. **Bentuk**

1) Naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam (Suhersono, 2006: 8).

2) Geometris bentuk yang memiliki bentuk yang teratur menggunakan bentuk-bentuk diagonal. Dan menggambarkan unsur teknologi.

3) Dua dimensi garis yang dihubungkan menjadi siluet di bidang datar dan tiga dimensi adalah bentuk yang memiliki bidang atau area atau permukaan *form* yang padat (Hasanah, Prabawati & Noerharyono, 2014: 86).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat

membaca desain tersebut melalui unsur- unsur visual, agar seseorang dapat mewujudkan desain busananya, unsur- unsur desain tersebut meliputi garis, warna, ukuran, tekstur, bentuk.

3. Prinsip Desain

Menurut Idayanti (2015: 24), prinsip desain adalah gabungan- gabungan elemen yang sangat menentukan bagaimana hasil desain dengan tujuan agar menjadi lebih indah dan sempurna. Sedangkan menurut Hasanah, Prabawati & Noerharyono (2014: 91), prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, bagaimana menggunakan dan menyusun unsur- unsur desain untuk menghasilkan efek tertentu. Suatu komponen yang digunakan untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik (Bestari, 2011: 17).

Prinsip desain merupakan gabungan elemen atau komponen yang digunakan untuk teknik menyusun unsur- unsur desain untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik, menarik dan untuk menghasilkan efek tertentu.

a. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Memadukan ukuran objek yang satu dengan ukuran objek yang lain agar lebih sempurna (Idayanti, 2015: 22). Menurut Hasanah, Prabawati & Noerharyono (2014: 92), proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau lebih kecil.

b. **Keseimbangan (*balance*)**

Keseimbangan adalah hubungan yang menghasilkan susunan yang menarik. menyatukan bagian yang satu dengan yang lainnya (Idayanti, 2015: 22). Menurut Hasanah, Prabawati & Noerharyono (2014: 91), keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil.

c. **Irama**

Irama adalah kesan yang menimbulkan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama diciptakan melalui pandangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau radiasi (Idayanti, 2015: 23). Hasanah, Prabawati & Noerharyono (2014: 92), berpendapat bahwa irama adalah suatu pergerakan.

d. **Aksen**

Aksen adalah pusat perhatian yang pertama kali dituju oleh mata penonton ke rancangan (Idayanti, 2015: 23).

e. **Kesatuan (*Unity*)**

Kesatuan adalah sesuatu yang menimbulkan kesan adanya keterpaduan pada rancangan di setiap unsur dan bagiannya (Idayanti, 2015: 24).

f. **Harmoni**

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide, dan adanya

keselarasan, dan kesatuan antara benda yang satu dengan benda yang dipadukan (Idayanti, 2015: 24).

Harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui susunan atau pemilihan unsur- unsur, ide-ide, dan tema (Hasanah, Prabawati & Noerharyono, 2014: 91).

Berdasarkan pendapat para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan gabungan elemen atau komponen yang digunakan untuk teknik menyusun unsur- unsur desain untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik, menarik dan untuk menghasilkan efek tertentu yang meliputi proporsi, *balance*, irama, aksentasi, *unity*, harmoni.

E. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Kostum

Desain kostum ialah rancangan busana yang di dalam bentuk dan fungsinya, memahami dan mengetahui nilai-nilai yang berkaitan dengan topik seperti nilai filosofi, historis, etis, estetika busana (kostum)/ gerak dan nilai religi (Widjningsih, 1982: 2). Kostum memiliki beberapa fungsi yaitu membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri atas pribadi pemeran, memperlihatkan hubungan antara pemeran satu dengan yang lain., individualisasi peran, membantu gerak pelaku (Harymawan, 1988: 131-132).

