

**PENCIPTAAN TATA BUSANA DALAM DONGENG  
DISNEY EPISODE *PALU PERI HILANG***

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai drajat Sarjana S-1  
Program Studi Teater Jurusan Teater**



**oleh  
Devvy Indrawati  
NIM. 1010596014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

# **PENCIPTAAN TATA BUSANA DALAM DONGENG DISNEY EPISODE *PALU PERI HILANG***

Oleh  
Devvy Indrawati  
1010596014

Telah diuji di depan Tim Penguji pada tanggal 6 Juni 2016  
Dinyatakan telah memenuhi syarat

## Susunan Tim Penguji

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I

J. Catur Wibono, M.S.n

Nanang Arisona, M.S.n

Penguji Ahli

Pembimbing II

Drs. Agus Prasetya, M.S.n

Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.S.n

Mengetahui  
Yogyakarta,.....  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M. A  
NIP. 1956063 019870 3 2001

## **Kata Pengantar**

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya untuk melalui cobaan dan memberikan kemudahan serta bimbingan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada para keluarga, sahabat hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi dan pementasan karya Tugas Akhir digunakan sebagai syarat kelulusan Sarjana S-1 di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan serta bimbingan, nasehat dan saran dan kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam pementasan Tugas Akhir dan tulisan ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik aspek kualitas maupun kuantitas, penulis menyadari semua ini jauh dari sempurna sehingga banyak membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Semuanya tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini saya dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayah, Ibu, Ardi suami saya dan juga saudara yang mendukung semua kegiatan saya selama ini.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Ketua Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
  5. Bapak Drs. Sumpeno, M.Sn, selaku Sekretaris Jurusan.
  6. Nanang Arisona, M.Sn, selaku Pembimbing I.
  7. Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn, selaku Pembimbing II.
  8. Drs. Agus Prasetya, M.Sn, selaku Penguji Ahli.
  9. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan semangat serta dukungan.
  10. Para Dosen jurusan teater beserta dosen Fakultas.
  11. Semua pihak yang ikut sertya dalam penggarapan karya saya, Ofik, Alip, Dexe, Diah, Gusti, Airul, Riyan, Gandes, Aditta, Hakim, Anwar, Khan, Nano, Gea dan semua teman teman di jurusan Teater yang membantu dalam berjalannya pementasan.
  12. Himpunan Mahasiswa Jurusan Teater.
  13. Seluruh karyawan Teater.
- Semoga karya ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta 27 juni 2016

Penulis

**Devvy Indrawati**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah ditulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diakui dalam skripsi ini dan disebut di kepustakaan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya sanggup dicabut hak dan gelar saya sebagai Sarjana Seni dari Program Studi Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

JUDUL	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	I
KATA PENGANTAR .....	III
SURAT PERNYATAAN .....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR GAMBAR .....	IX
ABSTRAK .....	XI
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan .....	5
D. Tinjauan Karya.....	5
E. Landasan.....	7
F. Metode Penciptaan .....	9
1. Tahap Preparation.....	9
2. Tahap Incubation .....	9
3. Tahap Illumination.....	10
4. Tahap Verification.....	10
G. Sistematika Penulisan .....	11
II. ANALISIS NASKAH PALU PERI HILANG .....	12
A. Sinopsis .....	12
B. Struktur Naskah Palu Peri Hilang .....	16
1. Tema .....	16
2. Alur .....	17
3. Penokohan .....	18
a. Tokoh Protagonis.....	19
b. Tokoh Antagonis.....	20
c. Tokoh Tritagonis.....	21
4. Latar.....	22
C. Tekstur Naskah Palu Peri Hilang .....	23
1. Dialog .....	23
2. Suasana .....	24
3. Spektakel .....	25
III. PERANCANGAN TATA BUSANA PALU PERI HILANG .....	26
A. Ombre.....	26
B. Tata Busana .....	28
C. Proses Pewarnaan Dengan Teknik Ombre .....	69
D. Tata Rias.....	75

