

**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*

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 trobosan baru di dunia moderen 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

A. Pendahuluan

i. 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 dipanggug. 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.

ii. Rumusan dan Tujuan 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*?

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*.

iii. Teori dan Metode

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.

Dalam mewujudkan tata busana pentas *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.

B. Pembahasan dan Hasil Penciptaan

Segala bentuk ekspresi artistik di atas pentas diwujudkan dalam satu kesatuan. Seluruh objek yang ada di atas pentas memiliki peran seimbang. Artinya, unsur aktor dan tata artistik pementasan saling mendukung satu sama lain. Kerjasama antara aktor dan penata artistik menjadi kunci utama sebuah pementasan teater. Fungsi tata busana dalam hal ini selain sebagai karya rupa juga memberikan keindahan di atas panggung, menguatkan karakter peran, artistik tata busana akan mendukung pertunjukan jika visualnya sesuai dan selaras dengan semua yang bersangkutan di atas panggung. Penciptaan tata busana yang akan dilakukan meliputi pewarnaan dengan teknik *ombre*.

Ombre adalah perpaduan bertahap dari satu warna ke warna lain, biasanya bergerak tints, tins adalah unsur putih yang dimasukkan ke dalam salah satu warna., contohnya semakin banyak unsur putih dimasukkan ke dalam warna yang lain, maka warna yang lain tersebut semakin pucat. *Ombre* berasal dari bahasa Prancis, yang berarti “*shaded*” atau corak. Kemunculan *ombre* di jaman modern ini berawal dari rambut, *ombre* pernah ada sebelumnya, dan tidak hanya merambah dalam pewarnaan rambut, bahkan juga merambah ke kain dan lainnya.

Menciptakan efek *ombre*, misalnya, dalam pencetakan kain pada jaman dulu menggunakan huruf cetak khusus yang disebut “*rainbowed*” block, digunakan pada awal abad ke-19 untuk menghasilkan tekstil dengan desain warna pelangi. *ombre* sebagai pewarnaan pada tekstil datang kembali ke fashion di sekitar tahun 1840 dan digunakan sepanjang abad ke-19. Dalam mesin bordir efek *ombre* sudah ada sejak dulu dengan mewarnai benang.

Ombre sebagai teknik pewarnaan pada rambut telah dipopulerkan pada tahun 2000 ketika artis Aaliyah memiliki rambut yang dicat dari bawah rambut hingga ke ujung akar yang semakin memudar. Pada tahun 2010, pewarnaan *ombre* pada rambut masih populer, hal ini terlihat dari banyaknya selebriti seperti Alexa Chung, Lauren Conrad, Nicole Kidman, Beyonce, dan bahkan Jared Leto. *Ombre* dalam rambut awalnya bertahap dari gelap ke terang, sekarang telah banyak teknik yang akan menghasilkan warna rambut lebih bervariasi, termasuk memudar dari warna alami dari akar sampai warna yang lebih alami di ujung.

Ombre pada rambut saat ini sangat populer. Penyebaran teknik *ombre* ke aspek lain, seperti seni kuku. Selebriti seperti Lauren Conrad, Victoria Beckham, dan Katy Perry juga memanfaatkan teknik *ombre* sebagai penghias kuku mereka. Di jaman moderen ini akan sangat menarik jika *ombre* tekstil muncul lagi.

Untuk mewujutkan teknik *ombre* dalam busana *Palu Peri Hilang* pewarnaan pada kain akan lebih ditonjolkan untuk memperkuat karakter aktor. Busana yang akan di warna dengan teknik *ombre* menggunakan zat pewarna buatan / sintesis. Sehingga akan lebih mudah mencari bahan pewarna dan praktis untuk pemakaiannya, aksesoris yang akan digunakan juga akan melalui teknik *ombre* sebelum diaplikasikan kedalam busana.

Teknik *ombre* adalah pencampuran warna pada kain dengan cara memasukkan kain setengah atau seperti yang diinginkan kedalam panci panas dan bisa dibantu dengan kuas atau busa untuk membuat gradasi warna pada kain, sebelum menguas ambil kain dan di letakkan kuas menggunakan campuran air biasa, kemudian kuaskan pewarna pada kain dan campurkan air biasa, disitu akan menghasilkan gradasi warna dari pencampuran pewarna dan air biasa yang dikuaskan.

Tata busana merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam panggung, tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh, tata busana juga sebagai pakaian fungsional. Segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Menurut N Riantiarno (2003: 63) Busana adalah apa saja yang dipakai oleh pemain dari rambut hingga kaki, selain itu busana juga dapat digunakan sebagai dari ciri waktu, tempat dan suasana serta karakter dari pemerannannya.

Tata busana sangat membantu untuk memperkuat identitas tokoh saat bermain diatas panggung. Misalnya menggunakan busana hewan seperti macan, aktor yang mengenakan busana hewan akan lebih kuat karakternya sebagai hewan dari pada orang biasa yang berperan seperti hewan tanpa kostum. Agar kostum pentas mempunyai aspek sesuai yang diinginkan maka kostum pentas harus mencerminkan beberapa fungsi dari kostum pentas itu sendiri, antara lain membantu menghidupkan perwatakan pelaku, individualisasi peran dan memberi fasilitas atau membantu gerak pelaku (Harimawan, 1988: 131-132).

Tata busana yang dikenakan *Palu Peri Hilang* merupakan busana yang diolah sedemikian rupa. Dalam pengerjaannya pun ada beberapa yang harus diperhatikan seperti sketsa dan warna yang akan digunakan, kain yang akan di kenakan.

Proses penggarapan busana bisa dimulai setelah memilih bahan dan kain, pengerjaan akan menggunakan bahan kain yang akan diwarnai dengan teknik *ombre*. Warna dalam tata busana sangatlah penting. Warna juga digunakan untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya dalam memadukan antara yang satu dengan lainnya. Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur visual yang lain (Sulasmi Drama Prawira, 1989: 4).

Untuk mewujudkan tata busana yang cantik dan pas. Segi warna dan kenyamanan untuk dikenakan tokoh dalam panggung, perlu jeli untuk melakukan proses pembuatan busana dari langkah-langkahnya, agar mendapatkan hasil yang baik, dan kita mengetahui kekurangan dan kelebihan saat mengerjakannya.

Dari semua proses penggarapan busana ada beberapa percobaan warna sebelum busana di jahit. Kegagalan perwarnaan juga dialami, pertama menggunakan warna nilon tekstil seharga Rp 1000,00, warna yang dihasilkan tidak tajam seperti yang diinginkan. Kemudian mencoba lagi dengan pewarnaan dua kali setelah kering dengan warna nilon kembali tetapi hasil warna sama saja, kemudian membeli pewarna yang lumayan lebih mahal, pewarna dylon dengan harga Rp 17000,00, saat menggunakan pewarna dylon hasil kain yang di *ombre* bagus dan tajam. Kendala yang kedua yaitu disaat menjahit kain yang dilem dengan kawat sering kali mematahkan jarum jahit, jika kurang hati-hati saat proses menjahit.



Gambar . Sketsa Busana Palu Peri Hilang
(Sketsa oleh Devvy Indrawati, April 2016)



Gambar . Hasil Busana Palu Peri Hilang
(Foto oleh Nugrah Vian, Juni 2016)

C. Kesimpulan

Proses penciptaan tata busana dalam pementasan *Palu Peri Hilang* sangatlah tidak mudah seperti yang dibayangkan, semua dapat berjalan lancar dengan kerja keras dan bimbingan dengan para dosen, juga bantuan teman-teman dari awal proses sampai akhir semua butuh waktu yang panjang pikiran dan biaya yang cukup banyak

Kendala dalam berproses penciptaan dari penulisan skripsi dan juga karya pementasan sangatlah sulit, semua itu harus sejalan satu konsep. Karena adanya acuan-acuan buku yang di pegang mengembangkan ide serta mempertanggung jawabkan karya. Penggarapan tata busana harus matang dan mewujudkannya ke dalam bentuk visual yang menarik jika di kenakan oleh tokoh, sehingga dapat membantu membangun tokoh dalam peran yang di maninkan.

Akhirnya semua terjawab saat proses penciptaan berlangsung, bahwa karya pementasan diatas panggung tidaklah mudah, semua itu harus selaras dengan konsep yang dituliskan.

Seorang penata busana bekerja sama dalam mendesain busana untuk menggambarkan tokoh-tokoh dalam pementasan, seorang penata busana bukanlah hanya sekedar tukang yang hanya bertugas memvisualkan apa yang ada dalam pikiran sutradara. Tetapi hadir sebagai pekerja dan konseptor dalam perancangan busana.

Sebagai penata busana bisa saja memiliki sebuah ide kreatifitas busana pada sebuah teks, kemudian menggandeng sutradara untuk membantu memvisualkan pertunjukan dengan menghidupkan kostum dengan permainan para tokoh.

KEPUSTAKAAN

- Damayanti, Irma, 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: PT KiblatBuku Utama
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Sen Pertunjukan Indonesia
- Harymawan, RMA, 1998. *Dramaturgi*. Bandung CV. Rosda
- Kamisa, 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika
- Kasiyan, 2013. *Nirmana Warna. Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni*. Universitas Negri Yogyakarta.
- Moch, Djen. Soerjopranoto. 1984. *Tata Rias Wajah Siang Sore Malam Panggung dan Fantasi*. Jakarta: Karya Utama.
- Prawira, Sulasmi, Darma, 1989. *Warna sebagai Salah Satu Unsur Seni Dan Desain*. Jakarta: Depdikbut
- Priyanto, Wien Pudji. 2004. *Diktat Kuliah Tata Teknik Pentas*. Yogyakarta: Universitas Negri yogyakarta
- Riantiarno, N, 2003. *Menyentuh Teater* . Jakarta: MU:3 Book

