

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

yang sesuai dengan film tersebut dengan menentukan beberapa hal seperti siluet seperti apa, nuansa warna yang cocok, garis desain, tekstur bahan. Kostum juga memberikan sentuhan perasaan emosional tersebut lewat detail yang dapat menegaskan gambaran besar karakteristiknya.

2.2 Teori Warna dan Bahan Sebagai Penggambaran Identitas

Sangat perlu untuk memahami dan melakukan analisa dari naskah tentang karakter untuk membantu dan melengkapi keperluan riset dalam membuat desain kostum. Detil lain yang perlu diperhatikan adalah umur karakter (untuk membantu memahami jenis pakaian seperti apa yang sesuai dengan umurnya), status sosial, personaliti, sifat dari karakter. *Apakah mungkin pakaian tersebut akan dipakai karakter seperti itu.*

BOX
S.C | **Expressing Personality in Costume Features (Subject to Period)**

Feature	Extrovert	Introvert
Cut	Lavish, low neckline, shorter skirt, bare arms, or short sleeves	Modest, high neckline, longer skirt, long sleeves
Fit	Body revealing	Body concealing
Texture	Hard, shiny	Medium to fine
Hair	Loose, bold style	Tight, close to the head
Colors	Warm colors, high intensities, high values (See also <i>Color</i> in chapter 4)	Cool colors, low intensities, low values
Silhouette	Simple and dramatic or complex	Simple
Line	Exaggerated curves, zigzags, diagonals	Gentle curves, straight lines

Gambar 2.1 Ekspresi Personaliti lewat Desain Kostum
(The Magic Garment: Principles of Costume Design, 2019)

Pertimbangan itu kemudian dapat dianalisa dari beberapa fitur bahan dan warna yang akan membantu merepresentasikan karakter dari kostumnya. Seperti tabel dari buku *The Magic Garment* yang membagi jenis gaya atau bahan untuk kemudian diidentifikasi mana yang cocok untuk suatu karakter berdasarkan factor-faktor sosiologi dan psikologinya.

BOX
S.D | **Expressing Character Traits in Costume Features (Subject to Period)**

Feature	Loving	Sensuous	Innocent	Evil	Miserly	Severe
Cut	Open, flowing, modest	Full cut, open, lavish	Full cut, modest	Tight, straight cut	Tight, straight cut	Tight, straight cut
Fit	Body revealing	Body revealing	Body concealing	Body revealing	Body revealing	Body revealing
Texture	Soft, fuzzy	Soft, shiny, smooth	Soft, fine	Harsh, rough, hard, shiny	Hard, rough, or medium	Hard, rough
Hair	Soft, generous volume	Elegant, generous volume or severe, sexy	Soft, loose	Severe or frazzled	Severe or frazzled	Severe, tight style
Colors	Warm, medium intensity, high or low values	Warm, medium intensity, high or low values	Cool, medium intensity, high value	Warm, high or low intensity, low value	Cool, medium or low intensity, medium to low values	Medium or low intensity, medium to low values
<i>see also Color in chapter 4</i>						
Silhouette	Round or oval shapes	Round or oval shapes	Round or oval	Straight shapes	Straight shapes	Straight shapes
Line	Wide curves, soft edged	Undulating lines	Gently curved lines	Hard, straight, or zigzag lines	Hard, straight lines	Hard, straight, or zigzag lines

Gambar 2.2 Ekspresi sifat karakter lewat desain kostum
(The Magic Garment: Principles of Costume Design, 2019)

Sementara, warna menurut Bennet (dalam Obeng, 2018) warna salah satu alat komunikasi yang penting dan kuat. Warna bisa berkaitan dengan kepercayaan, budaya, politik, dan pengaruh sosial.

Penelitian tentang efek warna pada pengaruh emosional membuktikan bahwa ada hubungan antara pilihan warna dan kepribadian seseorang. Salah satu contoh, mereka yang memiliki kepribadian *introvert* akan lebih memilih warna-warna yang kalem, karena warna tersebut tidak terlalu mencolok. Sementara para *ekstrovert* lebih mungkin memilih warna-warna yang mencolok dan menarik perhatian. (Lange & Rentfrow, 2007).

2.3 Desain Kostum dan Status Sosial

Perkembangan dunia yang pesat membuat pakaian berubah status dari sebelumnya hanya menjadi sekedar pelindung atau penutup tubuh, menjadi kebutuhan gaya hidup yang memperlihatkan status, kelas sosial, dan bahkan identitas etnis dan agama seseorang (Nurhajarini, 2013 dalam Nurdin, 2020).

Pakaian dapat mencerminkan kelompok asalnya, status dan peran orang tersebut di dalam identitas kelompok dan apa yang membedakannya dengan kelompok lainnya, status orang tersebut di dalam masyarakat yang lebih luas, hierarki, gender, memiliki nilai simbolik, dan merupakan ekspresi cara hidup tertentu. Pakaian mencerminkan sejarah, hubungan kekuasaan, serta perbedaan dalam pandangan sosial, politik, dan agama. Salah satu fungsi pakaian juga adalah sebagai pesan. Setiap bentuk dan jenis pakaian yang dikenakan akan menyampaikan penanda sosial tentang si pemakainya (Sobur, 2004:170).

2.4 Referensi Kostum Karakter Berdasarkan Sejarah

A. Pakaian Tradisional Minangkabau

Latar tahun dari film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck adalah tahun 1930 dengan setting yang berada di Minangkabau, Padang Panjang dan Batavia. Tanah Minang pada masa itu sedang dipengaruhi oleh perkembangan agama Islam yang masuk dari kaum Gujarat India yang adalah seorang pedagang, datang melewati Selat Malaka dengan fokus utama berdagang rempah-rempah. (Thohir, 2009:292)

Baju kurung pertama kali diperkenalkan oleh para pedagang Islam dan India barat yang memakai pakaian tunik. Persamaan tunik dan baju kurung ditunjukkan dalam bentuk kerah baju yang dipakai oleh orang Timur Tengah seperti Arab dan India. Pengaruh ini terlihat dari leher baju kurung yang bentuknya mirip dengan tunik (Achjadi, 1981 dalam Nurdin,2020).

Budaya dari Timur Tengah yang dibawa oleh pedagang Arab, Gujarat, dan Persia saat melakukan syiar agama Islam juga turut membentuk cara berpakaian masyarakat, pada akhirnya berpengaruh ke pakaian pernikahan adat. Pada perempuan penggunaan tunik ala kaftan yang dipadukan dengan celana panjang,

kerudung atau kebaya siluet longgar pada beberapa pakaian pernikahan perempuan (Santoso, 2013).

Baju kurung adalah baju yang sifatnya mengurung atau menutup anggota badan seperti tangan, dada, paha dan kaki. Baju kurung yang fungsinya dipakai harian umumnya panjang sampai lutut dan lengannya sampai pergelangan tangan. Dalam beberapa hal baju kurung memiliki makna religious, menggambarkan perempuan yang memakainya sebagai taat melaksanakan ajaran agama Islam. Bahan dasar yang dipergunakan untuk baju kurung bermacam-macam tergantung kemampuan pemakainya (Ibrahim 1986:114).



Gambar 2.3 Perempuan Minangkabau mengenakan pakaian tradisional (Sumber: Tribun Wiki News)