IV. KESIMPULAN DAN SARAN .....	88
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran.....	89
KEPUSTAKAAN .....	90
LAMPIRAN.....	91



## DAFTAR TABEL

JUDUL	Halaman
Tabel 1. Nama Bahan Kain dan Contoh Kain Busana Zante.....	31
Tabel 2. Nama Bahan Dan Contoh Kain Busana Terence.....	38
Tabel 3. Nama Bahan dan Contoh Kain Busana Fuchsia.....	44
Tabel 4. Nama Bahan dan Contoh Kain Busana Pelayan.....	50
Tabel 5. Nama Bahan dan Contoh Kain Busana Ratu Tulipa.....	57
Tabel 6. Nama Bahan dan Contoh Kain Busana Peter Pan.....	65





## DAFTAR GAMBAR

JUDUL	Halaman
Gambar 1. Kostum Peri yang ada di film animasi Tinkerbell.....	6
Gambar 2. Sketsa Busana Zante.....	32
Gambar 3. Pola Baju Dalam Zante .....	33
Gambar 4. Pola Kemben Atas Zante.....	33
Gambar 5. Pola Kemben Bawah Zante.....	34
Gambar 6. Pola Kelopak Busana Zante .....	34
Gambar 7. Hasil Busana Zante.....	35
Gambar 8. Hasil Busana Zante Tampak Samping .....	36
Gambar 9. Hasil Busana Zante Saat Pementasan.....	37
Gambar 10. Sketsa Busana Terence.....	39
Gambar 11. Pola Busana Terence .....	40
Gambar 12. Hasil Busana Terence Tampak Depan .....	41
Gambar 13. Hasil Busana Terence Tampak Belakang.....	42
Gambar 14. Foto Busana Terence saat Pementasan <i>Palu Peri Hilang</i> .....	43
Gambar 15. Sketsa Busana Fuchsia .....	45
Gambar 16. Pola Kemben Busana Fuchsia.....	45
Gambar 17. Pola Rumbai Busana Fuchsia.....	46
Gambar 18. Pola Kelopak Busana Fuchsia.....	47
Gambar 19. Hasil Busana Fuchsia Tampak Depan.....	48
Gambar 20. Hasil Busana Fuchsia saat Pementasan .....	49
Gambar 21. Sketsa Busana Pelayan.....	51
Gambar 22. Pola Kemben Busana Pelayan.....	52
Gambar 23. Pola Rok Dalam Busana Pelayan.....	52
Gambar 24. Pola Kelopak Busana Pelayan.....	53
Gambar 25. Hasil Busana Pelayan Tampak Depan .....	54
Gambar 26. Hasil Busan Pelayan Tampak Belakang.....	55
Gambar 27. Hasil Busana Pelayan saat Pementasan.....	56
Gambar 28. Sketsa Busana Ratu Tulipa.....	58
Gambar 29. Pola Kemben Busana Ratu Tulipa .....	59
Gambar 30. Pola Rumbai Kecil Busana Ratu Tulipa.....	59
Gambar 31. Pola Rumbai Besar Busana Ratu Tulipa .....	60
Gambar 32. Pola Pengembang Busana Ratu Tulipa .....	60
Gambar 33. Pola Rumbai Besar Busana Ratu Tulipa .....	61
Gambar 34. Hasil Busana Ratu Tulipa Tampak Depan .....	62
Gambar 35. Hasil Busana Ratu Tulipa Tampak Belakang .....	63
Gambar 36. Foto Busana Ratu Tulipa saat Pementasan .....	64
Gambar 37. Sketsa Busana Peter Pan .....	66
Gambar 38. Pola Busana Peter Pan.....	67
Gambar 39. Foto Busana Peter Pan .....	68
Gambar 40. Membuat Miniatur Busana dengan Teknik Ombre.....	69
Gambar 41. Pewarna Tekstil.....	69
Gambar 42. Proses memanasi pewarna dalam air mendidih.....	70

