

**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

**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 : Elzha Noer Oktaviani (1310680032)

**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 implemetasi 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.

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 merupakan film versi animasi 2D adaptasi dari dongeng terkenal di dunia karya penulis asal Perancis bernama Charles Perrault. 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 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-sehari 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 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*”.

### **Rumusan Masalah**

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

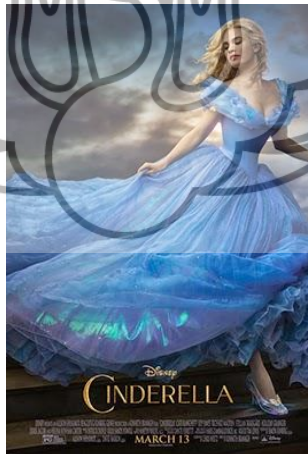
1. Bagaimana kostum dan tata rias pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film *Cinderella* versi animasi tahun 1950?
2. Apakah kostum dan tata rias membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan Film versi animasi tahun 1950?

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?

### Objek Penelitian

Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi “*Cinderella*” tahun 1950 mencoba menceritakan dan memvisualkan sebuah peristiwa yang terinspirasi dari 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 “*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.

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

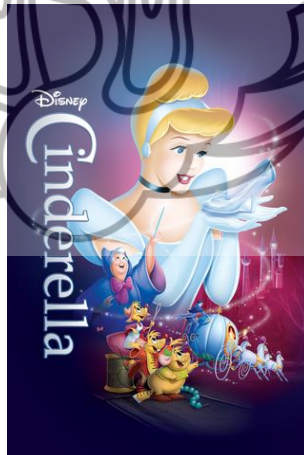


Gambar: 1.1 Poster Film “*Cinderella*” Versi *Live Action* Tahun 2015  
(Sumber: <http://movies.disney.id/cinderella/diaskes> 08/02/2017 20:14)

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 (*screenplay*)  
 Pemain : Lily James (Cinderella), Richard Madden (Pangeran),  
 Cate Blanchett (Ibu Tiri), Sophie McShera (Drisella),  
 Holliday Grainger (Anatasia)  
 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/> /diakses 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

### Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian komparatif dengan sifat deskriptif dan menggunakan metode secara kualitatif untuk menganalisis data dari objek penelitian yaitu film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950. 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.

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 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).

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

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.

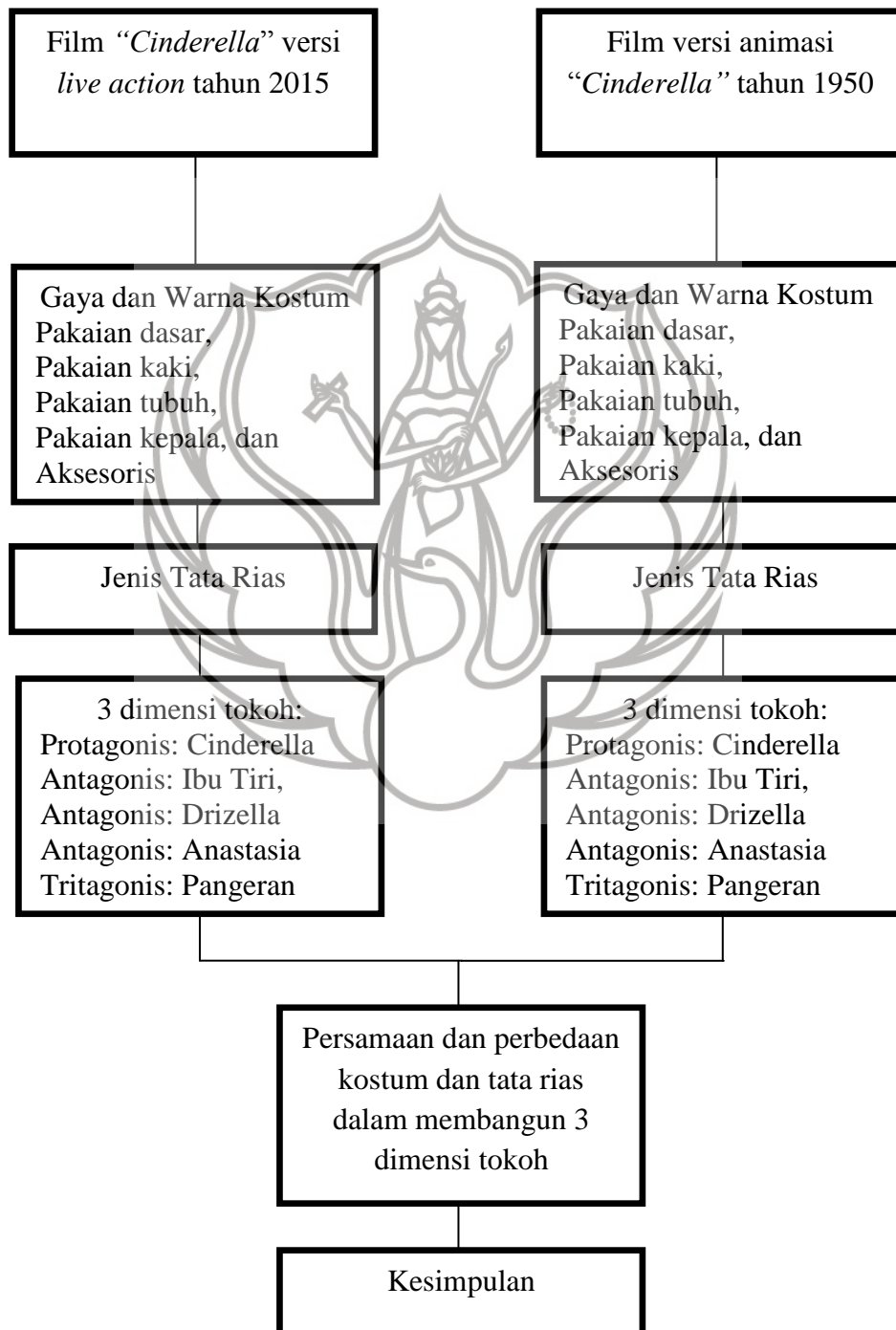
Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil masing-masing 2 jenis kostum dari jumlah keseluruhan populasi kedua objek yakni film “*Cinderella*” versi *live action* adalah 10 kostum dibagi pada tokoh Cinderella berjumlah 2 jenis kostum beserta tata riasnya, tokoh Ibu Tiri berjumlah 2 jenis 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.

Film versi animasi tahun 1950 dengan total jumlah sampel sama adalah 10 jenis kostum dibagi pada 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. Proses pengambilan sampel secara teknik *sample random sampling* menghasilkan 20 jenis kostum beserta tata rias sebagai pendukungnya.

Pengambilan dua kostum dari kedua objek adalah kostum sehari-hari karena tokoh banyak melakukan aksinya pada aktivitas sehari-hari dengan kostum pesta yang mengalami banyak perubahan pada tokoh utama. Pengambilan teknik *sample random sampling* karena populasi bersifat homogen dan sampel diambil secara random dengan mencari sampel yang representatif. Kedua kostum tersebut dipilih karena kedua kostum bersifat representatif untuk menunjukkan kepribadian 3 dimensi tokoh-tokoh pada kedua film. Sampel diambil perjenis kostum karena kostum pesta berbeda dengan kostum sehari-hari. Kostum sehari-hari tidak bisa

mewakilkkan kostum pesta dan begitu pun sebaliknya, maka dipilihkan dua jenis kostum tersebut. Sampel bersifat representatif sama karena penelitian ini adalah penelitian perbandingan.

### Skema Penelitian



## Landasan Teori

### Film

Film sebagai bentuk dari kesenian merupakan media yang mendukung pencapaian bidang artistik sekaligus media paling ampuh dan realistis dibanding media artistik lainnya. Film sanggup menghidupkan seluruh spektrum kepekaan manusia mulai dari yang paling lembut, halus, rapuh dan indah sampai kepada yang kasar dan memuakkan. Film memiliki sifat-sifat dasar dalam susunan yang beragam (Boggs 1992, 4).

Film merupakan karya *audiovisual* yang multi dimensional dan kompleks terhadap kehidupan manusia dewasa ini. Daya tarik tiga jenis film tersebut membuat penonton untuk dapat melihat pemain dalam membawakan cerita sesuai tema dengan adegan aksi, efek visual, musik, *setting*, sudut pandang, dan pergerakan kamera.

