

**KOMPARASI KOSTUM DAN TATA RIAS
DALAM MEMBANGUN 3 DIMENSI TOKOH – TOKOH PADA FILM
“CINDERELLA” VERSI *LIVE ACTION* TAHUN 2015 DENGAN FILM
VERSI ANIMASI TAHUN 1950**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh
Elzha Noer Oktaviani
NIM: 1310680032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul :

KOMPARASI KOSTUM DAN TATA RIAS DALAM MEMBANGUN 3 DIMENSI TOKOH-TOKOH PADA FILM "CINDERELLA" VERSI *LIVE* *ACTION* TAHUN 2015 DENGAN FILM VERSI ANIMASI TAHUN 1950

yang disusun oleh
Elzha Noer Oktaviani
NIM 1310680032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal 10 JAN 2016

Pembimbing I/Anggota Penguji

Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIP. 199660150 199802 1 006

Pembimbing II/Anggota Penguji

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP. 19780506 200501 2 001

Cognate/Penguji Ahli

Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIP. 19690209 199802 2 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP. 19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ELZHA NOER OKTAVIANI
NIM : 131 0680 032
Judul Skripsi : KOMPARASI KOSTUM DAN TATA RIAS DALAM MEMBANGUN 3DIMESSI
TOFOH-TOFOH PADA FILM "CINDERELLA" VERSI LIVE ACTION
TAHUN 2018 DENGAN FILM VERSI ANIMASI TAHUN 1950

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 31 JANUARI 2018
Yang Menyatakan,



Nama ELZHA NOER OKTAVIANI
NIM 131 0680 032

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan berbagai rahmat dan hidayahNya, serta kemudahanNya, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Komparasi Kostum dan Tata Rias dalam Membangun 3 Dimensi Tokoh-tokoh Pada Film “*Cinderella*” Versi *Live Action* Tahun 2015 dengan Film Versi Animasi Tahun 1950” dengan lancar dan tepat waktu.

Tugas akhir skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi. Selain itu, penelitian ini juga sebagai bentuk implementasi ilmu yang diperoleh selama masa studi. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua Orangtua yang telah memberikan dukungan dan doa selama ini.
2. Kedua saudara tercinta Putri Aidha Mulyani dan Feisal Rachmat Mulyadi yang selalu memberi motivasi kepada penulis.
3. Marsudi, S. Kar. M. Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dosen Pembimbing 1 sekaligus selaku Dosen Wali, Pak Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing 2, Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA., sekaligus Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum., selaku Penguji Ahli.
7. Para Dosen dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
8. Narasumber, Mba Pradani Ratna selaku Dosen JFA yang telah memberikan arahan saat proses penelitian.
9. Mba Nindya Galuh F yang telah banyak membantu saat proses penelitian dan banyak memberikan referensi buku kostum serta arahan dalam penulisan karya tulis ini.

10. Ariesty yang telah banyak membantu dalam pembuatan publikasi poster TA dan Tabita, mereka yang selalu mendoakan, mendukung, memberi semangat positif kepada penulis.
11. Muhamad Rizky Supiyan yang selalu menjadi penghibur, penenang, penolong, pendengar yang baik, dan selalu menemani di kala susah dan senang saat proses penulisan karya tulis ini.
12. Penasehat, pengingat, penghibur dan turut andil dalam penulisan karya tulis ini dari sahabat-sahabat tercinta Bayu, Uti, Nanda, Aninda, Aisha, Cinta, Dwi Yuliasari, Ayu Musdalifah, Fanni Mardhotillah, Adlina Haezah, Irvan AS, Upi, Ana, dan Herlambang.
13. Teman-teman Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
14. Dan semua pihak telah membantu proses penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu-per satu, terimakasih atas dukungannya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir skripsi pengkajian seni ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta memberikan wacana pemikiran bagi kita semua. Besar harapan semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal pada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dan dapat menjadikan semua bantuan ini sebagai ibadah, Amiin Yaa Robbal 'Alamiin.

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Elzha Noer Oktaviani

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL.....</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN PENGESAHAN.....</u>	<u>ii</u>
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	<u>iii</u>
<u>KATA PENGANTAR</u>	<u>iv</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>vi</u>
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	<u>xvi</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	<u>xvii</u>
<u>ABSTRAK</u>	<u>xviii</u>

BAB I PENDAHULUAN

A. <u>Latar Belakang</u>	<u>1</u>
B. <u>Rumusan Masalah</u>	<u>4</u>
C. <u>Tujuan Penelitian.....</u>	<u>4</u>
D. <u>Tinjauan pustaka</u>	<u>5</u>
E. <u>Metode Penelitian.....</u>	<u>8</u>
F. <u>Skema Penelitian</u>	<u>17</u>

BAB II OBJEK PENELITIAN

A. <u>Film The Walt Disney</u>	<u>18</u>
B. <u>Film Versi Animasi “Cinderella”</u>	<u>19</u>
C. <u>Film “Cinderella” Versi Live Action</u>	<u>26</u>
D. <u>Sandy Powell.....</u>	<u>34</u>
E. <u>Kostum Film “Cinderella” Versi Live Action</u>	<u>36</u>
F. <u>Tata Rias Film “Cinderella” Versi Live Action</u>	<u>40</u>
G. <u>Kostum Film Versi Animasi “Cinderella”</u>	<u>41</u>
H. <u>Tata Rias Film Versi Animasi “Cinderella”</u>	<u>43</u>

BAB III LANDASAN TEORI

A. <u>Film</u>	<u>45</u>
----------------------	-----------

B. Film Animasi	46
C. Film Fantasi	50
D. Kostum	50
a. Kostum European culture 18th	52
b. Kostum European culture 19th	60
E. Warna	65
F. Tata Rias	70
G. Karakter atau Penokohan	72
H. Penelitian Komparatif	76

BAB IV PEMBAHASAN

A. Desain Penelitian	77
B. Identifikasi dan Analisis Kostum dan Tata Rias	80
1. Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Ella Versi <i>Live Action</i>	82
a. Kostum	83
b. Warna Kostum	96
c. Tata Rias	99
2. Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Cinderella Versi Animasi	101
a. Kostum	102
b. Warna Kostum	106
c. Tata Rias	109
3. Kostum Pesta Dansa Cinderella Versi <i>Live Action</i>	110
a. Kostum	112
b. Warna Kostum	130
c. Tata Rias	133
4. Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Animasi “<i>Cinderella</i>”	135
a. Kostum	136
b. Warna Kostum	143
c. Tata Rias	145
5. Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Ibu Tiri Versi <i>Live Action</i>	146
a. Kostum	148

b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>157</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>159</u>
6.	<u>Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Ibu Tiri Versi Animasi</u>	<u>161</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>162</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>166</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>168</u>
7.	<u>Kostum Pesta Dansa Ibu Tiri Versi <i>Live Action</i></u>	<u>169</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>171</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>176</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>179</u>
8.	<u>Kostum Pesta Dansa Animasi Ibu Tiri Versi Animasi</u>	<u>180</u>
a.	<u>Kostum.....</u>	<u>181</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>184</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>186</u>
9.	<u>Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Anastasia Versi <i>Live Action</i></u>	<u>187</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>188</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>194</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>195</u>
10.	<u>Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Anastasia Versi Animasi</u>	<u>196</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>198</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>200</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>201</u>
11.	<u>Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Anastasia Versi <i>Live Action</i> .</u>	<u>202</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>203</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>208</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>209</u>
12.	<u>Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Anastasia</u>	<u>211</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>212</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>215</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>216</u>
13.	<u>Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Drizella Versi <i>Live Action</i></u>	<u>217</u>

