

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis merupakan ringkasan karangan yang berupa karangan asli yang menjadi karangan yang ringkas (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 1072). Menurut Astono Sigit dkk. (2006: 23), sinopsis adalah tulisan yang memuat latar belakang proses penciptaan suatu karya seni tari, ide, gerak, dan bentuk tari yang dipilih sebagai ungkapan estetis atau keindahan. Dikemukakan pula oleh Komarudin (2018: 809), sinopsis adalah untuk mempermudah pembaca agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar mengenai isi tulisan itu.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber di atas mengenai pentingnya sinopsis dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan gambaran serta ringkasan dari isi suatu karya.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah cabang yang mampu mengatasi keterbatasan ide melalui pengembangan proses pembelajaran yang berkelanjutan dan mengembangkan untuk memacu kreativitas menuntun lebih inovatif (Manurung Laurensius, 2010: 116). Sedangkan sumber ide menurut Ahmad Subagyo

(2007: 21), ide atau gagasan adalah kristalisasi jawaban sementara berupa keinginan atau harapan yang muncul dari pikiran seseorang yang berhubungan dengan pemecahan suatu masalah. Dikemukakan juga oleh Basuki Lanawati (2004: 1), bahwa sumber ide adalah tantangan bagi perancang busana, dalam hal ini lah yang mendorong perancang busana untuk membuat dan menciptakan benduk-bentuk baru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan susuatu tantangan, dorongan dan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide baru.

2. Pengembangan Sumber Ide

Stilisasi merupakan cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap kontur pada objek atau benda tersebut (Yuliarma, 2016: 157). Menurut Ana Dwi Lavina (2006: 20), stilisasi adalah proses menggayaikan objek, merubah bentuk dan menyederhanakan bentuk tanpa meninggalkan karakter bentuk aslinya. Sedangkan menurut Kartika Sonya Dharsono (20017: 39), pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat yaitu:

- a. Teori *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek atau benda yang digambar, dengan cara menggayaikan setiap kontur pada objek atau benda.

- b. Teori *Distorsi* adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyatakan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. Teori *Transformasi* adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.
- d. Teori *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara meggambarkan objek tertentu dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Menurut penjabaran di atas stilisasi adalah pengembangan dengan cara menggayaikan, mengubah atau menyederhanakan suatu objek atau benda untuk mencapai keindahan tanpa meninggalkan karakter bentuk aslinya.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar (Indayanti, 2015: 11). Menurut Rosari W. Renati (2013: 43), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan.

Sedangkan menurut Bestari, Ghurub Afif (2011: 4), desain berasal dari bahasa Inggris *design* yang berarti gambar desain, rancangan, atau reka rupa.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer berupa gambar sebagai dasar penciptaan.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Unsur-unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna (Bestari, Ghurub Afif, 2011: 11). Unsur desain busan meliputi garis, arah, bentuk, warna, ukuran, tekstur (Saputra F. Rasty, 2016: 4-6). Adapun menurut Idayanti (2015: 12-16), unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

- a. Garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangan kepada orang lain. Ada dua jenis garis sebagai dasar 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-bentuk tersebut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan berbeda pula.

- 2) Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.
- b. Arah pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya.
- c. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dinamis. Apa bila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar. Sementara itu, bentuk tiga dimensi adalah bentuk memiliki panjang, lebar, dan tinggi.
- d. Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang dilihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.
- e. 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.
- f. *Value* benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-

bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap.

- g. Warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai varian yang banyak, yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup dan warna cemerlang.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung yang meliputi atas garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna

3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain busana meliputi kesatuan pusat perhatian, keseimbangan proporsi irama (Saputra F. Rasty, 2016: 4). Menurut Bestari, Ghurub Afif (2011: 17-18), untuk menciptakan gambar desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian dan kesatuan. Dikemukakan juga oleh Indayanti (2018: 22), bahwa sebuah desain busana yang baik, harus mengikuti prinsip-prinsip desain. Seorang desainer dalam menciptakan desain busana yang menarik dan busananya enak dikenakan sangat memperhatikan prinsip-prinsip desain. Berikut ini beberapa prinsip desain:

- a. Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan susunan yang menarik perlu

diketahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang dapat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proposisional.

- b. Keseimbangan atau sering disebut dengan “*balance*” adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan suasana yang menarik.
- c. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada satu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau gradasi.
- d. Aksen merupakan pusat perhatian yang peratama kali membawa mata pada suatu yang penting dalam suatu rancangan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menampilkan aksen adalah bahan yang akan dijadikan aksen, secara menciptakan aksen, jumlah aksen yang dibutuhkan, dan penempatan aksen.
- e. *Unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya kehidupan tiap unsurnya, hal ini tergantung bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.
- f. Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan

kesan kesesuaian antara bagian satu dengan bagian yang lain dalam satu benda.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip desain harus digunakan untuk menciptakan suatu karya yang baik yang meliputi proporsi, keseimbangan, irama, aksen, *unity* dan harmoni.

D. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Kostum adalah kolaborasi antara penata kostum, produser, sutradara (Dinata Nia 2004: 44). Sedangkan pendapat tentang kostum menurut Setiawati Rahmida, dkk. (2007: 52), membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Menurut Rosari W. Renata (2013: 113), kostum merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas. kostum memiliki beberapa fungsi di antaranya:

- a. Membantu menghidupkan karakter tokoh.
- b. Membedakan actor satu dengan yang lain.
- c. Memberi fasilitas dan membantu gerak aktor.

Dikemukakan pula oleh Edwind dan Alvin (1991: 87), bahwa syarat dari kostum panggung adalah:

- a. Membantu membangun nada dan gaya produksi.
- b. Menunjukkan periode sejarah dan di mana lokasi itu terjadi.

- c. Menunjukkan sifat karakter individu atau kelompok dalam sebuah permainan: situasi dalam kehidupan, pekerjaan mereka, kepribadian mereka.
- d. Menunjukkan hubungan antara karakter yang memisahkan karakter utama dari yang kecil, kontras satu kelompok dengan yang lain.
- e. Memenuhi kebutuhan pemain individu, sehingga memungkinkan actor atau aktris untuk bergerak bebas dalam kostum, mungkin untuk mencari atau terlibat dalam pertarungan pedang dan bila diperlukan untuk merubah dengan cepat dari satu kostum ke kostum lainnya.
- f. Konsisten terhadap produksi secara keseluruhan terutama dengan elemen visual lainnya.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian yang dapat digunakan serta mampu dipadukan dengan riasan untuk memperkuat karakter dari penggunaannya.

2. Pengertian Lurik

Lurik adalah kain tradisional motif garis-garis yang menjadi khas pakaian pria pedesaan (Maria Mahda, 2002: 75). Lurik berasal dari bahasa Jawa, *lorek* yang berarti garis-garis atau lajur, yang merupakan lambing kesederhanaan (Rosinta, 2015: 5-6). Sedangkan menurut Puspita Indra (2009: 8), kalin lurik adalah salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis memujur namun sarat akan makna pesan budayanya.

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kain lurik adalah kain tentun yang bercorak garis dan bermakna pesan budaya.

3. Pengertian Aksesoris

Aksesoris adalah perlengkapan busana seperti giwang, kalung, gelang, cundhuk dan jungkat yang digunakan untuk menambah keindahan suatu pertunjukan (Astono Sigit, dkk. 2006: 58). Aksesoris adalah pernak-pernik atau hiasan yang biasanya dipakai oleh seorang wanita untuk mempercantik diri agar terlihat lebih menarik (Tim Aksara, 2013: 10). Ada pun pendapat lain yaitu aksesoris adalah barang tambahan, alat ekstra atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana yang merupakan bagian tambahan (Renati W. Rosari, 2013: 8).

Dapat di simpulkan bahwa aksesoris adalah barang tambahan yang memiliki fungsi sebagai pelengkap dan pemanis pada busana.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias wajah adalah untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia (Nuraini Indah, 2011: 47). Menurut Prihanto Amelia (2002: 9), riasan dibentuk dari penerapan teknik sapuan juga pemilihan produk yang tepat. Sedangkan menurut Rosari W. Renati (2013: 270), tata rias adalah mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Sedangkan menurut Haryawan (1998: 140). Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik 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.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah tatarias untuk menggambarkan karakter, usia, dan penggambaran non manusia dengan teknik dan produk yang tepat.

2. Pengertian Rias Panggung

Tata rias panggung adalah rias wajah yang cenderung mempertegas atau mempertebal garis-garis wajah seperti permukaan wajah diberi bedak dan pemerah pipi lebih tebal, garis mata diperjelas, alis dibuat lebih tebal dan sebagainya (Nuraini Indah, 2011: 46). Menurut Paningkiran Halim (2013: 121), tata rias panggung adalah tata rias dengan menggunakan garis dan warna yang lebih kuat. Model dibuat secantik mungkin dengan dasar makeup lebih putih dari pada warna kulit sehingga wajah tampak lebih terang. Menurut Kusantati (2018: 487), tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Dan pendapat dari Rahman Anita (2016: 355), bahwa tata rias panggung dapat memulihkan wajah yang normal dalam warna rona dan garis-garis rautnya. Rias panggung menerapkan efek-efek yaitu mata, hidung, bibir, dan alis supaya menjadi perhatian khusus pada wajah serta penggunaan alas bedak yang kemerahan agar tidak terlihat pucat pada saat tesorot cahaya.

Tata rias ini dilihat dari jarak jauh dan dibawah sinar lampu tebal, maka kosmetik yang digunakan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata dan menimbulkan kontras serta menarik perhatian.