Keberadaan film memiliki daya tarik tersendiri pada minat penonton dilihat dari tiga jenisnya, yakni film dokumenter (nyata), film fiksi (rekaan), dan film eksperimental (abstrak) sesuai dengan cerita. Kehadiran film secara umum mempunyai dua unsur pembentuk agar saling berinteraksi dan berkesinambungan dalam pencapaian pembentukan sebuah film yakni, unsur naratif sebagai bahan (materi) atau perlakuan terhadap cerita untuk diolah, sementara unsur sinematik cara (gaya) untuk mengolahnya (Pratista 2008, 1).

### Film Animasi

Film animasi merupakan film yang dikemas secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang menciptakan gerak dan kehidupan yang berpindah-pindah.

*“Animation: liveness of manners, spirit, vigor. Animism: the belief that inanimate objects have a form of life and are conscious beings. Animator: a person that animates”* (Prakosa 2010, 39).

Menurut kamus bahasa Indonesia – Inggris kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* berarti menghidupkan suatu benda atau gambar. Menurut Voughan dalam bukunya berjudul *Multimedia:*

*Making it Work Eight Edition* tahun 2008 animasi sendiri diartikan sebagai usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup dengan harapan adanya upan balik dari *audience*.

Menurut Jean Ann Wright dalam bukunya berjudul *Animation Writing and Development* adalah animasi dua dimensi sering diartikan sebagai animasi tradisional di mana dalam proses pembuatannya menggunakan teknik gambar *frame by frame*. Proses membuat animasi, dimulai dengan pembuatan *keyframe* (gambar kunci) dan *inbetween* (gambar sisip). *Keyframe* dalam animasi merupakan gambaran gerakan animasi utama yang digambarkan per-*frame*. *Keyframe* merupakan titik penting yang menjadi penanda gerakan dari awal hingga akhir animasi. Sedangkan *inbetween* merupakan gerakan animasi transisi yang digambarkan diantara titik *keyframe* dan merupakan pelengkap gerakan sehingga animasi terlihat sempurna. Seiring berkembangnya teknologi pembuatan animasi dua dimensi ini dapat dikerjakan melalui proses digitalisasi baik dari cara gambar *frame by frame*, pewarnaan dan sebagainya.

Menurut buku *Disney Animation* dalam berekperimen dengan banyak pendekatan untuk membuat film animasi, seperti *stop motion with cut outs, limited movement, stylized design, puppets, and 3-D*, hingga *cel animation*. *Traditional animation* atau Animasi dua dimensi menurut buku *Disney Animation* digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. *Tradisional animasi* juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* (Plastik).

### **Film Fantasi**

Film fantasi merupakan film yang memiliki unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi dengan semua hal yang tidak nyata dari tempat, peristiwa, serta karakter. Film-film fantasi berhubungan dengan pedang dan mantera gaib, naga, kuda terbang, karpet terbang, dewa-dewi, penyihir, jin, serta peri (Pratista, 2008:15).

Film fantasi merupakan salah satu *genre* dengan *setting* atau latar belakang waktu di masa lampau atau bahkan di masa depan. Film bertajuk dunia fantasi

atau dunia imajinasi biasanya berkombinasi dengan *genre* petualangan atau melahirkan kembali sebuah karya dalam bentuk komik, *manga*, *anime*, diangkat ke film layar lebar atau dibuat sebuah film dengan tokoh film yang nyata diperankan oleh manusia dalam bentuk film *live action*.

### **Kostum**

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya berjudul Memahami Film kostum memiliki fungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol, motif penggerak cerita, *image* (citra) (Pratista 2008, 71-74), Kostum atau tata busana masuk dalam kategori *hard property*. *Make up* dan tata busana mampu menentukan dan membentuk karakter dan *first meet* sebuah program.

Kostum dan tata rias menjadi bagian penting dalam menciptakan karakter sekaligus menjadi bagian-bagian penting untuk mengetahui kepribadian dan identitas tokoh.

*“In such contexts, makeup, like costume, becomes important in creating character traits or motivating plot action.”* (Bordwell 2013, 124).

Menurut Herbert Zettl dalam bukunya berjudul *Television Production Handbook* mengatakan bahwa kostum dan tata rias juga begitu penting peranannya.

*Makeup and clothing are important aspects of the talent's preparation for on-camera work* (Zettl 2003, 389).

Latar sebuah film biasanya mempengaruhi desain kostum untuk berkontribusi terhadap latar dan membangun sugesti karakter lebih spesifik meliputi, situasi sosial, citra diri, pemikiran, hal-hal yang berusaha ditutupi, dan lain-lain menjadi elemen dalam membantu mengisahkan cerita (Panji wibowo 2017, 38).

*The value of the costume in creating a personality cannot be overestimated. in addition to the obvious eye appeal of the color and design. the specific articles that the character wears make him a specifict individual. the animatir can become excited by the possibilities for caricature and movement in the materials of a different kind of appearl, but, most of all, everyone is stimulated by the personality traits and*

*cartoon business now that the character is becoming so definite* (Frank Thomas dan Ollie Johnston 1981, 415).

Pada buku *Disney Animation* dijelaskan bahwa nilai kostum dalam menciptakan kepribadian tidak bisa dilebih-lebihkan. Selain daya tarik mata yang jelas dari warna dan desain, artikel spesifik yang dipakainya karakter membuatnya menjadi individu yang spesifik. Animator dapat menjadi bersemangat oleh kemungkinan untuk karikatur dan gerakan dalam materi dari jenis yang berbeda muncul, tapi, yang terpenting, semua orang dirangsang oleh ciri kepribadian dan bisnis kartun sekarang sehingga karakternya menjadi begitu pasti.

Dalam buku yang berjudul *Dramaturgi karya RMA, Harymawan* Golongan kostum di atas merupakan sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah pementasan ataupun sebuah program acara televisi. Kostum dapat digolongkan menjadi lima bagian meliputi, kostum historis adalah dari periode-periode spesifik dalam sejarah, kostum modern adalah pakaian yang banyak dipakai dalam masyarakat masa kini, kostum nasional adalah dari negara atau tempat spesifik, tentu saja kostum dapat sekaligus historis dan nasional, kostum tradisional (Harymawan 1998, 130-132). Kostu juga dapat digolongkan pada 5 bagian, meliputi pakaian dasar, pakaian tubuh, asesoris, pakaian kepala, dan pakaian kaki (Harymawan 1998, 128).

### **Kostum abad ke 18 dan 19**

Peristiwa abad ke 19 kostum yang digunakan masyarakat Eropa menurut Sara Pandegast dan Tom Pandegast dalam bukunya *Fashion and Costume* terdapat penjelasan dan penilaian tentang gaya kostum (Sara dan Tom Pandegast 2004, 605-658).

Gaun yang paling terkait dengan gaya *Robe à la Française* abad 18 adalah *rococo* (gaya dekoratif arsitektur, *fashion*, dan desain interior yang menampilkan desain murni hias dan orname bunga yang rumit, populer antara 1715 dan 1775) (Sara Pandegast dan Tom Pandegast, 2004:568). Gaya pakaian wanita kalangan atas mengenakan gaun dengan gaya *rococo* terbuat dari kain yang kaya dan sarat dengan dekorasi berenda. Pada abad ke 19 menciptakan tampilan

baru dengan gaya *Victorian* muncul pertama kali saat Ratu Victoria dinobatkan menjadi Ratu Inggris pada tahun 1837-1901 lahirlah sejarah Britania Raya dengan gaya kostum *victorian* pada kostum pesta dansa Cinderella. *Mode* zaman *Victorian* menciptakan tampilan yang ideal walaupun sering dilebih-lebihkan. Tampilan *mode* ini menghadirkan *korset* ketat, rok raksasa, dan membuat tren fashion pada periode tersebut. Gaya pakaian didikte dengan kesopanan, dan pakaian bergaya merupakan tanda kehormatan.

