

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 1357), sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis adalah ringkasan dan abstraksi. Sedangkan menurut Haryanta (2012: 251), sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu ringkasan dan abstraksi. Adapun menurut Rosidi (2009: 52), sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah gambaran serta ringkasan dari sebuah cerita agar mempermudah pembaca memperoleh gambaran yang menyeluruh dan mendasar mengenai isi tulisan tersebut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Widarwati (2000: 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Sedangkan menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Adapun menurut Triyanto (2012: 34),

sumber ide sebagai sarana terwujudnya bentuk desain, asesoris. Melalui sumber ide, bentuk yang ingin dibuat menjadi mudah direalisasikan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu hal yang berwujud maupun tidak berwujud yang dapat dijadikan sebagai sumber penciptaan dalam suatu karya. Sumber ide untuk mewujudkan tata rias karakter dan kostum tokoh Gareng adalah Wayang kulit purwa tokoh Gareng. 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 Ramayana.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto (2012 : 46), pengembangan sumber ide merupakan bentuk kemampuan mengubah atau mengolah gubahan-gubahan baru yang lebih memberikan variasi alternatif desain, cara pengembangannya yaitu sebagai berikut:

a. *Stilisasi*

Menurut Rosari (2013: 225), *stilisasi* adalah merubah dari bentuk alamiah menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan. Kata lain dari *stilisasi* adalah *penggayaan*. Sedangkan menurut Sulisty (2018: 33), *stilisasi* merupakan pembuatan ragam hias dengan cara melakukan gubahan atau mengubah bentuk tertentu, tetapi tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah distilisasi.

Adapun menurut Kartika (2017: 39), *stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang di gambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *stilisasi* merupakan cara pengayaan suatu objek menjadi sebuah karya baru yang artistik sesuai dengan keinginan.

b. *Distorsi*

Menurut Rosari (2013: 46), *distorsi* adalah penyimpangan dari bentuk alami. Sedangkan menurut Kartika (2017: 39), *distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *distorsi* merupakan penyimpangan dari bentuk yang sudah ada untuk mencapai wujud-wujud tertentu.

c. *Transformasi*

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

d. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada intepretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek

dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Rosari (2013: 70), desain adalah proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru, desain digunakan untuk penyebutan hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal atau berbentuk objek nyata. Sedangkan menurut Bestari (2011: 4), desain adalah rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Adapun menurut Suhersono (2006: 8), desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu perencanaan yang dapat dituangkan melalui gambar yang dibuat berdasarkan garis, bentuk, warna dan tekstur.

2. Unsur-unsur Desain

Menurut Idayanti (2015: 12), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Sedangkan menurut Bestari (2011: 11), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk

mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah kombinasi antara garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna untuk mendapatkan hasil dalam pembuatan suatu desain hingga mudah di pahami. Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Idayanti (2015: 13), garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda buatan. Sedangkan menurut Bestari (2011: 11), garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding dan papan. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain, ada 2 jenis garis besar dalam pembuatan macam-macam garis, yaitu:

- 1) 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 bersudut. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh, dan keras. Namun dengan adanya sifat garis dapat berubah, misalnya garis

lurus tegak memberikan kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberikan kesan tenang, dan lain sebagainya.

- 2) Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung berwatak dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.
- b. Arah 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 merancang benda dengan tujuan tertentu.
- c. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang 2 dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk 3 dimensi atau *form*. Jadi bentuk 2 dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan bentuk 3 dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.
- d. Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan dan keserasian.

- e. Tekstur merupakan keadaan pada permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba, dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.
- f. *Value* adalah nilai gelap dan terang benda. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.
- g. Warna merupakan unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Warna juga dapat mengungkapka suasana atau karakter yang dibuat. Sedangkan menurut Zanifah (2015: 3). Warna merupakan salah satu unsur yang paling menonjol dalam desain *fashion*. Warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Warna-warna yang digunakan dalam pembuatan tokoh Gareng yaitu warna merah yang memiliki arti energi, kekuatan, kekuasaan, cinta, tekad, berani dan pengorbanan. Arti warna menurut Swasty (2017: 38), warna hitam

memiliki arti kekuatan, kekuasaan, tegas, dan keanggunan. Warna biru memiliki arti kebijaksanaan, cerdas, lembut dan percaya. Dan warna silver yang memiliki kesan *glamour*.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur desain yang paling menonjol diantara yang lainnya. Warna dapat memberikan efek bagi tokoh yang dibawakan.