Menurut Thowok Nini Didik (2012: 1), 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 karakter, *fantasy*, horror, komedi, teater, ras, dan lainnya. Rias wajah karakter membantu para pemeran berakting, dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan dimainkan. Dan menurut Santoso (2008: 273), fungsi tata rias dalam teater untuk menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh dan menambahkan aspek dramatis. Menurut Kustanti (2018: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pertunjukan di atas panggung sesuai dengan pertunjukan tersebut. Hal yang harus diperhatikan dalam tata rias panggung adalah sebagai berikut:

- a. *Lighting*. Tata cahaya harus diperhitungkan agar riasan wajah tetap jelas terlihat, terutama jika menggunakan lampu redup.
- b. Jarak penonton. Rias wajah yang digunakan lebih tebal dibanding riasan sehari-hari.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias yang mempertegas garis, warna dan raut wajah model sesuai

dengan karakter yang dimainkan dengan memperhatikan *lighting* dan jarak dari penonton serta kosmetik yang di kenakan.

3. Pengertian Tata Rias Karakter

Tata rias karakter adalah mengubah penampilan penampilan seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh (Ranati W. Rosari, 2013: 271). Ada pula yang menyebutkan bahwa *make up* karakter adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya (Paringkiran Halim 2013: 121). Menurut Martono (2004: 89), tata rias karakter adalah tata rias yang dimaksudkan untuk membantu para pemain menggambarkan suatu peran watak yang akan dimainkan.

Menurut Nini Thowok (2012: 49), ada dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah karakter yaitu mengalansir 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* ini merupakan bentuk tantanan rias wajah 3 dimensi yang gradasi 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. Dan menurut Kustanti (2008: 499),

tata rias karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton.

Dari beberapa penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan seseorang menjadi sesuai dengan tokoh yang diperankannya dengan memperhatikan kosmetika, *lighting* dan titik lihat penonton.

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pagelaran adalah pementasan atau pertunjukan (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1995: 1074), Sedangkan menurut Nur Hadiat Dedi (2004: 121), pagelaran adalah pertunjukan atau tontonan yang disaksikan oleh masyarakat umum. Dan menurut Sugianto, dkk. (2005: 13), pagelaran merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik.

Dapat disimpulkan bahwa pergelaran adalah pementasan atau pertunjukan yang ditonton atau disaksikan oleh masyarakat umum.

2. Pengertian Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dan tata panggung di mana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton Rosari W. Renti (2013: 169). Ada juga pendapat lain bahwa panggung adalah tempat para aktor memeragakan lakon

drama sebagai arena pertunjukan, biasanya panggung dibuat sedikit lebih tinggi dari pada lantai (Wiyanto Asul 2002: 47). Menurut Martono (2014: 30), banyak sekali jenis panggung tetapi saat ini hanya terdapat tiga jenis panggung yang digunakan, panggung *Proscenium*, panggung *Trust*, dan panggung Arena. Adapun jenis panggung yang dipilih adalah panggung *Priscenium*, panggung ini sering juga disebut dengan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa paanggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehandak artistik dan sutradara yang ditampilkan di hadapan penonton dan biasanya dibuat agak lebih tinggi. Panggung yang kami digunakan dalam sebuah pementasan menggunakan panggung *proscenium*. Panggung *proscenium* bisa juga disebut penggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi actor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung.

3. Tata Cahaya (*lighting*)

Cahaya membentuk objek dengan menciptakan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah objek. Sisi terang adalah bagian permukaan objek yang terkena cahaya sedangkan sisi bayangan adalah bagian permukaan objek yang tidak terkena cahaya (Nuraini Indah, 2011: 75). Menurut Rosari W. Renari (2013: 122), dalam lampu panggung terdapat banyak jenis lampu. Akan tetapi, secara mendasar dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. Ada

pula pendapat yang mengatakan bahwa tata cahaya untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampakan sebagai sebuah ruangan (Sahid Nur, 2016: 115).

Dapat di simpulkan bahwa tata cahaya untuk panggung terdapat dua kategori yaitu *flood* dan *spot* yang mana cahaya membentuk objek dengan menciptakan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah objek agar panggung terlihat seperti ruangan.

4. Tata Suara Atau Musik

Menurut Rosari W. Renati (2013: 149), musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan tekstur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Dikemukakan juga bahwa musik merupakan elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa serta suasana sebuah film (Nuraini Indah, 2011: 154). Menurut Paradise Gendhis (2009: 56), gamelan Jawa memiliki nada lembut sehingga tidak memunculkan ekspresi yang meledak-ledak serta mewujudkan toleransi anter sesama.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tata suara atau musik adalah suatu hasil karya seni bunyi yang dapat memperkuat mood, nuansa serta suasana sebuah film.