

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis adalah tulisan yang memuat latar belakang proses suatu karya seni dengan tujuan membuat penonton awam menjadi paham akan tujuan dari cerita yang hendak disajikan dihadapan mereka (Astono et al, 2007: 19). Rosidi (2009:52), menyatakan sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel, atau drama. Sinopsis menurut Sulastianto (2006: 92), sinopsis adalah pengantar atau penjelas singkat dari sebuah garapan yang berupa gagasan, jalan cerita.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan ringkasan cerita panjang yang dibuat dalam bentuk singkat.

B. Karakter dan Karakteristik

1. Karakter

Karakter adalah sifat pribadi yang relatif stabil pada diri individu yang menjadi landasan bagi penampil perilaku dalam satndar nilai dan norma yang tinggi. (Aeni, 2014: 23). Menurut Rosidatun (2018: 19) karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan perilaku yang khas pada setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Siswanto (2013: 17) menyatakan karakter merupakan kualitas moral atau mental seseorang yang menunjukkan identitasnya yang dibentuk melalui faktor lingkungan, kebiasaan dan kedisiplinan.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah perilaku seseorang yang menunjukkan pola pikir dan identitasnya yang terbentuk oleh faktor lingkungan dan kebiasaan.

2. Karakteristik

Karakteristik adalah sifat-sifat, ciri-ciri atau hal yang dimiliki seseorang seperti jenis kelamin, pendidikan, agama, umur (Supranto 2001: 49). Rasyad (2013: 12) menjelaskan bahwa karakteristik adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis secara sempurna dengan pesan-pesan dramatis. Menurut Nanda (2013: 45) karakteristik merupakan hal yang mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang berkembang secara teratur sehingga tingkah lakunya menjadi lebih konsisten dan mudah diperhatikan.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik merupakan sifat atau ciri yang dimiliki seseorang yang mengacu pada gaya hidup dan nilai-nilai yang berkembang secara teratur pada seseorang atau tokoh dalam cerita.

C. Tokoh Wibisana

Menurut Yasarusatra (2011: 56), Raden Gunawan Wibisana merupakan kesatria dari Singelapura yang memiliki tiga saudara kandung yaitu Dasamuka, Kumbakarna dan Sarpakenaka. Postur tubuhnya yang tinggi serasi dan berbadan layaknya manusia membuat Wibisana berbeda dengan saudara-saudaranya yang bertubuh raksaksa. Wibisana memiliki sifat yang jujur, selalu membela kebaikan dan kebenaran.

D. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Subagyo (2007: 21), sumber ide merupakan kristalisasi jawaban sementara berupa keinginan, harapan yang muncul dari pikiran seseorang yang berhubungan dengan pemecahan suatu masalah. Sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru (Yuliarma, 2016: 137).

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide yang berasal dari keinginan atau harapan seseorang.

2. Pengembangan sumber ide

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan proses penggayaan objek, merubah bentuk dan menyederhanakan bentuk tanpa meninggalkan karakter bentuk itu sendiri (Ana, 2014: 20). Menurut Kartika (2017: 39), stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek. Menurut Triyato stilisasi merupakan penciptaan bentuk keindahan dengan menggayaikan objek yang digambar (2011: 46).

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa stilisasi merupakan proses penggayaan suatu gambar atau benda untuk mencapai bentuk keindahan tanpa meninggalkan karakter bentuk itu sendiri.

b. Distorsi

Distorsi adalah penyimpangan bentuk dengan maksud menyederhanakan bentuk tersebut, namun hasil dari penyederhanaan bentuk masih tetap memegang bentuk asal secara keseluruhan atau dengan kata lain perwatakan bentuknya tetap (Irawan, 2013: 89). Menurut Kartika (2017: 39), distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyatakan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa distorsi merupakan penggambaran bentuk suatu gambar atau benda dengan maksud menyederhanakan bentuk tersebut.

c. Trasnformasi

Trasnformasi adalah perubahan bentuk dari bentuk asal menjadi bentuk lain dengan mengubah dimensinya, baik pengurangan elemen-elemen terhadap bentuk asal (Irawan, 2013: 84). Menurut Dharsono (2017: 39), trasformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar atau dibentuk.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa transformasi adalah perubahan bentuk asli menjadi bentuk yang lain dengan menekankan pada pencapaian karakter yang diinginkan.

d. Disformasi

Desformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan menggambarkan objek tersebut yang dianggap mewakili unsur atau karakter tersebut.