3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain adalah unsur yang digunakan untuk menciptakan desain yang lebih baik dan menarik, maka perlu diketahui tentang prinsip desain yaitu:

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian-bagian yang lainnya untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik dan membandingkan ukuran suatu objek yang satu dengan yang lain agar tercipta suatu perpaduan yang proporsional.

c. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah susuna yang menarik antar bagian dalam suatu desain. Ada 2 keseimbangan dalam desain yaitu keseimbangan simetris yang memiliki daya tarik yang sama, dan

keseimbangan asimetris yang diciptakan untuk menyusun suatu objek yang tidak sama namun tetap memiliki nilai keindahan.

d. Irama

Irama adalah 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 lainnya.

e. Aksien/*center of interest*

Aksien merupakan suatu pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada suatu objek tertentu, pada penempatan pembuatan aksien maka ada yang perlu diperhatikan yaitu: apa yang akan dijadikan aksien, bagaimana menciptakan aksien, berapa banyak aksien yang dibutuhkan, dan dimana aksien akan ditempatkan.

f. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan perpaduan tiap unturnya, hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

D. Kostum dan Asesoris Pendukung

1. Kostum

Menurut Rosari (2013: 113), kostum adalah segala pakaian perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas. Sedangkan menurut Sulistyono (2018: 269), kostum adalah segala sesuatu yang berhubungan

dengan pakaian dan perlengkapannya dikenakan oleh pemain dalam suatu pertunjukkan. Adapun menurut Setiawati (2007: 52), kostum adalah tata pakaian yang membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kostum adalah pakaian yang digunakan dalam suatu kegiatan yang dipadukan dengan riasan untuk memperkuat karakter tokoh yang dibawakan.

2. Fungsi Kostum

Menurut Rosari (2013: 113), kostum berfungsi untuk menghidupkan karakter aktor, membedakan seorang aktor dengan aktor lain, memberi fasilitas dan membantu gerak aktor. Sedangkan menurut Sahid (2016: 106), kostum berfungsi sebagai identifikasi diri, dengan demikian kostum dapat menginformasikan kepada orang lain secara relatif dan menyeluruh tentang peran yang dimainkan oleh pemakainya.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi kostum adalah sebagai alat identifikasi diri untuk membedakan peran dimainkan oleh pemakainya.

3. Lurik

Menurut Puspita (2009: 8), kain lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya. Sedangkan menurut Rosinta (2015: 5), lurik adalah garis-garis atau

lajur yang merupakan lambang kesederhanaan. Menurut (Musman, 2015: 12), lurik yang berasal dari kata rik yang artinya garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakaiannya.

Lurik yang digunakan dalam pembuatan kostum tokoh Gareng memiliki corak motif *kluwung* atau *klowong*. Menurut Djoemena (2000: 54), motif *kluwung* ini dalam bahasa Indonesia memiliki arti pelangi. Pelangi dianggap sebagai sebuah keajaiban alam dari ciptaan serta tanda kebesaran Tuhan Maha Pencipta.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kain lurik adalah kain yang memiliki motif garis yang merupakan corak favorit sepanjang masa yang sarat akan makna dan dalam pembuatannya menggunakan cara tradisional.

4. Asesoris

Menurut Ediarti (2014: 8), asesoris adalah barang tambahan, alat ekstra, atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana yang merupakan bagian tambahan. Sedangkan menurut Febriana (2019: 8), asesoris merupakan alat atau barang yang ditambahkan pada kostum. Dan menurut Astono (2006: 58), asesoris adalah perlengkapan busana seperti giwang, kalung, gelang, cundhuk, dan jungkat yang digunakan untuk menambah keindahan suatu pertunjukkan tari.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa asesoris adalah benda atau perhiasan tambahan yang digunakan untuk menunjang penampilan agar lebih indah.

E. Tata Rias Wajah

1. Rias Wajah

Menurut Nuraini (2011: 45), tata rias wajah adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan pada wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan di hadirkan sebagai peran diatas panggung. Sedangkan menurut Rosari (2013: 269), tata rias wajah merupakan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Kemudian menurut Pratista (2008: 74), tata rias wajah digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda dalam satu filmnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa rias wajah merupakan seni mengubah wajah dengan menggunakan alat dan bahan tertentu yang dapat mengubah penampilan seseorang

2. Penggolongan Rias Wajah

a. Rias Panggung

Menurut Kusantati (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukkan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukkan tersebut. Sedangkan menurut Thowok (2012: 75), tata rias panggung adalah

tata rias yang digunakan untuk membedakan watak seseorang jika bermain dalam suatu pertunjukan *film* atau teater.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung berfungsi untuk membedakan suatu karakter dalam sebuah pertunjukan. Prinsip dalam rias panggung yang harus diperhatikan adalah memiliki warna dan bentuk yang terlihat jelas karena dilihat dari jarak yang cukup jauh.

