

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan sebuah karya seni berupa media audio-visual dan di dalamnya terdapat sebuah pesan yang disukai dan dapat dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat. Dalam buku Bordwell *Film Art An Introduction* (2019) menjelaskan bahwa film merupakan sebuah media komunikasi antara informasi dengan ide, Bordwell, Thompson, Smith (2019). Bordwell menjelaskan bahwa sebuah film dapat memberikan pengalaman kepada penonton melalui perasaan yang ditunjukkan di dalam film.

Dalam sebuah film terdapat sebuah aspek visual untuk menggambarkan film secara keseluruhan sehingga dapat dilihat dan dinikmati. Sebuah informasi visual dapat digambarkan melalui *mise en scene* yang berupa semua elemen yang muncul pada kamera dan susunannya. Istilah *mise en scene* diterjemahkan dari bahasa Perancis yang berarti “menempatkan di atas panggung”, maka *mise en scene* merupakan sebuah beberapa aspek yang terdapat di dalam panggung pertunjukan. *Mise en scene* dirancang untuk membangkitkan perasaan yang meresapi keseluruhan film dan dibuat untuk menarik secara visual.

Elemen *mise en scene* terdiri dari pergerakan aktor, pencahayaan, setting, tata rias dan yang sama pentingnya adalah kostum. Kostum dalam film merupakan sebuah rancangan visual yang dikenakan oleh karakter hingga aksesoris yang di dalamnya terdapat unsur makna melalui penggunaan bahan, warna hingga model kostum. Melalui kostum juga dapat menggambarkan sifat dan perasaan karakter. Untuk menciptakan visual hingga menyampaikan pesan dan rasa emosi dalam film dibutuhkan seluruh peran dari sutradara, penata kamera hingga *production designer* yang berperan untuk menciptakan visual dan bertanggung jawab menciptakan suasana dalam cerita.

Dalam laporan ini penulis berperan sebagai seorang *production designer* yang dimana akan membahas perancangan warna untuk menggambarkan perasaan karakter melalui kostum dalam film pendek *Lily*. Perasaan karakter dalam film dapat digambarkan melalui psikologi warna dan simbol yang dapat diterapkan ke

dalam artistik dalam film. Sebuah warna dirancang sebagai simbolisme dan representasi dari perasaan karakter.

Film *Lily* menceritakan tentang seorang nenek tua yang berada di rumahnya seorang diri karena ditinggal keluarganya (Rami, Andra, Nino) yang jauh dan sibuk dengan kegiatannya. Tepat dimana hari Lily berulang tahun, mereka ingin memberikan kejutan kepada Lily namun kekacauan terjadi di rumah akibat delusi dan rasa kesepian Lily. Dalam film ini diperlihatkan Lily yang merasakan kesepian hingga mengalami delusi dan karakter Rami, Andra dan Nino yang datang memberikan kehangatan dan kebahagiaan terhadap Lily sehingga perancangan warna pada kostum dan simbolisasi menjadi begitu penting digambarkan dalam film pendek ini.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana perancangan kostum dapat menggambarkan karakter secara visual dalam film pendek *Lily*?

1.2. BATASAN MASALAH

Dari rumusan masalah diatas, penulisan ini akan dibatasi kedalam beberapa batasan masalah yaitu:

- Kostum karakter Lily pada *scene* ruang tamu dan ulang tahun
- Kostum karakter Rami, Andra dan Nino pada *scene* 3

Penelitian ini akan dibatasi pada perancangan warna dan simbol dalam kostum. Dimana pembahasan penulis menggunakan beberapa teori yaitu teori psikologi warna, 3D karakter, makna warna dan simbologi dalam film.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pembahasan topik penelitian ini untuk pembaca mengetahui bahwa penggunaan warna memiliki peran penting untuk memberikan sebuah simbol dan makna tersirat dalam menggambarkan perasaan manusia melalui perancangan

kostum yang terlihat secara visual dalam film. Untuk peneliti, penulisan topik ini bertujuan sebagai acuan ketika memiliki topik penelitian yang relevan. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA