

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah film, buku, atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara *abstract*. Biasanya digunakan sebagai prolog yang bertujuan memudahkan penonton memahami secara singkat isi yang ada pada naskah. Suatu pernyataan yang singkat atau garis besar, misalnya suatu naratif atau risalah. Suatu ikhtisar tulisan ilmiah yang lazimnya dipublikasikan bersamaan dengan tulisan asli yang menjadi dasar ikhtisar tersebut. Sinopsis bukan kesimpulan karangan (Komaruddin, 2016: 242).

Sinopsis adalah ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu; ringkasan; abstraksi (Haryanta, 2012: 251). Sinopsis secara umum diartikan sebagai ringkasan suatu buku atau teks. Sinopsis dalam sastra merujuk pada ringkasan karya sastra. Sinopsis disusun berdasarkan urutan kronologis peristiwa dalam teks sehingga terlihat urutan cerita (Susanto, 2015: 807). Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan sebuah ringkasan dari sebuah buku, atau naskah pada drama teater yang menggambarkan isi secara garis besarnya saja. Sinopsis terdiri dari tiga bagian yaitu pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup.

B. Karakter dan Karakteristik

Karakter berarti tiga prinsip yang berhubungan dengan kumpulan ide-ide. Salah satu prinsip di antaranya adalah pengertian metaforikal ‘tanda’, atau ‘tanda yang memberi kesan’ pada seseorang atau sesuatu, sebuah ‘karakteristik’ atau ‘tanda khusus’. Kemudian, istilah ‘karakter’ dalam drama dan teater menjadi padanan istilah ‘tokoh’ yang berarti ‘tokoh yang berwatak’ artinya tokoh yang hidup, berjiwa atau ber-roh, bukan tokoh mati (Supanggah, Nugroho, 1994:9).

Perwujudan raut muka yang mengekspresikan watak, terdapat pada bentuk mata, hidung, mulut, warna rona muka, begitu juga pada posisi sikap wajah: yaitu sikap muka yang menunduk (*luruh*), sikap muka melihat kedepan (*longok*) dan agak menengadah (*langak*) menggambarkan watak yang berbeda (Soekarno, 2008: 2). Karakter adalah sifat, watak, dan gerak-gerik suatu tokoh yang menjadi ciri tokoh tersebut. Karakter disini adalah tokoh yang hidup bukan mati (Baihaqi: 2017: 250)

Menurut kajian yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan dengan menggambarkan tokoh yang berwatak sehingga tokoh itu hidup ketika di atas panggung dan memiliki arti dari sebuah penentuan sumber ide dari asesoris, kostum, tata rias, dan penataan rambut.

C. Sinopsis Cerita

Prabu Rahwana berhasil menculik Dewi Sinta sesampainya di Alengka Dewi Sinta ditempatkan di Taman Argasoka di bawah pengawasan Dewi Trijata dan anak buahnya. Sementara itu Raden Ramawijaya terus mencari istrinya yang hilang dan sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik Raja

Alengka bernama Prabu Rahwana. Setelah membangun perkemahan di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Anoman untuk menjadi duta, menemui Dewi Sinta di Kerajaan Alengka.

Perjalanan anoman ke Alengka penuh dengan hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Rahwana. Anoman dirayu, dan diberi hidangan buah-buahan beracun yang mengakibatkan Anoman buta. Kemudian Anoman diselamatkan oleh Simpati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Rahwana. Ia juga ditolong oleh Begawan Maenaka (Gunung), sehingga dapat sampai ke negeri Alengka.

Sampai di Alengka, Anoman memberikan cincin kepada Dewi Sinta. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta memberikan tusuk konde dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya, dengan pesan bahwa Sinta masih tetap setia pada suaminya. Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Anoman sengaja membuat dirinya ditangkap dan di bakar hidup-hidup (Prasetya: 2018)

D. Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru (Yuliarma, 2016: 125). Melalui sumber ide, bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah direalisasikan. Sumber ide dapat diperoleh dari sekeliling kita yang dapat berupa berbagai macam flora, fauna, bentuk geometris, bentuk alam, dan sebagainya (Triyanto, 2012: 34). Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang

busana dapat melihat dan mengambil obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide (Widarwati, 1996: 58)

Menurut paparan para ahli dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan ide yang diperoleh untuk menciptakan desain baru, menjadi kunci, pemandu, alur proses terciptanya karya atau produk terjaga nilai konsistensinya.

E. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide memiliki beberapa teknik, yaitu diantara lain:

1. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap konrur pada objek atau benda tersebut. Contohnya penggambaran ornamen (Kartika, 2017: 39). *Stilisasi* merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda. Pengembangan bentuk dengan teknik *stilisasi* menghasilkan berbagai bentuk desain aksesoris yang rumit, tidak sederhana dan ornamental (Triyanto, 2012:46).

2. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Misal pada penggambaran tokoh Gatutkaca pada wayang kulit purwa semua bidang disangatkan menjadi kecil dan atau mengecil (Kartika, 2017: 39). *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter (Kartika, 2012: 48).

3. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang di gambar. Pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda (Kartika, 2017: 39). Pengembangan bentuk dengan teknik *transformasi* dapat dicapai jika kita menguasai dua figur objek. Figur objek pertama adalah bentuk yang akan mendasari proses *transformasi*. Sedangkan, figur yang kedua adalah bentuk yang akan menjadi akhir *transformasi*. Dalam membuat *transformasi* membutuhkan kepekaan dalam menghasilkan perubahan yang halus (Triyanto, 2012: 49).

4. *Disformasi*

Disformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut, dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Kartika, 2017: 39). *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek atau menggambar sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan (Triyanto, 2012: 50).

F. Desain

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana yang menggunakan unsur desain dan prinsip desain, berikut adalah pengertian desain, pengertian unsur desain, dan prinsip menurut para ahli:

1. Pengertian Desain

Desain berasal dari kata bahasa Inggris '*design*' yang memiliki arti rancangan, rencana atau reka rupa. Kata '*design*' kemudian berkembang di Indonesia menjadi desain yang berarti mencipta, memikirkan dan merancang. Desain busana adalah rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana (Saputra, 2016: 1).

Desain adalah susunan unsur-unsur desain meliputi garis, bentuk, bidang, bahan, motif, warna, bahan, dan tekstur yang mengikuti prinsip desain sehingga menghasilkan karya yang bernilai estetis, fungsional, ergonomis dan ekonomis (Yuliarna, 2016: 2). Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain harus mudah dibaca atau dimengerti pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya (Idayanti, 2015: 11).

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah perencanaan, menciptakan sesuatu yang dituangkan dalam sebuah gambar. Desain tercipta melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita dan rasa. Desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, bidang,