B. Pengaruh Tren Pakaian Eropa

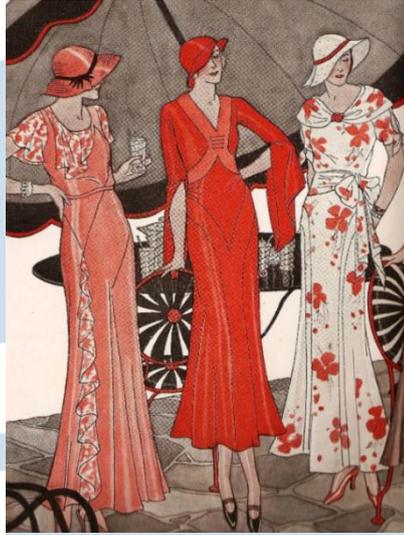
Tren pakaian yang ada pada tahun 1930 yang dipakai oleh orang-orang Belanda di Nusantara adalah karena pengaruh dari industri *fashion* di Eropa. Pada tahun 1930 tren di Eropa adalah menggunakan aksesoris ataupun model pakaian yang glamor, elegan dan lebih modern. Walaupun pada tahun 1930 di Eropa dikenal dengan masa *The Great Depression*, terdapat penurunan dalam kontribusi perekonomian (Dirix & Neil, 2014).



Gambar 2.4 Tren fesyen Eropa tahun 1927-1930
(Costume Through the Ages: Over 1400 Illustrations, 2009)

Masalah depresi perekonomian di Eropa tak lama kemudian juga mempengaruhi gaya hidup orang Belanda di Hindia Belanda. Namun mereka tidak memperlihatkannya, tetap menganut gaya hidup mereka di Hindia Belanda cenderung penuh kesenangan dan permainan. Pakaian yang mereka gunakan juga tetap mengikuti tren Eropa sebagai pembeda antara masyarakat Eropa dan masyarakat pribumi. Masyarakat Eropa juga tergila-gila dengan mode dan pakaian mewah untuk berbagai kunjungan, pernikahan, piknik ataupun pesta (Wibowo, 2012).

Orang Eropa di Nusantara memilih untuk mengenakan kain dan pola dari Eropa. Preferensi ini yang kemudian dianggap sebagai 'modernisasi'. Memakai pakaian dengan pola dan kain seperti pakaian Eropa membuat para perempuan Eropa menjadi modern dan membawa konsep modern ini ke penduduk asli Nusantara (Locher-Scholten, 2000).



Gambar 2.5 Desain gaun yang ditawarkan *Authentic Paris Patterns* untuk *afternoon dresses* dengan bahan chiffon.

(Sumber: Bellatory.com)

Warna pakaian juga cenderung menggunakan banyak warna dengan saturasi yang terang dan mencolok. Kombinasi antar warnanya memberikan kesan yang ramai, ditambah dengan beberapa motif yang menjadi tren seperti *floral* dan polkadot.

Motif lainnya yang juga populer adalah *art deco*. Aliran seni ini lahir diawali dari populernya musik jazz di Eropa pada periode waktu 1920an dan 1930an, karakteristik utamanya adalah bentuk-bentuk motif geometris yang halus dan *stylish*. Desain dalam objek yang menggunakan gaya *art deco*, sering kali menampilkan bentuk yang sederhana dan bersih, biasanya dengan tampilan sederhana dengan ornamen yang berbentuk geometris atau stilasi dari bentuk representasional seperti motif bunga, binatang, dan sinar matahari (Britannica, 2021).

2.5 Sosiologis dan Fisiologis Karakter

Dalam sebuah karakter, Lajos Ergri percaya bahwa sebuah karakter memiliki dimensi yang diformulasikan sebagai *three dimensions of human*

beings. Setiap manusia (*human beings*) memiliki 3 dimensi yaitu: fisiologi, sosiologi, psikologi (*physiology, sociology, psychology*). Tanpa hal ini, Ergri menganggap akan sulit untuk menilai seseorang (dalam Ramadhanti, 2018:8).