E. Desain

Ernawati et al (2008: 196), menyatakan desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti kostum, yang dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar. Desain adalah proses berpikir kreatif dengan kemampuan intelektual yang individual dengan merancang suatu karya seni yang terpakai, dengan mengindahkan fungsi, komposisi warna, tata letak, dan bentuk (Permana, 2009: 2).

Desain menurut Bahari (2014: 84), desain yang berasal dari bahasa italia *design*, yang artinya gambar yang kemudian diberi makna baru oleh Morris dan Ruskin yang berasal dari inggris yang memaknai desain sebagai *art and craft*, yaitu perpaduan antara seni dan ketrampilan.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan dasar atau gambaran dengan memperhitungkan komposisi warna, tata letak dan bentuk didalamnya.

1. Prinsip-prinsip desain

Prinsip desain merupakan proses penciptaan nilai-nilai estetik dalam proses penciptaan karya (Sunarto dan Suherman, 2017: 88). Prinsip-prinsip desain menurut Codijay (2001: 25) menyatakan bahwa prinsip desain

merupakan pedoman atau metode menggunakan dan menyusun unsur-unsur desain untuk menghasilkan efek keindahan. dalam prinsi-prinsip desain terdapat harmoni, proporsi, balance, aksen, dan kesatuan.

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan suasana objek, ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda (Ernawati et al, 2008: 211). Menurut Idayanti (2015: 24), harmoni adalah 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 bagian yang lainnya dalam suatu benda.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa harmoni merupakan prinsip desain yang menimbulkan adanya keselarasan pada suatu objek antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya.

b. Proporsi

Menurut Sunarto dan Seherman (2017: 91), proporsi adalah penciptaan suatu desain untuk menekankan hubungan satu dengan yang lainnya dalam usaha memperoleh keserasian. Ernawati et al (2008: 211) menyatakan proporsi merupakan perbandingan antar bagian yang satu dengan bagian yang lainnya yang kemudian disatukan menjadi satu bagian.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan penciptaan suatu desain yang merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan yang satunya sehingga memperoleh keserasian.

c. *Balence*

Balance atau keseimbangan merupakan prinsip penciptaan suatu desain untuk menjamin tampilan memperoleh hasil keserasian serta menyatu (sunarto dan Suherman, 2008: 89). Menurut Ernawati et al (2008: 212), balance atau keseimbangan merupakan hubungan yang menyenangkan antara bagian-bagian dalam suatu dessain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Setyobudi dll (2007: 12) menyatakan balance atau keseimbang berarti kesamaan bobot dan unsur-unsur karya secara wujud dan jumlahnya yang tak sama tapi nilainya dapat seimbang.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa balance merupakan suatu keseimbangan dalam suatu desain sehingga menghasilkan suatu karya yang seimbang.

d. Aksen

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada suatu yang penting dalam suatu rancangan (Ernawati et al, 2008: 212).

e. Kesatuan

Kesatuan atau keselarasan merupakan prinsip yang dipakai untuk menyatukan suatu seni yang berbeda, baik bentuk maupun warna dengan menyusun bentuk yang saling berdekatan (Setyobudi et al, 2007: 13). Menurut Ernawati et al (2008: 212), Kesatuan merupakan suatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kesatuan adalah suatu prinsip yang saling berdekatan dan memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

2. Unsur-unsur desain

1. Garis

Garis merupakan hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, danau, batang, pohon dan sebagainya) dan benda benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya) (Ernawati et al, 2008: 201). Garis menurut Bahari (2014: 98-99), garis adalah dimensi ukuran dan arah tertentu yang melahirkan bentuk sekaligus tekstur, nada, nuansa ruang, dan volume tertentu sehingga dapat melahirkan karakter khusus atau perwatakan dari seseorang.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan goresan dari rangkaian titik yang menjadi satu dan terarah yang menghasilkan bentuk sekaligus tekstur.

2. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (Ernawati et al, 2008: 203). Bentuk menurut setyobudi (2007: 10), bentuk adalah unsur seni yang membentuk karena ruang atau volume. Idayanti (2015: 14-15), menyatakan bentuk adalah hasil hubungan antara beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Ada beberapa jenis bentuk garis yaitu:

- a. Naturalis: bentuk yang berasal dari alam contohnya tumbuhan, hewan, dan bentuk lainnya.
- b. Geometris : bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk dan tekstur. Contohnya: segi empat, kerucut, lingkaran dan sebagainya
- c. Dekoratif : bentuk yang sudah diubah dari bentuk aslinya melalui proses stilisasi yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.
- d. Abstrak : bentuk yang tidak terikat pada apapun tetapi mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa garis yang membentuk karena adanya ruang atau volume dan memiliki beberapa jenis diantaranya naturalis, geoetris, dekoratif, serta abstrak.

3. Ukuran

Ukuran merupakan unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati et al, 2008: 204).

4. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Ernawati et al, 2008: 204). Tekstur menurut Bahari (2014: 101), tekstur merupakan kesan halus dan kasar dalam suatu permukaan karya, tekstur merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda. Setyobudi et al (2007: 11) menyatakan tekstur merupakan nilai permukaan suatu benda (halus, kasar, licin et al).

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan permukaan suatu benda yang timbul kesan halus atau kasar.

5. *Vlue* (Nada Gelap dan Terang)

Benda hanya terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan (Ernawati et al, 2008: 204). Vlue menurut Setyobudi et al (2007: 12) vlue atau gelap terangng merupakan keadaan suatu benda yang dibedakan dengan warna dan muda yang disebabkan oleh perbedaan warna atau pengaruh cahaya. Berdasarkan teori para ahli tersebut *vlue* dapat diartikan cahaya gelap terang yang membuat keadaan suatu benda berbeda warna.

6. Warna

Warna merupakan suatu unsur yang mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati et al, 2008: 205). Bahari (2014: 100-101) menyatakan merupakan gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi mata kita dengan memiliki tiga dimensi dasar yaitu hue (gelombang, nilai (value), dan intensitas (intensity)). Warna menurut Setyobudi et al (2007: 11), warna merupakan unsur yang terbauta dari pigmen atau zat warna.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan warna merupakan unsur yang mengungkapkan suasana hati atau perasaan pada tokoh.

a. Merah

Warna merah mengartikan kekuatan, kekuasaan, gairah, cinta. Warna terkuat dan paling menarik perhatian (Swasty, 2017: 38). Menurut Nugroho (2009: 36), warna merah menandakan kekuasaan, energi, kepemimpinan, dan keberanian.

b. Biru

Menurut Nugroho (2009: 37), warna biru menandakan kepercayaan, kesejukan, kedamaian harmoni, dan kebaikan.

c. Emas

Menurut Suhardi, Wisnu, et al (2014: 61) warna emas melambangkan ketentraman hidup. Menurut Fei (2018: 15),

warna emas merupakan warana yang membawakan keberuntungan dan kejayaan.

F. Kostum, Lurik dan Aksesoris

1. Kostum

Kostum adalah pakaian yang digunakan dalam suatu pagelaran dengan tujuan sebagai pendukung keadaan yang dikehendaki (Nusantara, 2004: 54). Rahmida et al (2007: 52) menyatakan kostum merupakan pakaian pendukung aktor dalam membawakan peranannya sesuai dengan tuntutan lakon. Yang bertujuan untuk mempresentasikan tema, asal usul, karakter tokoh tersebut. Menurut Sugianto et al (2005: 179), kostum merupakan pakaian yang membantu penonton atau audiens untuk menangkap ciri sebuah peran atau tokoh dan membantu memperlihatkan adanya hubungan pemain yang satu dengan peran yang lainnya.