Gambar 43. Proses pewarnaan dengan teknik ombre .....	70
Gambar 44. Proses penjemuran kain yang sudah di warna.....	71
Gambar 45. Setelah kain kering .....	71
Gambar 46. Busana Fuchsia dengan perwarnaan ombre ungu .....	72
Gambar 47. Korset yang diwarnai hijau gradasi putih dengan teknik ombre dipadukan dengan bunga sintetis .....	72
Gambar 48. Kain satin yang diwarnai ombre orange dijahit dengan kawat, busana pelayan.....	73
Gambar 49. Busana Peter Pan dan Terence bahan kaos yang diwarnai dengan teknik ombre .....	73
Gambar 50. Busana Fuchsia sebelum finishing .....	74
Gambar 51. Sketsa wajah Zante.....	76
Gambar 52. Hasil Tata Rias Zante .....	77
Gambar 53. Sketsa wajah Fuchsia.....	78
Gambar 54. Hasil Tata Rias Fuchsia.....	79
Gambar 55. Sketsa Pelayan.....	80
Gambar 56. Hasil Tata Rias Pelayan.....	81
Gambar 57. Sketsa wajah Ratu Tulipa.....	82
Gambar 58. Hasil Tata Rias Ratu Tulipa .....	83
Gambar 59. Sketsa Tata Rias Terence .....	84
Gambar 60. Hasil Tata Rias Terence .....	85
Gambar 61. Sketsa Tata Rias Peter Pan .....	86
Gambar 62. Hasil Tata Rias Peter Pan .....	87

# PENCIPTAAN TATA BUSANA DALAM DONGENG DISNEY EPISODE *PALU PERI HILANG*

## ABSTRAK

Tata busana merupakan salah satu bagian yang penting dalam pertunjukan teater. Tata Busana bisa membantu aktor dalam mendalami karakter, bahkan tata busana yang dikenakan aktor dapat membantu mencerminkan karakter tokoh yang dimainkan. *Palu Peri Hilang* adalah dongeng fantasi yang tidak ada di kehidupan nyata. Dalam pertunjukan *Palu Peri Hilang* menceritakan tentang kehidupan peri yang ada di *Pixie Hollow* dengan memiliki kekuatan yang berbeda-beda. Konsep menciptakan tata busana *Palu Peri Hilang* seperti warna bunga dengan teknik *ombre*. *Ombre* adalah gradasi warna yang berbahasa Prancis, teknik ini adalah terobosan baru di dunia modern dengan pencampuran warna. *Ombre* merupakan perpaduan warna, dari satu warna ke warna yang lain.

Kata Kunci : Tata Busana, *Palu Peri Hilang*, *Ombre*

## ABSTRACT

*Fashion is one important part of theater performances. Costume could help deepen the actor in character, even fashion worn actors can help reflect the character being played. Hammer Fairy Missing is a tale of fantasy that does not exist in real life. In the show Lost Elves Hammer tells about life fairy in Pixie Hollow by having different strengths. The concept of creating a fashion Hammer Fairy Missing Elves Gone like the flower color with ombre technique. Ombre is a gradation of color who speak French, this technique is a new breakthrough in the modern world with color mixing. Ombre is a mix of colors, from one color to another.*

*Keywords : Costume , Hammer Fairy Missing, Ombre*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Palu Peri Hilang* salah satu kumpulan dongeng yang ada pada buku Disney tahun 2012. Dongeng menurut James Danandjaja (2007: 83) adalah cerita pendek yang disampaikan secara lisan, dimana dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi. Pengertian dongeng menurut Kamisa (1997: 144) adalah suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/ fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Peri adalah istilah yang sering digunakan pada dongeng untuk menggambarkan makhluk yang memiliki kekuatan gaib yang kadang ikut campur dalam urusan manusia. Pada dongeng modern karakter peri biasanya ceria, cantik, lucu dan kadang menggemaskan.

