

sering mengasosiasikan warna merah dengan cinta, hitam dengan ketakutan, dan kuning dengan kegembiraan (Jonaskaite et al., 2020, hlm. 1252). Warna dapat diasosiasikan dengan emosi karena kemunculannya dalam situasi emosional yang signifikan secara evolusioner, seperti wajah merah saat marah (Benitez-Quiroz, Srinivasan, & Martinez dalam Jonaskaite, et al., 2020).

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

*(Un)wanted* merupakan film pendek yang berdurasi 15 menit dan memiliki genre drama/horor. Film menggunakan format *HD*, dan mengangkat tema horor psikologi anak. Film menciptakan rasa tegang dan menakutkan melalui karakter makhluk halus Sinta, dan juga interaksi keluarga Ahsan yang mengabaikannya. Film ini diproduksi oleh *production house* bernama Gloomy Frames Production yang berisi 4 orang, dengan bantuan penulis naskah, *editor*, dan *sound designer*, yang merupakan kru eksternal.

Sinopsis film ini menceritakan seorang anak sekolah dasar bernama Ahsan, yang mencari validasi dan kasih sayang dari orang tuanya yang *toxic, abusive*, dan egois. Di tengah kekacauan keluarga yang mengabaikannya, muncul Sinta, seorang makhluk yang meskipun tampak menyeramkan, menawarkan kebaikan dan memenuhi kebutuhan Ahsan. Sinta merupakan sosok yang muncul dari manifestasi rasa frustrasi dan keinginan terpendam Ahsan untuk kabur dari realita. Awalnya, Ahsan menolak keberadaan Sinta yang mengajak Ahsan untuk pergi bersamanya. Namun, setelah upaya terakhirnya tidak dihiraukan, Ahsan jatuh ke dalam cengkeraman Sinta. *(Un)Wanted* menjadi sebuah refleksi mengenai dampak keluarga yang gagal memberikan kasih sayang dan perhatian yang memadai bagi anak-anak.

Dalam penulisan ini, penulis akan memfokuskan penulis pada proses dan hasil perancangan *wardrobe* dan *make up* dari karakter Sinta. Hal ini dimulai dari tahap pra-produksi dengan membuat sketsa berdasarkan referensi, penggambaran sketsa, dan *test look*. Penerapan teori *mise en scène* dan interpretasi *color and shape theory* menjadi acuan utama untuk perancangan *wardrobe* dan *make up*.

### 3.2. Konsep Karya

Karya ini menggali tema kesepian, pengabaian, dan kebutuhan akan validasi. Narasi inti dari film pendek *(Un)Wanted* didukung oleh pendekatan desain visual terhadap karakter Sinta, yang menjadi pusat perhatian dalam proses kreatif ini. Film ini mengeksplorasi konflik internal tokoh utama melalui hubungan simbolis dan emosionalnya dengan karakter Sinta. Dalam proyek ini, penulis berfokus pada perancangan tata rias dan kostum sebagai bagian dari tanggung jawabnya selaku *production designer*. Elemen visual karakter (*wardrobe & make up*) dirancang sebagai bagian dari strategi *mise en scène* untuk membentuk identitas karakter Sinta di dalam frame. Sifat menakutkan sekaligus menggoda dan manipulatif dari karakter Sinta diwujudkan melalui elemen-elemen visual tersebut yang tidak hanya membangun suasana dan atmosfer film, tetapi juga memperkuat pesan dan perkembangan naratif.

### 3.3. Tahapan Kerja

Penulisan ini mencakup proses perancangan *wardrobe* dan *make up* dari fase pra-produksi hingga produksi. Seperti yang dijelaskan oleh Nabilah dan Arifianto (2024), ketiga tahap dalam proses produksi film, yaitu: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Ketiga tahap tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan demi mencapai hasil yang optimal. Selama tahap pra-produksi, persiapan yang dilakukan termasuk membuat konsep dan cerita Yasminia (2023).

#### 3.3.1. Pra produksi:

Dalam tahap pra produksi, *production designer* mempelajari naskah dan kemudian melakukan penelitian mendalam tentang ide dan referensi yang relevan untuk *wardrobe* dan *make up* karakter (Nabilah & Arifianto, 2024, hlm.1867). Penulis merancang berbagai alat visual untuk perancangan karakter Sinta seperti *board* referensi, sketsa, dan melaksanakan *test look* untuk menguji coba *wardrobe* dan *make up* yang akan digunakan pada tahap produksi.

a) Konsep dan Referensi



Gambar 3. 1 Concept and Reference Board

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan pembedahan naskah, konsep karakter Sinta merupakan karakter yang bersifat manipulatif dan licik, namun memiliki aura yang elegan. Dia juga merupakan sosok yang menghantui Ahsan, sebagai manifestasi dari rasa frustrasi dan keinginan terpendamnya untuk kabur dari realita. Karena itu, penulis mencari referensi dari karakter-karakter yang menyerupai sifat Sinta.