a.	<u>Kostum</u>	<u>218</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>223</u>
c.	<u>Tata Rias</u>	<u>225</u>
14.	<u>Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Drizella Versi Animasi</u>	<u>226</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>227</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>229</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>231</u>
15.	<u>Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Drizella Versi <i>Live Action</i> ...</u>	<u>231</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>233</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>238</u>
c.	<u>Tata Rias</u>	<u>240</u>
16.	<u>Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Drizella Versi Animasi</u>	<u>241</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>242</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>245</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>246</u>
17.	<u>Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Pangeran Versi <i>Live Action</i> ...</u>	<u>247</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>248</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>254</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>255</u>
18.	<u>Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Pangeran Versi Animasi</u>	<u>256</u>
19.	<u>Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Pangeran Versi <i>Live Action</i> .</u>	<u>256</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>258</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>260</u>
c.	<u>Tata Rias</u>	<u>262</u>
20.	<u>Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Pangeran Versi Animasi</u>	<u>262</u>
a.	<u>Kostum</u>	<u>264</u>
b.	<u>Warna Kostum.....</u>	<u>267</u>
c.	<u>Tata Rias.....</u>	<u>269</u>
C.	<u>Hasil Identifikasi dan analisis kostum dan Tata Rias.....</u>	<u>269</u>
D.	<u>Identifikasi dan analisis Karakter 3 Dimensi Tokoh.....</u>	<u>270</u>

1. <u>Karakter 3 Dimensi Tokoh Film “Cinderella” 2015</u>	270
2. <u>Karakter 3 Dimensi Tokoh Film Versi Animasi</u>	272
a. <u>Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i></u>	273
1. <u>Fisiologis</u>	273
2. <u>Sosiologis</u>	275
3. <u>Psikologis</u>	276
b. <u>Tokoh Cinderella Versi Animasi</u>	279
1. <u>Fisiologis</u>	279
2. <u>Sosiologis</u>	280
3. <u>Psikologis</u>	282
c. <u>Tokoh Ibu Tiri Versi <i>Live Action</i></u>	284
1. <u>Fisiologis</u>	284
2. <u>Sosiologis</u>	285
3. <u>Psikologis</u>	287
d. <u>Tokoh Ibu Tiri Versi Animasi</u>	289
1. <u>Fisiologis</u>	289
2. <u>Sosiologis</u>	291
3. <u>Psikologis</u>	292
e. <u>Tokoh Anastasia Versi <i>Live Action</i></u>	294
1. <u>Fisiologis</u>	294
2. <u>Sosiologis</u>	295
3. <u>Psikologis</u>	296
f. <u>Tokoh Anastasia Versi Animasi</u>	298
1. <u>Fisiologis</u>	298
2. <u>Sosiologis</u>	299
3. <u>Psikologis</u>	301
g. <u>Tokoh Drizella Versi <i>Live Action</i></u>	302
1. <u>Fisiologis</u>	302
2. <u>Sosiologis</u>	303
3. <u>Psikologis</u>	304
h. <u>Tokoh Drizella Versi Animasi</u>	306

1.	Fisiologis	306
2.	Sosiologis	307
3.	Psikologis	308
i.	Tokoh Pangeran Versi <i>Live Action</i>	310
1.	Fisiologis	310
2.	Sosiologis	311
3.	Psikologis	314
j.	Tokoh Pangeran Versi Animasi	316
1.	Fisiologis	316
2.	Sosiologis	316
3.	Psikologis	317
E.	Hasil Identifikasi dan Analisis 3 Dimensi Tokoh	318
F.	Persamaan dan Perbedaan Kostum dan Tata Rias dalam membangun 3 Dimensi Tokoh-Tokoh Pada Film “<i>Cinderella</i>” Versi <i>Live Action</i> Dengan Film Versi Animasi.....	319
1.	Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i> Dengan Cinderella Versi Animasi..	319
2.	Tokoh Ibu Tiri Versi <i>Live Action</i> Dengan Versi Animasi.....	321
3.	Tokoh Anastasia Versi <i>Live Action</i> Dengan versi Animasi	324
4.	Tokoh Drizella Versi <i>Live Action</i> Dengan versi Animasi	326
5.	Tokoh Pangeran Versi <i>Live Action</i> Dengan versi Animasi	328
G.	Alasan Terjadinya Persamaan dan Perbedaan	330
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan.....	333
B.	Saran.....	334
DAFTAR PUSTAKA		335
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film “ <i>Cinderella</i> ” Versi <i>Live Action</i> Tahun 2015	10
Gambar 1.2 Film Versi Animasi “ <i>Cinderella</i> ” Tahun 1950	11
Gambar 2.1 Logo Walt Disney	18
Gambar 2.2 Poster Film Versi Animasi “ <i>Cinderella</i> ”	20
Gambar 2.3 Tokoh Cinderella Versi Animasi.....	23
Gambar 2.4 Tokoh Ibu Tiri Versi Animasi.....	23
Gambar 2.5 Tokoh Anastasia Versi Animasi.....	24
Gambar 2.6 Tokoh Drizella Versi Animasi	25
Gambar 2.7 Tokoh Pangeran Versi Animasi	25
Gambar 2.8 Poster Film “ <i>Cinderella</i> ” Versi <i>Live Action</i>	29
Gambar 2.9 Pemeran Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	29
Gambar 2.10 Pemeran Tokoh Ibu Tiri Versi <i>Live Action</i>	29
Gambar 2.11 Pemeran Tokoh Anastasia Versi <i>Live Action</i>	30
Gambar 2.12 Pemeran Tokoh Drizella Versi <i>Live Action</i>	31
Gambar 2.13 Pemeran Tokoh Pangeran Versi <i>Live Action</i>	32
Gambar 2.14 Perancang Kostum Sandy Powell	34
Gambar: 2.15 Kostum Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	37
Gambar: 2.16 Kostum Tokoh Ibu Tiri Versi <i>Live Action</i>	38
Gambar: 2.17 Kostum Tokoh Anastasia dan Drizella Versi <i>Live Action</i>	39
Gambar: 2.18 Kostum Tokoh Pangeran Versi <i>Live Action</i>	39
Gambar: 2.19 Tata Rias Film “ <i>Cinderella</i> ” versi <i>Live Action</i>	40
Gambar: 2.20 Kostum Tokoh “ <i>Cinderella</i> ” Versi Animasi	41
Gambar: 2.21 Kostum Tokoh Ibu Tiri Versi Animasi	42
Gambar: 2.22 Kostum Tokoh Anastasia dan Drizella Versi Animasi	42
Gambar: 2.23 Kostum Tokoh Pangeran Versi Animasi	43
Gambar: 2.24 Tata Rias Film Versi Animasi.....	44
Gambar 3.1 Skema Warna Primer Sarwo Nugroho	67
Gambar 3.2 Kombinasi Warna.....	68
Gambar 4.1 Gaun Wanita Miskin Abad ke 16.....	86
Gambar 4.2 Gaun Kaum Budak Wanita Miskin Abad ke 18.....	87
Gambar 4.3 Gaun Wanita Skandinavia pada Abad ke 17	87
Gambar 4.4 Kostum Seharian Tokoh Ella.....	88
Gambar 4.5 Skema Kostum Seharian Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	89
Gambar 4.6 Model Gaya kain sutra Abad ke 20.....	93
Gambar 4.7 Pakaian Kepala Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	93
Gambar 4.8 <i>Flat shoes</i> Abad ke 19.....	94
Gambar 4.9 Pakaian Kaki Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	95
Gambar 4.10 Skema Warna Kostum Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	92
Gambar 4.11 <i>Color of the Year 2015 by Pantone</i>	99
Gambar 4.12 Tata Rias Seharian Tokoh Ella.....	100
Gambar 4.13 Skema Kostum Seharian Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”	103
Gambar 4.14 Pakaian Kepala Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”	102
Gambar 4.15 Pakaian Kaki Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”	102

Gambar 4.16 Skema Warna Kostum Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”	107
Gambar 4.17 <i>Color of The Year 2015 by Pantone</i>	108
Gambar 4.18 Tata Rias Sehari-hari Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”	109
Gambar 4.19 Sketsa Kostum Pesta Dansa kedua Tokoh Ella.....	112
Gambar 4.20 Film “ <i>Cendrillon</i> ” Pada Tahun 1899	113
Gambar 4.21 Film “ <i>Aschenputtel Lotte Reiniger</i> ” pada tahun 1922	114
Gambar 4.22 <i>Sack Gown</i> Dengan Gaya <i>Rococo</i> Pada Abad ke 18.....	116
Gambar 4.23 Potrait Ratu Victoria pada tahun 1845	118
Gambar 4.24 Kostum Pesta Dansa peninggalan Ibu kandung Ella.....	121
Gambar 4.25 Skema Kostum Pesta Dansa kedua Tokoh Ella	122
Gambar 4.26 <i>Korset Late Victorian</i>	123
Gambar 4.27 Kostum Pesta Dansa kedua Tokoh Ella	125
Gambar 4.28 Asesoris Kostum Pesta Dansa kedua Tokoh Ella.....	127
Gambar 4.29 Kostum Princess Margaret	128
Gambar 4.30 Pakaian Kepala Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	128
Gambar 4.31 Sepatu Kaca Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i>	129
Gambar 4.32 <i>Pump Shoes Late Victorian 19th Century</i>	129
Gambar 4.33 Skema Warna Kostum Tokoh Ella	131
Gambar 4.34 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Ella	134
Gambar 4.35 Kostum Peninggalan Ibu kandung	137
Gambar 4.36 Skema Kostum Pesta Dansa kedua Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”	138
Gambar 4.37 Gaya Sanggul <i>French Twist Hair</i>	141
Gambar 4.38 Pakaian Kepala Sanggul <i>French Twist</i> Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”	141
Gambar 4.39 Pakaian Kaki sepatu kaca Tokoh “ <i>Cinderella</i> ”.....	142
Gambar 4.40 Skema Warna Kostum Tokoh Animasi “ <i>Cinderella</i> ”	143
Gambar 4.41 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Animasi “ <i>Cinderella</i> ”.....	145
Gambar 4.42 Sketsa Kostum Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	148
Gambar 4.43 Periode Gaya Kostum <i>Victorian</i>	149
Gambar 4.44 Skema Kostum Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	150
Gambar 4.45 Periode Gaya Kostum <i>Victorian</i>	152
Gambar 4.46 Asesoris Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	154
Gambar 4.47 Pakaian Kepala Tokoh Ibu Tiri	155
Gambar 4.48 Sepatu <i>Boots</i> Tokoh Ibu Tiri	156
Gambar 4.49 Ornamen <i>Flora</i>	156
Gambar 4.50 Skema Warna Kostum Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	157
Gambar 4.51 Tata Rias Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	159
Gambar 4.52 Skema Kostum Sehari-hari Tokoh Animasi Ibu Tiri	163
Gambar 4.53 Pakaian Kepala Tokoh Ibu Tiri Versi Animasi	165
Gambar 4.54 Gaya Rambut Sanggul <i>Edwardian</i>	165
Gambar 4.55 Pakaian Kaki Model <i>Pump</i> Tokoh Ibu Tiri.....	166
Gambar 4.56 Skema Warna Kostum Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	166
Gambar 4.57 Tata Rias Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	169
Gambar 4.58 Sketsa Kostum Sehari-hari Tokoh Ibu Tiri	171
Gambar 4.59 Skema Kostum Pesta Dansa Tokoh Ibu Tiri	172
Gambar 4.60 Pakaian Kepala Tokoh Ibu Tiri	175
Gambar 4.61 Sepatu <i>Platform</i> Tokoh Ibu Tiri	176

Gambar 4.62 Skema Warna Kostum Pesta Dansa Tokoh Ibu Tiri	177
Gambar 4.63 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Ibu Tiri	179
Gambar 4.64 Skema Kostum Pesta Dansa Tokoh Ibu Tiri	182
Gambar 4.65 Pakaian Kepala Tokoh Ibu Tiri	183
Gambar 4.66 Pakaian Kaki model <i>Pump</i> Tokoh Ibu Tiri	184
Gambar 4.67 Skema Warna Kostum Pesta Dansa Animasi Ibu Tiri	185
Gambar 4.68 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Animasi Ibu Tiri	186
Gambar 4.69 Sketsa Kostum Sehari-hari Tokoh Anastasia dan Drizella	189
Gambar 4.70 Skema Kostum Sehari-hari Tokoh Anastasia.....	190
Gambar 4.71 Pakaian Kepala Tokoh Anastasia	192
Gambar 4.72 Pakaian Kaki <i>Flat Shoes</i> Tokoh Anastasia	193
Gambar 4.73 Skema Warna Kostum Sehari-hari Tokoh Anastasia	194
Gambar 4.74 Tata Rias Sehari-hari Tokoh Anastasia.....	196
Gambar 4.75 Skema Kostum Sehari-hari Animasi Anastasia	198
Gambar 4.76 Skema Warna Kostum Sehari-hari Animasi Anastasia.....	200
Gambar 4.77 Tata Rias Sehari-hari Tokoh Animasi Anastasia	201
Gambar 4.78 Skema Kostum Pesta Dansa Tokoh Anastasia	204
Gambar 4.79 Kostum Pesta Dansa Tokoh Anastasia.....	205
Gambar 4.80 Pakaian Kepala Tokoh Anastasia	207
Gambar 4.81 Pakaian Kaki <i>Pump Shoes</i> Tokoh Anastasia.....	208
Gambar 4.82 Skema Warna Kostum Pesta Dansa Anastasia.....	209
Gambar 4.83 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Anastasia	210
Gambar 4.84 Skema Kostum Pesta Dansa Animasi Anastasia.....	213
Gambar 4.85 Skema Warna Kostum Pesta Dansa Animasi Anastasia	215
Gambar 4.86 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Animasi Anastasia.....	216
Gambar 4.87 Skema Kostum Sehari-hari Tokoh Drizella	219
Gambar 4.88 Asesoris Drizella	221
Gambar 4.89 Pakaian Kepala Tokoh Drizella.....	222
Gambar 4.90 Pakaian Kaki Tokoh Drizella	223
Gambar 4.91 Skema Warna Kostum Sehari-hari Drizella	224
Gambar 4.92 Tata Rias Sehari-hari Tokoh Drizella.....	225
Gambar 4.93 Skema Kostum Sehari-hari Animasi Drizella	228
Gambar 4.94 Skema Warna Kostum Sehari-hari Animasi Drizella	230
Gambar 4.95 Tata Rias Sehari-hari Tokoh Animasi Drizella	231
Gambar 4.96 Skema Kostum Pesta Dansa Tokoh Drizella.....	234
Gambar 4.97 Kostum Pesta Dansa Tokoh Drizella	235
Gambar 4.98 Asesoris Tokoh Drizella.....	236
Gambar 4.99 Pakaian Kepala Tokoh Drizella.....	237
Gambar 4.100 Skema Warna Kostum Pesta Dansa Drizella	239
Gambar 4.101 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Drizella.....	240
Gambar 4.102 Skema Kostum Pesta Dansa Animasi Drizella	243
Gambar 4.103 Skema Warna Kostum Pesta Dansa Animasi Drizella.....	245
Gambar 4.104 Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Animasi Drizella	246
Gambar 4.105 Kostum Pria Bangswan Abad ke 18 & 19.....	249
Gambar 4.106 Skema Kostum Sehari-hari Tokoh Pangeran	250
Gambar 4.107 Pakaian Kaki Tokoh Pangeran	253