Peri digunakan dalam kisah fiksi fantasi masa kini dengan berbagai variasi. *Palu Peri hilang* menceritakan kehidupan peri yang saling tolong menolong di dunia Newerland. *Palu Peri Hilang* menceritakan tentang peri yang tinggal di *Pixie Hollow*. *Pixie Hollow* merupakan kerajaan dari Never Fairies dan setiap peri yang tinggal di sana memiliki bakat khusus yang luar biasa. Ada yang bisa menggunakan sihir air, ada yang bisa dengan lancar bercakap-cakap dengan hewan-hewan kecil, juga bisa memperbaiki berbagai barang rusak. Zantedeschuia adalah seorang peri, biasa di panggil Zante, kemampuannya sangat hebat dalam memperbaiki berbagai

barang yang rusak. Para peri sama sekali tidak khawatir menyerahkan barang mereka kepada Zantedeschuia untuk diperbaiki.

Sore itu sinar matahari berseri-seri serta mempesona dan angin lembut bertiup berlahan di *Pixie hollow*. Zante sedang duduk di ruang kerja memperbaiki belanga tembaga. Zante memukulkan palu dengan sekuat tenaga pada sisi belanga yang penyok. Sisi belanga tembaga yang penyok sedikit demi sedikit kembali ke bentuknya semula. Lalu datanglah Terence, peri yang bertugas membagikan debu peri. Dengan terengah-engah dia berkata, ‘Zante kenapa engkau masih bekerja? Semua menunggu bermain kejar-kejaran di padang rumput’ Zante melompat-lompat. Sudah lama sekali para peri tidak bermain kejar kejaran. Zante menggantung palunya di pinggang perkakasnya, lalu dengan cepat terbang keluar dari ruang kerjanya, setelah hari sore peri-peri bergegas pulang kerumahnya masing-masing begitu juga dengan Zante.

Zante kembali keruang kerjanya, bersiap untuk mengerjakan belanga tembaga milik sahabatnya Fuchsia si peri pewarna. Zante harus menyelesaikannya malam ini. Saat sedang meraba ikat pinggang perkakasnya. Zante kaget, ia tidak menemukan palunya disana, padahal dia sangat ingat betul palunya sudah diikat di pinggangnya. Zante menjadi bingung semua pekerjaannya menjadi kacau dikarenakan palunya hilang

Alasan dipilihnya kisah Disney *Palu Peri Hilang* karena Naskah ini memberikan inspirasi untuk mewujudkan tata busana yang menarik memiliki ciri khas dan keindahan dalam rancangan maupun hasil yang telah jadi. *Palu Peri Hilang* menceritakan tentang cerita fantasi kehidupan peri di *Pixie Hollow* menggambarkan

alam bawah sadar, mengekspresikan mimpi, artistik tata busana dapat diolah secara bebas, penggambaran tata busana tidak dibatasi.

Tata busan atau *costume* merupakan bagian yang sangat penting untuk menambah efek visual yang diinginkan. Busana adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh, baik terlihat langsung maupun tak langsung, untuk keperluan pertunjukan (Wien Pudji Prianto, 2004:78). Tata busana *Palu Peri Hilang* akan menggunakan busana dengan bahan dasar kain, dengan bahan dasar kain busana Zante akan di olah sedemikian rupa. Eksplorasi kain lebih mudah di cerna oleh penonton sebagai identitas karakter tokoh. Hal itu dapat dilihat dari bentuk visual dan warna yang muncul pada tata busana yang akan dikenakan oleh pemain. Pementasan ini juga dapat menghibur melalui bentuk visual yang dihadirkan di atas panggung melalui dongeng *Palu Peri Hilang*.

Penciptaan tata busana dalam pementasan *Palu Peri Hilang* dengan teknik *ombre* merupakan konsep pembuatan busana dengan mengikuti perkembangan jaman yang sudah sangat maju. *Ombre* berarti bayangan atau gradasi yang berasal dari bahasa prancis, *ombre* merupakan perpaduan bertahap dari satu warna ke warna lain, nuansa dari terang ke gelap. *Ombre* juga telah menjadi fitur populer untuk mewarnai rambut, *nail art*, dan bahkan kue, selain penggunaannya dalam dekorasi rumah dan desain grafis.

Tata rias wajah adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk memujudkan wajah peranan (Harymawan, 1988:134). Tata rias atau sering disebut *make up* sangat penting dalam pementasan. Tata rias akan menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter, memberikan efek gerak pembantu



ekspresi wajah aktor, dan membantu menampakkan garis-garis wajah hingga lebih tegas sesuai dengan tokoh.

Tata rias merupakan salah satu bagian yang penting dalam pertunjukan di atas panggung, karena akan membantu menghidupkan tokoh dan membangun karakter seperti yang diinginkan. Jenis-jenis Tata rias wajah meliputi tata rias korektif, tata rias fantasi, tata rias karakter.

Tata rias korektif adalah bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan atau koreksi. Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya hidung kurang mancung dapat disempurnakan dengan rias korektif. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan, dan menonjolkan bagian-bagian wajah sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Rias wajah fantasi adalah bentuk tata rias yang digunakan untuk karakter khusus. *Make up* fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah pribadi, bunga hewan atau benda (Djen Moch. Soerjapranoto, dkk, 1984:137).

Rias wajah karakter Rias wajah karakter adalah rias pada wajah yang digunakan untuk menampilkan karakter seseorang pada saat dipanggung. Rias wajah ini harus serasi dengan bentuk wajah, sifat, dari tokoh tersebut.

Tata rias yang akan digunakan dalam pementasan *Palu Peri Hilang* akan menggunakan *make up* fantasi. Pementasan teater lebih hidup jika didukung tata rias yang sesuai.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Dari penjelasan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan rumusan penciptaan, tata busana sebagai berikut.

1. Bagaimana desain tata busana dalam dongeng Disney episode *Palu Peri Hilang*?
2. Bagaimana mewujudkan desain tata busana dalam dongeng Disney episode *Palu Peri Hilang*?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan penciptaan, sebagai berikut:

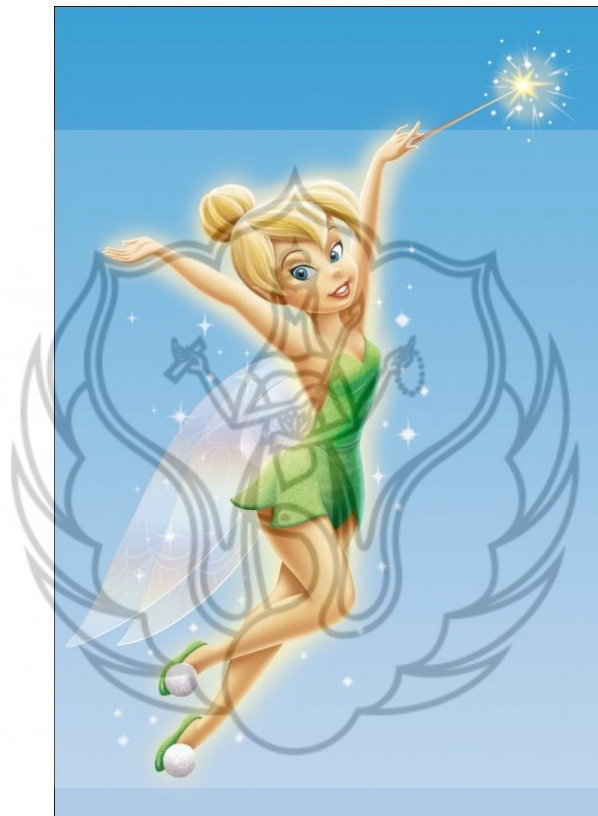
1. Untuk membuat Rancangan desain tata busana dalam dongeng Disney episode *Palu Peri Hilang*.
2. Untuk mewujudkan Rancangan tata busana dalam dongeng Disney episode *Palu Peri Hilang*.

## **D. Tinjauan Karya**

Tinkerbell yang di keluarkan oleh Disney Faires media. Tinkerbell merupakan ide kreatif dari J.M.Barrie. Tinkerbell muncul dalam film ganda dan adaptasi dari cerita Peter Pan. Khususnya animasi Walt Disney 1953, flim ini menjadi inspirasi dalam menciptakan tata busana yang menarik dan memberikan kesan berbeda. di film ini penggambaran busana tokoh mengenakan *mini dress* yang menampilkan kaki indah dan warna busana yang dikenakan cerah sehingga anak-anak tertarik untuk menyaksikan film ini.