Jumlah kain yang banyak digunakan dalam pembuatan rok *Victoria* biasanya berarti kebanyakan wanita memiliki sedikit pakaian. Pada periode ini wanita banyak memiliki pakaian yang terbuat dari kain halus dengan menggunakan bahan dan hiasan yang lebih banyak. Periode *Victoria* 1837 dinamai sesuai dengan nama Ratu Victoria Inggris, seorang Ratu yang berpengaruh di era ketika wanita memiliki sedikit kekuatan atau kesempatan. Wanita dengan kelas sosial yang lebih tinggi diharapkan bersikap sopan dan malas sebagaimana tercermin dari garis bahu dan pada pemakaian *korset*.

### **Warna**

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang nampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik (Sanyoto 2009, 11).

Sesuai dengan definisinya warna pun dapat diklasifikasikan meliputi warna primer atau warna pertama digunakan sebagai pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna terdiri dari: Biru/*cyan*, merah/*magenta*, kuning/*yellow*. Warna sekunder atau disebut warna ke dua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer/pokok/pertama terdiri dari: Jingga/oranye adalah hasil percampuran warna merah dan kuning, ungu/violet adalah hasil percampuran warna merah dan biru, hijau/*green* adalah hasil percampuran warna kuning dan biru. Warna *intermediate* adalah warna perantara, yaitu warna yang ada di antara

warna primer dan sekunder pada lingkaran meliputi warna kuning hijau (sejenis *moon green*) sebagai warna yang ada di antara kuning dan hijau, kuning jingga (sejenis *deep yellow*) sebagai warna yang ada di antara kuning dan jingga, merah jingga (*red/vermillon*) sebagai warna yang ada di antara merah dan jingga, merah ungu (*purple*) sebagai warna yang ada di antara merah dan ungu/violet, biru violet (sejenis *blue/indigo*) sebagai warna yang ada di antara biru dan ungu/violet, biru hijau (sejenis *sea green*) sebagai warna yang ada di antara biru dan hijau. Warna tersier atau warna ke tiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna ke dua, Warna kuartier atau warna keempat yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga meliputi coklat kuning/*siena* mentah/ kuning tersier/*yellow ochre/olive* yaitu pencampuran warna jingga dan hijau, coklat merah/*siena* bakar/merah tersier/*burnt siena/red brown* yaitu pencampuran warna jingga dan ungu, coklat biru/*siena sephia*/biru tersier/*zaitun/navy blue* yaitu pencampuran warna hijau dan ungu..

Di samping itu warna juga memiliki karakter dan simbolisasi warna/bahasa rupa warna. Karakter warna berlaku untuk warna-warna murni (warna pelangi). Jika warna-warna itu telah berubah menjadi lebih muda, tua, atau menjadi redup, karakter pun akan berubah (Ssanyoto 2010, 46). Berikut karakter dan simbolisasi warna (bahasa rupa warna):

#### 1. Kuning

Kuning berasosiasi pada sinar matahari, bahkan pada mataharinya sendiri. Warna kuning memiliki karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, dan cerah. Warna kuning memiliki simbol/lambang: kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, dan kecemerlangan.

#### 2. Jingga

Jingga berasosiasi pada awan jingga terlihat pada pagi hari sebelum matahari terbit, menggambarkan gelap malam menuju terbit matahari, sehingga melambangkan kemerdekaan, anugerah, kehangatan. Karakter warna jingga memberi dorongan, merdeka, anugerah, dan bahaya. Warna jingga melambangkan kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, dan bahaya.



### 3. Merah

Merah berasosiasi pada darah dan api. Memiliki karakter kuat, enerjik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, panas simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, bahaya, dan kesadisan.

### 4. Ungu

Ungu memiliki watak keangkuan, kebesaran, dan kekayaan. Warna ungu melambangkan kebesaran, kejayaan, kenengratan, dan kebangsawanan.

### 5. Violet

Violet berwatak dingin, negatif, dan diam. Violet melambangkan melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

### 6. Biru

Biru berasosiasi pada air, laut, langit, dan es. Memiliki watak yang dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, jauh, dan cerah. Warna ini memiliki simbol keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, dan perdamaian.

### 7. Hijau

Asosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Warna hijau memiliki karakter: segar, muda, hidup, tumbuh, keseimbangan yang sempurna, dan sumber kehidupan. Warna hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, keperawanan, dan kementahan/belum pengalaman.

### 8. Putih

Putih berasosiasi pada salju, sinar berkilauan, dan kain kafan. Warna putih memiliki watak: positif, merangsang, cerah, tegas, dan mengalah. Memiliki

lambang: sinar kesucian, kemunian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraan, kebenaran, kesopanan, keadaan tidak bersalah, kehalusan, kelembutan, dan kewanitaan.

#### 9. Hitam

Hitam berasosiasi pada kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusan. Watak warna hitam adalah: menekan, tegas, dalam, dan depresif. Melambangkan misterius, kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, kematian, kejahatan, keburukan, sihir, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, dan lain-lain.

#### 10. Abu-abu

Abu-abu berasosiasi pada suasana yang suram, mendung, dan kelabu tidak ada cahaya. Memiliki karakter warna merah dan putih. Melambangkan ketenangan, kebijakan, mengalah, rendah hati, turun tahta, ragu-ragu, dan kelabu.

#### 11. Coklat

Coklat berasosiasi pada tanah, warna tanah, dan warna natural. Memiliki karakter: kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, dan terhormat.

### **Tata Rias**

*Make up artist* mengklasifikasikan *make up* menjadi beberapa macam, diantaranya: *Beauty* (digunakan untuk menggambarkan orang masa kini/pada jamannya), karakter (perubahan umur, membuat seseorang menyerupai orang tertentu, tokoh tertentu), periode (untuk menciptakan karakter masa lampau atau periode tertentu), spesial efek (menciptakan tokoh-tokoh dalam imajinasi dan monster-monster) (Deborah Nadoolman, 2008:5).

Jenis *make up* untuk televisi dan film dapat digolongkan ke dalam *corrective make up*, *style make up*, dan *character make up*. *Corrective Make up* merupakan tata rias untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan demi mendapatkan kesempurnaan wajah, *character Make up* merupakan tata rias

diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh, *style make up* merupakan tata rias dibuat dengan gaya khayal atau imajinasi seseorang untuk menciptakan suatu tokoh sehingga menghasilkan suatu karya dalam bentuk rias wajah (Paningkiran 2013, 10-11).

### **Karakter atau Penokohan**

Karakter tokoh diciptakan melalui tahapan tiga dimensi tokoh untuk menjabarkan dan mengidentifikasi tokoh dalam menentukan dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis karakternya. Seperti yang dikatakan oleh RMA Harymawan dalam bukunya Dramaturgi (Harymawan 1998, 25).

#### 1. Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis merupakan ciri-ciri badani atau ciri-ciri fisik dimiliki oleh tokoh meliputi usia (tingkat kedewasaan), jenis kelamin, keadaan tubuhnya, ciri-ciri muka, dan sebagainya (Harymawan 1998, 25).

#### 2. Dimensi sosiologis

Dimensi sosiologis merupakan latar belakang kemasyarakatan atau biasa disebut dengan latar belakang sosial dimiliki oleh tokoh sesuai dengan kebutuhan naskah atau cerita. Dimensi sosiologis meliputi status sosial, pekerjaan, jabatan, peranan di dalam masyarakat, pendidikan, kehidupan pribadi, pandangan hidup, kepercayaan, agama, ideologi, aktivitas sosial, organisasi, hobby, bangsa, suku, keturunan (Harymawan 1998, 25).

#### 3. Dimensi psikologis

Dimensi psikologis merupakan latar belakang kejiwaan dimiliki tokoh meliputi mentalitas, ukuran moral/membedakan antara yang baik dan tidak baik, tempramen, keinginan dan perasaan pribadi, sikap dan kelakuan, I.Q (*Intelligence Quotient*), tingkat kecerdasan kecakapan, keahlian khusus dalam bidang-bidang tertentu (Harymawan 1998, 25).

Lagos Egri menjelaskan dalam bukunya berjudul *The Art of Dramatic Writing* tentang bagian-bagian dari kerangka tiga dimensi tokoh melalui tokoh dengan dimensi fisiologis (ciri-ciri badani), tokoh dengan dimensi sosiologis

(latar belakang masyarakat), dan tokoh dengan dimensi psikologis (latar belakang kejiwaan).

*“Here is a guide, then, a step by step outline of how a tridimensional-character bone structure should look”:*

1. *Physiology : sex, age, height and weight, colour of (hair, eye, skin), posture, appearance: (good looking, over-or underweight, clean, neat, pleasant, untidy, shape of head, face, limbs), defects: (deformities, abnormalities, birthmarks, diseases), heredity (Egri 1946, 36).*
2. *Sociology : Class (lower, middle, upper), occupation: (type of work, income, condition of work, union or nonunion, attitude toward organization, suitability for work), education: (amount, kind of school, marks, favorite subject, poorest subject, aptitudes), home life: (parent living, earning power, orphan, parents separated or divorced, parent habits, parent mental development, parent vices, neglect, character marital status), religion, race, nationality, political affiliation, amusement, hobbies: (book, newspaper, magazine the reads) (Egri 1946, 36).*
3. *Psychology : personal premise, ambition, temperament (choleric, easy going, pessimistic, optimistic), attitude toward life: (resigned, militant, defeatist), extrovert, introvert, ambivert, abilities : (language, talents), qualities : (imagination, judgement, taste, poise), I.Q (Egri 1946, 36).*

### **Penelitian Komparatif**

Penelitian komparatif merupakan penelitian secara deskriptif dalam mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu (Nazir 2005, 58).

### **Hasil penelitian kostum dan tata rias**

Setelah melakukan proses penelitian melalui proses observasi dengan mengamati kedua objek penelitian pada film *“Cinderella”* versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 dan melakukan proses analisis untuk melihat persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi masing-masing tokoh pada kedua film. Hasil penelitian diperoleh data melalui proses pengambilan sampel dengan model teknik *sample random sampling* bertujuan untuk mengutamakan pengambilan sampel dengan pertimbangan keseimbangan dalam perbandingan dua objek penelitian.

Pengambilan teknik *sampel random sampling* karena populasi bersifat homogen dan sampel diambil secara random dengan mencari sampel yang representatif.

Kostum sehari-hari dengan kostum pesta dansa tersebut dipilih karena kedua kostum bersifat representatif untuk menunjukkan kepribadian 3 dimensi tokoh-tokoh pada kedua film. Sampel diambil perjenis kostum karena kostum pesta berbeda dengan kostum sehari-hari. Kostum sehari-hari tidak bisa mewakili kostum pesta dan begitu pun sebaliknya, maka dipilihkan dua jenis kostum tersebut. Data diperoleh mengenai kostum dengan menggolongkannya pada 5 bagian meliputi pakaian dasar, pakaian tubuh, asesoris, pakaian kepala, dan pakaian kaki untuk melihat gaya, warna, serta jenis tata rias yang digunakan pada kedua film sesuai dengan *setting* (waktu dan tempat) cerita yang sama karena dalam kisah film “*Cinderella*” di Perancis dengan tampilan kostum lebih terinspirasi gaya atau era *victorian* saat pertama kali Ratu Victoria menjabat sebagai Ratu Inggris pada tahun 1837. Penerapannya dalam kostum dan tata rias pada tokoh Cinderella, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, dan Pangeran menyesuaikan *setting* waktu pada Era *Victorian*, dan periode-periode sebelumnya seperti periode *renaissance* dengan abad-abad pencerahan dalam mengaplikasikan *trend* kostum pada masa itu. Perkembangan kostum di abad ke 18 dan abad 19 dan abad-abad sebelumnya merupakan titik awal memulainya pilihan-pilihan kostum karena munculnya kostum dengan banyak variasi-variasi untuk abad-abad selanjutnya.

Pada film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 terdapat banyaknya detail dekorasi ornamen dan asesoris yang digunakan untuk mendukung masing-masing tokoh sesuai dengan kebutuhannya. Sedangkan film versi animasi tahun 1950 dengan teknologi yang sangat sederhana tidak memungkinkan untuk membuat detail pada kostum. Berikut hasil penelitian pada tokoh Cinderella dan Pangeran sebagai perwakilan dalam penelitian ini:

1. Tokoh Ella versi *live action* dengan tokoh Cinderella versi animasi

Pada tokoh Ella dan Cinderella melalui kostum sehari-hari banyak terinspirasi dengan digambarkan memakai kostum berupa gaya abad ke 16 dan 17 bergaya *baroque* atau menggambarkan wanita Skandinavia untuk menjadi tokoh wanita miskin atau kaum budak. Kostum Ella menggunakan tambahan dekorasi

ornamen gaya *rococo* abad ke 18. Gaun yang paling terkait dengan gaya *Robe à la Française* abad 18 adalah *rococo* (gaya dekoratif arsitektur, *fashion*, dan desain interior yang menampilkan desain murni hias dan orname bunga yang rumit, populer antara 1715 dan 1775) (Sara Pandergast dan Tom Pandergast, 2004:568). Sedangkan tokoh Cinderella versi animasi tidak terdapat detail kostum. Gaya pakaian wanita kalangan atas mengenakan gaun dengan gaya *rococo* terbuat dari terbuat dari kain yang kaya dan sarat dengan dekorasi berenda. Pada kostum pesta dansa, tokoh Ella dan Cinderella digambarkan sama-sama memakai kostum dengan gaya *Victorian* abad ke 19. Tampilan *mode* ini menghadirkan *korset* ketat, rok raksasa, dan membuat tren *fashion* pada periode tersebut. Gaya pakaian didikte dengan kesopanan, dan pakaian bergaya merupakan tanda kehormatan.

Warna pada dua kostum menggunakan warna biru, dan coklat menggambarkan tokoh yang memiliki kesedihan, kerendahan hati, berhati tulus, mudah berteman dan menyukai orang lain.

Tata rias yang digunakan oleh Ella menggunakan *make up beauty* dan korektif untuk mengkoreksi bagian alis mata, hidung, tulang pipi, dan bibir.

## 2. Pangeran versi *live action* dengan versi animasi

Kostum sehari-hari dan kostum pesta dansa Pangeran versi *live action* dengan Pangeran versi animasi sama-sama menggunakan gaya kostum *victoria* pada abad ke 19 dengan gaya terinspirasi dari kostum Pangeran Albert pada masa pemerintahan Ratu Victoria di Inggris pada abad ke 19 sekitar tahun 1837-1901. Gaya kostum Pangeran versi *live action* sama dengan gaya Kaisar Napoleon Bonaparte seorang pemimpin militer dan politik Prancis yang menjadi terkenal saat Perang Revolusioner, setelah Revolusi Prancis pada abad ke 18 sekitar tahun 1789.

Penggunaan kostum sehari-hari dengan pesta dansa pada tokoh Pangeran versi *live action* terdapat *frock-coat* memiliki warna yang tidak terlalu mencolok. Kostum seperti yang dipakai Pangeran versi *live action* merupakan pakaian dengan istilah kamus menggunakan bahasa Prancis seperti jas dari katun dengan *jabot* atau dasi, ditutupi dengan rompi tanpa lengan disebut dengan *justaucorps*,

jas atau *frock* dengan lengan panjang atau mantel panjang, celana lutut yang disebut dengan *breeches* dipakai oleh pria Eropa sepanjang abad ke 18. Pada kostum sehari-hari dan pesta dansa Pangeran *live action* terdapat dekorasi ornamen *flora* pdengan gaya *rococo* abad ke 18 seperti dedaunan pada *frock-coat* serta di bagian rompi dalam yang dipakai Pangeran.

Pangeran versi animasi tidak memiliki kostum sehari-hari, hanya menggunakan kostum pesta dansa dan kostum pernikahan dengan jenis yang sama. Pangeran versi animasi kostum seperti prajurit kerajaan terdapat *belt*, pada sisi kanan dan kiri kostum terdapat *epaulets*, serta *aiguillete* seperti rantai emas.

Keterkaitan warna kostum dengan karakter yang mudah bergaul, santai, tenang, teguh, sabar, seimbang, tidak banyak bicara tetapi cenderung bijaksana, simpatik, baik hati, berbelaskasihan, mudah diajak rukun dan damai. Sedangkan Pangeran animasi warna kostum pesta berwarna coklat dan merah yang mewakili karakter Pangeran yang berani, santai, tidak banyak bicara tetapi cenderung bijaksana, simpatik, baik hati, berbelaskasihan dan peduli.

Tata rias yang digunakan oleh Pangeran *live action* dengan animasi sama-sama menggunakan tata rias korektif untuk mengkoreksi bagian alis mata, hidung, tulang pipi, dan bibir.

### 3 Dimensi tokoh

Berdasarkan pada tahapan-tahapan analisa penelitian sesuai dengan 3 dimensi tokoh melalui dimensi fisiologis (ciri-ciri badani), tokoh dengan dimensi sosiologis (latar belakang masyarakat), dan tokoh dengan dimensi psikologis (latar belakang kejiwaan). Hasil analisis pada tokoh Cinderella, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, dan Pangeran secara menyeluruh sesuai dengan 3 dimensi tokoh pada penjelasan data di atas.

Kostum membangun sesuai dengan tokoh-tokoh kedua film pada tokoh Cinderella, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, dan Pangeran meliputi dimensi fisiologis dengan menggambarkan kondisi fisik tokoh seperti kesederhanaan, kemewahan, kecantikan, kegagahan, kerapihan, kewibawaan, dan daya tarik tokoh. Dimensi sosiologis menunjukkan kelas sosial ekonomi, kehidupan keluarga,

kewarganegaraan, dan hobi pada tokoh. Dimensi psikologis menggambarkan perasaan sesuai warna pada kostum meliputi kepribadian, tempramen, cara tokoh menyikapi kehidupan seperti, kebaikan, keberanian, ketulusan, emosi, dan visi masing-masing tokoh pada kedua film tersebut.

Berikut hasil penelitian pada tokoh Cinderella dan Pangeran sebagai perwakilan dalam penelitian ini:

1. Tokoh Ella versi *live action* dengan tokoh Cinderella versi animasi

Kostum sehari-hari dengan kostum pesta dansa tersebut menunjukkan 3 dimensi tokoh secara fisiologis tampak sederhana tetapi masih memiliki kesan mewah. Secara sosiologis mencerminkan keturunan Inggris, seorang wanita miskin yang berubah menjadi wanita kaya. Secara dimensi psikologis ditaris garis warna biru dan coklat menggambarkan tokoh yang memiliki kesedihan, kerendahan hati, berhati tulus, mudah berteman dan menyukai orang lain.

Tokoh Ella versi *live action* dengan tokoh Cinderella versi animasi adalah tokoh yang sama-sama memiliki kepribadian ambivert dengan tempramen sanguinis. Keterkaitan warna kostum dalam membangun karakter bahwa karakter warna biru dan coklat pada karakter Ella merupakan karakter yang sedih, berhati tulus, cerah, mudah berteman, menyukai orang lain. ekspresif, dan ceria.

2. Pangeran versi *live action* dengan versi animasi

Kostum pada tokoh Pangeran versi *live action* dan animasi secara fisiologis terlihat kegagahan, kerapihan, kewibawaan, dan daya tarik, Secara sosiologis keduanya keturunan Inggris menjadi pria bangsawan yang kaya raya. Secara dimensi psikologis ditarik garis warna muncul warna hijau, kuning kehijauan, putih, dan biru. Warna tersebut mewakili 3 dimensi tokoh Pangeran *live action* yang mudah bergaul, santai, tenang, teguh, sabar, seimbang, tidak banyak bicara tetapi cenderung bijaksana, simpatik, baik hati, berbelaskasihan, mudah diajak rukun dan damai. Sedangkan Pangeran animasi warna kostum pesta berwarna coklat dan merah yang mewakili 3 dimensi tokoh Pangeran yang berani, santai, tidak banyak bicara tetapi cenderung bijaksana, simpatik, baik hati, berbelaskasihan dan peduli. Persamaan 3 dimensi tokoh Pangeran versi *live action*



dengan versi animasi memiliki temperamen plegmatis. Perbedaan yang terjadi pada Pangeran *live action* memiliki kepribadian *ekstrovert* yang cenderung membuka diri dengan kehidupan luar yang lebih beraktivitas dan lebih sedikit berpikir, serta orang yang senang berada di keramaian atau kondisi yang terdapat orang banyak, daripada di tempat yang sunyi. Tokoh Pangeran versi *live action* memiliki kekuatan temperamen plegmatis dengan kepribadian sangat dihormati karena dirinya mudah bergaul, santai, tenang, dan teguh. Pangeran Kit juga memiliki temperamen yang cerah dan hangat.

Sedangkan Pangeran versi animasi disimpulkan cenderung memiliki kepribadian *introvert* menutup diri dari kehidupan luar yang lebih senang berada di kesunyian atau kondisi tenang, daripada tempat yang banyak orangnya. Pangeran versi animasi yang tidak terlalu banyak diperlihatkan aktivitasnya pada film versi animasi memiliki kekuatan phlegma atau plegmatis (lendir). Cairan phlegma memiliki tipe kepribadian yang khas seperti tidak suka terburu-buru, tenang, tidak mudah dipengaruhi, setia, dingin, santai dan sabar.

### **Persamaan dan perbedaan**

Berdasarkan masing-masing pengamatan, dilakukan perbandingan atau komparasi telah melalui proses analisis secara deskriptif dapat dilihat bahwa persamaan kostum sesuai dengan *setting* (waktu dan tempat) dan perbedaan keduanya tampilan kostum karena sifat media yang berbeda sehingga film versi animasi dibuat sangat sederhana dengan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi untuk menampilkan detail pada kostum.

Pada film *live action* secara produksi lebih mudah dalam menampilkan detail kostum, maka tampilan kostum pada tahun 2015 dibuat sangat detail untuk melengkapi kebutuhan masing-masing tokohnya.

Tabel di bawah ini akan menjabarkan persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh pada film “Cinderella” versi *live action* dengan film versi animasi tahun 1950. Tabel di bawah ini hanya akan menyajikan detail kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh

pada tokoh Cinderella dengan Pangeran sebagai perwakilan perbandingan untuk melihat persamaan dan perbedaannya sebagai berikut:

### 1. Tokoh Ella versi *live action* dengan Cinderella versi animasi tahun 1950

Di bawah ini untuk mengetahui persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias sehari-hari dan pesta dansa pada tokoh Ella versi *live action* tahun 2015 dengan tokoh Cinderella versi animasi tahun 1950.



Gambar 4.136 Perbandingan kostum dan tata rias tokoh Cinderella

Tabel di bawah ini akan menyajikan detail persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias sehari-hari dan pesta dansa pada tokoh Ella versi *live action* tahun 2015 dengan tokoh Cinderella versi animasi tahun 1950 sebagai berikut:

Tabel 4.31 Perbandingan kostum dan tata rias tokoh Cinderella

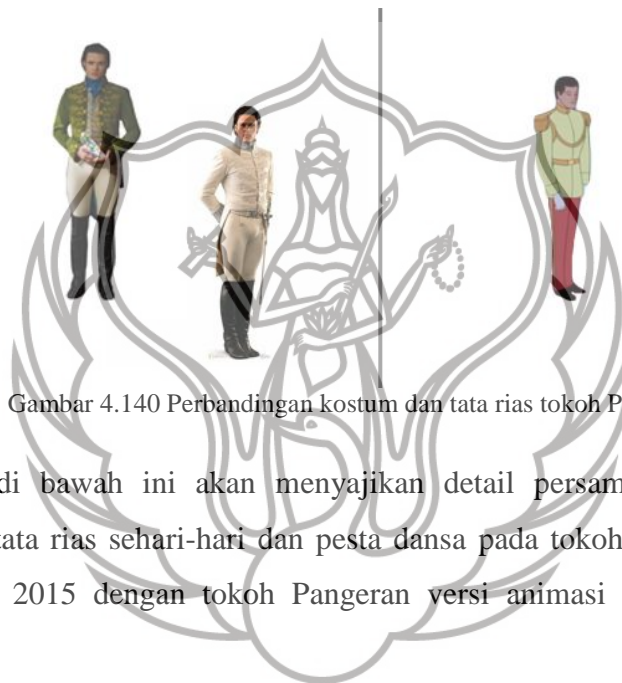
Keterangan	Persamaan	Perbedaan
Kostum sehari-hari	Pada bagian kostum gaya yang digunakan Ella versi <i>live action</i> dengan Cinderella versi tahun 1950 menggunakan gaya berlatar belakang Perancis sehingga muncul gaya kostum dengan terinspirasi pada abad ke 16 dan 17. Persamaan gaya pada abad ke 16 dan 17 menggambarkan gaya <i>baroque</i> dan menggambarkan wanita miskin Skandinavia terlihat pada pakaian dasar, pakaian tubuh, asesoris, pakaian kepala hingga pakaian kakinya. Pada bagian warna kostum Ella lebih mendominasi warna biru, walaupun pada ornamen terdapat warna coklat.	Pada kostum Ella terdapat dekorasi ornamen dengan gaya <i>rococo</i> abad ke 18. Gaya <i>rococo</i> sebuah dekorasi ornamen bunga-bunga pada bagian bawah rok lingkaran penuh pada <i>dress</i> yang digunakan Ella. Sedangkan <i>dress</i> yang digunakan Cinderella tidak menggunakan ornamen apapun. <i>Dress</i> dengan kain polos melingkar pada tubuh Cinderella. Pada <i>dress</i> warna paling dominan adalah warna coklat, walaupun terdapat warna biru pada lengan.

