



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kostum memiliki hubungan yang tidak terpisahkan dengan sebuah film. Tidak ada satu film pun yang tidak memikirkan kostum. Sesuai dengan tahap psikologisnya, penonton umumnya akan memperhatikan kostum sang aktor/aktris dari sebuah film tersebut. Karena, kostum bukan sekedar tren mode, tetapi lebih banyak menunjukkan ciri watak, kepribadian, menyampaikan nilai estetis, juga sarana pendukung suasana maupun era yang diangkat dari sebuah film.

Pemilihan kostum dalam sebuah film yang tidak tepat terkadang dapat menimbulkan kesalahpahaman emosi dan karakter sehingga dalam penulisan ini penulis membahas untuk menganalisa karakteristik desain kostum dalam film *Titanic* yang ber-genre *romantic*. Dalam dunia perfilman, genre *romantic* selalu sukses menghipnotis para penontonnya dengan kisah-kisah yang menghanyutkan suasana bukan hanya dari beberapa peristiwa dramatik dari perjuangan manusia itu sendiri, namun dengan didukung elemen – elemen dari detail sebuah kostum, maka dari itu penulis terdorong untuk mengangkat film *Titanic*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana analisa desain kostum dalam film *Titanic*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis tidak membahas secara detail dari keseluruhan kostum didalam film. Penulis hanya akan membahas kostum yang dipakai oleh tiga tokoh yaitu Rose,

Jack dan Cal saat sebelum menaiki kapal dan sesudah menaiki kapal secara utuh. Penulis akan memasukkan komponen seperti target dan tujuan. Target yang ingin dicapai dalam proyek ini adalah:

1. Karakter

Penulis akan membahas karakter pemeran dalam film, kemudian dikaitkan dengan desain dan warna kostum sehingga penonton yang menjadi target primer dapat lebih memahami karakter dan membangun suasana atau psikologi serta membantu visualisasi penonton terhadap tokoh – tokoh dalam film.

2. Tempat dan Waktu

Penulis akan membahas zaman atau era dalam film dan berhubungan dengan desain dan warna.

1.4. Definisi Istilah

“Kostum adalah pakaian yang dikenakan oleh aktor dalam drama dan film, atau digunakan oleh seseorang untuk membuat mereka terlihat seperti sesuatu yang berbeda” (Hornby, 2010).

1.5. Tujuan tugas Skripsi

Tujuan yang secara langsung ingin dicapai penulis adalah mengetahui analisa dan penyesuaian aplikasi desain agar sesuai dengan target utamanya. Sedangkan secara tidak langsung dengan adanya penganalisaan dan penyesuaian aplikasi desain, penulis berharap penonton dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya melalui penulisan ini.

1.6. Manfaat Skripsi

Manfaat penulisan ini bagi dapat bermanfaat bagi penulis untuk memahami dan menganalisa kostum dalam suatu film untuk menyampaikan isi tanpa harus menggunakan narasi yang menceritakan apa yang sedang terjadi. Selain itu, penulis ingin memahami keadaan emosi serta kepribadian tokoh yang ada dalam film tersebut.

Sedangkan untuk pembaca, diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memahami cara menganalisa kostum dalam film.

UMMN