

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. DESKRIPSI KARYA

Film *Driveway* bercerita tentang seorang sopir pribadi yang ingin menyelamatkan seorang perempuan dari peristiwa pelecehan seksual yang dilakukan oleh majikannya di dalam mobil. Reyhan, sopir berusia 23 tahun, bekerja untuk Adit, atasannya yang berusia 35 tahun. Suatu malam, mereka melihat Lila, seorang karyawan muda yang terdampar di halte karena ponselnya mati. Adit menawarkan tumpangan, dan Lila, dengan sedikit ragu, menerimanya.

Saat dalam perjalanan, Adit mulai bersikap tak pantas pada Lila. Reyhan yang melihat kejadian itu dari kaca spion, teringat trauma masa kecilnya saat kakaknya menjadi korban kekerasan. Didorong oleh insting dan masa lalunya, Reyhan diam-diam merekam tindakan Adit, lalu menghentikan mobil secara tiba-tiba dan menyelamatkan Lila. Mereka melarikan diri dan memutuskan untuk melapor ke polisi dengan bukti rekaman tersebut.

#### 3.2. KONSEP KARYA

- Konsep Penciptaan

Film pendek *Driveway* mengangkat tema tentang keberanian dalam menghadapi penyesalan dan trauma masa lalu. Dalam merancang kostum, penulis mengobservasi bagaimana cara berpakaian yang dapat menunjukkan identitas, status sosial, serta konflik karakter dalam situasi sehari-hari. Kostum yang dirancang juga bisa untuk mencerminkan identitas visual setiap karakter berdasarkan teori warna. Penulis juga melihat referensi kostum dari berbagai film dan melakukan pengamatan visual terhadap gaya berpakaian pekerja kelas menengah di lingkungan perkotaan sebagai dasar perancangan dalam pemilihan kostum.

Selain itu, penulis juga dibantu oleh seorang perancang busana dalam pemilihan kostum yang kemudian dirancang sesuai dengan peran dalam

film, status sosial, hingga emosional yang sesuai dengan identitas karakter Reyhan, Adit, dan Lila yang merupakan tiga karakter utama dalam film ini.

- Konsep Bentuk

Bentuk kostum yang dirancang dengan pendekatan cenderung realistis dan disesuaikan dengan latar sosial, ekonomi karakter, hingga karakteristik visual yang membedakan identitas mereka.

- Konsep Penyajian Karya

Dalam konsep penyajian karya, kostum disesuaikan dengan *blocking* pemain, pencahayaan, dan nuansa emosional dalam adegan. Proses seleksi kostum dilakukan berdasarkan riset visual serta berkonsultasi dengan seorang perancang busana. Penyesuaian dilakukan secara berkala selama proses pra-produksi agar tetap dapat menyesuaikan dengan perkembangan cerita dan visual dalam film.

### 3.3. TAHAPAN KERJA

Proses penciptaan kostum dalam film *Driveway* melalui beberapa tahapan berikut :

1. Analisis Skrip

Melakukan analisis skrip dengan membaca naskah secara mendalam untuk memahami motivasi dan konflik setiap karakter sebagai dasar penciptaan visual kostum.

2. Riset dan Referensi Visual

Mengumpulkan berbagai referensi dari film-film lain, *fashion* katalog, dan observasi langsung terhadap cara berpakaian masyarakat urban kelas menengah. Penulis melakukan studi literatur mengenai teori psikologi warna yang menjelaskan hubungan warna dengan kondisi psikologis seperti ketenangan (biru), agresivitas (merah), dan kepolosan (putih). Termasuk membuat referensi dan desain kostum. Ada pada lampiran A. 1.

Lampiran A. 1 merupakan referensi visual kostum untuk karakter Reyhan dalam film *Driveway*. Sebagai seorang sopir pribadi, Reyhan memakai pakaian dengan gaya formal atau semi formal yang mencerminkan profesionalisme dan kerapian. Pilihan kostum didominasi oleh kemeja dengan lengan pendek dan berwarna gelap seperti abu-abu, biru navy, biru muda, hitam, hingga merah *maroon*. Warna-warna tersebut dipilih untuk dapat menciptakan kesan serius, bertanggung jawab, dan tenang. Sesuai dengan karakter Reyhan yang tenang dan reflektif.

Dengan celana bahan gelap dan sepatu formal seperti pantofel atau sepatu kulit berwarna hitam merupakan hal yang umum digunakan oleh sopir pribadi. Keseluruhan tampilan juga memiliki tujuan untuk menghadirkan citra karakter yang sopan, dapat dipercaya, dan sesuai dengan ekspektasi sosial terhadap seseorang dalam profesi tersebut.

Kostum pada karakter Adit digambarkan melalui pakaian formal seperti setelan jas, kemeja, dasi, rompi, dan sepatu kulit seperti yang bisa dilihat dalam pada lampiran A. 2. Sebagai sosok pria dewasa yang memiliki status sebagai atasan dan memiliki kuasa, gaya berpakaian Adit menunjukkan citra maskulin, dominan, dan profesional. Warna-warna yang digunakan seperti biru, hitam, putih dan merah *maroon* untuk menampilkan kesan otoritas, kemapanan, dan kekuasaan. Penambahan aksesoris seperti jam tangan klasik semakin memperkuat identitas karakter sebagai pria mapan dan berpengaruh. Keseluruhan tampilan kostum ini dapat mendukung peran Adit sebagai antagonis yang manipulatif namun terlihat berwibawa.

Pada lampiran A. 3, visual kostum pada karakter Lila menampilkan perpaduan gaya kasual dan semi formal yang menunjukkan karakternya sebagai perempuan muda, mandiri, dan profesional. Potongan pakaian seperti kemeja *oversized*, celana palazzo, rok panjang, dan *vest* putih memberikan kesan *fresh*, feminim, dan modern. Pilihan warna netral seperti biru muda, putih, dan abu-abu menunjukkan kehangatan dan empati, sementara kesan aksen warna hitam dan merah memberikan dinamika

emosional terhadap perkembangan karakter di dalam cerita. Pakaian ini juga dapat memperlihatkan transisi emosional karakter, dari kesan lembut dan kasual menuju tampilan yang lebih tegas dan kuat sebagai simbol keberanian dan kekuatan diri.

### 3. Penentuan Skema Warna

Berdasarkan analisis psikologis karakter, dibuat palet warna utama untuk masing-masing karakter :

- Reyhan : Biru muda (ketenangan, refleksi diri)
- Adit : Merah *maroon*, hitam, emas (Dominasi, ego, dan superioritas)
- Lila : Putih dan krem (Kepolosan, kerapuhan, kehangatan)

Pemilihan palet warna disesuaikan dengan latar emosional, relasi antar karakter, dan *tone visual film*. Serta menerapkan prinsip harmoni warna seperti *analogous*, *monochromatic*, dan *split complementary* untuk menciptakan keseimbangan visual antar karakter.

### 4. Perancangan Kostum

Membuat *moodboard* dan desain untuk setiap karakter, memilih warna dan pakaian yang sesuai dengan narasi dan identitas karakter berdasarkan palet warna yang sudah ditentukan. Perancangan kostum dilakukan dengan mempertimbangkan jenis dan desain pakaian yang mencerminkan status sosial karakter serta keselarasan dengan warna latar.

Pada lampiran A. 4, penulis mendapat referensi *moodboard* dari film yang berjudul *Is The World Evil or Am I A Monster?* (2024), *Half Nelson* (2006), dan *Stay* (2005). Rancangan kostum pada karakter Reyhan di dasari oleh referensi dan aspek pemilihan warna dimana kostum yang dirancang dapat memberikan identitas untuk karakter yang mengacu pada prinsip psikologi warna dan kesesuaian dengan profesinya sebagai sopir pribadi.

Kostum pada karakter Reyhan mengadopsi gaya formal hingga semi formal dengan pilihan pakaian berupa kemeja atau seragam sopir berwarna netral dan gelap seperti abu-abu, biru navy, dan merah *maroon*. Warna-warna ini dipilih untuk memperkuat suasana karakter yang serius, penuh

tekanan dan emosional. Secara psikologis, warna gelap dan netral menggambarkan kesan tenang namun menyimpan kedalaman emosi.

Pada lampiran A. 5, penulis mendapat referensi *moodboard* dari drama *The Worst of Evil* (2023) dan *Yakuza 6: The Songs of Life* (2016). Karakter Adit merupakan karakter pria dewasa yang digambarkan sebagai sosok ambisius, berpendirian kuat, dan memiliki posisi sosial tinggi. Kostum pada karakter Adit dirancang dengan pendekatan bisnis formal, menggunakan setelan jas lengkap, kemeja formal, dasi, sepatu pantofel, sampai aksesoris seperti jam tangan klasik dan mewah. Kostum pada karakter Adit juga berfungsi sebagai simbol status sosial dengan pakaian yang terstruktur rapi dan seragam, menggambarkan karakter Adit yang melihat hidup sebagai sesuatu yang harus diatur dan dikendalikan.

Pemilihan warna dalam kostum pada karakter Adit terdiri dari warna hitam, merah, dan putih. Warna hitam digunakan untuk memperkuat kesan formalitas, sementara warna merah memperkuat kesan ambisi dan kekuasaan. Warna-warna ini mendukung karakterisasi Adit sebagai seorang yang selalu berusaha tampil rapi, berwibawa, dan juga berkelas.

Pada lampiran A. 6, *moodboard* pada karakter Lila digambarkan sebagai sosok yang polos, mandiri, dan modern. Kostum Lila dirancang dengan pendekatan bisnis kasual yang feminim, minimalis, dan profesional yang merepresentasikan gaya hidup perempuan urban masa kini. Pilihan kostum pada Lila menggunakan *blouse* putih, rok, celana kerja, dan *tank top basic* yang dipadukan dengan warna-warna netral seperti krem, coklat muda, hingga putih yang dapat memberikan kesan hangat, bersih dan teratur. Gaya pakaian Lila merefleksikan perempuan modern yang mandiri dan produktif serta menunjukkan gaya hidup profesional dengan tambahan aksesoris seperti tas, laptop, dan peralatan kerja lainnya.

#### 5. *Fitting* dan Penyesuaian

Melakukan pengukuran dan uji coba pakaian pada aktor untuk menilai kesesuaian warna dengan karakter secara visual.



**Gambar 3.1** Hasil *fitting*  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

#### 6. Penerapan di dalam film

Selama proses syuting berlangsung, penggunaan kostum diawasi oleh *script continuity*.



**Gambar 3.2** Penerapan kostum dalam film  
(Sumber: film *Driveway*, 2025)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA