



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. *Production Designer*

Production designer merupakan salah satu peran yang penting dalam sebuah film yang bertanggung jawab untuk menginterpretasikan naskah dan visi seorang sutradara kemudian menerjemahkannya kedalam lingkungan fisik sehingga sang aktor dapat mengembangkan karakter dan memberikan cerita (LoBrutto, 2002, Hlm. 1)

Proses perkembangan visual sebuah film bergantung pada *production designer* seperti pemilihan warna, waktu dan tempat yang spesifik, lokasi, *set* dan properti serta *make up* dan kostum. Seorang desainer produksi akan melakukan riset yang mendalam mengenai berbagai aspek dari cerita dengan menggunakan model, foto, ilustrasi, artikel, dan lainnya. Melalui riset yang mendalam, keaslian dan kesan nyata dalam sebuah film akan lebih muncul.

Namun *Production Designer* tidak bekerja sendirian, tapi ia membentuk konsep awal dari naskah yang ada kemudian pelaksanaannya dilakukan oleh bagian lain dalam departemen desain. Desainer produksi memegang kontrol atas departemen desain yang terdiri dari *property master*, *set decorator*, *painter*, *carpenter*, *costume designer* dan lainnya.

2.2. Kostum Desainer

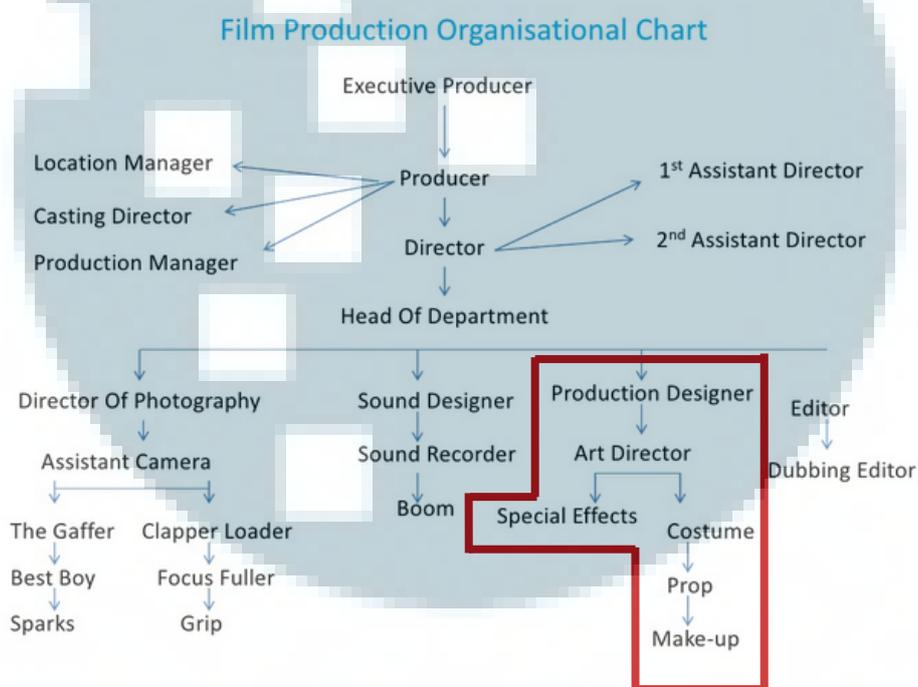
Kostum desainer adalah salah satu bagian dari departemen desain yang mengurus pakaian yang akan dipakai oleh para aktor beserta para pemain tambahan. Seperti yang dikatakan oleh Linda Haysman bahwa ia bertanggung jawab untuk semua hal yang secara visual dipakai oleh aktor dan memastikan bahwa apa yang dikenakan dapat menjelaskan karakter yang dimainkan (Jones dan Jolliffe, 2006, Hlm. 300). Dalam sebuah film yang mengandalkan visual, maka kostum yang ditampilkan harus sesuai baik dengan karakter, waktu dan tempat, dan lainnya. Maka, seorang desainer kostum harus memiliki pengetahuan yang dalam dan luas mengenai pakaian pada periode-periode tertentu serta harus mengerti dan memahami karakter serta cerita (LoBrutto, 2002, Hlm. 53).