Berdasarkan teori pada ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, kostum merupakan pakaian yang dikenakan oleh suatu aktor untuk memerankan suatu karakter dengan tujuan mempresentasikan karakter maupun karakteristik tokoh tersebut.

2. Lurik

Lurik merupakan salah satu kain yang sederhana dalam corak dan pembuatanya dengan hiasan atau lajur garis membaur namun serat akan makna oesan budaya (Aksa, 2009: 8). Menurut Rosinta (2015: 5-6), lurik berasal dari bahasa jawa yang berarti garis-garis atau lajur yang merupakan lambang kesederhanaan, sederhana dalam penampilan maupun

pembuatan namun serat dengan makna. Marias dan Riana (2016: 75), menyatakan lurik adalah kain tradisional yang bermotif garis-garis, serta melambangkan kesederhanaan baik dalam penampilan maupun pembuatan.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan kain tradisional yang bercorak atau bermotif garis-garis yang melambangkan kesederhanaan.

3. Aksesoris

Gahali (2013: 35) menyatakan aksesoris merupakan perlengkapan busana seperti giwang, kalung, gelang untuk menambah keindahan suatu pertunjukan. Menurut Tim Akasara Plus (2015: 10), aksesoris merupakan pernak-pernik yang biasanya dipakai oleh seorang wanita untuk mempercantik diri agar terlihat lebih menarik. Berdasarkan teori para ahli tersebut dapat disimpulkan aksesoris merupakan pelengkap busana pada wanita yang biasanya dipakai untuk mempercantik penampilan.

G. Tata Rias Wajah

1. Rias Karakter

Paningkiran (2013: 10) menyatakan rias karakter adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Menurut Sumadiyo (2015: 71), rias karakter adalah tata rias untuk mengubah wajah seseorang mulai dari jenis budaya bangsa, sifat

dan ciri-ciri khusus yang melekat pada suatu tokoh atau karakter tertentu yang ingin diadaptasi.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa rias karakter merupakan tata rias yang mengubah wajah dan penampilan seseorang dalam hal umur, sifat serta ciri-ciri khusus sehingga sesuai dengan tokoh yang diadaptasi dalam cerita.

2. Rias Panggung

Rias panggung adalah rias yang cenderung mempertebal garis-garis wajah agar tampak jelas dilihat oleh penonton yang berjarak jauh (Hersapandi, 2015: 90). Menurut Nugroho (2009: 54), rias panggung yaitu rias yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah. Berdasarkan teori para ahli tersebut dapat diartikan bahwa rias panggung merupakan rias yang memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah agar dapat terlihat oleh penonton pada saat diatas panggung.

3. *Face Painting*

Face painting adalah kata lain dari lukisan di wajah, bagi sebagian orang ada yang familiar dengan *face painting* yang biasanya digunakan untuk *make up* drama kolosal, musical, et al (Reawaru, 2012: 54).

H. Pagelaran

1. Pengertian Pagelaran

Teater adalah salah satu bentuk kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai unsur utama, serta disaksikan oleh banyak orang dengan media percakapan, gerak, dan laku dengan atau tanpa dekorasi. Didasarkan pada naskah tertulis dengan diiringi musik, nyanyian, dan tarian (Nusantara, 2004: 46).

Setyobudi etc (2006: 183) menyatakan teater merupakan dunia semu, semua dilakukan dengan kepurapuraan yang kemudian dipentaskan seolah-olah menjadi tokoh yang ada pada naskah. Menurut Sugianto dll (2005: 187), pagelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan atau presentasi kepada publik dengan hal-hal yang bersifat dinamis yang bertujuan sebagai bentuk informasi atau media komunikasi dan membangkitkan semangat pengunjung dengan mengambil hal-hal yang bermanfaat.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pagelaran merupakan suatu bentuk kegiatan manusia yang memperkenalkan kepada masyarakat dengan berdasar pada naskah.