Kostum pesta dansa	<p>Pada kostum pesta dansa Ella dan juga Cinderella menggunakan <i>ball gown</i> dengan gaya <i>Victorian</i> pada abad ke 19 sekitar tahun 1837-1901 melihat keduanya memiliki siluet yang sama dengan menggunakan <i>crinoline</i> pada bagian lingkaan pinggang sebagai kerangka. Pada pakaian tubuh dan pakian kaki memiliki siluet yang sama. Pemilihan warna pada kostum Ella dan Cinderella sama-sama menggunakan warna biru, tetapi warna biru pada kostum Ella lebih kuat seperti warna biru yang tidak biasanya dengan mencampur warna-warna lain agar terlihat seperti <i>watercolour</i>.</p>	<p>Pada kostum Ella terdapat dekorasi kupu-kupu pada kerah <i>decollete</i> karena desainer menghubungkannya dengan karakter Ella yang menyatu dengan alam dan senang berteman dengan binatang-binatang. Dekorasi tersebut memilih kupu-kupu karena kupu-kupu adalah binatang yang indah. Sedangkan pada kostum Cinderella tidak menggunakan dekorasi apapun.</p> <p>Pada kostum pesta dansa versi <i>live action</i> dalam merealisasikan kilauan cahaya pada kostum animasi dengan menghadirkan 4000 LED kecil-kecil yang dipasangkan pada kostum Ella dan menambahkan 10.000 kristal yang menambah efek berkilauan.</p> <p>Warna pada kostum Cinderella biru yang pudar sehingga kostum tidak cerah seperti kostum Ella versi <i>live action</i>. Pada penggunaan asesoris Ella terlihat lebih sederhana dibandingkan Cinderella yang terdapat Pita pada lingkaran leher, dan sarung tangan yang menutupin bagian tangan hingga lengannya. Pada bagian pakaian kepala Ella dengan model rambut <i>curly blonde hairstyle</i> yang indah terurai sedangkan Cinderella dengan model rambut dengan sanggulan gaya <i>franch twist hair</i>.</p>
Tata rias sehari-hari	<p>Ella dan Cinderella menggunakan tata rias dengan jenis yang sama yakni tata rias korektif untuk menampilkan kesederhanaan pada penampilan tokoh.</p>	<p>Perbedaan terletak pada bagian warna bibir. Ella menggunakan warna merah bata sebagai warna natural sedangkan Cinderella menggunakan warna <i>pink</i> sebagai warna naturalnya.</p>
Tata rias pesta dansa	<p>Tata rias yang digunakan oleh Ella dan juga Cinderella samasama menggunakan <i>make up beauty</i> dan korektif untuk mengkoreksi bagian alis mata, hidung, tulang pipi, dan bibir.</p>	<p>Tata rias Ella juga terlihat menggunakan <i>make up beauty</i> untuk merealisasikan <i>make up</i> agak lebih ditonjolkan dan menggunakan warna perona bibir merah bata. Sedangkan Cinderella masih menggunakan tata rias yang natural dengan pernao bibir masih menggunakan warna <i>pink</i>.</p>
3 dimensi tokoh	<p>Ella dan Cinderella memiliki sifat yang sama-sama ambivert dengan temperamen sanguinis. Keterkaitan warna kostum dalam membangun karakter bahwa karakter warna biru pada tokoh Ella merupakan sifat yang sedih, berhati tulus, cerah,</p>	<p>Ella cenderung terkait dengan warna biru dan coklat yang mendominasi memiliki watak warna pada tokoh yang memiliki kesedihan, kerendahan hati, berhati tulus, mudah berteman dan menyukai orang lain. Pada tokoh Cinderella pada versi animasi memang</p>

	ekspresif, dan ceria.	Cinderella paling mendominasi adalah persahabatannya dengan teman-teman binatangnya yang selalu menolong dalam keadaan apapun.
--	-----------------------	--

## 2. Tokoh Pangeran versi *live action* dengan animasi versi tahun 1950

Di bawah ini untuk mengetahui persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias sehari-hari dan pesta dansa pada tokoh Pangeran versi *live action* tahun 2015 dengan tokoh Pangeran versi animasi tahun 1950.



Gambar 4.140 Perbandingan kostum dan tata rias tokoh Pangeran

Tabel di bawah ini akan menyajikan detail persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias sehari-hari dan pesta dansa pada tokoh Pangeran versi *live action* tahun 2015 dengan tokoh Pangeran versi animasi tahun 1950 sebagai berikut:

Tabel 4.35 Perbandingan kostum dan tata rias tokoh Pangeran

Keterangan	Persamaan	Perbedaan
Kostum sehari-hari dan pesta dansa	<p>Persamaan kostum sehari-hari dan kostum pesta dansa Pangeran versi <i>live action</i> dengan Pangeran versi animasi sama-sama menggunakan gaya kostum <i>victoria</i> pada abad ke 19.</p> <p>Pakaian kepala Pangeran versi <i>live action</i> dengan Pangeran versi animasi sama-sama bergaya <i>victorian</i> pada model rambut laki-laki abad ke 19.</p>	<p>Perbedaan terletak pada Pangeran versi animasi tidak memiliki kostum sehari-hari, hanya menggunakan kostum pesta dansa dan kostum pernikahan dengan jenis yang sama. Pada kostum sehari-hari dan pesta dansa Pangeran versi <i>live action</i> terdapat dekorasi ornamen <i>flora</i> seperti dedaunan pada <i>frock-coat</i> serta di bagian rompi dalam yang dipakai Pangeran. sedangkan Pangeran versi animasi kostum seperti prajurit kerajaan terdapat <i>belt</i>, pada sisi kanan dan kiri kostum terdapat</p>

		<p><i>epaulets</i>, serta <i>aiguillete</i> seperti rantai emas.</p> <p>Pangeran versi <i>live action</i> pada kostum sehari-hari dan pesta dansa menggunakan <i>breeches</i> atau celana panjang berketat, sedangkan Pangeran animasi menggeser keberadaan <i>breeches</i> dengan celana panjang yang biasa digunakan oleh Prajurit Kerajaan Inggris.</p> <p>Perbedaan lainnya adalah Pakaian sepatu sehari-hari dan pesta dansa Pangeran versi <i>live action</i> menggunakan <i>jockey boots</i>, sedangkan Pangeran versi animasi hanya menggunakan sepatu <i>army boots</i>.</p> <p>Pemilihan warna kostum sehari-hari Pangeran versi <i>live action</i> menggunakan warna hijau, kuning kehijauan, putih, biru, sedangkan kostum pesta dansa berwarna putih dan biru. Sedangkan pemilihan warna kostum pesta dansa berwarna coklat dan merah.</p>	
Tata sehari-hari dan pesta dansa	Rias dan	<p>Tata rias yang digunakan oleh Pangeran versi <i>live action</i> dengan versi animasi sama-sama menggunakan tata rias korektif untuk mengoreksi bagian alis mata, hidung, tulang pipi, dan bibir.</p>	<p>Tidak terdapat perbedaan pada tata rias kedua tokoh.</p>
3 dimensi tokoh		<p>Persamaan watak Pangeran versi <i>live action</i> dengan versi animasi memiliki temperamen plegmatis.</p>	<p>Perbedaan yang terjadi pada tokoh Pangeran versi <i>live action</i> adalah tokoh yang <i>ekstrovert</i> dengan kata lain Pangeran ini menyukai hal-hal yang melibatkan orang lain, dan membuka dirinya dengan mudah bercerita kepada orang lain, sedangkan Pangeran versi animasi cenderung <i>introvert</i> karena keberadaan Pangeran tidak banyak dilakukan seperti halnya Pangeran hanya dimunculkan saat pesta dansa dan pernikahan. Pangeran versi animasi juga sangat tertutup ketika berada di pesta dansa. Pangeran senang dengan suasana tenang terutama pada pesta dansa, Pangeran hanya berinteraksi dengan Cinderella saja.</p> <p>Keterkaitan warna kostum sehari-hari dengan kostum pesta dansa ditarik garis warna dari kedua kostum akan</p>

