



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Film sebagai media visual auditif yang mempunyai jangkauan sangat luas untuk menyampaikan informasi, meliputi seluruh lapisan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Film menjadikan media alat untuk mempengaruhi terhadap perkembangan pengetahuan dan tingkat penyerapan pesan-pesan yang disampaikan melalui media ini jauh lebih intensif jika dibandingkan dengan media komunikasi lain. Film memiliki struktur naratif yang dibagi menjadi:

2.1.1. Pembuka

Bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan penjelasan dan keterangan mengenai tokoh-tokoh cerita, masalah-masalah yang sedang dilakoni, tempat dan waktu ketika cerita berlangsung.

2.1.2. Masalah

Penggawatan yang merupakan kelanjutan dan peningkatan dari eksposisi dan tindakan yang dilakukan seorang tokoh yang membangun penanjakan aksi menuju konflik. Pada bagian ini salah seorang tokoh cerita mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu. Walaupun dibayang-bayangi oleh ketidakpastian, keteguhan sikap sang tokoh ini tidak menyurutkan niatnya. Dengan demikian, tumbuhlah kegawatan-kegawatan yang saling bertubrukan dengan tokoh lainnya.

Pertentangan ini diusung setelah masing-masing menceritakan jati dirinya sehingga peta konflik antar tokoh mulai terlihat.

2.1.3. Klimaks

Tahapan peristiwa dramatik yang telah dibangun oleh konflik. Tahapan ini melibatkan pihak-pihak yang berlawanan untuk saling berhadapan dalam situasi puncak pertentangan. Bentrokan tersebut mempertaruhkan nasib para tokoh juga merupakan momen yang paling menentukan bagi mereka untuk tetap eksis atau tersingkir. Wujud konflik yang sudah terbentuk tadi, kini mengalami konkritasi menuju puncaknya. Bisa juga klimaks ini merupakan terbukanya suatu persoalan.

2.1.4. Penyelesaian

Bagian struktur dramatik yang mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapat solusi atau pemecahan ("Pengertian Film", 2011).

2.2. Period Movie

Istilah *Period Movie* digunakan untuk film – film yang bersetting jaman dahulu seperti film yang bercerita tentang perang dunia, revolusi industri, bahkan tentang jaman kerajaan – kerajaan yang tersebar luas diseluruh dunia. Generalisasi waktu dan tempat dapat melemahkan atau membingungkan cerita, namun faktor budaya, politik dan gaya dapat merubah secara dramatis. Kostum memegang peranan yang sangat penting, namun dalam *period movie* kostum pada jamannya belum begitu beragam sehingga bentuk dan jenis kostum yang digunakan sangat berbeda dengan film – film yang bersetting jaman sekarang atau modern. Kostum period

movie menunjukkan jaman, tempat asal, status sosial dan sifat karakter dalam film. Kostum digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penonton dan karakter dalam film (LoBrutto, 2002).

2.3. Dramaturgi

Dramaturgi adalah sebuah teori yang mempelajari seluk beluk cerita atau naskah skenario. Dasar dari drama adalah konflik. Hal ini melibatkan karakteristik antar tokoh, pengisahan ceritanya yang diakhiri kesimpulan dari beberapa peristiwa dramatik dari perjuangan manusia itu sendiri. Cerita harus menghidupkan pernyataan kehendak manusia dengan menghadapi dua kekuatan yang saling berlawanan, yakni antara tokoh protagonis (baik) versus tokoh antagonis (jahat). Ide – ide prinsipil yang dimiliki oleh tokoh protagonis, dilawan oleh tokoh antagonis sehingga menimbulkan *dramatic-action* yang didalamnya terdapat:

2.3.1. Plot

Merupakan rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan hukum sebab-akibat. Peristiwa demi peristiwa saling mengikat sehingga membangun kausalitas yang tidak dapat dipisahkan. Plot disusun oleh pengarang dengan tujuan untuk mengungkapkan buah pikirannya secara khas.

2.3.2. Struktur Dramatik

Adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian – bagian yang memuat unsur – unsur plot. Rangkaian ini berstruktur dan saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir.

2.3.3. Tema

Merupakan landasan cerita dan ide itu sendiri. Proses penciptaan karya naskah drama atau skenario film tidak terlepas dari kecendiakawanan seorang pengarang (penulis skenario).

