

## 1. PENDAHULUAN

Film sebagai medium penceritaan paling populer masa ini menyajikan ribuan kisah dan pengalaman tiap kalinya, baik itu adalah cerita orisinal maupun adaptasi dari karya sastra yang sudah ada dan digemari selama satu abad belakangan. Pengalaman yang disaksikan penonton sehingga terasa nyata dan terpercaya salah satunya karena adanya aspek *mise en scene*. Menurut Gibbs (2012), *mise en scene* adalah tentang bagaimana konten di dalam *frame* disusun dan menjadi informasi untuk penonton. Konten yang dimaksud adalah *setting*, kostum, pencahayaan, properti, dan aktor. Lewat aspek-aspek tersebut, sebuah film mampu mencapai konsep visual tertentu yang diharapkan dapat membuat cerita yang mereka ingin sampaikan terasa lebih nyata.

Salah satu aspek *mise en scene* tersebut adalah kostum. Seperti manusia pada umumnya, pakaian adalah bentuk ekspresi identitas paling mudah yang dapat dilakukan. Kostum pada film dapat dilihat dan dirasakan oleh penonton. Bentuk kostum yang dipakai dapat membantu menjelaskan karakter itu sendiri, seperti latar belakangnya, daerah asalnya, status sosialnya, dan karakterisasi dari tokoh itu. Kostum yang dipakai oleh satu karakter dan karakter lainnya walaupun menggunakan model yang sama namun bisa jadi berbeda, karena mencerminkan aspek sosiologis, psikologis, dan fisiologis tiap karakter yang berbeda. Karena itu, kostum juga menjadi aspek penceritaan utama yang akan memberikan informasi atas siapa dan apa yang dialami oleh karakter. Perubahan kostum tersebut kemudian akan diidentifikasi oleh penonton dan membantu mereka mengerti kemana cerita akan bergerak.

Dalam beberapa film Indonesia, kostum digunakan sebagai identitas periode latar cerita dan untuk penggambaran karakter seperti status sosial dan asal budayanya. Salah satu film tersebut adalah *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*, film yang rilis tahun 2013 ini adalah adaptasi dari karya sastra dengan judul yang sama karya Buya Hamka. Menceritakan kisah romansa percintaan Hayati dan Zainuddin yang kandas dan penuh lika-liku karena perbedaan asal daerah dan adat budaya yang menghalangi keduanya untuk bersatu. Film ini memiliki latar tahun

1930 dan mengambil tempat di Minangkabau, Padang Panjang dan Batavia. Karakter bergerak dan mengalami perubahan digambarkan lewat perubahan kostum mereka sebagai bentuk adaptasi terhadap tempat dan situasi yang mereka hadapi. Pengaplikasian desain kostum pada film ini kemudian mendapatkan pujian dan pengakuan dalam industri sinema Indonesia. Film Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck ini mendapat pengakuan dalam Festival Film Indonesia tahun 2014 dimana Penata Busana, Samuel Wattimena, masuk kedalam nominasi Penata Busana Terbaik.

Kostum pada film Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck tidak hanya menggambarkan identitas karakter dalam film namun juga pesan-pesan lainnya yang menjadi menarik untuk diulik pada representasi busana pada latar penceritaan tahun 1930. Hayati (diperankan oleh Pevita Pearce) sebagai karakter utama memiliki perjalanan yang panjang dari awal film sampai akhir, dan desain kostumnya memberikan penggambaran atas perasaannya dalam melalui rentetan kejadian dalam hidupnya itu. Lewat kostum Hayati, penonton mengetahui status sosialnya terutama dalam adat Minang dan ketika ia beradaptasi dengan gaya hidup suaminya.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perubahan sosiologis dan fisiologis karakter Hayati dalam film Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck digambarkan lewat kostum dan tren busana sesuai latar *setting* film?

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan dari penelitian kostum pada film Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain tata busana film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.
2. Untuk mengetahui bentuk penggambaran kostum pada perubahan sosiologis dan fisiologis karakter dalam film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.
3. Untuk memberikan kontribusi referensi dan apresiasi tata busana pada Pendidikan Studi Film, Penata Artistik, Penata Busana dan Sutradara dalam mengembangkan konsep visual, terutama dalam bentuk penggambaran karakter lewat kostum yang dipakai.
4. Untuk memberikan kontribusi referensi bentuk analisis tata busana yang berkaitan dengan sejarah dan budaya.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka atau teori yang menjadi landasan dari penelitian ini adalah:

### 2.1 Desain Kostum

Kostum didesain untuk memperjelas informasi-informasi yang butuh diketahui penonton. Menurut *The Magic Garment*, ada beberapa hal yang dapat menggambarkan identitas karakter yang perlu diketahui penonton dan mampu dijelaskan lewat kostum yang dipakai pemain:

1. *Time and space* dari cerita,
2. Menggambarkan usia dan ekspresi gender karakter
3. Menggambarkan status dan posisi sosial karakter
4. Menggambarkan personality karakter
5. Menggambarkan perubahan fisik, sifat, psikologi dari karakter sepanjang cerita

Desain kostum harus dapat menceritakan informasi apa yang secara eksplisit tidak dapat dijelaskan lewat dialog. Sebagaimana penjelasan dalam buku *Fashion in Films*, kostum menggunakan siasat yang sama seperti cara *fashion* berekspresi. Menggunakan beberapa cara untuk menciptakan desain