Seorang kostum desainer juga memiliki tanggung jawab terhadap rancangan *make-up* dan tata rambut yang sesuai dengan kostum yang ditampilkan. Kostum, *make up* dan tata rambut berfungsi untuk meningkatkan kualitas gambar, menciptakan sebuah gambar yang enak untuk dipandang, serta memberikan sebuah impresi atau suasana yang sesuai dengan kebutuhan produksi (Musgrove, 2003, Hlm. 8).

Sandy Powell seperti yang dikutip oleh Svitil dan Dunkleberger mengatakan “hal yang paling penting dari desain kostum, dan yang paling menyenangkan adalah membantu menciptakan karakter dan menyumbang kepada cerita. Tidak hanya mengenai betapa mewahnya atau seksi atau betapa indahnya

penampilan seseorang. Namun mengenai menciptakan karakter tersebut.” (Svitil & Dunkleberger, 2008, Hlm. 5)

Seorang desainer kostum berada di bawah pengawasan *production designer* yang telah memberikan konsep awal (warna, periode, dll) sehingga desainer kostum bekerja berdasarkan konsep tersebut.



Gambar 2.1. Tabel Produksi Film

www.slideshare.net/pdicaprio5/organisational-charts-of-film-production-organisational-chart-one

2.3. Kostum

Kostum adalah pakaian atau prop yang digunakan oleh para aktor, elemen yang penting dari *production design*, dan *mise-en-scene* pada setiap film (Kuhn dan Westwell, 2012, Hlm. 97). Kostum dalam sebuah film memegang peranan yang penting untuk mendukung keseluruhan cerita. Kostum dalam film memiliki

peranan khusus seperti dapat menjadi sebuah *icon* atau ciri khusus dari genre film (seperti film *western*, *gangster film*, dan kostum drama), sebagai elemen yang membedakan pada berbagai gaya film terutama pada peran kostum dalam proses pembentukan karakter oleh aktor, sebagai elemen penting dalam naratif yang mengharuskan kostum tunduk kepada tuntutan *verisimilitude*, *continuity*, dan kesesuaian plot.

Horn (2007, Hlm. 11) serta Kuhn dan Westwell (2012, Hlm. 97) menambahkan sebuah istilah yaitu kostum drama (*period film*). Kostum drama adalah sebuah film dimana kostum dan *set* menangkap suatu tampilan yang khas dari suatu tempat atau waktu dan kostum adalah pusat dari merekayasa ulang film tersebut. Dalam membuat sebuah *period film*, produser bekerja sama dengan ahli sejarah, *production designer*, dan kostum desainer untuk memperoleh keakuratan desain dan detail. Contohnya adalah *House of Flying Daggers* yang terjadi di Cina lebih dari ribuan tahun lalu. Kostum yang ditampilkan memakan banyak biaya untuk dibuat agar sesuai dengan masa pada film tersebut. Terutama kostum yang dipakai oleh Zhang Ziyi benar-benar indah dan Emi Wada merupakan desainer kostum tersebut.

2.4. **Pakaian**

Pakaian merupakan salah satu kepentingan pokok yang dibutuhkan oleh manusia. Pakaian dapat digunakan untuk menutupi tubuh dan pelindung dari kondisi alam serta lingkungan. Namun tidak hanya itu saja, pakaian juga dapat mengindikasikan status seseorang serta kekuatan orang tersebut (Nordholt, 1997).

Robert Ross menambahkan dengan mengatakan bahwa selain melindungi tubuh dari berbagai elemen alam dan pandangan yang tidak diinginkan dari orang lain, pakaian merupakan salah satu cara untuk membuat sebuah pernyataan. Terdapat 2 hal yang dapat dikatakan melalui pakaian yaitu inilah diri saya dan kedua adalah inilah yang saya lakukan.

Pada masa penjajahan, pakaian merupakan suatu hal yang sangat penting sehingga para penguasa akan membuat sebuah peraturan mengenai cara berpakaian. Ada 3 hal yang menjadi alasan utama mengapa hal ini terjadi yang pertama adalah pakaian dapat menjadi sebuah tanda dari persatuan politik atau penggabungan, kedua adalah penguasa atau orang lain yang memiliki kekuatan diperbolehkan menggunakan kekuatan mereka untuk memaksakan apa yang mereka pikir sebagai perilaku moral bagi bawahan mereka. Alasan terakhir adalah pakaian digunakan untuk menegaskan status atau tingkat dalam masyarakat (Ross, 2008, p. 12).

2.4.1. Masa Penjajahan Belanda

Pada masa penjajahan Belanda wanita merupakan pihak yang sangat berperan dalam kemajuan dan perkembangan pakaian. Menurut Nordholt (1997), wanita menganggap pakaian sebagai sebuah ekspresi dari perbedaan sosial seperti umur, kelompok, dan *gender* serta sebagai indikasi dari norma dan nilai sosial. *Fashion* dan *dress* mempunyai fungsi sebagai sebuah tanda sosial yang menciptakan identitas yang diinginkan oleh kelompok dan individu.

Pakaian yang dianggap sebagai batas untuk membedakan status sangat terlihat pada jaman penjajahan Belanda ini. Pada tahun 1940, kain-kain yang

diproduksi oleh warga lokal di Jawa tidak digunakan sebagai bahan untuk pakaian. Hal tersebut didasari oleh ketakutan akan menjadi pribumi. Bahkan Nordholt mengatakan bahwa jika pakaian sang pembantu dicuci bersamaan dengan pakaian tuan rumahnya, dianggap sebagai suatu penentangan serius terhadap tradisi.

Pada awal pemerintahan Belanda di Indonesia, VOC dan beberapa pemerintahan kolonial membuat peraturan yang berhubungan dengan pakaian yang dapat dikenakan oleh beberapa kelompok akan apa yang dapat dikenakan dan tidak. Pakaian barat merupakan sebuah hal *taboo* kecuali untuk beberapa orang yang dekat dengan pemerintahan Belanda. Dalam beberapa daerah, hanya orang-orang yang keturunan *noble* dan beragama protestan yang dapat mengikuti aspek kehidupan Barat termasuk menggunakan *dress*. Kemudian hal yang sama terjadi pada populasi warga Cina dimana mereka juga terpengaruhi oleh budaya Barat dengan memotong *pigtails* mereka dan merubah pakaian menjadi pakaian barat. (Nordholt, 1997, Hlm. 40).

Pada masa VOC, pakaian Belanda tidak dapat disangkal merupakan tanda dan agama dari para penguasa asing. Awalnya warga Belanda ingin mempertahankan cara berpakaian mereka untuk pribadi, namun ada warga Indonesia yang diperbolehkan memakai pakaian gaya Eropa pada wilayah yang dikontrol oleh Belanda dan merupakan orang Kristen. Terdapat beberapa jenis barang yang merupakan pembeda bagi warga Kristen non-Eropa seperti topi gaya Eropa, *stockings*, dan sepatu. Barang-barang tersebut merupakan suatu simbol yang menunjukkan bahwa kelas tertentu yang telah menjembatani penguasa asing

dengan warga asli. Dengan adanya tanda atau pembeda tersebut akan lebih mudah bagi pemerintah untuk mengawasi populasi rakyat di Batavia.

Para pria Jawa kebanyakan bertelanjang dada dan memakai sepotong kain di sekitar pinggul mereka yang mencapai bawah lutut, terkadang memakai sebuah kain pengikat dimana mereka menyelipkan keris atau senjata lainnya. Kepala mereka ditutup oleh sebuah topi namun mereka tidak menggunakan alas kaki.

