

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana mengidentifikasi kostum karakter Kiara dalam menunjukkan perubahan karakter dalam *music video "Expectations"*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada perubahan kostum Kiara dari *act 1*, saat Kiara sedang berpacaran dan bahagia, masuk ke *act 2* saat Kiara mulai terlihat sakit, dan *act 3* saat penyakit Kiara bertambah parah dan akhirnya meninggal.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah mempelajari proses dalam mengidentifikasi kostum Kiara dalam *music video Expectations* untuk menunjukkan perubahan karakter tokoh Kiara.

2. STUDI LITERATUR

2.1. PERANCANG KOSTUM

Perancang kostum adalah bagian penting dari tim artistik dalam produksi film. Tugas utama seorang perancang kostum adalah menciptakan pakaian yang mampu mencerminkan kepribadian, status sosial, dan perkembangan karakter dalam cerita (Ingham & Covey, 2010, hlm. 50-51). Mereka bekerja sama dengan sutradara, penata rias, dan penata produksi untuk memastikan kostum selaras dengan visi keseluruhan dari produksi tersebut (Monks, 2014).

Monks (2014) menekankan bahwa kostum juga berfungsi sebagai alat naratif yang dapat membantu memperkuat tema dan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Proses desain ini seringkali melibatkan penelitian mendalam, sketsa awal, serta uji coba kostum pada aktor untuk memastikan bahwa setiap elemen visual menyatu dengan baik dalam *mise-en-scene* film (Monks, 2014)..

2.2. KOSTUM

Kostum memiliki banyak fungsi dalam film. Kostum bisa digunakan untuk menyatukan karakter dengan latar dan menjadi bagian dari unsur estetika sebuah film. Selain itu, kostum juga bisa menjadi sebuah motif yang membuat karakter semakin menonjol dan memperlihatkan perubahan pada kondisi emosional karakter tersebut (Bordwell, 2020, hlm. 119). Fungsi kostum dalam memperlihatkan perubahan kondisi emosional ini bisa terjadi karena kostum merupakan simbol visual dari sebuah karakter. Perubahan kostum karakter di sepanjang film, baik karena pilihan maupun paksaan, dapat melambangkan perubahan yang dialami oleh karakter tersebut sepanjang alur penceritaan (Batty, 2014, hlm. 80-81).

Kostum dirancang dan ditentukan oleh Perancang Kostum. Proses perancangan kostum ini meliputi proses kreatif juga proses investigatif (Schumm et al., 2012, hlm. 2). Perancang Kostum harus menyesuaikan pilihan dengan latar tempat dan waktu, naskah, karakter tokoh, aktor, dan visi sutradara. Perancang Kostum pun harus memikirkan bagaimana kostum tersebut bisa didapatkan, baik itu dengan membuat, menyewa, atau membeli. (Schumm et al, 2012, hlm. 5)



Gambar 2.1. Tahapan perancangan kostum
(Sumber: A Pattern Language for Costumes in Films, 2012)

Schumm et al. (2012) menjelaskan bahwa terdapat enam tahapan dalam proses perancangan kostum yaitu memilih genre, memilih film-film terkenal di genre tersebut, melihat karakter, mendeskripsikan kostum, mengkomposisikan kostum, dan abstraksi pola kostum. Tahap pemilihan genre mengerucutkan seleksi kostum sesuai dengan kostum yang biasa hadir dalam film dengan genre tersebut. Setelah

itu, Perancang Kostum memilih film yang terkenal di genre tersebut untuk melihat kostum-kostumnya sebagai referensi. Perancang Kostum kemudian melihat karakter tokoh dalam naskah film dan melihat kebutuhan apa yang harus dipenuhi berdasarkan kondisi emosional tokoh dan keinginan sutradara. Selanjutnya, Perancang Kostum mendeskripsikan kostum sesuai dengan referensi dan karakter dalam naskah dan mengomposisikannya sehingga terbentuk sebuah kesatuan kostum yang lengkap. Tahap terakhir yaitu Perancang Kostum harus melihat ulang rancangannya dan membuat abstraksi pola kostum. Abstraksi pola kostum adalah proses di mana Perancang Kostum melihat bagian kostum mana yang memiliki makna khusus (*costume pattern*) dan bagian kostum mana yang menjadi pendukung makna tersebut (*costume primitive*). Bagian kostum dengan makna khusus merupakan objek dengan pola yang hadir dalam masyarakat dan dipercaya memiliki makna tertentu. Hal ini dilakukan agar perancang kostum bisa menghasilkan kostum final yang memiliki makna sesuai dengan karakter tokoh (Schumm et al., 2012, hlm. 9-10).

Menurut Harymawan dalam penelitian yang dilakukan oleh Arditya (2019), unsur-unsur dalam kostum dibagi menjadi 4 yaitu motif, jenis, ukuran, warna. Motif memiliki berbagai macam, seperti motif organik atau naturalisme merupakan motif dari bentuk-bentuk alam antara lain tumbuhan dan hewan. Motif dekoratif merupakan motif yang dimodifikasi dari bentuk naturalis, namun tidak menghilangkan ciri khasnya. Motif abstrak merupakan motif yang bentuknya tidak beraturan, motif abstrak didapat dari hasil coretan perpaduan antar warna. Motif geometris merupakan motif yang didapat dari garis, bentuk segitiga, kotak, persegi panjang, bulat, kerucut, jajar genjang. (hlm. 13-14)

Jenis kostum memiliki 4 jenis yaitu kostum historis, kostum sehari-hari, kostum tradisional, kostum modern. Kostum historis seperti kostum kerajaan, kostum ini digunakan sesuai dengan era atau periode tertentu. Kostum sehari-hari digunakan oleh masyarakat di kehidupan sehari-hari. Kostum tradisional merupakan kostum yang bersifat sejarah atau historis, seperti kebaya. Kostum modern merupakan kostum yang mengikuti perkembangan *trend* dan digunakan di

jaman sekarang. Ukuran kostum disesuaikan dengan besar, kecil, panjang, pendek, dan bentuk anatomi tubuh. Warna juga mempengaruhi kostum, melalui warna seseorang dapat mengungkapkan suasana hati. Warna membuat kostum menjadi lebih menarik. (hlm. 14-15)

2.3. WARNA

Warna dapat menggambarkan kepribadian seseorang. Dalam psikologi warna, warna memiliki makna tersendiri. Penggunaan warna jarang digunakan secara terpisah, biasanya dikombinasikan dengan warna lain. Kombinasi warna yang berhasil dapat memberikan petunjuk visual bagi penonton untuk menyampaikan pesan, emosi karakter, dan suasana. Proporsi dalam pemilihan warna yang tepat sangat penting agar penggunaan warna dapat dipahami dengan jelas. Jika ada dua warna yang digunakan, salah satu warna harus ada yang lebih dominan. Jika ada tiga atau lebih kombinasi warna, maka sangat penting untuk memilih satu warna yang lebih dominan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan (Eiseman, 2017, hlm. 45-47).

Warna dapat menunjukkan suasana hati, reaksi, emosi karakter. Warna juga dapat menggambarkan psikologis dan fisiologis, yang terjadi dalam psikis kita juga dapat terbawa ke fisik. Saat seseorang sedang jatuh cinta rona merah muda akan terlihat di pipi. Sebaliknya, jika seseorang sedang emosi, wajah dapat memerah karena amarah (Eiseman, 2017, hlm. 47). Warna mampu mempengaruhi perasaan dan pikiran kita dan mempengaruhi cara kita berperilaku (Haller, 2019, hlm. 61). Pada penceritaan, warna dapat memberikan reaksi psikologi dengan penonton, menggambarkan fokus ke sebuah detail secara signifikan, menciptakan tone sebuah film, merepresentasikan karakter, menunjukkan perubahan atau perkembangan dalam cerita. (Bramesco, 2023, hlm. 1-2).

Menurut Adams (2017) warna merah muda memiliki sifat yang feminin, warna ini menggambarkan nuansa romantis, kasih sayang, kepolosan. Warna merah muda juga digunakan sebagai simbol untuk perempuan (hlm. 67). Warna biru muda berhubungan dengan langit cerah, warna ini menggambarkan suasana

yang damai dan tenang (hlm. 157). Warna hijau dapat menyampaikan tentang alam dan lingkungan, namun warna hijau juga dapat menunjukkan penyakit atau pembusukan (hlm. 147). Warna hitam secara teknis bukanlah sebuah warna, penggabungan terlalu banyak warna cerah dengan warna hitam dapat menghasilkan kesan yang manis. Namun, penggunaan warna hitam yang lebih dominan dapat memberikan kesan duka, hitam dapat digambarkan sebagai warna depresi (hlm. 199). Warna abu-abu terlihat membosankan dan tidak beremosi. Warna abu-abu gelap menggambarkan kecanggihan dan kekayaan, abu-abu muda menggambarkan kehalusan dan elegan, abu-abu sedang menggambarkan pasif dan tidak berpendirian. Warna abu-abu dapat memberikan kesan yang sama dengan warna hitam (hlm. 217). Warna putih dapat memberikan kesan dramatis jika dipadukan dengan warna gelap atau hitam. Sedikit penambahan warna lain dapat mengubah warna putih dari kesan dingin menjadi hangat. Dalam budaya Barat warna putih merupakan simbol kepolosan dan kebersihan, mawar putih dikaitkan dengan pernikahan dan permulaan yang baru. Dalam budaya Asia warna putih melambangkan kematian dan berkabung (hlm. 227).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Music Video “Expectation” merupakan music video naratif yang memiliki unsur penceritaan di dalamnya. Gambar-gambar yang ada pada music video ini juga memberikan sebuah cerita, yang membuatnya mirip dengan film pendek.

Karya dalam penulisan ini merupakan sebuah *music video* (MV) yang berjudul “Expectation”, yang dibuat melalui tahap pra-produksi hingga pasca produksi. Musik video ini bertemakan ekspektasi dan realita dengan genre *romance*. Dengan format resolusi 4K dan aspect ratio 16:9. Fokus dari penciptaan ini adalah perubahan karakter Kiara yang ditunjukkan melalui perubahan kostum.