

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang sudah diuraikan diatas maka penulis akan mengungkapkan beberapa hal yang dapat disimpulkan. Berangkat dari dua buah pertanyaan yang dipaparkan dalam rumusan masalah, terkait apa dan mengapa terjadi persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh pada film “Beauty and the Beast” versi animasi tahun 1991 dengan versi *live action* tahun 2017:

1. Kostum tokoh Belle dan Pangeran dalam film “Beauty and the Beast” versi animasi tahun 1991 dan versi *live action* tahun 2017 dalam membangun 3 dimensi tokoh utama memiliki perbedaan pada 3D karakter Belle, pesan yang ingin disampaikan dari kedua film dan referensi tren mode pada kostum. Pada versi animasi referensi kostum dipengaruhi oleh mode abad ke-19, sedangkan versi *live action* lebih banyak dipengaruhi oleh mode abad ke-18. Persamaan terdapat pada warna kostum Belle dan Beast di film “Beauty and the Beast” versi animasi tahun 1991 dan versi *live action* tahun 2017 yang mendukung adanya *character arc* pada kedua tokoh. Selain kostum, tata rias dalam kedua versi film juga memiliki persamaan dan perbedaan. Pada tata rias tokoh Belle dan Beast di kedua versi film “Beauty and the Beast”, terdapat persamaan dalam penggunaan tata rias korektif dan tata rias abad ke-18, namun terdapat juga perbedaan pada penggunaan tata rias fantasi yang ada pada taring Beast, dimana taring Beast versi animasi lebih besar dibandingkan taring Beast versi *live action*.

2. Terdapat beberapa alasan dibalik adanya persamaan dan perbedaan pada kostum dan tata rias dalam membangun tiga dimensi karakter pada film “Beauty and the Beast” versi animasi tahun 1991 dan versi *live action* tahun 2017. Tiga alasan utama mengapa terjadi perbedaan tersebut. Pertama, adanya perbedaan 3D Karakter dan perbedaan pesan yang disampaikan dari kedua versi film. Kedua, pengaruh mode pada pembuatan kostum dikedua versi film, dimana versi animasi lebih dipengaruhi oleh tren mode abad ke-19 dan versi *live action* lebih banyak dipengaruhi oleh tren mode abad ke-18. Kedua, perbedaan media yang digunakan dalam pembuatan film. Teknologi CAPS pada versi “Beauty and the Beast” versi animasi tahun 1991 memungkinkan animator untuk membuat animasi secara digital, namun batasan dalam menggambar 2D pada saat itu menghambat detail pada desain kostum, seperti pada versi *live action*. Perancang busana harus mempertimbangkan batasan teknologi tersebut agar dapat menghasilkan karakter yang menonjol secara visual dan ekspresif, sedangkan pada versi *live action* penggunaan manusia sebagai pemeran memberikan keuntungan bagi perancang busana untuk merealisasikan desain kostum dengan lebih detail dan sesuai dengan ukuran dan proporsi tubuh manusia. Selain itu, dengan kemajuan teknologi *CGI (Computer Generated Imagery)*, perancang busana juga dapat menggunakan teknologi ini untuk mendetailkan kostum pada film *live action* dengan lebih realistis. Teknologi *CGI* dapat membantu menciptakan efek visual dan tampilan yang lebih halus dan kompleks, seperti detail tekstur dan pergerakan pada desain kostum.

B. Saran

Penelitian tentang perbandingan kostum dan tata rias pada film versi animasi dan *live action* dalam membangun tiga dimensi karakter masih sangat jarang ditemukan, namun penulis berusaha untuk menemukan aspek yang belum terungkap sebelumnya untuk memperkaya kajian tersebut, meskipun terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki.

Namun hasil pembahasan ini dapat membuka celah untuk penelitian lebih lanjut tentang perbandingan kostum dan tata rias pada kedua jenis film tersebut ataupun film film lainnya. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang perbedaan media dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan film animasi dan *live action*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pandangan yang lebih luas tentang peran kostum dan tata rias dalam membangun tiga dimensi karakter dan menciptakan pengalaman *visual* bagi penonton. Selain itu, kajian ini diharapkan juga dapat memberikan wawasan baru bagi perancang busana dan tata rias untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam menciptakan desain yang lebih detail dan realistis pada masa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