Perbedaan busana dari film dan pertunjukan *Palu Peri Hilang* adalah busana yang dikenakan di film semua memiliki ciri khas menggunakan sayap, setiap episode selalu menggunakan kostum yang sama hanya episode di setting salju yang berbeda, sedangkan di *Palu Peri Hilang* ini penggambaran peri tidak melulu menggunakan sayap yang sudah umum di imajinasi.



Gambat 1

(Kostum Peri yang ada di film animasi Tinkerbell)

Perbedaan busana yang akan dihadirkan di panggung akan terlihat dari desain yang akan dibuat dan mewujudkan desain dengan teknik perwarnaan *ombre*, busana *Palu Peri Hilang* terinspirasi dari bunga yang baru mekar warna bunga yang mekar akan memberikan keindahan sendiri seperti mawar semakin mekar warna akan

berubah menjadi gradasi dan berwarna-warni. Seperti halnya *ombre*, teknik pewarnaan yang menghasilkan warna gradasi.

#### **E. Landasan Teori**

Landasan teori memiliki fungsi sebagai acuan dalam proses penciptaan. Teori yang akan digunakan dalam penciptaan Tata Busana *Palu Peri Hilang* adalah teori Estetika. Estetika diartikan sama dengan keindahan, dan keindahan sendiri diartikan sebagai hal-hal yang hanya bersifat menyenangkan. Selain itu, A. A.M. Djelantik (2004:7) menyebutkan bahwa, “Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan”.

Keindahan di atas panggung dari penciptaan tata busana dapat berupa warna-warna yang menarik sehingga saat terkena cahaya warna akan terlihat begitu menyatu dengan panggung. Menurut Djelantik ( 2004 : 15 ), semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni : wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*). Wujud adalah suatu bentuk yang dapat dilihat oleh mata, sehingga melalui bentuk yang dilihat ini, maka penonton dapat menentukan tema pertunjukan. Aspek rupa dapat ditunjukkan dengan penciptaan tata rias dan tata busana dalam dongeng disney episode *Palu Peri Hilang* dengan menciptakan busana warna-warna alami, seperti warna gradasi pada bunga. Menciptakan warna-warna gradasi dengan menggunakan teknik *ombre*.

Hasil warna yang diciptakan dengan teknik *ombre* akan membuat suasana hati seseorang berubah, terpengaruh dengan adanya warna yang tertangkap indera penglihatan. Untuk itu, biarkan warna bicara apa adanya di atas panggung, membayangkan tokoh peri-peri mengenakan busana yang mengacu pada bunga yang sedang mekar akan sangat menarik, pada umumnya warna bunga akan semakin terang pada ujungnya teknik *ombre* berasal dari bahasa Prancis yang memiliki arti *Shading*, *graduating* atau bayangan, merupakan teknik yang memadukan dua warna, dengan warna yang semakin terang atau semakin gelap sehingga menciptakan warna yang natural.

*Ombre* termasuk dalam teori gradasi. “Gradasi warna merupakan tingkatan perbedaan warna dari mulai dari yang kuat sampai yang terang atau juga dari yang tua sampai yang muda. (Kasiyan, 2013, from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr.%20Kasiyan,%20M.Hum./Nirwana%20Dwimatra%20Warna.pdf> ) Warna relatif dinamis tetapi tetap harmonis karena letak yang berdekatan maka membuat warna yang ada bukanlah sesuatu yang kontras.

#### **F. Metode Penciptaan**

Dalam mewujudkan tata busana pementasan *Palu Peri Hilang* menggunakan metode penciptaan kreatif yang di kemukakan oleh Graham Wallas dalam buku Psikologi seni karangan Irma Damayanti (2006: 23-24). Tahapan-tahapan yang akan digunakan yaitu, *Preparation* (Persiapan), *Incubation* (Pengeraman), *Illumination* (iluminasi), *Verification* (Pengujian atau pembuktian).