b. Rias Wajah Karakter

Menurut Rosari (2013: 271), tata rias wajah karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Sedangkan menurut Satoto (2012: 16), rias wajah karakter adalah riasan yang dapat menggambarkan sifat dan watak tokoh, juga dapat menggambarkan tokoh peran itu berasal dari suku atau bangsa mana. Misalnya wajah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Adapun menurut Kusantati (2008: 499), tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rias wajah karakter merupakan rias wajah yang diaplikasikan sesuai umur, karakter, karakteristik, dan bentuk wajah yang disesuaikan dengan tokoh yang akan diperankan. Hal-hal yang

berkaitan dengan rias karakter tokoh Gareng yaitu dalam hal pemilihan kosmetik yang *waterproof* dan garis riasan yang terlihat jelas jika dilihat dari jarak yang cukup jauh.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Sugiyanto (2004: 187), pertunjukan merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik. Adapun menurut Tyas (2007: 208), pertunjukan dalam dunia seni pertunjukan terutama seni musik adalah mempergelarkan atau menyajikan karya seni musik di hadapan masyarakat yang menyaksikannya.

Sedangkan menurut Simatupang (2013: 33), pertunjukan adalah sebuah peristiwa dimana seorang atau sekelompok orang yang dinamakan pemain atau penyaji berperilaku dengan cara tertentu untuk tujuan ditonton oleh kelompok orang lain yang dinamakan penonton.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan adalah sebuah tontonan yang merupakan bagian tahap terakhir dari proses seni pertunjukan yang diwujudkan melalui pentas.

2. Teater Tradisi

Menurut Wibisana (2010: 1), teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai hal yang dipertunjukkan di depan banyak orang. Dengan demikian, dalam rumusan sederhana, teater adalah tontonan

yang meliputi ketoprak, ludruk, srandul, wayang wong, mandu, kentrung, reog, drama gong, makyong, gambuh, ubrug, sintren, janger, mamanda, wayang kulit, wayang golek, wayang beber, dagelan, sulap, dan acrobat.

3. Tata Panggung

Menurut Rosari (2013: 169), panggung adalah tempat berlansungnya sebuah pertunjukkan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor di tampilkan di hadapan penonton. Sedangkan menurut Sulistyio (2018: 259), tata panggung adalah keadaan panggung yang dibutuhkan untuk permainan drama. Penataan panggung merupakan gambaran tempat kejadian lakon yang penataanya disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan.

Panggung yang digunakan dalam pergelaran teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah jenis panggung *proscenium*. Menurut Rosari (2013: 170), panggung *proscenium* adalah panggung yang dibuat dimana penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*prosceniumarch*), oleh karenanya panggung ini disebut juga panggung bingkai. Bingkai di pasang di layar atau gorden inilah yang menyaksikan pertunjukkan dari satu arah. Sedangkan menurut Sulistyio (2018: 260), *proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/ pentas dengan / auditorium.

Adapun menurut Martono (2014: 48), panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau *proscenium*.

4. Tata Cahaya

Menurut Pratista (2008:75), tata cahaya adalah penciptaan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah objek. Sisi terang adalah bagian dari sebuah permukaan objek yang terkena sebuah cahaya, sedangkan bayangan adalah bagian permukaan objek yang tidak terkena cahaya. Sedangkan menurut Sahid (2016: 112), tata cahaya dalam pementasan teater adalah untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan.

Adapun menurut Fauzi dan Mulyadi (2018: 273), tata cahaya merupakan hal yang bisa memperlihatkan berbagai adegan dalam sebuah pementasan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tata cahaya merupakan salah satu bagian yang penting dalam sebuah pertunjukan, dengan adanya cahaya dapat mencuri perhatian penonton, dan menciptakan kesan tersendiri.

5. Tata Suara atau Musik

Menurut Pratista (2008: 154), musik adalah salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, serta suasana sebuah pertunjukan, musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah pertunjukan. Sedangkan menurut Fauzi dan Mulyadi

(2018: 276), kita dapat mengelompokkan musik kedalam dua kelompok besar, yakni musik tradisional dan musik non tradisional.

Adapun menurut Rosari (2013 : 271), tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukkan teater .

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa musik merupakan salah satu cabang seni yang penyampaiannya melalui suara dan digunakan oleh penciptanya untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan.