

pengunjung, terutama wisatawan. Setelah kegiatannya selesai, audiens ditunjukkan bahwa setidaknya satu dari orang yang ditangkap tersebut hanya memerankan orang sakit jiwa demi uang.

Film ini menurut Ireuna (2020) mempertanyakan moralitas dan persepsi masyarakat umum, terutama terhadap wisatawan dan orang sakit jiwa. Film ini menunjukkan juga bagaimana keduanya akan dieksploitasi jika muncul sebuah kesempatan (Ireuna, 2020). Bagi penulis, aspek yang paling menarik adalah bagaimana kostum pada karakter Marwan dimanfaatkan oleh sutradara untuk menekan satire visual. Karena tersebut, penulis akan melakukan penyelidikan mengenai pendekatan Wregas ini.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dalam film keenamnya Wregas, karakter Marwan mengenakan dua pakaian kemeja. Sehingga, pertanyaan yang akan dijawab dalam kajian ini adalah bagaimana sutradara Wregas memanfaatkan kostum karakter Marwan tersebut untuk menciptakan satire visual?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana satire visual dalam film pendek Tak Ada Yang Gila Di Kota Ini (2019) ditekan melalui kostum karakter Marwan. Selainnya, penulis berharap dapat membantu pelajar lain lebih memahami kostum dan satire visual dalam film.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Film terbatas pada narasi yang lebih pendek dibandingkan dengan novel, namun secara alami, memiliki kemungkinan visual yang tidak dimiliki novel (Monaco, 2018: 46). Monaco (2018: 46) menambahkan bahwa dengan kekuatan visual ini, film bisa dikatakan memiliki kemampuan untuk mengekspresikan lebih. Dengan ini, seorang sutradara dapat menggunakan elemen visual dalam film untuk memberi

pesan apapun, termasuk satire. Nilsson (2018: 1) mengatakan bahwa satire dapat muncul dalam berbagai bentuk. Meskipun bentuk utamanya adalah dengan berbicara, beberapa sutradara juga menggunakan visual untuk menunjukkan satire.

2.1. Kostum

Bordwell dan Thompson (2019) mengatakan bahwa ketika membuat film, seorang *filmmaker* memiliki tugas untuk menentukan berbagai macam aspek visual dalam film, salah satunya adalah kostum. Kostum dalam film merupakan satu di antara elemen dari *mise-en-scène* yang ditentukan oleh sutradara. Dalam film, kostum pada karakter memiliki peran penting dalam menggambarkan karakter, mengindikasikan identitas dan sifat, beserta dengan menciptakan kesesuaian visual dengan adegan (Gibbs, 2018: 20). LoBrutto (2002: 77) mengatakan bahwa kostum karakter membantu mewakili atau kontras nada dan *mood* dalam film. Beberapa film menurut LoBrutto (2002) juga menggunakan kostum untuk menyampaikan suatu makna. Terdapat beberapa komponen dalam kostum yang dapat mempengaruhi hal ini, komponen-komponen tersebut yang berlaku pada makalah ini berupa:

2.1.1. Warna

Menurut Gibbs (2018: 21), warna adalah elemen ekspresif penting bagi *filmmaker*. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk memobilisasi ini dalam film adalah dengan kostum. Bordwell dan Thompson (2019: 119-121) mengatakan bahwa warna pada kostum memiliki peran penting dalam menggambarkan karakter dan membuat karakter menonjol. Film *Freak Orlando* (1981) dan *The Night Of The Shooting Stars* (1982) adalah beberapa film yang mengaplikasikan hal ini. Dalam filmnya, warna pada kostum karakter digunakan untuk memisahkan karakter dari *setting* dan menekankan sifat karakter tersebut (Bordwell & Thompson, 2019: 119-121).

Warna pada dasarnya terdiri dari tiga hal, yaitu hue, kecerahan, dan saturasi (Cugelman, 2020: 11). Hue mengacu pada warna murninya sendiri, yang biasa disebut sebagai “warna” seperti merah, biru, atau hijau. Kecerahan pada warna merujuk pada intensitas warnanya sendiri relatif terhadap titik referensi, seperti putih atau hitam. Saturasi sedangkan, mengacu pada kejelasan warna tersebut (Cugelman, 2020: 11-12). Dalam konteks warna, hitam, putih, dan abu-abu disebut sebagai *shade*. Tanpa saturasi, setiap warna akan menghilang “warnanya” dan akan menjadi *shade*.

