

**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA MELALUI KOSTUM
UNTUK MENGGAMBARKAN KARAKTER RAKA PADA
FILM *BERSANDIWARA DI BALIK LAYAR***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Monica Gabriela David Richard
00000047314

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA MELALUI KOSTUM
UNTUK MENGGAMBARKAN KARAKTER RAKA PADA
FILM *BERSANDIWARA DI BALIK LAYAR***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Monica Gabriela David Richard

00000047314

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Monica Gabriela David Richard

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047314

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA MELALUI KOSTUM UNTUK MENGGAMBARKAN KARAKTER RAKA PADA FILM *BERSANDIWARA DI BALIK LAYAR*

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 April 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Monica Gabriela David Richard

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA MELALUI KOSTUM UNTUK
MENGGAMBARKAN KARAKTER RAKA PADA FILM *BERSANDIWARA DI
BALIK LAYAR*

Nama

NIM

Program Studi

Fakultas

Oleh

: Monica Gabriela David Richard

: 00000047314

: Film

: Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Mei 2024

Pukul 15.00 s/d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Paulus Heru Wibowo Kurniawan,
S.S., M.Sn.
NIK 072476

Penguji

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.
NIK 071226

Pembimbing

Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc.
NIDN 0316018501

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIDN 0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Monica Gabriela David Richard
NIM : 00000047314
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA MELALUI KOSTUM UNTUK MENGGAMBARKAN KARAKTER RAKA PADA FILM BERSANDIWARA *DI BALIK LAYAR*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 07 Mei 2024



(Monica Gabriela David Richard)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “*Penerapan Psikologi Warna Melalui Kostum untuk Menggambarkan Karakter Raka Pada Film Bersandiwara di Balik Layar*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Kelompok *Lunar Films* yang telah membantu memberikan semangat, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Monica Gabriela David Richard)

**PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA MELALUI KOSTUM
UNTUK MENGGAMBARKAN KARAKTER RAKA PADA
FILM *BERSANDIWARA DI BALIK LAYAR***

(Monica Gabriela David Richard)

ABSTRAK

Dalam sebuah produksi film *production designer* memiliki peran yang penting dalam mendesain set, properti, rias, busana guna memvisualisasikan narasi dan visi sutradara. Untuk menghidupi sebuah cerita juga diperlukan adanya beberapa aspek artistik seperti properti, tata rias, busana, palet warna dan lain lain. *Bersandiwara di Balik Layar* menceritakan kisah Raka dimana ia dikekang dan dituntut oleh ibunya untuk menjadi tulang punggung keluarga meski umurnya masih sangat kecil. Selain itu Raka tidak menyukai pekerjaan yang ia kerjakan namun ia tidak memiliki keberanian untuk mengutarakan perasaannya karena ibunya yang selalu memiliki alasan. Penulis membatasi tulisan dengan hanya membahas aspek kostum pada scene 1,3,4 dan 6. Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mencari tahu bagaimana penerapan psikologi warna melalui kostum dapat menggambarkan karakter Raka pada film *Bersandiwara Di Balik Layar* dan mendukung pesan cerita. Untuk mendukung penulisan ini, penulis juga menggunakan beberapa teori yang dibagi menjadi 2, yaitu teori utama dan teori pendamping. Teori utama yang dipergunakan adalah teori *production designer*, teori warna, teori kostum, dan teori karakter. Sedangkan untuk teori pendamping yang dipergunakan adalah teori psikologi warna, teori tiga dimensi karakter, dan teori *character arc*.

Kata kunci: *Production Designer*, Kostum, Psikologi Warna, *Bersandiwara di Balik Layar*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**APPLICATION OF COLOR PSYCHOLOGY THROUGH
COSTUME TO DEPICT THE CHARACTER OF RAKA IN THE
FILM BERSANDIWARA DI BALIK LAYAR**

(Monica Gabriela David Richard)

ABSTRACT (English)

In a film production, the production designer plays an important role in designing sets, properties, makeup, and costumes to visualize the narrative and the director's vision. To bring a story to life, several artistic aspects are required, such as props, makeup, costumes, color palettes, and others. Putting on an Act Behind the Scenes tells the story of Raka, where he is constrained and demanded by his mother to become the family's breadwinner despite his very young age. Additionally, Raka dislikes the work he does, but he does not have the courage to express his feelings because his mother always has reasons. The writer limits the writing by only discussing the costume aspect in scenes 1, 3, 4, and 6. The author's purpose in conducting this research is to find out how the application of color psychology through costumes can depict Raka's character in the film Putting on an Act Behind the Scenes and support the story's message. To support this writing, the author also uses several theories divided into two categories: main theories and supporting theories. The main theories used are the production designer theory, color theory, costume theory, and character theory. Meanwhile, the supporting theories used are color psychology theory, three-dimensional character theory, and character arc theory.

Keywords: Production Designer, Costume, Color Psychology, Bersandiwara di Balik Layar

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH MAHASISWA.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. <i>PRODUCTION DESIGNER</i>	3
2.2. TEORI WARNA.....	4
2.2.1. PSIKOLOGI WARNA.....	5
2.3. KOSTUM.....	9
2.4. KARAKTER.....	10
2.4.1. <i>THREE DIMENSIONAL CHARACTER</i>	10
2.4.2. <i>CHARACTER ARC</i>	12
3. METODE PENCIPTAAN.....	14
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	14
3.2. KONSEP KARYA.....	15
3.3. TAHAPAN KERJA.....	16
4. ANALISIS.....	16
4.1. ANALISIS KARAKTER RAKA.....	16
4.1.1. <i>THREE DIMENSIONAL CHARACTER RAKA</i>	17
4.1.2. <i>CHARACTER ARC RAKA</i>	19
4.2. PERANCANG WARNA PADA KOSTUM.....	21
4.3. PENERAPAN RANCANGAN.....	26
5. KESIMPULAN.....	30
6. DAFTAR PUSTAKA.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Makna simbolis warna berdasarkan Swasty (2017)	6
Tabel 2.2 Garis besar untuk membentuk tiga dimensi karakter berdasarkan Lajos Egri (2009)	12
Tabel 4.1 Fisiologi karakter Raka berdasarkan teori Lajos Egri (2009)	17
Tabel 4.2 Sosiologi karakter Raka berdasarkan teori Lajos Egri (2009)	18
Tabel 4.3 Psikologi karakter Raka berdasarkan teori Lajos Egri (2009)	18



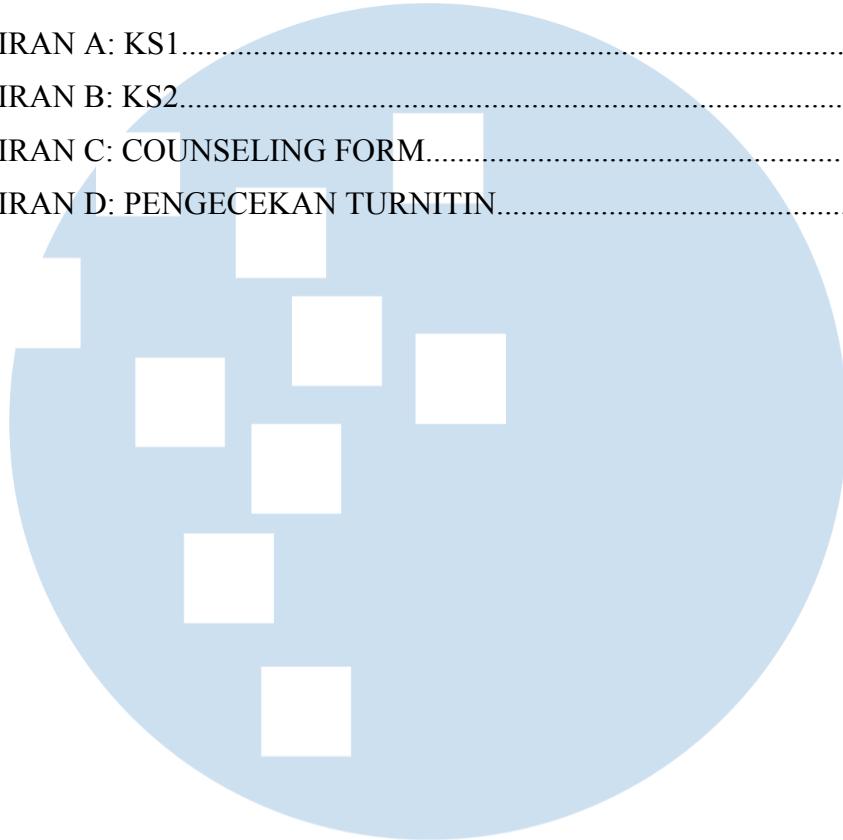
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Minato di Film Monster (2023)	22
Gambar 4.2 Rancangan kostum Raka pada <i>scene 1</i>	23
Gambar 4.3 Rancangan kostum Raka pada <i>scene 3</i>	24
Gambar 4.4 Rancangan kostum Raka pada <i>scene 4</i>	25
Gambar 4.5 Rancangan kostum Raka pada <i>scene 6</i>	26
Gambar 4.6 <i>Scene 1</i> : Raka bermain bersama teman-temannya	27
Gambar 4.7 <i>Scene 3</i> : Raka melakukan sesi reading	28
Gambar 4.8 <i>Scene 4</i> : Raka kecewa dengan keputusan ibunya	29
Gambar 4.9 <i>Scene 6</i> : Raka mengutarakan perasaannya kepada ibunya	29



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KS1.....	34
LAMPIRAN B: KS2.....	35
LAMPIRAN C: COUNSELING FORM.....	37
LAMPIRAN D: PENGECEKAN TURNITIN.....	39



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA