

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Music video*

Menurut Moller seperti yang dikutip oleh Perdana (2021) *music video* adalah sebuah film pendek atau video yang menjadi visualisasi dari sebuah lagu. *Music video* masa kini dapat berfungsi sebagai salah satu media pemasaran untuk mempromosikan suatu rekaman musik (hlm. 1). Karena pada dasarnya *music video* adalah video yang diiringi oleh lagu, hampir sebagian besar adegan dalam *music video* memiliki dialog yang sangat minim atau bahkan tidak terdapat dialog. Menurut Denny Sakrie, *music video* memiliki dua fungsi, yaitu fungsi sebagai media promosi agar karya yang dibuat oleh musisi semakin dikenal oleh masyarakat, dan fungsi sebagai artistik untuk berekspresi melalui eksplorasi suatu lagu (Zahra, 2021, hlm. 31).

2.2. Kostum

Kostum dalam film merupakan salah satu elemen dari *mise-en-scene* yang membantu menghidupkan cerita dalam wujud visual. Menurut Pratista (2017), kostum adalah semua hal yang dipakai oleh pemain beserta dengan pelengkapannya (hlm. 104). Kostum dapat menjadi sebuah motif serta memperkuat karakterisasi (Bordwell et al., 2017, hlm. 119). Harymawan (seperti yang dikutip oleh Sintowoko) memaparkan bahwa kostum dikelompokkan menjadi lima bagian, yaitu (Sintowoko, 2016, hlm. 13):

A. Pakaian Dasar

Pakaian yang membantu agar tampilan kostum terlihat menjadi lebih rapi. Meskipun terkadang pakaian dasar tidak terlihat secara kasat mata, pakaian ini tetap memiliki fungsi untuk memberikan siluet pada kostum atau mengoreksi bentuk tubuh yang kurang sesuai. Contoh pakaian dasar adalah korset.

B. Pakaian Kaki

Pakaian yang digunakan untuk menghias dan menjadi alas kaki sang aktor. Pakaian kaki dapat menciptakan cara bergerak yang berbeda untuk pemakainya. Contoh pakaian kaki adalah kaos kaki, sepatu *heels*, sandal jepit.

C. Pakaian Tubuh

Pakaian tubuh adalah pakaian pokok yang paling menonjol dan dapat dilihat secara jelas oleh mata. Pakaian tubuh menjadi pakaian yang dapat ditangkap dan diingat dengan mudah oleh penonton. Contoh pakaian tubuh adalah kemeja, blus, celana, jas, jaket, dan rok.

D. Pakaian Kepala

Pakaian yang digunakan pada bagian kepala. Bentuk dari penataan rambut juga menjadi salah satu bagian dari pakaian kepala. Contoh pakaian kepala adalah topi, rambut palsu (*wig*), dan kerudung.

E. Perlengkapan atau aksesoris

Setiap pakaian yang digunakan biasanya membutuhkan perlengkapan tambahan. Maka dari itu, aksesoris menjadi pelengkap dari ke empat pakaian yang telah disebutkan sebelumnya. Aksesoris dapat menambah dekorasi dari pakaian-pakaian yang sudah dikenakan, yang kemungkinan berguna sebagai ciri khas dari karakter atau untuk tujuan-tujuan tertentu. Contoh aksesoris adalah tas, perhiasan, dan sebagainya.

2.3. *Costume Designer*

Musgrove (2003) memaparkan bahwa *costume designer* bertanggung jawab untuk merancang penampilan kostum yang dikenakan para aktor selama produksi serta bertanggung jawab atas pembelian dan anggaran (hlm. 77). Dalam kata lain, *costume designer* berfokus pada perancangan maupun perencanaan, pembuatan, pembelian serta perekrutan kostum. Perancangan harus berdasarkan naskah yang telah dibuat, dengan tujuan dapat mengemas informasi suatu karakter ke dalam bentuk pakaian yang nantinya secara tidak langsung akan dipahami oleh penonton. Tentunya saat merancang, *costume designer* perlu mendapatkan

persetujuan beberapa departemen lain yang memiliki wewenang, yaitu sutradara, produser, desainer produksi, sinematografer, dan aktor (Capaccio, 2019, hlm. 12).

Costume designer diwajibkan untuk melakukan analisis terhadap naskah agar dapat memahami dengan baik apa yang sedang dialami oleh tokoh dan kostum seperti apakah yang pantas untuk dikenakan, tentunya sesuai dengan visi sutradara. Motte (2001) menyebutkan dua tujuan yang harus dipikirkan saat melakukan analisis naskah. Pertama adalah mencari tahu kebutuhan departemen kostum seperti seberapa besar proyeknya, berada pada periode apa, dan bagaimana level dramanya. Kedua adalah memperkirakan anggaran yang akan dikeluarkan (hlm. 7). Saat melakukan analisis naskah, *costume designer* sudah harus mulai memikirkan beberapa aspek seperti warna, bentuk, dan detail-detail kecil yang perlu diperhatikan.

Setelah mengetahui apa saja yang dibutuhkan, *costume designer* harus melakukan riset terlebih dahulu. Foley, seperti yang dikutip oleh Capaccio, mengklarifikasi bahwa pekerjaan dari merancang lebih condong kepada penelitian daripada mengenai mode itu sendiri (Capaccio, 2019, hlm. 25). *Costume designer* harus memahami siapa yang akan memakai kostum dari rancangannya tersebut. Salah satu tujuan mengapa proses penelitian perlu dilakukan adalah untuk memahami tampilan dari periode waktu tertentu dan bagaimana gaya berpakaian orang-orang dalam periode tersebut berdasarkan usia, status sosial, pekerjaan, dan sebagainya (Capaccio, 2019, hlm. 25). Ketika semua informasi telah terkumpul, *costume designer* mulai membuat *mood board* beserta dengan sketsa rancangan untuk menyampaikan ide kepada sutradara dan produser, kemudian tim kostum dapat mulai mencari, membuat, ataupun membeli kostum yang dibutuhkan setelah mendapat persetujuan (DeGuzman, 2022).

2.4 Kubisme

Kubisme adalah salah satu aliran seni rupa yang dipelopori oleh Picasso dan Braque pada tahun 1907. Aliran ini berlanjut dari Cezanne dengan pemikirannya bahwa setiap objek adalah konstruksi dari geometris abstrak (Kumara, 2019, hlm.

83). Dalam praktiknya, kubisme memiliki prinsip dasar yang menerapkan deformasi hingga distorsi bentuk yang nantinya akan menghasilkan konstruksi baru berupa bentuk-bentuk geometris (Patriansah et al., 2022, hlm. 106). Kemudian Meleca (2022) memaparkan bahwa terdapat empat karakteristik penting kubisme, yaitu memiliki beberapa perspektif, penggunaan bentuk geometris, palet warna monokromatik, dan bidang gambar yang diratakan. Kubisme memiliki dua fase dengan karakteristik visual yang berbeda, yaitu kubisme analitik dan kubisme sintetik.

A. Karakteristik Kubisme Analitik

Kubisme analitik dicirikan dengan lukisan yang menggambarkan subjek atau objek dari berbagai perspektif yang bertumpukan pada satu bidang gambar. Menghasilkan tampilan yang geometris, komposisi terfragmentasi, dan terkesan abstrak. Kubisme analitik sering ditemukan menggunakan warna monokromatik dan warna-warna *earth tone* (Meleca, 2022). Seniman pada fase kubisme analitik melarang nyaris semua warna pada lukisan mereka sehingga lukisan-lukisan tersebut cenderung monokromatik, biasanya berada dalam kisaran warna coklat dan abu-abu, agar perhatian pemirsa tidak teralihkan oleh warna (Levenson, 1999, hlm. 200). Para seniman membatasi medium ekspresinya (warna, bentuk, perspektif), sehingga banyak dari karya pada fase ini tidak dapat dibedakan (Wilder, 2022, hlm. 332).



Gambar 2.1 Lukisan Georges Braque - *Glass on a Table* (1909)
(Tate, n.d.)



Gambar 2.2 Lukisan Picasso - *Girl with a Mandolin (Fanny Tellier)* (1910).
(3 Minutos de Arte, n.d.)

B. Karakteristik Kubisme Sintetik

Pada kubisme sintetik banyak seniman yang lebih suka menggambarkan subjek atau objek secara dua dimensi. Kubisme sintetik menggunakan palet yang lebih berwarna dan *unblended color*, namun tetap mempertahankan bidang yang bertumpukan. Selain itu, teknik kolase juga dijadikan ciri khas dari kubisme sintetik (Meleca, 2022). Fase sintetik melihat perkembangan *papier colle* yang di mana para seniman menggabungkan berbagai bahan dan tekstur untuk menciptakan visual baru (Gantefuhrer-Trier, 2012, hlm. 43).



Gambar 2.3 Lukisan Pablo Picasso - *Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper* (1913)
(Tate, n.d.)



Gambar 2.4 Lukisan Juan Gris - *Still Life with Bottle and Cigars* (1912)
(Xennex, 2011)

2.5 MBTI (Myers-Briggs Type Indicator)

MBTI dikembangkan oleh Isabel Briggs Myers pada tahun 1940-an berdasarkan teori tipe psikologi milik Carl G. Jung, dengan tujuan dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat (The Myers & Briggs Foundation, 2014). Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) merupakan tes kepribadian yang digunakan untuk menggambarkan preferensi individu melalui empat dimensi dasar yang mewakili 16 tipe kepribadian (Amirhosseini & Kazemian, 2020, hlm. 2). The Myers & Briggs Foundation (2014) memaparkan empat dimensi dasar MBTI, yaitu *Extraversion* (E) – *Introversion* (I), *Sensing* (S) – *Intuition* (N), *Thinking* (T) – *Feeling* (F), *Judgment* (J) – *Perception* (P). Empat dimensi dasar tersebut jika dikombinasikan nantinya akan membentuk 16 tipe kepribadian yang berupa ESTJ, ENTJ, ISTP, INTP, ESFJ, ENFJ, ISFP, INFP, ESTP, ESFP, ISTJ, ISFJ, ENTP, ENFP, INTJ, INFJ.

2.6 Warna

Karen Schloss (seperti yang dikutip oleh Swasty), seorang peneliti dan pemerhati warna, menemukan bahwa warna-warna bahagia cenderung pada warna-warna yang lebih cerah dan saturasi, sedangkan warna-warna sedih cenderung pada warna-warna yang lebih gelap dan desaturasi (Swasty, 2017, hlm. 37). Warna memiliki intepretasi tersendiri bagi yang memakai dan yang melihat. Swasty

(2017) memaparkan bahwa warna dapat berperan untuk mempengaruhi suasana hati seseorang (hlm. 37). Berikut adalah tabel yang dibuat oleh Sasongko et al. mengenai makna warna menurut Goethe dan Itten (Sasongko et al. 2020, hlm. 128)

Tabel 2.1 Makna warna

| Warna | Makna |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kuning | Kehangatan, bahagia, ceria dan semangat. |
| Jingga | Terkesan hangat dan bersemangat, simbol dari percaya diri, kemampuan bersosialisasi, dan petualangan. |
| Pink | Dicirikan dengan keromantisan, feminim, cinta, kasih sayang, dan kelembutan. |
| Biru | Kecerdasan, kepercayaan, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, efisiensi, protektif, refleksi, sensitive, integritas, dan kooperatif. |
| Ungu | Kemewahan, kecanggihan, kekayaan, dan spiritualitas. |
| Merah | Energi, emosi, kekuatan, tantangan, aktif, dan kegembiraan. |
| Hijau | Memberi rasa tenang dan santai, serta keterbukaan dalam komunikasi. |
| Coklat | Dapat diandalkan, kuat, kaku, kolot, pesimis. |
| Putih | Kemurnian, kesucian, kedamaian, kebersihan, sederhana, kepolosan, dan keaslian. |
| Hitam | Tegas, menakutkan, elegan, gelap, penyendiri, dan suram. |