Gambar 4.108 Skema Warna Kostum Tokoh Pangeran	254
Gambar 4.109 Skema Kostum Pesta Dansa Tokoh Pangeran	258
Gambar 4.110 Skema Warna Kostum Pesta Dansa Pangeran	261
Gambar 4.111 Skema Kostum Pesta Dansa Animasi Pangeran	265
Gambar 4.112 Skema Warna Kostum Pesta Dansa	268
Gambar 4.113 Tokoh Ella Secara Dimensi Sosiologis	275
Gambar 4.114 Tokoh Ella Secara Dimensi Psikologis	277
Gambar 4.115 Tokoh Cinderella Secara Dimensi Sosiologis	281
Gambar 4.116 Tokoh Cinderella Secara Dimensi Psikologis	283
Gambar 4.117 Tokoh Ibu Tiri Secara Dimensi Sosiologis	286
Gambar 4.118 Tokoh Ibu Tiri Secara Dimensi Psikologis	287
Gambar 4.119 Tokoh Ibu Tiri Secara Dimensi Psikologis	288
Gambar 4.120 Tokoh Ibu Tiri Secara Dimensi Sosiologis	291
Gambar 4.121 Tokoh Ibu Tiri Secara Dimensi Psikologis	292
Gambar 4.122 Tokoh Anastasia Secara Dimensi Sosiologis	296
Gambar 4.123 Tokoh Anastasia Secara Dimensi Psikologis	297
Gambar 4.124 Tokoh Anastasia Secara Dimensi Psikologis	298
Gambar 4.125 Tokoh Anastasia Secara Dimensi Sosiologis	300
Gambar 4.126 Tokoh Anastasia Secara Dimensi Psikologis	301
Gambar 4.127 Tokoh Drizella Secara Dimensi Sosiologis	304
Gambar 4.128 Tokoh Drizella Secara Dimensi Psikologis	305
Gambar 4.129 Tokoh Drizella Secara Dimensi Sosiologis	308
Gambar 4.130 Tokoh Drizella Secara Dimensi Psikologis	309
Gambar 4.131 Tokoh Pangeran Kit Secara Dimensi Sosiologis	312
Gambar 4.132 Tokoh Pangeran Kit Secara Dimensi Sosiologis	313
Gambar 4.133 Tokoh Pangeran Kit Secara Dimensi Psikologis	314
Gambar 4.134 Tokoh Pangeran Secara Dimensi Fisiologis	316
Gambar 4.135 Tokoh Pangeran Secara Dimensi Sosiologis	317
Gambar 4.136 Perbandingan Kostum dan Tata Rias Tokoh Cinderella	320
Gambar 4.137 Perbandingan Kostum dan Tata Rias Tokoh Ibu Tiri	322
Gambar 4.138 Perbandingan Kostum dan Tata Rias Tokoh Anastasia	324
Gambar 4.139 Perbandingan Kostum dan Tata Rias Tokoh Drizella	326
Gambar 4.140 Perbandingan Kostum dan Tata Rias Tokoh Pangeran	328

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penghargaan dan Nominasi Film “Cinderella” 2015.....	32
Tabel 4.1 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Tokoh Ella Versi <i>Live Action</i> ..	79
Tabel 4.2 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Cinderella Versi Animasi	101
Tabel 4.3 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Ella.....	110
Tabel 4.4 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Tokoh Cinderella	135
Tabel 4.5 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Ibu Tiri Versi <i>Live Action</i>	146
Tabel 4.6 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Ibu Tiri Versi Animasi.....	161
Tabel 4.7 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Ibu Tiri	169
Tabel 4.8 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Ibu Tiri Versi Animasi	180
Tabel 4.9 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Anastasia.....	187
Tabel 4.10 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Anastasia Animasi	196
Tabel 4.11 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Anastasia	202
Tabel 4.12 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Anastasia Versi Animasi.....	211
Tabel 4.13 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Drizella	217
Tabel 4.14 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Drizella Animasi.....	226
Tabel 4.15 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Drizella.....	232
Tabel 4.16 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Drizella Animasi	241
Tabel 4.17 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Pangeran	247
Tabel 4.18 Kostum dan Tata Rias Pesta Dansa Pangeran.....	256
Tabel 4.19 Kostum dan Tata Rias Sehari-hari Pangeran Versi Animasi	262
Tabel 4.20 Karakter 3 Dimensi Tokoh Film “Cinderella” 2015.....	271
Tabel 4.21 Karakter 3 Dimensi Film Versi Animasi Cinderella.....	272
Tabel 4.22 Karakter Dimensi Fisiologis Ella.....	274
Tabel 4.23 Karakter Dimensi Fisiologis Cinderella.....	280
Tabel 4.24 Karakter Dimensi Fisiologis Ibu Tiri	285
Tabel 4.25 Karakter Dimensi Fisiologis Animasi Ibu Tiri	290
Tabel 4.26 Karakter Dimensi Fisiologis Tokoh Anastasia	295
Tabel 4.27 Karakter Dimensi Fisiologis Anastasia.....	299
Tabel 4.28 Karakter dimensi fisiologis Drizella	303
Tabel 4.29 Karakter Dimensi Fisiologis Drizella Versi Animasi	307
Tabel 4.30 Karakter Dimensi Fisiologis Pangeran	311
Tabel 4.31 Perbandingan kostum dan Tata Rias Tokoh Cinderella.....	320
Tabel 4.32 Perbandingan kostum dan Tata Rias Tokoh Ibu Tiri	322
Tabel 4.33 Perbandingan kostum dan Tata Rias Tokoh Anastasia.....	324
Tabel 4.34 Perbandingan kostum dan Tata Rias Tokoh Drizella.....	326
Tabel 4.35 Perbandingan kostum dan Tata Rias Tokoh Pangeran.....	328

DAFTAR LAMPIRAN

- [Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Tugas Akhir](#)
- [Lampiran 2. *Form* I-VII](#)
- [Lampiran 3. Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah](#)
- [Lampiran 4. Transkrip Wawancara Sandy Powell](#)
- [Lampiran 5. Daftar Istilah *Fashion*](#)
- [Lampiran 6. Desain Undangan dan Poster Seminar](#)
- [Lampiran 7. Dokumentasi Foto dan *Screenshoot* Publikasi Poster Seminar Tugas Akhir](#)
- [Lampiran 8. Dokumentasi Foto Seminar Tugas Akhir](#)
- [Lampiran 9. Fotokopi Notulensi](#)
- [Lampiran 10. Fotokopi Buku Tamu](#)



ABSTRAK

Kostum dan tata rias menjadi alat komunikasi terhadap kepribadian tokoh pada film melalui peradaban kehidupan dan budaya manusia untuk memberikan ciri khas pada masing-masing tokoh. Keberadaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh pada industri perfilman melalui genre bertajuk film fantasi menggunakan fenomena kultural sebagai inspirasi dalam menghasilkan prestasi dan apresiasi di tingkat Internasional. Salah satu keberhasilan tersebut terlihat pada Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 yang diproduksi oleh Walt Disney. Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 merupakan hasil *remake* film versi animasi pada tahun 1950 yang sama-sama diproduksi oleh Walt Disney, sebagai film adaptasi dari dongeng “*Cinderella*” karya penulis terkenal dari Perancis bernama Charles Perrault. Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 mampu memberikan gambaran secara umum terhadap *setting* (waktu dan tempat) sebagai dunia imajinasi dan rekaan terinspirasi melalui tren gaya masyarakat Eropa.

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif menggunakan metode kualitatif dengan pemaparan secara deskriptif. Analisis data kostum meliputi gaya dari bagian-bagian kostum disesuaikan dengan pakaian dasar, pakaian tubuh, asesoris, pakaian kepala, pakaian kaki, warna kostum untuk melihat tiga dimensi tokoh setiap karakternya dan tata rias sebagai pendukung dari gambaran masing-masing tokoh. Penelitian ini bertujuan untuk melihat persamaan dan perbedaan yang terjadi pada dua objek, ditinjau melalui implementasi gaya dan warna kostum, serta jenis tata rias yang digunakan dalam membangun 3 dimensi pada tokoh “*Cinderella*”, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, Pangeran.

