

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Menurut Komaruddin, (2016:242) menjelaskan sinopsis berasal dari bahasa Yunani, Yunani, Yunani dan Yunani. Dalam arti umum, suatu pernyataan yang singkat atau garis besar, misalnya suatu naratif atau risalah. Tujuannya adalah untuk mempermudah pembicaraan agar dapat memperoleh gambaran menyeluruh dan mendasar mengenai isi tulisan itu.

Sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog dalam sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama, film dan teater panggung. Sinopsis ini dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca. Dalam penulisannya biasanya sinopsis ini dibatasi dengan jumlah halaman, misalnya 1 sampai 3 halaman saja atau seperlima dari panjang karangan aslinya, dan dalam penulisan sinopsis tidak membutuhkan gaya bahasa dan penjelasan-penjelasan yang luas, akan tetapi isi atau gagasan umum lebih diutamakan (Susanto, 2015).

Sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. Sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkas dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik novel tersebut (Nurhadi, 2006:2). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah bagian awal cerita atau ringkasan cerita, yang memudahkan pembaca membaca cerita.

2. Sayempraba

Putri Prabu Wisakarma, raja raksasa negara Kotawindu dengan permaisuri Dewi Merusupami atau Dewi Sumeru (Mahabharata), salah seorang keturunan Sanghyang Taya. Dewi Sayempraba berwajah cantik, berpenampilan halus dan sopan santun, tapi dalam hatinya terkandung sifat kejam dan senang mencelakakan orang lain. Setelah kedua orang tuanya meninggal dan istana Kotawindu dihancurkan Bathara Indra, Dewi Sayempraba tetap tinggal di bekas reruntuhan istana yang kemudian dikenal dengan nama Gowawindu, yang terletak di lereng gunung Warawendya. Selain sakti dan dapat beralih rupa menjadi apa saja yang dikehendaki, Dewi Sayempraba juga ahli aklam soal racun, dan menjadi orang kepercayaan Prabu Dasamuka/Rahwana, raja negara Alengka. Dengan mantra racunnya, Dewi Sayempraba pernah membuat buta mata Anoman dan laskar kera Gowa Kiskenda tatkala mereka tersesat masuk kawasan Gowawindu dalam perjalanan menuju negara Alengka. Kebutaan Anoman dan laskar keranya dapat disembuhkan kembali oleh Garuda Sempati yang memiliki mantra penawar racun ajaran Resi Rawatmaja. (Lilih Prilian Ari Pranowo, 2011: 243).

3. Naga

Naga adalah lambang dari khaisar atau energi yang. Naga adalah penjaga kekayaan dan kekuasaan. Naga adalah sebuah shio karma, dan mereka lahir pada tahun naga. Kepribadiannya yang bangga diri, ningrat, eksentrik, egois dan terus terang, membuat naga akan mencapai tujuan dan cita-citanya (Damian Sharp, 2005:39).

Hewan naga kerap anda dengar kisah – kisah legenda kunonya dan ribuan lukisan yang menggambarkan tentang kemasyuran dari salah satu hewan suci bagi orang China dan beberapa orang dari pulau Bali. Berdasarkan fakta nyata tersebut, anda bisa mengetahui gambaran rinci tentang hewan naga adalah makhluk cantik yang elegan dan dapat terbang setinggi langit, bertubuh menyerupai ular namun memiliki empat pasang kaki, bersayap, bertanduk dan pada waktu – waktu tertentu bisa mengeluarkan api dari mulutnya (Kompasiana, 2015).

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan dari Naga adalah hewan legenda yang menjaga kekayaan dan kekuasaan, yang mempunyai kepribadian yang bangga diri, ningrat, eksentrik, egois dan terus terang.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 2000:58).

Sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk desain aksesoris. Melalui sumber ide bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah direalisasikan (Triyanto, 2012:24).

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan.

2. Pengembangan sumber ide

Triyanto (2012:24), Pengembangan sumber ide merupakan bentuk kemampuan mengubah atau mengolah objek menjadi gubahan-gubahan baru

yang lebih memberikan variasi alternatif desain. Pengembangan sumber ide terdiri dari 4 jenis yaitu Stilisasi, Distorsi, Transformasi, Disformasi:

a. stilisasi

Merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b. distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud figur objek lain ke objek yang digambar.

d. disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara menggambarkan sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan.

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan dari 4 pengembangan sumber ide adalah metode penggambaran membentuk keindahan, penggambaran bentuk yang menekankan pada karakter, penggambaran yang memindahkan wujud figur objek lain ke objek yang digambar.

C. Desain

1. Pengertian desain

Desain merupakan kata baru peng-Indonesiaan dari kata *design*. Istilah ini merupakan pengilmuan kata merancang yang penggunaannya dinilai tertentu umum dan kurang memadai aspek keilmuan secara formal (Agus Sachari & Yan Yan Sunarya, 1999:1). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Sri Widarwati, 2000:2)

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 di tuangkan diatas kertas berwujud gambar (Idayanti, 2015:11)

Berdasarkan teori yang telah di paparkan oleh para ahli akan dapat disimpulkan bahwa desain adalah penyusunan garis, bentuk, warna, figur dan dapat menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

2. Unsur- unsur desain

Unsur-unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut (Idayati, 2015:12). Unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 2000:7) Unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain (Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, Muchamad Noerharanto, 2011:97).

Berdasarkan teori yang telah di paparkan oleh para ahli akan dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan

a. Garis

Garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rencananya kepada orang lain (Idayati, 2015: 13).

Garis adalah kepanjangan dari satu tanda atau titik, garis adalah hubungan dari dua titik atau efek yang dibuat dari garis tepi atau suatu objek, garis adalah petunjuk yang mengikuti arah yang membagi bidang menjadi beberapa bagian, garis adalah dua buah titik yang di hubungkan (Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, Muchamad Noerharanto, 2011:85). Macam-macam dan sifat garis yaitu:

- 1) Garis vertikal: bersifat wibawa, kuat, kokoh; pengaruhnya meninggikan, langsing, dan seimbang.
- 2) Garis diagonal: bersifat bergerak, dinamis, pindah; pengaruhnya lincah, lembut, gembira.
- 3) Garis lurus: bersifat kaku, keras, langsing
- 4) Garis Zig zag: tajam, maskulin, keras.

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa garis adalah hubungan dari dua titik atau efek yang dibuat dari garis tepi atau suatu objek.

b. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dinamis. Apa bila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi (Idayati, 2015:14).

Macam-macam bentuk, yaitu:

- 1) Bentuk Dua Dimensi adalah bidang dasar berdimensi dua yang dibatasi oleh garis, garis yang dihubungkan menjadi siluet atau garis luar dari bidang datar, apabila ditarik garis dari satu titik ke arah lain kemudian kembali dengan arah berbeda bentuk semula maka terjadilah bentuk.
- 2) Bentuk Tiga Dimensi yaitu bidang atau arah berdimensi tiga, dibatasi oleh area lubang atau permukaan form berpadat (Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, Muchamad Noerharanto, 2011:14).

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa bentuk hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dinamis.

c. Warna

Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang paling menyentuh perasaan. Dengan unsur warna, para seniman dapat mempertegas kesan dan menambah daya pikat hasil karyanya. (Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, Muchamad Noerharanto, 2011:87).

Menurut (Idayati, 2015: 16) 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 variasi yang sangat banyak.

Macam-macam warna:

1) Warna primer

Warna primer disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran. Warna primer terdiri dari merah, kuning, biru.

2) Warna Sekunder

Hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari orange, hijau, dan ungu.

3) Warna Intermediet

Dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan warna primer dengan perbandingan 1:2.

4) Warna Tertier

Warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, dan tertier kuning.

5) Warna Kwarter

Warna yang dihasilkan oleh percampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga, yaitu kwartier hijau, kwarter, orange, dan kwarter ungu.

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa warna adalah unsur desain yang menjadikan suatu benda dapat dilihat.

3. Prinsip-prinsi Desain

Menurut (Hery Suhersono, 2006) Prinsip desain sangat terkait erat dengan “alam” karena fariasi bentuk alam berdasarkan aturan-aturan dan prinsip yang

pasti, keindahan dan berbagai bentuk multi-komplek ada pada alam. Sehingga prinsip-prinsip ini menjadi amat penting. Dengan memahami fungsi atau penggunaannya, kita dapat membuat desain yang lebih baik. Prinsip-prinsip desain itu adalah: pengulangan, selang-seling dan radiasi.

Prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip desain ini dapat juga diumpamakan sebagai suatu resep. (Uswatun Hasanah, Melly Prabawati, Muchamad Noerharanto, 2011).

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai paduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000:15)

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu.

D. Kostum dan Aksesoris

1. Pengertian Kostum

Kostum ialah pakaian tubuh yang kelihatan oleh penonton (RMA. Harymawan, 1988:129). Menurut (Rahmida Setiawan, Elindra Yetti, 2007:52) kostum seperti halnya rias, tata pakaian membantu aktor membawakan peranannya sesuai dengan tuntutan lakon. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi sipemakai (Ernawati, 2008:24). Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa kostum adalah pakaian tubuh

yang kelihatan, dan suatu yang dipakai dari kepala sampai ujung kaki yang memberikan kenyamanan.

2. Pengertian Aksesoris

Aksesoris adalah perlengkapan dari busana. Pemakaian aksesoris gelang dan kalung tentunya akan menyesuaikan dengan busana yang dikenakan (N. Riantiarno, 2011:176). Aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan sipemakai seperti cincin, kalung, leontin, brosa dan lain sebagainya (Ernawati, 2008:24)

Aksesoris dapat diartikan sebagai barang atau benda tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap busana, berupa benda-benda yang digunakan seseorang dalam menunjukkan keserasian, keindahan, dan kesempurnaan penampilan dan dapat memberikan nilai plus bagi pemakainya (Ida Prihantina, 2015:51)

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa aksesoris adalah sifatnya hanya untuk menambah keindahan.

3. Lurik

Menurut (Indra Puspita, 2009) kain lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun serat akan makna budayanya. Lurik sesungguhnya sudah ada sejak jaman Majapahit dan merupakan salah satu citra tradisional jawa yang tidak akan tenggelam ditelan kemajuan jaman. Lurik adalah kain dengan motif bergaris-garis kecil yang secara tradisional menjadi pakaian khas warga pria pedesaan dikalangan suku jawa (Ediarti, 2014:168).

Dalam bahasa jawa kuno *lorek* berarti lajur atau garis, belang dan dapat berarti juga corak. Maka dapat dipahami mengapa di Jawa Tengah dan Jawa Timur kain tenun bercorak lajur atau lajuran dan belang-belang, akhirnya dinamakan kain lurik (Nian S. Djoemena, 2000:31).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kain lurik adalah kain dengan motif bergaris-garis kecil, pembuatan kain lurik dengan cara ditenun.

E. Tata rias wajah

1. Tata Rias

Salah satu sarana pertunjukan dalam sebuah pertunjukan, baik itu untuk seni fashion show, seni drama, seni tari, ketoprak maupun pada pertunjukan wayang orang (Indah Nuraini, 2011:45).

Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon. Fungsi pokok dari tata rias adalah mengubah watak seseorang, baik dari segi fisik, psikis, dan sosial. Fungsi bantuan rias adalah untuk memberikan tekanan pada peranan. Jika rias menuntut berperan sebagai fungsi pokok maka berarti merubah dari aktor kedalam peranan yang lain dari dirinya sendiri (Rahmida Setiawan, Elindra Yetti, 2007:51)

Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah (Herni Kusantati, 2008: 487).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik wajah.

2. Tata Rias Karakter

Tata rias karakter bertujuan memperjelas karakter pemain. Misalnya menjadi tua, jelek, penuh kriptur. Lebih dari itu, rias karakter dapat juga mengubah wajah seseorang menjadi buruk seperti film *Mission Impossible*. Wajah bisa berubah-ubah, dicetak, digambar, atau bahkan dibuat seperti binatang. Tergantung dari sasaran apa yang akan di buat (N. Riantiarno, 2011:167)

Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh (Eko Santoso, 2008:277)

Tata rias karakter adalah mengungkapkan gambaran watak yang diperankan oleh seseorang aktor atau pemain. Untuk itu riasan wajah yang dibutuhkan adalah bagaimana mengubah penampilan wajah asli pemain menjadi sebuah karakter yang diinginkan (Pipih Siti, 2012:15)

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa rias karakter adalah memperjelas, merubah penampilan seseorang dalam hal umur, menggambarkan watak yang diperankan oleh seseorang aktor atau pemain.

3. Penataan rambut

Penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai etika yang berlaku. Oleh karena itu merupakan tahap terakhir maka penataan

rambut menempati kedudukan tertentu yang akan menentukan berhasil tidaknya tujuan yang hendak dicapai dari serangkaian penataan rambut secara keseluruhan (Endang Bariqina, 2001:105).