2. Tema pagelaran

Tema merupakan sumber ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan fiksi yang dibuat (Hidayah, 2016: 215). Menurut Siswanto (2008: 161), tema merupakan ide yang mendasari suatu cerita, tema berperan sebagai pangkal

tolak pengarang dalam memaparkan karya yang diciptakan. Berdasarkan teori para ahli tersebut tema pagelaran adalah ide yang mendasari suatu cerita dalam pagelaran.

3. Panggung

Dalam suatu pertunjukan panggung dibedakan menjadi 3 yaitu panggung prosenium, panggung arena, dan panggung terbuka Pangung prosenium merupakan struktur keruangan dalam pertunjukan wayang orang yang dibagi menjadi lima bagian yang terdiri dari bagian depan (down stage), bagian tengah (dead stage), bagian belakang (up stage), dan bagian kanan-kiri stage (right stage dan laft stage) (Hersapandi, 2015: 86). Menurut Mediastika (2006: 93-94), panggung prosenium adalah peletakan konvensional yaitu penonton hanya melihat tampilan penyaji dari arah depan saja. Panggung arena adalah panggung yang terletak di tengah-tengah penonton, sehingga penonton dapat berada pada posisi di depan, disamping, atau bahkan dibelakang penyaji (Mediastika, 2006: 94). Panggung terbuka adalah istilah dari panggung prosenium yang memiliki area area panggung yang menjorok ke arah penonton, sehingga memungkinkan penonton bagian depan untuk menyaksikan pertunjukan dari arah samping (Mediastika, 2006: 94)

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa panggung memiliki tiga pembagian diantaranya adalah panggung prosenium panggung pertunjukan yang penontonnya hanya dapat melihat dari bagian depan, tengah dan belakang. Panggung arena panggung yang terletak

ditengah penonton dan panggung terbuka adalah panggung yang menjorok kearah penonton.

4. Tata Cahaya

Tata cahaya adalah pengaturan cahaya di panggung atau saat pengembalian adegan dalam suatu pertunjukan dan intensitas cahaya yang digunakan disesuaikan dengan keadaan yang dikehendaki (Nusantara, 2004: 138). Satoto (2012: 19) menyatakan bahwa tata cahaya merupakan media pencerminan lakon dalam melmbangkan maksudnya dan memperkuat kejiwaanya serta memberi gelap terang dan membuat keadaan dramatik. Berdasarkan teori para ahli tersebut tata cahaya dapat diartikan suatu pengaturan cahaya atau media pencerminan lakon pada suatu pertunjukan.

5. Tata Musik

Menurut Nusantara (2004: 138), tata musik ialah pengaturan pengeras suara, musik pengiring, dan suara-suara alam yang mendukung suatu adegan dalam pertunjukan. Tata musik atau suara dihadirkan untuk memperkuat dialog di atas panggung, sehingga suara yang dihasilkan menjadi lebih jernih dan jelas tanpa efek suara yang tidak diperlukan (Hersapadi, 2015: 92). Sahid (2016: 120) menyampaikan bahwa tata musik adalah musik yang dibuat oleh penata musik atau ilustrator musik dalam sebuah pementasan teater yang menunjukkan karakter tokoh diatas panggung.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata musik merupakan pengaturan suara sebagai penguat atau pendukung dialog di atas panggung.

a. Karawitan

Karawitan berperan untuk membangunkan emosi, mengiring jejer atau adegan dan mengiringi gerakan wayang (Putra et al, 2015: 5). Menurut Kridalaksana et al (2001: 76), karawitan adalah bentuk seni musik tradisional jawa yang menampilkan nada dan irama tertentu secara harmonis dengan menggunakan gamelan sebagai instrumennya. Juman (2011: 22), menyatakan karawitan merupakan sebi suara yang menggunakan laras slendro dan pelog baik suara manusia atau suara instrumen gamelan.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karawitan merupakan suatu kesenian tradisional jawa yang menghasilkan nada dan irama.