A. Sosiologis

Ergri menyimpulkan bahwa aspek sosiologi seorang karakter dibentuk dari latar belakang sosial ketika seseorang itu bertumbuh dan berkembang. Tidak hanya itu saja, kita perlu melihat aspek yang lebih dalam lagi yang membentuk aspek sosiologis tersebut yang dibentuk oleh beberapa hal:

1. Segi kelas sosial: atas, tengah, bawah
2. Segi pekerjaan: jenis pekerjaan, jam kerja, penghasilan, kondisi pekerjaan, cocok atau tidak ia dalam pekerjaan tersebut
3. Segi pendidikan: sekolah dimana, kecerdasan
4. Segi kehidupan: kehidupan orang tua, yatim atau tidak, keadaan orang tua/keluarga
5. Agama
6. Ras kebangsaan
7. Tempatnya dalam sebuah komunitas
8. Keanggotan secara politik
9. Hobi: misalnya buku dan jenis bacaannya

B. Fisiologis

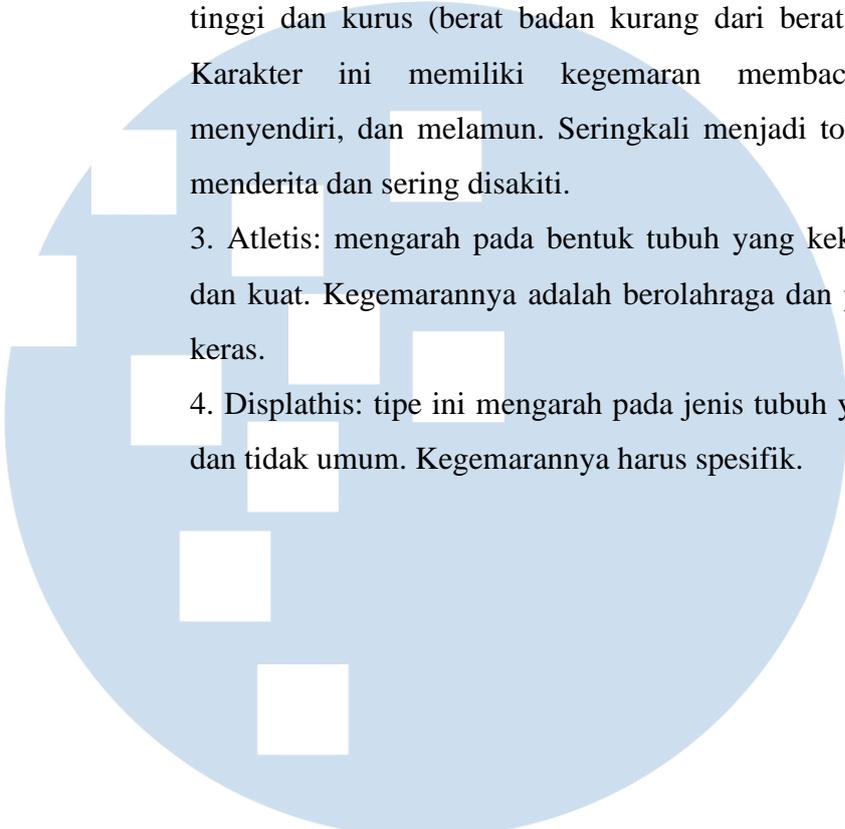
Fisik manusia berbeda-beda, terdapat teori yang menggolongkan tipe manusia berdasarkan bentuk tubuhnya. Teori berdasarkan E. Kretschmer yang membaginya menjadi 4 jenis (Lutters, 2004):

1. Piknis: memiliki tipe bentuk tubuh yang gemuk (berat badan di atas berat normal). Seringkali karakter ini dikaitkan dengan sosok yang suka menghibur dan humoris.

2. Leptosom: tipe ini mengarah pada bentuk tubuh yang tinggi dan kurus (berat badan kurang dari berat normal). Karakter ini memiliki kegemaran membaca buku, menyendiri, dan melamun. Seringkali menjadi tokoh yang menderita dan sering disakiti.

3. Atletis: mengarah pada bentuk tubuh yang kekar, tegap dan kuat. Kegemarannya adalah berolahraga dan pekerjaan keras.

4. Displathis: tipe ini mengarah pada jenis tubuh yang khas dan tidak umum. Kegemarannya harus spesifik.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' within a circular shape, with several white squares arranged in a grid pattern over the logo.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A