Menurut Nuraini (2011) Penerapan warna dalam wayang orang memiliki nilai simbolis, sehingga dalam perwujudan keseluruhan warna pakaian juga dapat membedakan peran. Pertimbangan simbolis terhadap warna pada gilirannya mewujudkan suatu norma estetis yang harus

dipatuhi oleh para seniman wayang orang. Namun demikian macam- macam warna yang ada tidak seluruhnya dipakai. Di dalam pemakaian tata warna tersebut didasarkan pada warna- warna yang kuat atau dominan dengan kombinasi warna- warna lain yang selaras, adapun warna- warna yang berkarakter yaitu :

- a. Merah: adalah simbol pemberani, sombong, pemaarah, tinggi hati, dan jahat, yang pada penokohan dalam cerita ramayana salah satu contoh diperankan oleh Rahwana, bPutih : adalah simbol kesucian, berhati muda, suka berkelakar, setia, pembela kebenaran.
- b. Hitam: adalah simbol kebijaksanaan, tegas, pemberani, setia, pendiam, rendah hati, dan kematangan.
- c. Biru: adalah simbol kelicikan, dan selalu ragu- ragu.
- d. Merah madu: adalah simbol dari seorang pemikir, pemberani, setia, dan pemaaf.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan busana yang dikenakan oleh pemain tokoh tertentu yang di fungsikan untuk membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri atas pribadi pemeran, memperlihatkan hubungan antara pemeran satu dengan yang lain, individualisasi peran, serta membantu gerak pelaku.

2. Asesoris

Asesoris berasal dari bahasa inggris yang artinya hiasan. Asesoris menurut Ediarti (2014: 8) adalah barang tambahan, alat ekstra, atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana, yang merupakan bagian tambahan. Sedangkan menurut Harymawan (1998: 129), asesoris adalah bagian yang melengkapi kostum demi efek dekoratif, mendukung

karakter yang ditampilkan, dan untuk mendukung peran yang di lakukan pemain.

Berdasarkan beberapa pendapat para pakar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa asesoris adalah suatu bagian kostum yang digunakan untuk tambahan dekorasi kostum agar mendapatkan kesan estetika, efek dekoratif, dengan menyesuaikan karakter dan karakteristik pemain untuk dapat mendukung peran yang dimainkan asesoris dapat berupa bagian yang ditempel pada kostum ataupun barang yang dapat digunakan seperti anting, gelang, kalung dan sebagainya.

3. Lurik

Menurut Ediarti (2014: 168), lurik adalah kain bermotif garis-garis kecil yang menjadi pakaian khas warga pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa. Lurik adalah bahan dasar untuk pembuatan surjan. Dan pada perkembangan jaman yang modern ini, lurik mendapat sentuhan warna-warna baru sehingga lebih diaplikasikan pada karya yang beragam. Lurik adalah merupakan salah satu karya tenun. Kain tenun lurik yang dikenal sebagai hasil tradisional masyarakat Jawa, mempunyai bermacam macam corak yang indah. Lurik dikenal dengan garis-garis lurus panjang (Sudrajat: 2017).

Menurut Asti Musman (2015: 13), lurik adalah kain tenunan yang berhias garis-garis membujur, melintang atau kombinasi antara keduanya. Kain lurik biasanya di tenun menggunakan alat tenun tradisional yaitu tenun gendhong. Lurik merupakan salah satu kain tenun yang bermotif sederhana

dalam corak pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis horizontal namun sarat akan pesan dan budaya (Aksa Musman, 2015: 25-24).

Berdasarkan kajian di atas maka lurik merupakan motif berupa garis-garis horizontal. Dan kain lurik merupakan kain yang ditunen dengan alat tenun tradisional yang bermotif atau bercorak garis-garis lurus yang sarat akan makna pesan dan budaya. Kain tenun lurik berasal dari Jawa yang dipakai para abdi dalem dan prajurit di keraton Yogyakarta. Dan seiring perkembangan jaman kain lurik dapat di jadikan bermacam-macam karya. Terdapat berbagai macam motif kain lurik seperti corak sapit urang, corak telu pat, dan corak lainnya yang telah dimodifikasi.

F. Tata Rias Wajah

Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan tugas rias adalah untuk memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada pemain hingga terbentuk dunia panggung dengan suasana yang kena dan wajar. Memiliki fungsi untuk mengubah secara alamiah tubuh manusia, mengatasi efek tata lampu, membuat peranan (Harymawan, 1988: 140).

Tata rias secara umum dapat di artikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater memiliki arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh (Eko Santoso, 2008: 273). Tata rias wajah adalah ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri dengan cara menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna dengan warna-warna redup dan

menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna dengan warna-warna terang (Direktorat Pendidikan Masyarakat, 1979: 123).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah seni menggunakan bahan- bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah di suatu peranan, tugas rias adalah untuk memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan- perubahan pada penggunaanya agar menjadi lebih sempurna dengan cara menyamarkan bagian- bagian wajah yang kurang sempurna dengan warna-warna redup dan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna dengan warna-warna terang.