		muncul warna hijau, kuning kehijauan, putih, dan biru. Warna tersebut mewakili watak Pangeran versi <i>live action</i> dengan karakter yang mudah bergaul, santai, tenang, teguh, sabar, seimbang, tidak banyak bicara tetapi cenderung bijaksana, simpatik, baik hati, berbelaskasihan, mudah diajak rukun dan damai. Sedangkan Pangeran versi animasi warna kostum pesta berwarna coklat dan merah yang mewakili karakter Pangeran yang berani, santai, tidak banyak bicara tetapi cenderung bijaksana, simpatik, baik hati, berbelaskasihan dan peduli.
--	--	--

### Alasan persamaan dan perbedaan

Pada penjelasan di atas bahwa secara deskriptif terkait persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias sesuai dengan 3 dimensi tokoh-tokoh pada film “*Cinderella*” versi tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950. Hal tersebut dilihat pada tokoh Cinderella menggunakan kostum dan tata rias dengan tingkatan sosial menengah ke bawah, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella tingkatan sosial menengah ke atas, dan Pangeran kalangan bangsawan.

Berdasarkan dengan data yang telah diperoleh bahwa alasan terjadinya persamaan dan perbedaan sebagai berikut:

#### 1. *Setting* (waktu dan tempat)

Alasan terjadinya persamaan pada data di atas bahwa kostum yang digunakan masing-masing tokoh disebabkan *setting* (waktu dan tempat) pada film “*Cinderella*”. Kedua film secara keseluruhan menggunakan *setting* tempat di Perancis pada abad ke 19 sekitar tahun 1937 pada masa Ratu Victoria menjabat di Inggris dengan menggunakan gaya *Victorian* seperti pada kostum Cinderella, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, dan Pangeran. Kostum juga tidak hanya menggunakan abad ke 19 dengan melakukan *mix up* dari periode-periode sebelumnya.

#### 2. *Media*

Perbedaan terletak pada sifat medianya yang digunakan. Pada tahun 2015 film “*Cinderella*” dalam kurun waktu yang cukup lama dari pembuatan awal film

versi animasi pada tahun 1950, Walt Disney mengubahnya menjadi film bertajuk fiksi fantasi dalam bentuk versi *live action*. Film bertajuk dunia fantasi atau dunia imajinasi dengan tokoh film yang nyata diperankan oleh manusia dalam bentuk film *live action*. Pada film versi *live action* ini memungkinkan seorang perancang busana dalam merealisasikan desain kostum dengan sangat detail. Pada film “Cinderella” versi *live action* tahun 2015 juga menggunakan salah satu teknologi digital yang canggih dan moderen digunakan untuk membuat film *live action* terlihat lebih fantastis dalam produksi sebuah film layar lebar adalah menggunakan teknologi CGI atau *Computer Generated Imagery*. Sandy Powell sebagai perancang busana juga mengakui bahwa dirinya bekerjasama dan menemani petugas yang bertanggung jawab pada visual efek.

CGI adalah teknik penerapan teknologi komputer grafis 3D untuk pembuatan spesial efek. Selain dengan teknologi CGI, pembuat film juga menggunakan layar berwarna hijau atau dikenal dengan *green screen*. Penggunaan utama layar hijau ditujukan lebih menonjolkan objek utama sekaligus melakukan *blocking* terhadap latar belakang sehingga mudah untuk diedit atau dihilangkan untuk diganti dengan gambar lain. Pemanfaatan teknologi tersebut hasil film yang dibuat terlihat seperti nyata .

Film versi animasi “Cinderella” pada tahun 1950 merupakan film *traditional animation* atau animasi 2D digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Pembuatan film versi animasi “Cinderella” menggunakan teknik *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent*. Teknik *celluloid* ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film versi animasi klasik. *Cel animation* teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan untuk media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop).

Pada film versi animasi “Cinderella” 1950 dari segi kostum tidak bisa melihat setiap detail dari film versi animasi *cel* baru ditarik ke setiap *frame* . Pada bagian kostum pada film ini terlihat bahwa nilai kostum dalam menciptakan kepribadian tidak bisa dilebih-lebihkan. Selain daya tarik mata yang jelas dari warna dan desain yang dipakainya karakter membuatnya menjadi individu yang

spesifik. Animasi 2D teknologi menggunakan peralatan yang sederhana dan proses penciptaan film versi animasi dengan media yang *simple*, sehingga dalam membuat animasi “*Cinderella*” secara 2D atau *cel animation* memerlukan waktu, tenaga, dan bahan yang lebih banyak dibandingkan dengan saat ini dengan menggunakan animasi komputer, karena dengan menggunakan animasi komputer waktu pembuatan juga lebih singkat dan tenaga yang diperlukan juga lebih sedikit karena tidak memerlukan tahap pembuatan manual dan pewarnaanya sendiri.

Di dalam *cel animation*, setiap *frame* merupakan *hand drawn*, dan membuat proses pembuatannya semakin panjang dan rumit. Oleh sebab itu, film versi animasi “*Cinderella*” pada bagian kostum dan tata rias tidak terdapat detail ornamen karena akan menjadi rumit pada saat proses pembuatannya akan semakin panjang. Teknik ini hanya bertahan sampai ditemukannya *Computer Animation Production System* pada tahun 1990an. Perkembangan teknologi cel animation 2D dan saat ini sudah berkembang menjadi 3D menggunakan teknik digital.

## Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pada bab ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Film “*Cinderella*” versi *live action* tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 berhasil menghadirkan kostum dan tata rias dengan melakukan *mix up* pada *setting* tempat di Perancis pada abad ke 19 sekitar tahun 1937 pada masa Ratu Victoria menjabat di Inggris dengan menggunakan gaya *Victorian* seperti pada kostum Cinderella, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, dan Pangeran. Kostum dan tata rias juga tidak hanya menggunakan abad ke 19 dengan melakukan *mix up* dari periode-periode sebelumnya.
2. Kostum dan tata rias sesuai dengan 3 dimensi tokoh-tokoh pada kedua film pada tokoh Cinderella, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, dan Pangeran meliputi dimensi fisiologis dengan menggambarkan kondisi fisik tokoh seperti



kesederhanaan, kemewahan, kecantikan, kegagahan, kerapihan, kewibawaan, dan daya tarik tokoh. Dimensi sosiologis menunjukkan kelas sosial ekonomi, kehidupan keluarga, kewarganegaraan, dan hobi pada tokoh. Dimensi psikologis menggambarkan perasaan sesuai warna pada kostum dan tata rias meliputi kepribadian, tempramen, cara tokoh menyikapi kehidupan seperti, kebaikan, keberanian, ketulusan, emosi, dan visi masing-masing tokoh pada kedua film tersebut. Kostum dan tata rias cara *fashion* bertolak pada tren setiap periode dalam berkomunikasi dan budaya, sebagai perlindungan, kesopanan, penyembunyian, daya tarik, ekspresi individualistik, nilai sosial atau status sosial, nilai ekonomi atau status ekonomi, dan pemaknaan internal maupun eksternal masing-masing tokoh. kostum dan tata rias yang mencerminkan 3 dimensi tokoh sesuai dengan tahun pembuatannya. Pada tahun 2015 tokoh-tokoh diperkuat dengan detail ornamen dan asesoris yang digunakan untuk mendukung masing-masing tokoh. Sedangkan pada tahun 1950 dengan teknologi yang sangat sederhana pada saat itu kostum dan tata rias juga mencerminkan 3 dimensi tokoh.

3. Persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias sudah sesuai dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh diperoleh hasil dengan melihat dari jawaban dari kesimpulan pertama, kedua dan keempat.
4. Alasan terjadinya persamaan Film “*Cinderella*” versi tahun 2015 dengan film versi animasi tahun 1950 menggunakan *setting* tempat di Perancis pada abad ke 19 sekitar tahun 1937 pada masa Ratu Victoria menjabat di Inggris dengan menggunakan gaya *Victorian* seperti pada kostum Cinderella, Ibu Tiri, Anastasia, Drizella, dan Pangeran. Kostum juga tidak hanya menggunakan abad ke 19 dengan melakukan *mix up* dari periode-periode sebelumnya. Perbedaan terletak pada sifat medianya yang digunakan berbeda. Film animasi Cinderella pada tahun 1950 merupakan film *traditional animation* atau animasi dua dimensi masih menggunakan peralatan sederhana, dan media yang *simple* maka sangat sulit dalam menampilkan detail kostum. Pada film

“*Cinderella*” 2015 dibuat sebuah film dengan tokoh film yang nyata diperankan oleh manusia dalam bentuk film *live action*, maka akan sangat mudah menampilkan detail kostum.

## Daftar Sumber Rujukan

### A. Daftar Pustaka

- Arinkunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Burhan Bungin, H.M. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2005.
- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. *Film art an introduction*. London: McGraw-Hill Education, 2012.
- Boggs, Joseph M. *Cara Menilai Sebuah Film* Terjemahan Asrul Sani dari *The Art of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Egri, Lagos. *The Art of Dramatic Writing*. New York: A touchstone, 1946.
- Landis, Deborah Nadoolman. *Dressed a Century of Hollywood Costume Design*. London: Colins, 2008.
- Haryamawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998.
- Moelong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya Offset, 2007.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- Pandergast, Sara and Tom Pandergast. *Fashion, Costume, and Culture: Clothing, Headwear, Body Decoration, and Footwear Through The Ages*. Amerika: United States, 2004.
- Paningkiran, Halim. *Make-up Karakter Untuk Televisi dan Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Prakosa, Gatot. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta: Yayasan Seni Visual

- Indonesia, 2010.
- Prakosa, Gatot. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Kompas Gramedia, 2012
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Pratt, Luci dan Woolley, Linda. *The Board of Trustees of The Victoria and Albert Museum 1999*. London: V&A Publications, 2000
- Reynolds, Helen terj. Sari, Selyana. *A Fashionable History of Dresses and Skirts*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2010.
- Reynolds, Helen terj. Joubinaux, Julie. *A Fashionable History of Coats and Trousers*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2010.
- Reynolds, Helen terj. Joubinaux, Julie. *A Fashionable of Underwear*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2010.
- Reynolds, Helen terj. Joubinaux, Julie. *A Fashionable of Hair and Hairstyles*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2010.
- Reynolds, Helen terj. Joubinaux, Julie. *A Fashionable of Jewellery and Accessories*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2010.
- Sanyoto, S.E. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: CV Arti Bumi Intaran, 2005.
- Satori, Djam'an, dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Strauss, Anselm, dan Juliet Corbin. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suwartono. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014.
- Thomas, Frank dan Ollie Johnston. *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Production, 1981.
- Wibowo, Panji, Indrarto Totot, Devina Sofiyanti. *Modul Penyutradaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Perfilman, 2017.
- Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.

Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004.

### Daftar Skripsi

Galih, Gilang Dwi. *Analisis Hubungan Perubahan Tata Artistik Dan Konten Pada Program Talkshow “Hitam Putih” Trans 7 Periode 2010-2015*.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.

Galuh F, Nindya. *Representasi Intelektualitas Anak Muda dalam Film Warkop DKI Setan Kredit dengan Analisis Semiotika Roland Barthes*, 2017.

Setiawan, Lalu Hendri Bagus. *Komparasi Elemen Artistik Variety Show “Puteri Indonesia” Indosiar dan “Miss Indoneisa” Rcti Tahun Produksi 2016*.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.

Sintowoko, Dyah Ayu Wiwid. *Kostum Dalam Membangun Karakter Tokoh Pada Film Soekarno*. Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014.

Yunastria, Ayu Paundra. *Analisis Warna Artistik Sebagai Representasi Karakter Tokoh Keluarga Pada Sitkom Tetangga Masa Gitu? Season 3 di Net Tv*.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.

### Daftar Website

Baca Terus. “10 Film Animasi Disney Terbaik Dari Kisah Dongeng”

<http://bacaterus.com/film-animasi-disney-dongeng/> (diakses 01 Oktober 2017 13:27).

Harpersbaza. “Sejarah Fashion Tahun 1850-1900”

<http://www.harpersbazaar.co.id/articles/read/10/2016/2945/Sejarah-Fashion-Tahun-1850-1900> (diakses 15 Oktober 2017 13:00).

Harpersbaza. “10 Fakta Tentang Cinderella”

<http://www.harpersbazaar.co.id/articles/read/3/2015/1427/10-Fakta-Tentang-Cinderella> (diakses 15 Oktober 2017 13:30).

Desain Busana. “Sejarah Fashion Dunia”

<http://www.desainbusana.com/2012/08/sejarah-fashion-dunia.html> (diakses 15 Oktober 2017 14:30).

Uniknya Com. “5 Pakaian Bersejarah Perempuan Di Eropa”

<http://gayahidup.uniknya.com/2013/08/29/5-pakaian-bersejarah-perempuan-di-eropa/> (diakses 15 Oktober 2017 15:30).

Kompasiana. “Sejarah Renaissance”

[https://www.kompasiana.com/wahyu\\_setyaningsih/sejarah-renaissance\\_55007ea5813311971ffa78ad/](https://www.kompasiana.com/wahyu_setyaningsih/sejarah-renaissance_55007ea5813311971ffa78ad/) (diakses 15 Oktober 2017 15:45).

Boombastis. “5 Etika Bangsawan Zaman Ratu Victoria di Inggris Yang Bikin Hidup Makin Ribet” <https://www.boombastis.com/etika-bangsawan-inggris/55166> (diakses 15 Oktober 2017 16:40).

Merdeka.com. “Walt Disney Picture”

<https://profil.merdeka.com/mancanegara/w/walt-disney-pictures/> (diakses 16 Oktober 2017 10:00).

SatuJam.com. “Sejarah Disney”

<https://www.satuJam.com/sejarah-disney/> (diakses 19 Oktober 2017 10:00).

Disney Movie. “Cinderella” <http://movies.disney.id/cinderella-1950>

(diakses 19 Oktober 2017 10:00).

IMBD. “Sandy Powell” <http://www.imdb.com/name/nm0694309/> (diakses

19 Oktober 2017 12:00).

Victoria and Albert Museum. “Style Guide: Rococo”

<http://www.vam.ac.uk/content/articles/s/style-guide-rococo/> (diakses 24 Oktober 2017 10:00).

BBC. “History” <http://www.bbc.co.uk/history/british/victorians/> (diakses

24 Oktober 2017 13:00).

Bellatory. "Women's Fashions of the Victorian Era: From Hoop Skirts to Bustle – 1837 – 1901" <https://bellatory.com/fashion-industry/Fashion-History-Victorian-Costume-and-Design-Trends-1837-1900-With-Pictures> (diakses 25 Oktober 2017 10:00).

AnimasiAnimasi. "Dasar Animasi" <https://animasianimasi.weebly.com/cell-animation.html> (diakses 21 Januari 2018 14:00).

Animasi Live Journal. "Animasi Tradisional" <https://animasi-livejournal.weebly.com/animasi-tradisional.html> (diakses 21 Januari 2018 15:00).

Disney Style. "Cinderella Themed Tea and Showcase at London Fashion Week 2015" <https://www.youtube.com/watch?v=HBzTh1cAz8o> (diakses 22 Januari 2018 14:00).

Laughingplace. "Cinderella Interview – Sandy Powell" [https://www.youtube.com/watch?v=2TL-m\\_R6Sps&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=2TL-m_R6Sps&t=2s) (diakses 22 Januari 2018 15:00).