2.4.2. Masa Penjajahan Jepang

Pada masa penjajahan Jepang terjadi sebuah krisis kain atau pakaian. Nordholt (1997) mengatakan bahwa pada masa revolusi ini tidak ada bahan keperluan dasar, termasuk makanan, berada dalam kekurangan besar dari kain. Kemudian ia melanjutkan bahwa krisis ini bukanlah suatu kejadian yang mendadak namun telah mulai terjadi sekitar tahun 1930an, saat pemerintah kolonial berusaha mempertahankan produksi Belanda dengan mengurangi impor kain Jepang yang tidak mahal terutama rayon sarong dan katun.

Pada awal 1942, masalah pada tekstil dan kain mulai muncul dimana-mana. Pada awal Jepang masuk, gudang-gudang penuh dengan barang namun terjadilah perampokan disekitar Jawa Timur dan mengakibatkan hilangnya kain serta pakaian yang merupakan target utama dari perampokan ini. Kemudian pada akhir tahun 1943, pedagang kain menghilang dari pasar Jawa Tengah sehingga pakaian berada pada persediaan yang sangat minim. Bahkan beberapa daerah tidak mendapatkan persediaan sandang dan akhirnya harus telanjang. Sekitar 18

bulan terakhir pada masa perang, karung goni yang digunakan sebagai pengganti pakaian untuk menutupi tubuh juga mengalami kelangkaan.

Kelangkaan kain dan tekstil ini membawa dampak negatif bagi masyarakatnya. Di Madura, tidak ada orang yang berani memakai pakaian yang bagus dengan adanya resiko pakaian tersebut akan disita oleh tentara. Kemudian di Surabaya, masyarakatnya terpaksa menjual pakaian mereka untuk mendapatkan makanan. Di daerah pinggiran Jawa Timur, 80% dari masyarakatnya menggunakan karung goni untuk menutupi tubuh mereka.

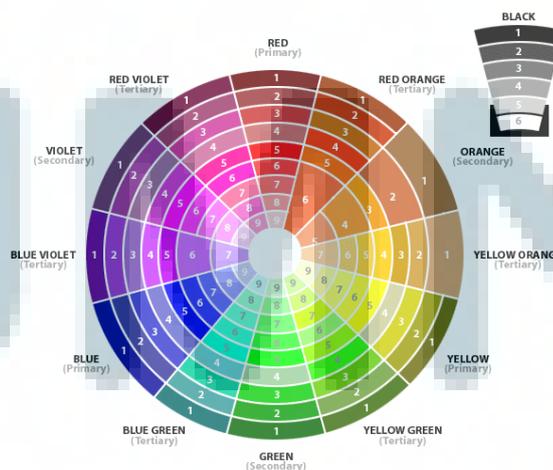
2.5. **Warna**

Warna merupakan elemen penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-harinya. Warna membuat manusia mampu membedakan suatu barang dengan barang lainnya, dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan atau *mood* sehari-hari, kemudian juga digunakan untuk memberikan sebuah peringatan atau tanda bahaya. Tanpa warna, dunia akan terasa membosankan dan kita tidak akan dapat mengolah rasa kreatifitas.

Warna juga tidak dapat dipisahkan dari dunia seni dan desain. Warna digunakan untuk mengekspresikan emosi, memberikan suatu kesan tertentu, memberikan keharmonisan, dan lainnya. Bahkan Holtzschue (2011) mengatakan bahwa di dalam dunia desain, warna adalah senjata terkuat yang dimiliki oleh para desainer. Kemudian ia juga menambahkan bahwa penggunaan warna yang baik pada sebuah produk dapat menentukan keberhasilan produk tersebut di pasaran.