A. Daftar Pustaka

- Asi, Tritanti. 2007, *Modul Tata Rias Wajah Dasar*. Yogyakarta: PT. BB UNY.
- Barnard, Malcolm terj. Ibrahim, Idi Subandy, dan Iriantara, Yosol. 1996. *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-hill education.
- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film Terjemahan Asrul Sani dari The Art of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Brown, Susan. 2012. *Fashion: The Definitive History of Costume and Style*. Edited by Roma Malik. 1st ed. New York: DK Publishing.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Haller, K. (2019). *The little book of colour: How to use the psychology of colour to transform your life*. UK: Penguin Random House
- Harymawan, R.M.A. 1998. *Dramaturgi*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Hibbert, Claire, and Adam Hibbert. 2005. *A History of Fashion and Costume: The Twentieth Century*. New York: Bailey Publishing.
- Himawan, Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Johnston, Ollie dan Frank Thomas. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Amerika Serikat: Abbeville Press
- Landis, Deborah Nadoolman. 2008. *Dressed a Century of Hollywood Costume Design*. London: Collins.
- Laver, James. (2020). *Costume and Fashion: A Concise History (World of Art)*. London: Thames & Hudson (GB).
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Pendergast, Sara, and Tom Pendergast. 2003. *Fashion, Costume, and Culture*. Edited by S Hermsen. Detroit, Mich.
- Picken, Mary Brooks. 1998. *A Dictionary of Costume and Fashion: Historic and Modern*. New York: Dover Publications.
- Pirjo, Annila. 2014. *Penelitian berjudul "Film Costumes as Icons". Finlandia: University of Lapland*
- Roberta Nusim. 2012. *Character and Makeup*. Young Minds Inspired. www.ymiteacher.com.
- Riyanto, Arifah A. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain: Nirmana*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Seger, Linda. 1987. *Making a Good Script Great*. New York: Dodd, Mead.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. 2004. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Willett, C, and P Cunnington. 1992. *"The History of Underclothes (Dover Fashion and Costumes) by C."* New York: Dover Publications, Inc.
- Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit. United States of America: Faber and Faber*

B. Daftar Artikel Jurnal

- Jinanto, Damar. "Belle Dalam Dua Dunia: Animasi Beauty and The Beast Tahun 1991 Dan Film La Belle Et La Bête Tahun 2014." *Urban: Jurnal Seni Urban* 1, No. 2 (2018), 133-148. Doi:10.52969/Jsuv.11i2.9.
- Laura Pérez Hernández, MA I. 2017. "Appearance, National Fashion, and the Construction of Women's Identity in Eighteenth Century." *The Journal of Dress History* 1 (1): 57–65. Spring-2017.pdf.
- Murtadho, Abdul M., And Vionita R. Maharani. "Analysis Of Belle's Character in Beauty and The Beast Movie (2017) Directed by Bill

Condon." *Journal Of English Language and Literature (Jell)* 7, No. 2 (2022), 185-194. Doi:10.37110/Jell.V7i2.156.

Suwastini, Ni K. "Perkembangan Feminisme Barat Dari Abad Kedelapan Belas Hingga Postfeminisme: Sebuah Tinjauan Teoretis." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, No. 1 (2013). Doi:10.23887/Jish-Undiksha.V2i1.1408.

C. Daftar Website

"18th Century." *Fashion History Timeline | A Hub for Fashion Research*. Accessed May 16, 2023. <https://fashionhistory.fitnyc.edu/category/18th-century/>.

"Beauty and the Beast (2017) / Characters." *TV Tropes (blog)*. n.d. Accessed April 6, 2023. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/BeautyAndTheBeast2017>.

D. Daftar Sumber Audio Visual

"Beauty and the Beast Wardrobe by Jacqueline Durran | Disney Style." *YouTube*. March 20, 2017. Accessed April 9, 2023. <https://youtu.be/WaIB-TD851g>.

"Beauty and The Beast: Colour, Costumes, and Character." *YouTube*. January 7, 2018. Accessed April 2023. <https://youtu.be/84aLpxduVoQ>.

"Beauty and the Beast: Costume Designer Jacqueline Durran Behind the Scenes Movie Interview." *YouTube*. March 2, 2017. Accessed April 8, 2023. <https://youtu.be/UCzL7EfNMMc>

"Dan Stevens Without CGI In Beauty and The Beast Footage Is Something You Can't Unsee." *YouTube*. May 25, 2017. Accessed April 8, 2023. https://youtu.be/0Wcd_EkJyNw.

"Fashion Expert Fact Checks Belle from Beauty and the Beast's Costumes | Glamor." *YouTube*. March 25, 2019. Accessed April 8, 2023. <https://youtu.be/zbLEaTjYQtk>.

"Getting Dressed in 18th Century Working Class Women's Clothing." *YouTube*. February 28, 2021. Accessed April 10, 2023. <https://youtu.be/cLoqx1WF9RU>.

"Getting Dressed in the 18th Century - Chemise Gown (1780s)." YouTube. May 29, 2021. Accessed April 10, 2023. <https://youtu.be/XtRzNWWs1F8>.

"Getting Dressed in the 18th Century - Men | National Museums Liverpool." YouTube. July 26, 2018. Accessed April 10, 2023. <https://youtu.be/fpS4B5oMhgo>.

"The Making of Beauty and the Beast." YouTube. October 18, 2018. Accessed April 8, 2023. <https://youtu.be/Y9SAisRqUW0>