Alasan terjadinya persamaan terinspirasi dari peristiwa sejarah masyarakat Eropa dengan melakukan *mix up* pada gaya kostum melalui dekorasi ornamen serta asesoris yang digunakan untuk mendukung masing-masing tokoh sesuai dengan kebutuhan tokohnya. Perbedaan terletak pada media yang berbeda terjadi pada tampilan kostum dan tata rias film versi animasi “*Cinderella*” tahun 1950 dalam bentuk animasi 2D, sedangkan film “*Cinderella*” tahun 2015 dalam bentuk *live action*.

Kata kunci: Kostum dan tata rias, 3 dimensi tokoh, film “*Cinderella*” 2015 dengan film versi animasi tahun 1950.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan karya seni visual berdasarkan pada pengalaman hidup atau hasil imajinasi menjadi dunia rekaan. Film menjadi tontonan berkelas berkat tuntutan dari kaum borjuis melalui cerita dari kisah-kisah kompleks, namun tetap menghibur, mengenai persolan-persoalan psikologis atau internal karakter (Panji Wibowo, 2017:26). Berbagai industri perfilman terbesar dalam menghasilkan banyak penghargaan dan apresiasi salah satunya adalah *Hollywood*. *Hollywood* merupakan sebuah nama daerah sekaligus nama jalan di Los Angeles, California, Amerika Serikat. *Hollywood* menjadi tempat sejarah perfilman sebagai industri film terbesar di dunia sejak awal dijadikan sebagai titik tolak perkembangan *genre-genre* besar dan berpengaruh hingga jumlah *genre-genre* telah mencapai puluhan (Pratista 2008, 12). *Genre-genre* terkenal dan berkembang di *Hollywood* meliputi aksi, drama, fantasi, horor, komedi, musikal, petualangan, perang, *western*, dan lain sebagainya. Industri perfilman *Hollywood* ternama dan terkenal di dunia melalui *genre-genrenya* meliputi DreamWorks Picture, Colombia Picture, Metro Goldwyn Mayer, Paramount Picture, Warner Bros, Pixar, Castle Rock Entertainment, Lionsgate, Scott Free, dan Walt Disney.

Hollywood bukan sekedar lokasi, hampir sepanjang sejarah estetika diciptakan menjadi ideologi sinema dominan di dunia. Formula *Hollywood* Klasik masih terus bertahan sampai sekarang antara lain dengan tokoh protagonis-antagonis, naratif sebab-akibat, hubungan kasualitas dengan logika ketat dan *universal*, penutup dengan penyelesaian masalah atau keberhasilan protagonis mewujudkan keinginannya (Panji Wibowo, 2017:27). Walt Disney sebagai salah satu industri perfilman *Hollywood* menghasilkan film-film dengan karakteristik *Hollywood* Klasik. Walt Disney sebagai industri perfilman terkenal di dunia banyak mendapatkan prestasi dan penghargaan melalui karya film-filmnya dari masa ke masa melalui film animasi klasik hingga menjadi film *live action*. Film versi animasi "*Cinderella*" karya dongeng Charles Perrault produksi Walt Disney

pada tahun 1950 salah satu film animasi *Hollywood* menjadi film klasik dan legendaris terkenal di dunia.

Film versi animasi "*Cinderella*" sudah menjadi film kegemaran bertahun-tahun lamanya dan ditambah versi lain sejak dirilis oleh Walt Disney. Film versi animasi "*Cinderella*" tahun 1950 mencoba menceritakan dan memvisualkan terinspirasi dari peristiwa status sosial dan status ekonomi ke dalam cerita fiksi fantasi atas pembagian kelas-kelas sosial berbeda-beda terhadap masyarakat Eropa dari kelas bangsawan hingga rakyat biasa. Film versi animasi "*Cinderella*" bercerita tentang seorang gadis muda ditinggal oleh ayahnya karena meninggal dunia. Cinderella selalu ditindas semenjak tinggal bersama Ibu Tiri dan kedua saudara tirinya dengan perlakuan tidak simpatik terhadap dirinya.

Seiring dengan berkembangnya zaman sisi kreatif para sineas pun semakin meningkat tiap tahunnya. Pada tahun 2015 Walt Disney melahirkan kembali untuk mengingatkan kepada penggemar dongeng "*Cinderella*" atau film versi animasi "*Cinderella*" tahun 1950 pada seluruh dunia melalui Film "*Cinderella*" versi *live action* bertajuk film fantasi pada tahun 2015. Film "*Cinderella*" versi *live action* tahun 2015 secara garis besar mengikuti alur yang sama dan tokoh-tokoh yang sama dengan film versi animasi tahun 1950. Film versi *live action* bertajuk fiksi fantasi "*Cinderella*" disutradarai oleh Kenneth Branagh mempunyai berbagai prestasi dan apresiasi di tingkat internasional berkat penulis asal Inggris, serta kostum desainernya berasal dari Inggris juga. Sandy Powell sebagai penata kostum dalam melahirkan kostum dengan balutan kain-kain indah untuk masing-masing tokoh pada film "*Cinderella*" versi *live action* tahun 2015 menambah prestasi dan apresiasi dengan mendapatkan nominasi dan penghargaan pada kostum busana buatannya tersebut di tingkat Internasional.

Kostum dan tata rias tidak bisa dilepaskan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia. Keberhasilan film "*Cinderella*" versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 dalam menggambarkan suasana tertentu bertujuan untuk mengetahui informasi waktu maupun tempat terlihat pada keberhasilan penataan kostum dan tata rias. Kostum dan tata rias dalam film merupakan salah satu upaya untuk mendukung elemen artistik dan termasuk

empat aspek utama *mise-en-scene* segala hal terletak berada di depan kamera (Pratista 2008, 61). Kostum dan tata rias sebagai alat bercerita untuk melakukan komunikasi secara detail dari kepribadian masing-masing karakter dalam membantu pelaku meninggalkan kepribadian mereka sendiri di belakang dan menjadi orang-orang baru dan dipercaya di layar.

With costume holding this much potential to support or undermine the characterisation and narrative of the film, it seems important to consider some of these theories before moving on to discuss what the radical on-screen changing of costume can signif (Tamar Jeffers 2010, 15).

Kostum dan tata rias pada kedua film tersebut berusaha memvisualisasikan gaya *glamour* melalui budaya dan *fashion lifestyle* dalam mempengaruhi dan menggambarkan *setting* tahun dan berhasil menarik perhatian penonton. Kostum atau busana bisa berkontribusi terhadap latar dan mencerminkan sugesti tokoh lebih spesifik, meliputi situasi sosial, citra diri, pemikiran, dan lain-lain, seperti kostum orang kaya bisa sangat berbeda apabila kostum dan tata rias yang dipakai orang miskin. Sebagai salah satu contoh melihat dan mengamati kesederhanaan Cinderella melalui kostum dan tata rias sehari-hari seperti wanita miskin di Eropa pada abad ke 16 dan 17 bahwa tokoh Cinderella dari latar belakang sosial kurang mampu. Berbeda halnya jika mengamati kostum dan tata rias tokoh Ibu Tiri dan kedua saudara tirinya dengan balutan kemewahan dan *glamour*. Sedangkan Pangeran memiliki kemewahan hidup melihat kostum dan tata rias layaknya bangsawan kara raya.

Setiap pemeran tokoh dilihat melalui kostum dan tata rias berdasarkan 3 dimensi untuk mengetahui sifat/watak tokoh sesuai perannya masing-masing meliputi dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis (Harymawan 1998, 25). Pada film “*Cinderella*” versi tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 mempunyai tokoh-tokoh dengan sifat/watak sama. Tokoh protagonis adalah Cinderella, tokoh antagonis Ibu tiri, Anatasia, Drizella, dan tokoh tirtagonis Pangeran. Kelima tokoh tersebut menjadi tokoh saling bertentangan dan sering muncul pada kedua film. Penelitian ini dirumuskan menjadi sebuah permasalahan berkaitan dengan perbandingan kostum dan tata rias melihat proses pemvisualisasian perkembangan cita rasa suatu inovasi dan

keaktivitas dari kedua film. Penelitian ini untuk mengkaji bagian-bagian kostum dan tata rias sebagai pendukung dalam membangun setiap tokoh-tokoh pada kedua film.

Penelitian tentang kostum dan tata rias menjadi sangat penting karena keberadaanya bisa dilihat secara kasat mata merupakan bagian dari elemen artistik sebagai salah satu unsur dari empat *mise-en-scene* dalam menyempurnakan sebuah suasana waktu dan tempat berdasarkan dengan realitas cerita sesuai dengan masa atau eranya. Penelitian ini berjudul “*Komparasi kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada film “Cinderella” versi live action tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, telah dirumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana kostum dan tata rias pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film *Cinderella* versi animasi tahun 1950?
2. Apakah kostum dan tata rias membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan Film versi animasi tahun 1950?
3. Apa persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950?
4. Mengapa terjadi persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada kedua film tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kostum dan jenis tata rias pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950.

2. Mendeskripsikan 3 dimensi tokoh melalui kostum dan tata rias dalam membangun tokoh-tokoh pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan Film versi animasi tahun 1950.
3. Mengetahui persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada kedua film.
4. Mengetahui alasan terjadinya persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada kedua film.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat secara Akademis

Penelitian ini diharapkan memberikan pandangan mengenai perkembangan wawasan pada teori kostum dan tata rias pada abad ke 18 dan 19 pada film “*Cinderella*” versi tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 untuk menambah referensi dan kepustakaan bagi mahasiswa Televisi pada program studi Televisi dan Film dalam membuat penelitian skripsi mengenai kostum dan tata rias.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk para kreator dalam menuangkan gagasan atau ide pada film secara simbolik pada kostum dan tata rias dalam mengubah atau mengurangi masing-masing tokoh dengan mencerminkan status sosial, identitas tokoh, dan perilaku seseorang terhadap sesuatu hal melalui pakaian, hiasan kepala, pernak-pernik tubuh, dan alas kaki.
- b. Penelitian ini diharapkan menambah referensi mengenai kostum dan tata rias untuk para sineas dalam merencanakan pembuatan film untuk tetap melihat pada sejarah kostum dan tata rias dalam menunjukkan tempat, peristiwa, serta tokoh pada film.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini pernah dilakukan oleh para peneliti sekaligus sebagai referensi dari beberapa teori yang berkaitan dengan

variabel yang diangkat dalam penelitian ini, antara lain: Ayu Paundra Yunastria (2017), Lalu Hendri Bagus Setiawan (2017), Dyah Ayu Wiwid Sintowoko (2014), Gilang Dwi Galih P (2017), dan Nindya Galuh F (2017).

Karya tulis yang menjadi acuan untuk penelitian ini dari empat mahasiswa Institut Seni Indoneisa Yogyakarta dan satu mahasiswa dari Institut Seni Indonesia Surakarta. Karya tulis pertama dari Ayu Paundra Yunastria (2017) mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Warna Artistik Sebagai Representasi Karakter Tokoh Keluarga Pada Sitkom Tetangga Masa Gitu? Season 3 di Net Tv” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui warna pada *setting* artistik karena melihat perubahan pada *setting* pada program Tetangga Masa Gitu?. Warna pada *setting* artistik lebih merepresentasikan identitas dari masing-masing keluarga. Warna yang dihadirkan setiap keluarga mempunyai ciri khasnya masing-masing. Pada penelitian milik Ayu Paundra Yunastria warna merupakan salah satu unsur paling penting dalam menunjukan karakter tokoh dalam sitkom TMG. Persamaan penelitian ini dengan penelitian milik Ayu Paundra Yunastria terletak pada ketertarikan untuk meneliti warna pada bidang artistik untuk melihat karakter tokoh. Namun penelitian ini akan fokus pada warna kostum dan tata rias dalam membangun tokoh dan tidak menganalisis secara luas pada bidang artistik lainnya seperti *setting* dan juga properti.

Karya tulis kedua dari Lalu Hendri Bagus Setiawan (2017) mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam skripsinya berjudul “Komparasi Elemen Artistik Variety Show “Puteri Indonesia” Indosiar dan “Miss Indonesia” RCTI Tahun Produksi 2016” membahas elemen artistik dari kedua program *variety show* tersebut, untuk mengetahui persamaan dan perbedaan elemen artistik beserta faktor yang menjadi alasan adanya persamaan dan perbedaan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Aspek yang sama dengan penelitian ini adalah penelitian komparasi dengan mencari persamaan dan perbedaan pada elemen artistik. Namun pada penelitian ini hanya mencari persamaan dan perbedaan kepada bagian kostum dan tata rias untuk mencerminkan tokoh-tokoh pada film “Cinderella” versi *live action* tahun 2015

dengan film versi animasi tahun 1950. Karya tulis ini tidak melibatkan elemen artistik lain di dalam penelitian seperti milik Lalu Hendri Bagus Setiawan. Aspek penelitian yang berbeda pada penelitian ini terletak pada variabel dan objeknya.

Karya tulis yang keempat dari Dyah Ayu Wiwid Sintowoko (2014) mahasiswa dari Institut Seni Indonesia Surakarta dalam skripsinya yang berjudul “Kostum Dalam membangun Karakter Tokoh Pada Film Soekarno” menjelaskan bahwa dalam penelitiannya bertujuan mengetahui tata kostum dan karakter tokoh dalam film Soekarno. Penelitian menjelaskan bahwa kostum menggambarkan karakter tokohnya. Kostum disesuaikan dengan pakaian dasar, pakaian kepala, pakaian tubuh, pakaian kaki, dan aksesoris yang dikenal dengan bagian-bagian kostum. Penelitian juga menjelaskan kostum juga membangun karakter tokoh (pelaku cerita) sesuai dengan dimensi fisiologisnya (kerapian, kebersihan, kecantikan, ketampanan, kegagahan, daya tarik, kharisma, dan kewibawaannya). Dimensi sosiologisnya menunjukkan kelas sosial ekonomi, peran di keluarga/masyarakat, ideologi, keturunan, tingkat pendidikan, kepercayaan, suku/bangsa, dan interaksi antar tokohnya. Sedangkan dimensi psikologis disesuaikan dengan suasana dan adegannya. Warna dan tata kostum menggambarkan perasaan, ketulusan, keikhlasan, emosi, keinginan, hasrat, semangat, *inner action*, sekaligus visi masing-masing tokoh dalam film tersebut. Aspek yang sama dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel dan teori yang digunakan sedangkan perbedaan terletak pada objek penelitian.

Karya tulis ketiga milik Gilang Dwi Galih P (2017) mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Hubungan Perubahan Artistik Dan Konten Pada Program Talkshow “Hitam Putih” Trans 7 Periode 2010-2015” menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui karakter dan hubungan perubahan antara tata artistik dengan konten program serta faktor penyebabnya, karena perubahan artistik dan konten yang berganti setiap tahunnya membuat suasana dan kesan yang disampaikan juga berubah-ubah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian milik Gilang Dwi Galih P terletak pada ketertarikan untuk meneliti bidang artistik. Namun penelitian ini akan fokus pada kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh dan

tidak menganalisis secara luas pada bidang artistik lainnya seperti properti, grafis, cahaya, dan warna.

Karya tulis yang keempat dari Nindya Galuh F (2017) mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul “Representasi Intelektualitas Anak Muda dalam Film Warkop DKI Setan Kredit dengan Analisis Semiotika Roland Barthes” menjelaskan bahwa dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pemaknaan dialog dan *mise en scene* pada teori semiotika dari Roland Barthes pada tahap denotasi dapat memberikan arti bahwa film *Setan Kredit* memuat metafora terhadap isu atau kritikan pada suatu masalah. Pada tahap Konotasi menjelaskan bahwa terdapat nilai intelektualitas muncul dari kemampuan dalam menangkap ide-ide dari suatu peristiwa disekitar dan dapat merespon ide-ide menjadi tindakan secara sosial. Penelitian milik Nindya Galuh F ini juga bermaksud melihat nilai intelektualis dari salah satu keempat aspek *mise en scene* (kostum dan tata rias). Aspek persamaan pada penelitian ini terletak pada penelitian dengan menggunakan salah satu dari empat aspek *mise en scene* untuk melihat kostum dan tata rias berkaitan dengan nilai intelektualitas dan pada metode analisis data dengan menggunakan teori metode kualitatif dengan menghasilkan data secara deskriptif. Aspek perbedaan terletak pada variabel dan objek penelitian.

Dengan demikian belum ditemukan penelitian tentang Komparasi Kostum dan Tata Rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 oleh karena itu pentingnya dilakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan guna mendapatkan gambaran persamaan dan perbedaan antara film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 ditinjau dari kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada kedua film.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian mengandung uraian meliputi, Objek Penelitian, Teknik Pengambilan Data, Analisis Data, Skema Penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian komparatif secara deskriptif. Metode penelitian dengan

menggunakan metode secara kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari berbagai sumber terpercaya dan akurat keberadaannya dan kemudian melakukan proses analisis menggunakan teori-teori sesuai dengan pakar/ahli bidang keilmuan. Penelitian ini akan fokus pada kostum dan tata rias pada Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan versi film versi animasi tahun 1950.

Metode kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu di balik fenomena yang sedikit belum diketahui. Metode ini dapat juga digunakan untuk mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui. Metode kualitatif dapat memberi rincian yang kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif (Aslem Straus dan Juliet Corbin 2003, 5). Penelitian kualitatif dari sisi definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian atau pemahaman tentang fenomena dalam suatu latar berkonteks khusus (Moleong 2007, 5).

Penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan (Azwar 2001, 6).

Metode kualitatif menurut Moleong jenis penelitian kualitatif memiliki hasil data deskriptif melalui prosedur penelitian berupa kata-kata tertulis atau lisan dari suatu gejala dalam penelitian. Penelitian dengan menggunakan metode kualitatif ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman pada fenomena subjek penelitian berupa penjelasan secara deskripsi terhadap suatu konteks khusus secara alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah melalui bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong 2007, 6).

Penelitian komparatif menurut Aswarni sudjud dalam buku milik Suharsimi Arikunto berjudul Prosedur Penelitian merupakan penelitian komparasi akan dapat menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide-ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide atau suatu prosedur kerja. Dapat juga membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan-perubahan pandangan

orang, guru atau negara, terhadap kasus, terhadap orang, peristiwa atau terhadap ide-ide. (Arikunto 2010, 310).

1. Objek Penelitian

a. Film “*Cinderella*” Versi *Live Action*



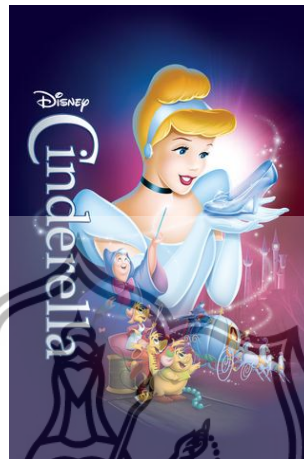
Gambar: 1.1 Poster Film “*Cinderella*” Versi *Live Action* Tahun 2015
(Sumber: <http://movies.disney.id/cinderella/diaskes> 08/02/2017 20:14)

Tanggal Rilis	: 13 Maret 2015
Durasi	: 106 Menit
Perusahaan	: The Walt Disney
Produser	: Simon Kinberg, David Barron, Allison Shearmur, Barry H. Waldman
Sutradara	: Kenneth Branagh
Penulis	: Chris Weitz (<i>screenplay</i>)
Pemain	: Lily James (<i>Cinderella</i>), Richard Madden (<i>Pangeran</i>), Cate Blanchett (<i>Ibu Tiri</i>), Sophie McShera (<i>Drisella</i>), Holliday Grainger (<i>Anatasia</i>)
Desain Kostum	: Sandy Powell
Departemen Artistik	: Maria Teresa Barbasso, Anthony Caron Delion, Gary Freeman, Paul Laugier, Stuart Rose, Alex Santucci,

Leslie Tomkins, Ravi Bansal, Daniel Giovvoni

Set Dekorasi : Francesca Lo Schiavo

b. Film Versi Animasi Cinderella



Gambar: 1.2 Film Versi Animasi "*Cinderella*" Tahun 1950
(Sumber: <http://movies.disney.id/cinderella/diaskes> 08/02/2017 20:19)

Tanggal Rilis : 4 Maret 1950
Durasi : 75 Menit
Perusahaan : The Walt Disney
Produser : Amy Bailey, Walt Disney
Sutradara : Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
Penulis : Charles Perrault, Bill Peet, Erdman Penner, Ted Sears,
Winston Hibler, Homer Brightman, Harry Reeves,
Ken Anderson, Joe Rinaldi,
Pemain : Ilene Woods, Eleanor Audley, Rhoda Williams, Lucille Bliss,
Mike Douglas

c. Populasi Penelitian

Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto 2010, 173).

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sebagai suatu populasi, kelompok subjek harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik bersama untuk membedakannya dari kelompok subjek lain. Ciri dimaksud tidak terbatas hanya sebagai ciri lokasi akan tetapi dapat terdiri dari karakteristik-karakteristik individu (Azwar 2005, 77).

Populasi di dalam penelitian ini adalah jenis kostum dan tata rias. Jumlah populasi yang dimiliki Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan total durasi 106 menit memiliki *scene* secara keseluruhan adalah 110. Akan tetapi pada penelitian ini akan fokus pada kostum dan tata rias pada tokoh yang sudah ditentukan untuk diambil dari *scene* tersebut sebagai populasinya. Tokoh-tokoh dibatasi guna mempermudah penelitian agar penelitian tetap fokus kepada pokok permasalahan. Tokoh-tokoh yang dipilih berpatokan pada tokoh yang banyak muncul pada film “*Cinderella*” versi animasi tahun 1950. Tokoh-tokoh tersebut adalah Cinderella sebagai tokoh protagonis atau tokoh utama, Ibu Tiri sebagai tokoh antagonis, dan kedua saudara tiri yakni Drizella dan Anastasia, serta Pangeran sebagai tokoh tritagonis. Jumlah populasi kostum Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 berdasarkan pada lima tokoh yang terpilih adalah 46 jenis kostum. 46 jenis kostum dibagi pada tokoh Cinderella adalah 4 jenis kostum beserta tata rias, Ibu Tiri 13 jenis kostum beserta tata rias, Drizella 12 jenis kostum beserta tata rias, Anastasia 12 jenis kostum beserta tata rias, dan pangeran 7 jenis kostum beserta tata rias.