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi penataan rambut di daerah ubun-ubun. Pola penataan puncakselain digunakan sebagai penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah dan leher, juga akan melindungi penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan (Rostamalis, 2008: 183)

Penataan rambut merupakan suatu penataan rambut yang mempunyai tema. Penataan rambut dibentuk atau ditata sedemikian rupa, sehingga hasilnya menampilkan suatu bentuk penataan rambut, yang sesuai dengan tema (Ida Prihantina, 2015:41)

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa penataan rambut merupakan suatu penataan rambut yang mempunyai tema.

4. *Nail Art*

Nail art dan *Nail Extension* adalah tidak bisa dibandingkan karena keduanya menggunakan teknik yang berbeda. *Nail Art* adalah seni melukis kuku, sedangkan *Nail Extension* adalah teknik penyambungan kuku agar kuku lebih panjang (Nathalia Karakhati R, :5)

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa *nail art* seni melukis kuku dan menghias kuku.

5. *Body painting*

Body painting seni merias tubuh yang menorehkan cat-cat warna berbahan dasar air ke kulit tubuh ini, lebih di kenal di komunitas malam (Nyoman rediasi, 2015:53). *Body painting* merupakan sebuah media seni lukis yang unik sekaligus seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya dengan menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk stik atau krim, dengan berbagai warna dasar dan warna sekunder, antara lain hitam, putih, merah, kuning, biru, dan sebagainya (Ida Prihantina, 2015:58)

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa *body painting* adalah seni melukis badan atau tubuh dengan menggunakan cat dan air yang khusus untuk tubuh.

F. **Pergelaran**

1. Pengertian pertunjukan

Pergelaran mengandung arti bahwa hal yang diperunjukkan bersifat dinamis atau ada pergerakan (Tim Abdi Guru, 2007:152). Pertunjukan merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik (Rahmada Setiawati, 2006:187).

2. Tata panggung (*stage*)

Desain panggung adalah elemen artistik yang stage presence-nya paling besar dalam sebuah pertunjukan (Nurul P. Susantono, 2016:51). Bentuk panggung prosenium pentas yang menggunakan bentuk prosenium, biasanya juga menggunakan ketinggian atau panggung, sehingga lebih tepat kalau dikatakan panggung prosenium (Pramana Padmodramaya, 1988:60).

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung (Eko Santoso, 2008:389).

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa panggung adalah tempat untuk aktor atau artis atau *talent* melakukan pertunjukan, engan menggunakan panggung *proscenium*.

3. Pencahayaan (*Lighting*)

Lighting Merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktik membuat desain pencahayaan panggung (Hendro Martono, 2009:1). Penggunaan lampu untuk membuat bagian-bagian pentas sesuai dengan keadaan dramatik lakon (RMA. Harymawan, 1988:146).

Cahaya adalah elemen terakhir dalam desain artistik karena berfungsi menyatukan seluruh elemen desain. Cahaya menentukan *final look* dari seluruh konsep visual secara keseluruhan (Nurul P. Susantono, 2016:59)

Tata cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa (Eko Santoso, 2008:331)

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa tata cahaya adalah membuat bagian-bagian pentas sesuai dengan keadaan dramatik lakon.

4. Tata Suara dan Musik

a. Pengertian Tata suara

Musik mempunyai peranan dalam teater. Dengan diperdengarkannya suara/musik, penonton akan bertambah daya dan pengaruh imajinasinya (RMA. Harymawan, 1988:162). Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu (Eko Santosa, 2008:416).

Suara adalah getaran yang disebabkan gesekan dua zat, bisa udara dengan udara, udara dengan zat padat, atau zat cair dengan zat padat dan Tata Suara adalah tugas atau kewajiban seseorang untuk mengatur suara yang dihasilkan oleh sumber suara agar bisa ddengar oleh pendengarnya (N. Riantiarno, 2011:206).

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara.

b. Fungsi Tata Suara

Tata Suara yang baik dapat membantu aktor membawakan warna dan emosi peranan dalam adegan (RMA. Harymawan, 1988:162). Menurut (N. Riantiarno, 2011:206) dalam teater, suara sangat penting krena teater mempunyai cerita yang harus bisa didengar oleh semua orang yang ada dalam gedung (tepat berlangsungnya pertunjukan teater). Tata suara berfungsi menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui

efek suara atau alunan musik yang dibuat untuk menggambarkan suasana atau atmosfir suatu tempat kejadian (Triyanto, 2012:24).

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa fungsi tata suara adalah membantu, menekankan sebuah adegan baik melalui efek suara atau alunan musik.