1. Tata Rias Wajah Panggung

Tata Rias Panggung atau *stage make-up* adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung. Sesuai peran dalam pertunjukan, *stage make-up* bisa dibedakan atas rias wajah karakter, *fantasy*, horor, komedi, teater, ras, dan lainnya. Rias wajah karakter membantu para pemeran berakting, dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan dimainkan (Nini Thowok: 2012). Rias wajah karakter sering kali dipergunakan untuk pertunjukan teater, *photo session*, televisi, *film*, dan acara pementasan baik *on air* maupun *off air*. Tata rias panggung cenderung mempertebal garis garis wajah agar tampak jelas dilihat oleh penonton yang berjarak jauh (Hersapandi *-et all*, 2015: 90).

Harymawan (1988: 141), menyatakan bahwa rias untuk panggung atau teater memiliki beberapa pertimbangan untuk keperluan teater antara lain

jarak antara M3 dan M4, bentuk dan ukuran anatomi peranan, dan sistem *lighting* pentas.

Sedangkan menurut rias yang digunakan dalam seni pertunjukan bentuknya berbeda- beda sesuai dengan kebutuhan pertunjukan tersebut yang diharapkan lewat perubahan wajah maka pemain akan mampu mendukung suasana peran yang dilakukan di atas pentas. seperti yang telah di ketahui bahwa tata rias adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran di atas panggung. Melalui tata rias maka hilanglah watak pemeran yang asli berubah pada watak baru seperti yang ditentukan oleh ceritanya. (Nuraini: 2011). Adapun manfaat seni tata rias dalam pertunjukan wayang orang yaitu:

- a. Mengubah wajah manusia dari yang wajar menjadi tokoh lakon seperti yang di perlukan, dengan cara yang cepat.
- b. Mengatasi efek tata cahaya yang kuat.
- c. Menguatkan karakter yang terjalin dalam cerita.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah riasan untuk menampilkan watak tertentu agar watak asli tidak terlihat bagi seorang pemeran di panggung yang disesuaikan peranan dengan cara cenderung mempertebal garis garis wajah agar tampak jelas dilihat oleh penonton yang berjarak jauh.

2. Tata Rias Wajah Karakter

Seni rias memiliki fungsi untuk melukiskan ekspresi wajah pemeran Satoto Soediro (2012: 17). Tata rias karakter melukis dan mengerjakan wajah sesuai dengan peranan (Harymawan, 1988: 140). Menurut Nini Thowok (2012), ada dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah karakter

yaitu menganalisa gambaran watak yang diinginkan, dan mewujudkan gambaran watak tersebut. *Make Up* 3 dimensi merupakan tata rias karakter yang mengubah wajah bentuk orang secara keseluruhan atau sebagian dengan menggunakan bahan tambahan yang dioleskan atau ditempelkan pada bagian wajah sehingga dapat dilihat dari beberapa pandang. *Make up* kini merupakan bentuk tatanan rias wajah 3 dimensi yang gradiasi tiap- tiap lekukannya dan tonjolannya dapat diraba dengan jelas sehingga hasilnya dapat dilihat dari depan, samping, atau atas. Riasan ini biasanya digunakan untuk merias karakter hewan atau badut. *Lateks* adalah bahan olahan untuk membuat tata rias tambahan 3 dimensi berasal dari getah pohon karet (Paningkiran, 2013: 94). Sedangkan menurut Chorson (1975: 138- 144), berpendapat teknik *make up* karakter tiga dimensi mempunyai beberapa teknik penggunaan *lateks* yaitu *lateks* dan tisu, kemudian *lateks*, kapas dan *spirit gum*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tata rias karakter prostetik adalah tata rias dimana mengikuti bentuk atau wujud hewan tertentu dengan cara menganalisis bentuk dari binatang tersebut lalu mewujudkannya dalam bentuk riasan. Binatang yang akan menjadi contoh pada riasan ini adalah binatang burung. Menggunakan bantuan *make up* dari bahan lateks. Lateks adalah sebuah bahan tambahan untuk *make up* karakter berbentuk seperti lem yang telah dibentuk, dicetak dan dikeringkan.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah tata pentas atau penataan pentas sehingga sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsung. Pentas ialah tempat berlangsungnya pertunjukan (Kusnadi, 2009: 11). Sedangkan menurut Palgunadi (2002: 87), pertunjukan adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Pergelaran merupakan suatu proses belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, termasuk mengembangkan ketrampilan dalam berbagai bentuk untuk memproyeksikan dirinya kepada penonton (Kemendikbud, 2013: 344). Sedangkan Haryawan (1988: 2) berpendapat, bahwa pertunjukan merupakan suatu kegiatan yang menyangkut tata pentas atau penataan pentas sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsung yang bertujuan untuk pencapaian tertentu.

Drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* di hadapan penonton (*audience*). Menurut Martono (2010: 1), panggung adalah suatu tempat pertunjukan yang sengaja dipersiapkan bersama fasilitas perlengkapannya termasuk peralatan pencahayaannya. *Proscenium* adalah bagian pentas yang berada di depan tirai dan menonjol ke depan. Istilah *proscenium* sebenarnya lebih tepat di gunakan untuk bingkai pentas, sedangkan untuk bagian lantai pentas ini dipakai istilah apron (Haryawan, 1986: 99).

Padmodarmaya (1988: 105), menyatakan bahwa panggung *proscenium* adalah sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding

proscenium antara panggung dan auditoriumnya. Dan pada dinding *proscenium* tersebut terdapat pelengkung *proscenium* lubang. Dan panggung *proscenium* merupakan panggung yang memiliki satu arah pandangan. Ruangan panggung *proscenium* terdapat lima bagian yang terdiri dari bagian depan, tengah, belakang, kanan dan kiri atau biasa disebut *down stage*, *dead center*, *up stage*, *right stage*, dan *leftstage* (Hersapandi, -et all, 2015: 86- 87). Sedangkan menurut Baihaqi (2017: 267) panggung *proscenium* disebut juga sebagai panggung berbingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkungan *proscenium*.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan panggung *proscenium* merupakan panggung yang memiliki lengkungan yang dikemas dengan memberi bingkai pada panggung sehingga terdapat terlihat oleh penonton pada satu titik. Dan disebut juga sebagai panggung berbingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkungan *proscenium*.

2. Tata Cahaya

Tata cahaya adalah suatu desain pencahayaan yang berfungsi sebagai alat penerangan dan pembangun susunan adegan. Tata cahaya yang digunakan ialah tata cahaya yang bersifat umum, *special light*, atau teknik lampu khusus dengan memakai lampu *presnell spotlight*, dan *ellipsodial spotlight* (Hersapandi, -et all, 2015: 91).

Menurut Harymawan (1986: 73-74), tata pencahayaan memiliki tujuan untuk menerangi atau menyinari pelaku dan tempat tempat khusus

yang harus ditonjolkan, menciptakan suasanaalam seperti yang dikisahkan dalam cerita. Efek sinar yang paling mengesankan adalah kontras gelap-terang. Sedangkan menurut Eko Santoso (2013), tata cahaya adalah penataan lampu yang digunakan untuk dipanggung yang secara mendasar dikategorikan menjadi dua yaitu *flood* dan *spot*. *Flood* memiliki cahaya dengan sinar yang menyebar dan *spot* memiliki sinar yang mengarah atau membentuk bulatan cahaya.

Menurut Padmodarmaya (1988: 118), tata cahaya merupakan unsur yang sangat penting dan menjadi unsur utama dalam penataan panggung dengan mempertimbangkan warna, cahaya terang dan gelap, lampu sangat kuat membantu menyusun nada, massa, garis garis dan elemen adegan dengan demikian dapat menimbulkan nilai dramatik dalam sebuah pertunjukan.

Berdasarkan beberapa pendapat para pakar diatas maka dapat ditarik kesimpulan tata cahaya merupakan unsur yang sangat penting pada sebuah pertunjukan. Terdapat daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerintahkan untuk perhatian, menentukan emosi (*mood*), memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi. “kekuatan” cahaya bisa untuk melukis bagi pelukis, menciptakan akting bagi aktor, dan berkarya bagi sutradara dan penulis naskah.