2.3.4. Karakter

Adalah seseorang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa – peristiwa, baik itu sebagian maupun secara keseluruhan cerita sebagaimana yang digambarkan oleh plot.

Dalam mempersiapkan kostum yang digunakan harus dilihat dari setting, waktu, serta *genre* film yang akan dibuat (Saptaria, Dramaturgi, 2006).

2.4. Genre (Aliran)

Genre dalam kamus besar kesusastraan, berarti gaya atau aliran sastra (literary genre). Teori genre dalam karya kesusastraan adalah suatu prinsip keteraturan yang tidak didasarkan dari waktu dan tempat, namun berlandaskan tipe struktur atau susunannya. Penilaian ini ditentukan oleh konsepsi kita secara deskriptif maupun normatif tentang sebuah karya. Begitu pula dengan genre dalam film yang salah satunya adalah *romantic*. film dengan *genre romantic* adalah cerita fiksi yang cerdas, segar dan berbeda dengan dua kriteria yang ketat. Yang pertama adalah cerita harus fokus pada hubungan dan cinta romantis antara dua orang. Kedua, akhir cerita harus positif, membiarkan penonton percaya bahwa cinta protagonis dan hubungan akan bertahan selama sisa hidup mereka (Saptaria, Genre, 2006).

2.5. Narrative Structure (Struktur Naratif)

Struktur naratif atau dapat juga disebut cerita yang mengatur fakta, ide – ide, konsep dan lain – lain dengan cara emosional yang terlibat. Dalam diskusi tentang alat bahasa lisan dan dimensi imajinatif pemahaman *Mythic*, mengidentifikasi cerita yang penting dalam pembelajaran awal, memungkinkan untuk membawa konten kurikulum dan emosi bersama-sama untuk membuat pengetahuan lebih lengkap dan bermakna. Narasi Istilah sekarang digunakan untuk merujuk pada bentuk cerita yang dibentuk oleh fitur emosional dan imajinatif keaksaraan (Narrative Structure, 2008).

2.6. Dramatik

Dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian – bagian yang memuat unsur – unsur plot. Rangkaian ini berstruktur dan saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir. Filsuf Aristoteles mengajarkan triloginya tentang tiga kesatuan dalam drama yakni kesatuan waktu, kesatuan tempat dan kesatuan kejadian. Ketiganya adalah syarat mutlak dalam pembuatan skenario atau naskah film. Teori Aristotelian (Aristoteles) meliputi elemen – elemen eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi dan konklusi. Fungsi dari struktur dramatik ini adalah sebagai perangkat untuk lebih dapat mengungkapkan buah pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton kedalam cerita (Saptaria, Struktur Dramatik, 2006).

2.7. Kostum

Eka D. Sitorus mengatakan, bentuk kostum yang dipakai oleh aktor dapat memegang peranan penting terhadap proses transformasi si aktor menjadi karakter yang ada dalam naskah (Sitorus, 2003).

Menurut Thomas Carlyle dalam bukunya yang berjudul “*Fashion dan Komunikasi*” mengatakan pakaian adalah pelambang jiwa terkait dengan tempat dan waktu selain itu, sebagai penanda hubungan *gender* dan kekuasaan. Pakaian tidak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia (Carlyle, 2007).

Studi tentang fashion juga bukan hanya pakaian, tapi juga tentang peran dan makna pakaian dalam tindakan sosial. Dengan kata lain, fashion dapat dimetaforakan sebagai kulit sosial yang didalamnya membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas atau mengekspresikan suatu identitas tertentu atau penandaan yang paling jelas dari penampilan luar, yang dapat menempatkan diri seseorang terpisah dari orang lain, kemudian berkembang menjadi identitas suatu kelompok tertentu.

Fungsi khusus pakaian adalah untuk melindungi tubuh dari rasa dingin dan panas, atau hal – hal berbahaya lainnya yang membuat kekebalan tubuh menjadi rapuh. Misalnya, pakaian dalam yang dikenakan orang untuk menutupi suatu bagian tubuh yang memang harus disembunyikan oleh orang yang bersangkutan. Memilih pakaian yang sesuai dengan suatu gambaran citra tertentu adalah suatu bentuk contoh yang sudah dibayangkan. Citra peranan seorang yang

berwatak revolusioner mendorong orang untuk mengenakan kemeja yang serba terbuka pada bagian leher depannya sehingga dadanya tampak terlihat jelas. Teori pencitraan tersebut sesuai dengan situasi dalam film *Titanic* yang mayoritas penumpangnya berasal dari keluarga bangsawan yang kaya raya, kemudian dibandingkan dengan beberapa penumpang kelas bawah atau bisa disebut juga dengan rakyat jelata biasa. (Young, 2007, hal. 35)

2.8. Desain dan Klasifikasi

Prinsip desain yang dipakai dan disesuaikan dengan kondisi desain tidaklah selalu harus dipakai semuanya dalam satu desain sebab akan menimbulkan kesan tumpang tindih karena desain yang baik adalah desain yang tepat dalam penempatan unsur – unsur di dalam desainnya (Davis, Teori Busana, 2007).

Kata “desain” pertama dipopulerkan dengan bahasa inggris ialah *design*, yang artinya rancangan, rencana dan mereka – reka rupa. Dari kata design timbulah kata desain yang berarti menciptakan, memikirkan dan merancang.

Menurut Bruce L. Archer mengenai desain dapat pula diartikan upaya atau aktifitas untuk pemecahan masalah yang dipadu oleh suatu sasaran yang ditetapkan, dan desain dapat juga diartikan merancang susunan garis, warna, bidang dan tekstur kemudian memilih unsur – unsur tersebut untuk menggarap, mengelola, membentuk dan mewujudkan suatu bentuk ciptaan yang mengandung kaidah rasa nilai estetika dari wujud yang dimaksud tersebut (Busana, 2012).

2.9. Klasifikasi Busana

Berdasarkan gender, busana dibagi dua yaitu busana wanita dan pria. Busana merupakan hal yang penting dalam kehidupan oleh karena itu busana dapat digolongkan berdasarkan kegunaan sipemakai yang disesuaikan dengan keadaan serta karakter penampilan yaitu:

2.9.1. Casual

Adalah suatu jenis busana yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya (*wearability*), dan biasanya diproduksi secara massal atau terbatas dalam berbagai pilihan ukuran dan warna serta yang terpenting adalah ketahanan dan proses perawatan serta pemeliharaan busana yang tidak rumit.

2.9.2. Formal

Dalam bahasa Indonesia berarti adibusana yang mana proses produksinya dan pengerjaannya rumit, materialnya memiliki kualitas tinggi, perhatian dan perlakuan khusus terhadap aspek detail, jahitan busana serta ketepatan dengan bentuk tubuh dan eksklusif yang sangat terbatas, biasanya karakter busana tersebut anggun dan elegan (Davis, Desain Busana dan Teori, 2007).

2.10. Kostum Pada Tahun 1912

Di bawah pengaruh pengadilan sastra, Anthony Van Dyck dan para pengikutnya menciptakan fesyen dengan menggunakan pakaian eksotis, bersejarah, atau dalam mode kontemporer yang kemudian disederhanakan dengan syal pada jubah atau kaos. Perhiasan digunakan juga untuk membangkitkan suasana hati yang klasik atau romantis, juga untuk mencegah mode bersejarah itu. Pada saat fesyen di

eropa sangat digemari dan sangat mendunia, maka dibentuklah mode pakaian yang baru yakni pakaian yang kaku, sederhana dan ketat pada bagian perut.

2.10.1. Kostum Pria Kalangan Atas

Pada abad 19 pria dari kalangan atas dibatasi dengan gaya berpakaian sejenis kemeja dengan setelan jas dan dasi bahkan *tuxedo* secara umum menggambarkan kelas yang tinggi atau mahal, dengan model topi baret lengkap dengan sarung tangan elegan yang terbuat dari bahan – bahan yang tebal untuk menghangatkan suhu tubuh saat berada di luar ruangan (Sejarah Perjalanan Fashion Sampai Saat Ini, 2012).



Gambar 2. 1 Kostum pria kalangan atas

(Sumber: *Fashionman1912.jpg*)

2.10.2. Kostum Pria Kalangan Bawah

Dalam periode 1912, kostum pada pria kalangan bawah relatif dengan corak bergaris, polkadot dan corak – corak lainnya yang terkesan lebih memiliki banyak modifikasi namun sesungguhnya corak – corak yang dibuat secara bervariasi

memiliki kesan yang murah dan tidak berkelas karena efek casual yang ditimbulkan oleh corak tersebut ("Men's Clothing Circa 1912", 2013).



Gambar 2. 2 Kostum pria kalangan bawah

(Sumber: *Fashionman1912.jpg*)

2.10.3. Kostum Wanita Kalangan Atas

Fashion yang bermaksud hendak melindungi wanita dari cuaca, maka lahirlah korset pada masa itu. Korset sebagai pakaian yang berfungsi sebagai pakaian dalam wanita memang dapat melindungi wanita dari cuaca, tapi dampaknya, pemakai akan sangat tersiksa dengan ketatnya korset yang dipakai. Korset sebenarnya memiliki perkembangannya sendiri, dimulai dari korset yang memiliki penyangga dari besi, namun korset tersebut terbuat bahan – bahan yang tidak benar – benar membuat wanita merasa nyaman tapi menjadi sebuah kewajiban untuk membuat penampilan terjaga khususnya bagi kalangan atas yang mana pada setiap pakaian yang dibuat harus menggunakan desainer ternama dengan menjaga kualitas harga, bahan, pasaran dan motif atau corak dan harus sesuai pada status sosial yang melambangkan kemampuan (Reenee, 2011).



Gambar 2. 3 Kostum wanita kalangan atas

(Sumber: *Costumedesigner.jpg*)

2.10.4. Kostum Wanita Kalangan Bawah

Corak atau motif bergaris pada tahun 1912 tidak hanya digunakan pada kaum pria, namun digunakan oleh wanita. Motif ketat pada perut juga menulari pakaian wanita kalangan bawah namun tidak memberikan kesan elegan seperti yang digunakan wanita kalangan atas yang menonjolkan kelas yang tinggi dengan tidak menggunakan kain – kain bermotif yang sangat pasaran digunakan oleh kalangan bawah, sebab wanita kalangan bawah lebih tidak memperdulikan kualitas seperti harus menggunakan desainer ternama untuk satu buah pakaian yang akan digunakan juga tidak mempermasalahkan banyaknya jumlah pakaian yang akan digunakan khalayak ramai (Junky).

Latest Shirtwaists and Skirts



Gambar 2. 4 Kostum wanita kalangan bawah

(Sumber: Pinterest.jpg)

2.11. Prinsip – Prinsip Desain Kostum

Setiap desain yang dirancang selalu menggunakan prinsip – prinsip dasar desain agar setiap bentuk memiliki keseimbangan dan keserasian, sebab suatu ritme desain diperlukan untuk mencapai kesatuan. Prinsip tersebut dicapai dengan:

2.12.1. Pengulangan (*repeat*)

Pengulangan adalah sesuatu yang dibuat dengan berulang – ulang atau pemakaian lebih dari satu kali, dan hal yang sama disusun dalam posisi yang berbeda tetapi dengan bentuk yang sama.

2.12.2. Proporsi (*Proportion*)

Adalah keseimbangan antara garis, bentuk dan warna dalam peletakan.

2.12.3. Keseimbangan (*Balance*)

Sesuatu yang terbagi merata dan mengakibatkan terwujudnya keseimbangan atau kestabilan dalam penempatan.

2.12.4. Irama (*Rhythm*)

Suatu gerakan yang terorganisir, kemudian dengan menggunakan aspek ketebalan, jejak, keseimbangan pada garis yang dengan sendirinya garis telah mengandung irama.

2.12.5. Komposisi

Adalah penyusunan unsur – unsur dalam suatu bidang atau ruang serta menggunakan pertimbangan – pertimbangan prinsip – prinsip rupa.

2.12. Warna

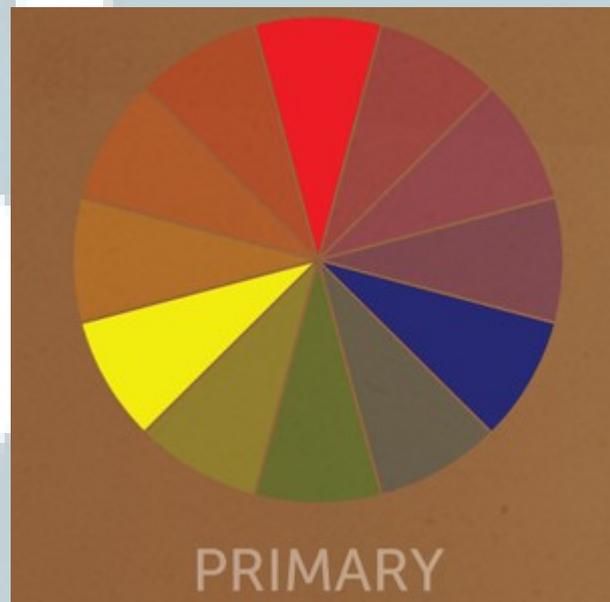
Warna dalam kostum dapat menjadi suatu alat yang kuat untuk digunakan sebagai pelambang pengaruh suasana hati dan memberikan sinyal psikologi (Cherry).

Menurut Bride M. Whelan, 1994, warna dapat mengkomunikasikan berbagai macam pesan dan pengertian secara verbal tanpa perlu menggunakan tulisan ataupun bahasa verbal lainnya, dan mempunyai kemampuan untuk menarik respon emosional seseorang.

Warna merupakan sebuah alat untuk mendapatkan perhatian. Dengan adanya beberapa kekecualian, adalah fakta bahwa orang memperhatikan sesuatu yang berwarna lebih cepat daripada yang hitam putih (Eisman, 2000).

2.13. Pembagian Warna

Warna dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu, warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer merupakan warna tanpa adanya campuran dari warna lain seperti merah, biru dan kuning yang biasa disebut juga sebagai warna dasar. Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna primer seperti warna biru dengan kuning maka akan menghasilkan warna hijau, kemudian warna biru dengan merah akan menjadi warna ungu. Sedangkan untuk warna tersier merupakan pencampuran dari warna primer dengan warna sekunder sehingga menimbulkan efek warna seperti hijau kebiru – biruan karena merupakan pencampurang dari warna kuning dengan hijau ("Warna - Warni Teori Warna").



Gambar 2.5 *Color wheel*

(Sumber: Teori warna.jpg)

Warna – warna tersebut kemudian disebut sebagai warna pigmen dan digunakan dalam dunia seni rupa. Kemudian dikembangkan dengan

mencampurkan antara dua warna primer sehingga menciptakan warna sekunder, kemudian pencampuran antara warna primer dengan sekunder menciptakan warna tersier.

2.14. Arti Warna

a) Warna hijau

Adalah warna pertumbuhan vitalitas, terkait dengan kehidupan baru. Hijau berkaitan dengan keseimbangan dan keharmonisan pikiran, tubuh dan emosi. Membantu dalam mengambil keputusan, membantu untuk melihat semua sisi dengan jelas.

b) Warna biru

Warna yang banyak disukai orang secara universal. Warna tersebut terkait dengan kepercayaan, kejujuran dan ketergantungan. Biru menunjukkan kepercayaan diri, kehandalan dan tanggung jawab. Menginspirasi kebijaksanaan dan cita – cita yang lebih tinggi, membantu memperluas pikiran dan bebas dari ketakutan dan hambatan.

c) Warna abu-abu

Adalah warna yang memberikan kesan serius, bisa diandalkan dan stabil. Pada umumnya abu – abu terkait dengan warna alam dan merupakan warna permanen, misalnya batu dan karang.

d) Warna merah muda

Warna yang banyak disukai oleh wanita menyiratkan sesuatu yang lembut dan menenangkan karena berkaitan dengan cinta, kasih sayang dan kesan

feminin. Namun warna merah muda kurang bersemangat dan membuat energi melemah.

e) Warna merah

Adalah warna yang memiliki banyak arti mulai dari cinta yang menggairahkan hingga kekerasan perang. Warna merah tidak hanya mempengaruhi psikologi tapi juga fisik karena warna ini memberikan arti kuat, berani, percaya diri dan juga gairah.

f) Warna kuning

Warna kuning dapat meningkatkan konsentrasi dan juga sebagai warna persahabatan. Warna kuning memiliki arti muda, gembira, dan imajinasi.

g) Warna hitam

Warna hitam dianggap mempunyai reputasi buruk karena biasa dipakai oleh penjahat dalam film ataupun komik. Namun hitam dapat memberikan efek duka dan murung, dalam sisi lain warna hitam dapat digunakan untuk menyatakan sesuatu yang abadi, klasik, memberikan kesan elegan, kuat, emosi dan *sophisticated*.

h) Warna coklat

Memberikan kesan hangat, identik dengan musim gugur, bumi dan kotor.

i) Warna ungu

Memberikan arti mahal, *glamour*, mewah dan kepuasan ("Warna - Warni Teori Warna").