Warna dalam sebuah film ditentukan oleh 3 orang yaitu *director*, *director of photography* serta *production designer*. Warna adalah aset terbesar bagi para

pembuat film, warna tidak hanya digunakan untuk memperoleh kesan seakan-akan benar, tetapi warna dapat mengkomunikasikan waktu dan tempat, mendefinisikan karakter, dan mengestablish emosi, *mood*, suasana sekitar, serta kesensitifitasan psikologi (LoBrutto, 2002, Hlm. 77). Dalam memilih palet warna untuk sebuah film harus dilakukan dengan serius dan dengan perencanaan yang baik karena pembuat film menggunakan warna untuk membantu mereka menyampaikan perasaan yang ada pada film kepada para penonton sehingga jika tidak tepat menggunakan warna, pesan atau perasaan yang ingin disampaikan tidak akan tertangkap dengan benar oleh penonton. Misalnya, dalam film *The Last Emperor* (1987) oleh desainer Ferdinando Scarfiotti, menampilkan *tone* keemasan dan warna merah yang tersaturasi untuk berbagai *sequence* di *Forbidden City* yang merepresentasikan kesan keajaiban, insular, dunia tua bagi raja yang muda. (LoBrutto, 2002). Penggunaan warna emas dan merah yang digunakan memberikan kesan yang *royal* dan megah, jika warna-warna tersebut diubah menjadi warna coklat atau hijau, kesan megah dan ajaib tersebut tidak akan tersampaikan.



Gambar 2.2. Color Wheel

<http://cvhsdesign.edublogs.org/files/2010/09/color-wheel01-1p5671w.gif>

2.6. Arti Warna

Warna memiliki arti dalam dunia desain. Penggunaan warna merupakan suatu hal yang sangat penting dan dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan dari sebuah produk. Baik dalam produk itu sendiri ataupun dalam media promosi bagi produk tersebut seperti pamflet, poster, iklan dan lainnya.

Penulis tidak akan membahas secara detail keseluruhan arti warna, namun penulis membahas warna-warna dasar, hitam dan putih.

Warna memiliki arti sebagai berikut:

2.6.1. Merah

Sebagai sinyal untuk bertindak atau bereaksi, bertarung atau pergi, tanda kehidupan (darah) atau pertumpahan darah, suasana panas, menggoda, meningkatkan gairah, agresif, hati, kemauan keras dan emosi yang kuat (Eiseman, 2006, Hlm. 7).

2.6.2. Oranye

Outgoing, optimis, *joyful*, hangat, menarik perhatian, lebih bersahabat, mudah dijangkau, tidak terlalu agresif, *fun*, fleksibel dan provokatif (Eiseman, 2006, Hlm. 14).

2.6.3. Kuning

Simbol matahari, senang, energi, intelektual, menarik perhatian, stabilitas, *sickness*, kesegaran, menstimulasi kegiatan mental, tanda bahaya (bila digabungkan dengan hitam) dan *decay* (color-wheel-pro.com).

2.6.4. Hijau

Simbol kekayaan atau uang, pertumbuhan, kesegaran, penyembuhan, keseimbangan, keharmonisan, kesuburan, iri hati, kejanggalan, *guilt*, dan kehidupan (Joyce, 2003).

2.6.5. Biru

Simbol ketenangan, cinta, kenyamanan, *intelligence*, dingin, ketakutan, maskulin, kejujuran, kepercayaan diri, dan kesetiaan (Joyce, 2003).

2.6.6. Ungu

Simbol royalitas, *nobility*, *luxury*, ambisius, kreativitas, mengagetkan, spiritualitas, misterius, dan *moodiness* (Joyce, 2003).

2.6.7. Putih

Sebagai simbol kesucian, bersih, kebaikan, kepolosan, *freshness*, dingin, *distant*, dan musim dingin (Joyce, 2003).

2.6.8. Hitam

Proteksi, dramatis, serius, formalitas, kerahasiaan, kematian, kejahatan, misterius, kekuatan dan kekuasaan (Joyce, 2003).

UMMN