Populasi pada Film versi animasi tahun 1950 juga sama dengan versi *live action* tahun 2015 yakni fokus pada kostum dan tata rias. Tokoh-tokoh yang dipilih adalah Cinderella, Ibu Tiri, Drizella, Anastasia, dan Pangeran. Film versi animasi tahun 1950 total durasi 75 menit jumlah keseluruhan *scene* adalah 78. Jumlah populasi jenis kostum film versi animasi “*Cinderella*” adalah 20. Pembagian jenis kostum ditunjukkan pada tokoh Cinderella adalah 5 jenis kostum beserta tata rias, Ibu Tiri 4 jenis kostum beserta tata rias, Drizella 4 jenis kostum beserta tata rias, Anastasia 4 jenis kostum beserta tata rias, dan pangeran 2 jenis kostum beserta tata rias.

d. Sampel Penelitian

Sampel sebagian dari populasi (Azwar 2005, 79). Sampel adalah wakil dari keseluruhan populasi sebagai sasaran penelitian dengan skala kecil. Penelitian ini akan menggunakan teknik *sample random sampling*. Teknik *sample random sampling* menurut Sugiyono dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono 2014, 82). Teknik ini dipilih dengan alasan untuk mengutamakan pengambilan sampel dengan pertimbangan keseimbangan dalam perbandingan dua objek yang akan diteliti.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil masing-masing 2 jenis kostum dari jumlah keseluruhan populasi kedua objek yakni film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 pada 5 tokoh secara acak. Pengambilan 2 jenis kostum dari kedua objek adalah kostum sehari-hari dengan kostum pesta dansa. Kedua jenis kostum tersebut dipilih karena kedua jenis kostum tersebut menunjukkan kepribadian masing-masing tokoh pada film tersebut. Teknik ini digunakan untuk membatasi dan menyeimbangkan perbandingan penelitian dalam menentukan kostum dari setiap tokoh yang telah ditentukan untuk dilakukan proses analisis.

Setelah mengetahui jumlah populasi jenis kostum pada setiap film dan telah membagi pada 5 tokoh yang sudah ditentukan pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 terdapat 46 jumlah populasi jenis kostum diambil sampel menjadi 10 jenis kostum dan akan dibagi 2 pada masing-masing tokoh sebagai pertimbangan untuk melihat perbandingan yang seimbang. Pembagian 10 jenis kostum tersebut kepada tokoh Cinderella berjumlah 2 jenis kostum beserta tata riasnya, tokoh Ibu Tiri berjumlah 2 jenis kostum beserta tata rias, tokoh Drizella dan Anastasia masing-masing 2 jenis kostum beserta tata riasnya, serta tokoh pangeran 2 jenis kostum beserta tata riasnya.

Pada film versi animasi “*Cinderella*” tahun 1950 dengan jumlah populasi kostum adalah 19. Jumlah populasi jenis kostum tiap film akan diambil sampel untuk pertimbangan yang sama menjadi 10 yang akan dibagi 2 jenis kostum pada masing-masing tokoh. Pembagian 10 jenis kostum tersebut kepada tokoh

Cinderella berjumlah 2 jenis kostum beserta tata riasnya, tokoh Ibu Tiri berjumlah 2 jenis kostum beserta tata rias, tokoh Drizella dan Anastasia masing-masing 2 jenis kostum beserta tata riasnya, serta tokoh pangeran 2 jenis kostum beserta tata riasnya. Jadi, dengan diambilnya 20 sampel dari total jumlah keseluruhan populasi dari 5 tokoh sebanyak 66 jenis kostum dan tata rias.

Alasan Pengambilan Objek Penelitian tersebut karena :

- 1) Film fantasi versi *live action* dan film versi animasi karya Walt Disney sebuah film dari industri terkenal di *Hollywood* dengan dua versi tahun 2015 dan tahun 1950.
- 2) Film dengan menghasilkan banyak prestasi dan apresiasi melalui film versi animasi dan menciptakan prestasi kembali di tingkat internasional melalui kostum dan tata rias oleh desainer ternama Sandy Powell.
- 3) Film dengan menampilkan balutan kreativitas pada pemvisualisasian kostum dan tata rias abad ke 18 dan abad ke 19 serta periode-periode sebelumnya seperti periode *renaissance* dengan abad-abad pencerahan dalam mengaplikasikan *trend* kostum pada masa itu berdasarkan latar belakang sosial.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah berbagai cara digunakan untuk mengumpulkan data, menghimpun, mengambil, atau menjangkau data penelitian (Suwartono, 2014:41). Penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian (Satori Djam'an, 2009:105). Observasi adalah metode pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan dan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian film "Cinderella versi tahun 2015" dan film "Animasi Cinderella tahun 1950".

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto 2010, 274). Metode ini dilakukan untuk mencatat dari berbagai sumber dokumentasi akurat seperti video, foto, artikel, jurnal, *website*, dan beberapa data yang diambil menggunakan internet untuk menjadi bahan referensi dalam pengumpulan data penelitian. Penelitian akan mencari data akurat lainnya melalui sumber dari internet beberapa data tentang kostum dan tata rias pada film “*Cinderella*” versi tahun 2015 dan film versi animasi tahun 1950.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Tegasnya riset pustaka membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan (Zed 2004, 2). Studi pustaka dilakukan untuk menelaah dan mengidentifikasi teori kostum dan tata rias melalui peran internet untuk mempermudah serta mendukung penelitian dalam mencari sejumlah *e-book*, artikel, dan jurnal tentang kostum dan tata rias. Referensi buku sejarah kostum dan tata rias untuk mendukung penelitian cukup sulit didapatkan saat ini. Oleh sebab itu, penggunaan peran internet sangat diperlukan agar mempermudah penelitian. Tetapi ada beberapa referensi buku untuk mendukung penelitian dalam mengetahui pecahan model, rancangan pola busana, model-model busana, desain busana dan beberapa buku referensi tata rias juga digunakan sebagai bahan tambahan untuk penelitian ini. Hal tersebut dilakukan untuk mendukung kegiatan pengamatan dari penelitian secara mendalam dan mendapatkan banyak informasi mengenai objek yang menjadi sasaran penelitian.

3. Metode Analisis data

Metode kualitatif dengan menghasilkan data secara deskriptif dipilih sebagai metode analisis data dalam penelitian ini. Metode analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis menyajikan data tiap variabel yang diteliti. (Sugiyono 2007, 147). Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel penelitian untuk menguji hipotesis. Penelitian dengan pendekatan bersifat kualitatif, tentu deskripsi tersebut lebih penting lagi (Azwar 2005, 126). Data terkumpul dan terhimpun dari kegiatan pengumpulan data akan menjadi informasi bermakna setelah dilakukan suatu proses atau pengolahan (Suwartono 2014, 79).

Penelitian dimaksudkan untuk memahami fenomena dengan mengkomparasi kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh. Pada kedua film tersebut memiliki kostum dari periode-periode spesifik dalam sejarah, serta melakukan proses perancangan ulang sebagai kostum lebih modern dipakai oleh masyarakat masa kini. Proses analisis secara detail untuk mengetahui peristiwa sejarah dibalik terjadinya sebuah *fashion lifestyle* menggunakan *ebook* dari Sara dan Tom Pandegast dalam bukunya *Fashion and Costume*. Jenis *make up* untuk televisi dan film dapat digolongkan ke dalam *corrective make up*, *style make up*, dan *character make up* (Paningkiran 2013, 10-11). Kostum dan tata rias merupakan elemen visual penting paling mencolok untuk melihat kepribadian dari 3 dimensi tokoh pada kedua film. Penelitian menggunakan teori RMA, Harymawan mengenai 3 dimensi tokoh dimaksudkan untuk mengetahui sifat/watak meliputi dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis (Harymawan 1998, 25) yang ditinjau secara khusus dan detail dari teori Lagos Egri.

F. Skema Penelitian