Abu-abu dalam film digunakan untuk menciptakan netralitas atau kekurangan ekspresi (Cugelman, 2020). Sehingga, warna dengan saturasi yang lebih tinggi akan menciptakan suasana yang lebih ekspresif dan ceria (LoBrutto, 2002). Menurut Bordwell dan Thompson (2019: 121), kostum dalam film *Women in Love* (1969) bantu menekan sifat tokoh beserta dengan mengindikasikan tingkat kelas karakter tersebut. Pada awal film, karakter-karakter terlihat mengenakan pakaian sehari-hari dengan warna tajam, menandakan bahwa karakternya adalah orang kasual yang ceria, mudah bergaul, ekspresif, dan berada di kelas tengah. Kemudian pada bagian akhir film, terdapat karakter-karakter yang mengenakan jas dan kardigan berwarna hitam putih dan abu-abu, menandakan bahwa karakter tersebut tenang, pelak, dan berada di kelas atas (Bordwell & Thompson, 2019: 122).

2.1.2. Motif

Pramaggiore (2020: 15) menyatakan bahwa motif adalah ketika suatu detail tertampil dalam film melalui pengulangan. Motif memiliki berbagai macam fungsi, di antaranya adalah untuk memperkuat pentingnya sebuah ide atau komentar. Namun, motif dapat juga digunakan untuk mendorong audiens untuk membandingkan dan kontras karakter, plot peristiwa, objek, atau situasi (Pramaggiore, 2020: 15). Contoh ini dapat ditemukan dalam film *Brokeback Mountain* (2005). Dalam filmnya, sutradara Ang Lee menunjukkan shot berisi gunung beberapa kali. Gunung dalam film tersebut digunakan untuk

merepresentasikan cinta antara kedua pria utama dan bagaimana tidak dapat berfungsi di lingkungannya.

Seorang *filmmaker* dapat menggunakan elemen-elemen film apapun untuk mengembangkan motif tersebut, seperti dialog, gestur, kostum, lokasi, properti, musik, warna, atau komposisi (Pramaggiore, 2020: 15). Dalam konteks kostum, motif mengacu pada bentuk atau pola yang berada pada pakaian karakter. Bentuk atau pola pada kostum dapat digunakan oleh sutradara film untuk menunjukkan suatu makna (LoBrutto, 2002: 25-27). Contoh dari ini dapat ditemukan dalam film *The Graduate* (1967). Dalam film ini, sutradara Mike Nichols memutuskan untuk memberi karakter Mrs. Robinson jaket dengan pola kulit hewan leopard. Menurut LoBrutto (2002: 26), pola tersebut menekan kecakapan seksual karakter Mrs. Robinson dan sikapnya terhadap pria muda.

Menurut Ryan & Lenos (2020) alam sering dimanfaatkan dalam film untuk menyampaikan sesuatu. Ini dikarenakan alam seringkali diasosiasikan dengan beberapa hal. Macquoid (2022) mengatakan bahwa dalam film *Twilight* (2008), ketika karakter Bella dan Edward sedang menceritakan tentang masalah kehidupannya, sutradara menggunakan tanaman untuk menekan pada kerendahan hati, kerapuhan pada karakter. Dalam film *Wall-E* (2008) contohnya, tanaman yang di dalam sepatu digunakan untuk merepresentasikan kehidupan dan harapan. Selain dari ini, sutradara Sam Mendes *American Beauty* (1999) menggunakan bunga dalam filmnya. Bunga tersebut dimanfaatkan oleh sutradara untuk melambangkan dan menekan kecantikan dan sifat *desirable*-nya karakter Angela dalam film (Papajcik, 2006: 42).

2.2. Satire

Menurut Combe (2021), Satire adalah sebuah bentuk pengungkapan kritis yang menggunakan *exaggeration*, ironi, atau sarkas untuk menyampaikan komentar atau kritik terhadap masalah sosial, politik, atau budaya dalam masyarakat. Satire memiliki tujuan untuk memperlihatkan ketidaksesuaian, keabsurdan, atau

kelemahan dalam suatu situasi dengan maksud untuk mempengaruhi perubahan atau mengajak penonton untuk merenung.

2.2.1. Satire Secara Visual

Berger (2014: 70) menjelaskan dalam bukunya bahwa satire dapat direpresentasikan melalui narasi, dialog, dan teknik grafis, dimana teknik grafis yang dimaksud mengacu pada segala bentuk visual yang ditunjukkan dalam cerita. Contoh dari ini adalah cerita tentang anak-anak Slobbovian yang takut dengan monster jiji dan berbulu yang datang setiap natal. Anak-anak tersebut mengira bahwa monster memiliki keinginan untuk menyakiti mereka, sedangkan pada kenyataannya, monster tersebut berkunjung karena beliau mencintai mereka. Menurut Berger (2014: 74), contoh ini menunjukkan ironi, dimana ekspektasi niat monster berlawanan dengan niat kenyataannya karena penampilan beliau yang menyeramkan.

2.2.1.1. Satire Dalam Film

Kini, satire seringkali digunakan dalam berbagai macam media. (Gray, Jones, & Thompson, 2009). Satire digunakan tidak hanya dalam karya sastra dan media sosial, satire dapat juga dipresentasikan melalui format video seperti acara televisi dan film. Menurut Nilsson (2018: 87), satu di antara sutradara yang menunjukkan satire dalam film adalah Robert Zemeckis. Pada tahun 1990-an, Robert menyutradarakan sebuah film dengan nama Forrest Gump (1994). Film tersebut menceritakan tentang kehidupan Forrest, lelaki asal Amerika dengan IQ rendah (Nilsson, 2018: 89). Forrest menemukan dirinya di tengah beberapa peristiwa sejarah penting, tetapi karena beliau kurang cerdas, Forrest tidak mampu memahami gravitasi situasinya dan menganggap insiden-insiden tersebut sebagai hal yang normal.

Contohnya adalah adegan pendaratan di bulan dalam film Forrest Gump (1994). Pada adegan ini, penonton diperlihatkan deretan kursi kosong menghadap

televisi. Di televisi tersebut, ditunjukkan Neil Armstrong yang untuk pertama kalinya, mendarat di bulan. Dalam shot yang sama namun, penonton kemudian ditunjukkan sekelompok mantan tentara dengan pakaian pasien putih yang menonton Forrest bermain ping-pong di depan bendera Amerika sambil mengenakan seragam tentara berwarna coklat. Menurut Nilsson (2013), ini adalah contoh satire yang mengolok-olok perspektif orang Amerika yang tidak percaya atau bahkan peduli tentang pendaratan di bulan. Robert Zemeckis pada adegan ini memanfaatkan kostum militer Forrest dan bendera negara Amerika di belakangnya untuk menekankan bahwa Forrest bermain ping pong lebih Amerika daripada Amerika mendarat di bulan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian pada dasarnya adalah pencarian kembali atau penyelidikan kembali untuk menjawab berbagai fenomena yang ada dengan mencari, menggali sampai analisis fakta dan data (Harahap, 2020: 5). Haharap (2020: 22) mengatakan juga bahwa penelitian kualitatif digunakan terutama ketika berkaitan dengan pola dan tingkah laku manusia dan apa yang dibalik tersebut yang biasanya sulit untuk diukur dengan angka. Penelitian kuantitatif sedangkan menurut Hardani (2020) merupakan jenis penelitian yang konkret. Sehingga, hasil yang diraih darinya bersifat obyektif, rasional, dan sistematis. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang diaplikasikan oleh penulis adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif kausal.

Alasan memilih penelitian kualitatif deskriptif mengacu pada jenis data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian yang berbentuk verbal, berbeda dengan kuantitatif yang berbentuk angka. Data yang digunakan juga memiliki kaitan dengan sebab-akibat. Penggunaannya kualitatif deskriptif adalah karena sifat penelitiannya yang memiliki fokus lebih berat pada makna dari data yang dikumpulkan. Menurut Hardani (2020: 48) deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang analisis datanya bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif menekankan lebih kepada makna dibandingkan dengan generalisasi.