### 1. Tahap *Preparation* (Persiapan)

Tahap ini merupakan pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah, disini belum ada arah yang pasti / tetap, akan tetapi alam pemikirannya mengeksplorasi macam macam alternatif (Damayanti, 2006: 23).

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan memilih naskah kemudian Menganalisis naskah. Seorang penata busana harus memahami naskah secara utuh untuk mengetahui jenis busana, model, warna, tekstur, dan motif yang dibutuhkan. Memahami naskah dimulai dari memahami tokoh baik dimensi fisiknya, psikologinya dan sosiologinya. Penata kostum juga perlu mengetahui aktivitas tokoh yang menyangkut karakteristik akting. Dengan mempelajari naskah dengan baik, seorang penata kostum memperoleh gambaran utuh tentang rancangan busana yang dibutuhkan.

### 2. Tahap *Incubation* (Inkubasi)

Tahap ini adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah dengan sadar, tahap ini penting dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti, 2006: 23-24).

Pada tahap ini setelah data dan informasi terkumpul, penata busana harus mendiskusikan menyangkut model busana, bentuk, warna, motif, garis, serta kemungkinan-kemungkinan akting yang membawa konsekuensi pada rancangan kostum. Penata busana harus mengetahui postur pemain. Tokoh dalam naskah

memiliki karakteristik tubuh yang tidak sesuai dengan bentuk tubuh pemain. Sehingga menjadi bahan pertimbangan bagi penata kostum untuk menyesuaikan antara postur tokoh dengan pemain.

### 3. Tahap *Illumination*(Iluminasi)

Tahap ini adalah tahap timbulnya *insight* atau Aha-Erlebings, saat saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/ gagasan baru (Damayanti, 2006: 24).

Setelah melakukan analisis tokoh dan mengetahui bentuk tubuh busana dan pengukuran badan di tahap ini proses yang akan dilakukan yaitu merealisasikan dari ide ke bentuk karya. Kemudian mengelompokkan kostum berdasarkan tokoh kemudian menjadi satu bagian dan diberi nama masing-masing.

### 4. Tahap *Verification* (Tahap pembuktian atau pengujian)

Tahap *Verification* atau tahap pembuktian disebut juga tahap evaluasi, ialah tahap ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas (Damayanti, 2006: 24). Sebelum busana Final pertama yang harus dilakukan busana yang sudah jadi di tunjukkan kepada beberapa teman, orang awam busana, atau disainer, supaya busana sebelum di uji dapat di perbaiki dengan adanya masukan-masukan atau ide-ide yang menarik untuk menyempurnakan busana yang sudah dibuat.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang dibuat mengikuti Buku Panduan Tugas Akhir yang telah ditetapkan oleh agademis terkait.

Pada Bab I. Pendahuluan mencakup tujuh subbab latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya yang berisi karya terdahulu, landasan teori, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

Bagian berikutnya. Bab II, Analisis Naskah, menjabarkan sinopsis Palu Peri Hilang, analisis struktur (sinopsis, tema, alur, poenokohan, latar: latar tempak dan waktu), analisis tekstur (dialog, suasana, spektakel)

Bab III, Penciptaan, membahas tentang segala penciptaan artistik panggung. Terutama tentang tata busana.

Bab IV, Kesimpulan dan saran, seluruh bahasa yang sudah dijelaskan dan diuraikan secara panjang lebar pada bab tersebut, dirangkum menjadi dua subbab: kesimpulan dan saran.

Daftar pustaka dan lampiran, daftar pustaka membuat buku yang mengacu dengan penciptaan dan dalam berproses menciptakan atau buku-buku yang mendukung berjalannya proses penciptaan. Sedangkan lampiran berisi tentang desain dan beberapa acuan visual, dokumentasi proses, istilah asing, naskah dan beberapa hal yang bersangkutan dengan proses penciptaan.