Dalam *board* referensi karakter, penulis mengumpulkan beberapa foto karakter, antara lain:

- Sofie dari film *Tarot* (2015), sebagai referensi luka di wajah dan keseraman Sinta saat tidak tertutup rambut panjangnya.
- Angelique, dari film *All That Jazz* (1979), yang digambarkan sebagai malaikan kematian. Yang menarik penulis terhadap karakter ini adalah *wardrobe* Angelique yang berlapis.
- Si Manis dari *Si Manis Jembatan Ancol* (2019), yang menyoroti pakaian berwarna merahnya yang mencolok dan menawan.
- Gambar-gambar lainnya merupakan kumpulan referensi yang bertujuan untuk menjadi panduan *detail make up*, *wardrobe*, dan *color palette*.

b) Sketsa Sinta



Gambar 3. 2 First and Final Draft Sketsa Sinta

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Meninjau kembali pada sketsa awal, beberapa perubahan membawa hasil yang lebih sesuai dengan karakter. Misalnya, warna merah terang pada gaun diganti menjadi merah ke-unguan gelap (*burgundy*). Selain itu, pita dan detail pada bagian atas gaun dihilangkan. Sinta merupakan konsep karakter yang tidak membutuhkan ornamen atau elemen yang dapat menyesatkan persepsi penonton terhadap identitasnya.



Gambar 3. 3 Sketsa Sinta

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dari segi perancangan, Sinta digambarkan di sketsa akhir sebagai sosok yang tinggi. Kulitnya pucat ke-unguan, matanya hitam dan besar. Ia tidak memiliki alis mata, dan proporsi fitur wajahnya tajam. Rambutnya panjang dan terurai, sebagian menutupi luka-luka yang tersebar di pipi kanan dan kiri, lengan, serta kakinya. Kukunya panjang dan lancip, dan ia mengenakan gaun merah gelap (*burgundy*) yang robek-robek dan tampak usang. Gaun tersebut terdiri memiliki kerah yang ketat, dan lengan tangan panjang dan memekar. Gaunnya panjang hingga menutupi kaki, dan terdiri dari beberapa lapisan kain ringan hitam.

c) Eksperimen Bentuk dan Teknis (*Design & Test Look*)

Sayangnya, proses *wardrobe test* tidak sempat dilakukan, dan hanya *make up test* yang dapat direalisasikan. Hal ini disebabkan oleh jadwal *lock cast* yang berdekatan dengan tanggal *test look*, yaitu saat yang seharusnya digunakan untuk mengadakan uji coba rias dan kostum. Pada waktu itu, *production designer* dan tim wardrobe yang baru saja memulai proses *wardrobe hunting* (pencarian kostum) masih dalam tahap pemesanan gaun secara daring untuk kostum Sinta. Namun, karena kostum belum tiba pada hari *test look*, uji coba kostum pun belum bisa dilaksanakan.

Berikutlah dokumentasi proses pemotongan kostum Sinta yang dilaksanakan oleh tim *wardrobe* beberapa jam sebelum syuting.



Gambar 3. 4 *Wardrobe* Awal Sinta

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Meski tidak ada *fitting wardrobe*, dengan berkumpulnya para pemeran utama, proses *make up test* tetap dapat berlangsung dengan lancar. Menurut Delamar (2003), Uji coba atau *test make up* diperlukan untuk mengetahui durasinya. Selebihnya, koordinasi antara departemen kostum, rias, dan rambut sangat penting (hlm.45). Proses uji coba *make up* Sinta dilakukan satu kali sebelum hari produksi. *Make up* karakter Sinta menggunakan teknik prostetik dengan bahan *latex* untuk menciptakan efek urat dan luka di bagian pipi serta kedua lengan. Lapisan *latex* yang telah dipasang kemudian diwarnai secara langsung dengan teknik *airbrush* menggunakan gradasi warna ungu dan merah, dan kuas untuk warna merah di bagian urat dan tekstur yang menonjol, menciptakan kesan luka yang membusuk namun tetap menyatu dengan kulit yang telah dipucatkan. Pewarnaan luka dapat membuat distraksi penonton dari pinggiran-pinggiran prostetik yang kurang rapi (Delamar, 2003, hlm.225).



Gambar 3. 5 *Make Up Test Sinta*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

#### 4.1.1 Produksi

Perancangan dan penerapan teori *mise en scène* diwujudkan pada hari produksi. Di hari syuting, tim *wardrobe* memotong dan merobek gaun yang sudah dilepaskan karet di pergelangan tangannya. Hal ini dikoordinasikan waktunya dengan tim *make up*. Saat pemeran Sinta di-aplikasikan dasar riasan dan prostetik luka-lukanya, tim *wardrobe* fokus dengan menjahit kain hitam tipis di atas gaun polosnya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA