

5. KESIMPULAN

Film merupakan media visual yang merepresentasikan cerita melalui berbagai elemen, termasuk tata busana dan tata rias karakter. Dalam film pendek *(Un)Wanted*, elemen ini sangat penting dalam membentuk karakter Sinta, sosok makhluk manipulatif yang tampak lembut namun menyembunyikan bahaya. Perancangan visual karakter ini menggunakan teori *mise en scène* dari Bordwell, Thompson, dan Smith (2024), yang meliputi kostum, tata rias, tata cahaya, dan penataan aktor sebagai bagian dari penyampaian makna visual. Selain itu, penulis juga menerapkan *color and shape theory* untuk memperkuat simbolisasi karakter.

Tahapan kerja dimulai dari analisis naskah dan karakter, riset visual, eksplorasi konsep warna dan bentuk, hingga merancang *wardrobe* dan *make up* sesuai kebutuhan produksi. Warna-warna yang digunakan seperti merah tua atau *burgundy* merepresentasikan kontras antara kelembutan dan bahaya, sedangkan pakaian yang longgar dan mengalir mencerminkan sifat manipulatif yang tidak langsung mengancam. *Make up* dirancang agar terlihat alami namun mencolok di area tertentu, memperkuat karakter Sinta sebagai penipu. Hasil dari proses ini menunjukkan bagaimana pakaian dan tata rias dapat menjadi alat naratif yang penting dalam menyampaikan karakter dan suasana, terutama dalam genre horor simbolik.

Dalam proses desain karakter Sinta, penulis menghadapi tantangan besar akibat ketiadaan cerita asal usul Sinta yang jelas dalam naskah. Hal ini menyulitkan pengembangan visual yang berbasis naratif, sehingga desain lebih banyak bertumpu pada eksplorasi bentuk, warna, dan simbolisme. Keterbatasan waktu dan *budget* juga menyebabkan penyesuaian secara cepat dan improvisasional. Meskipun demikian, kolaborasi dengan tim wardrobe sangat membantu memastikan konsep tetap berjalan sesuai visi. Beberapa aspek teknis seperti *aging* pada kostum tidak maksimal karena keterbatasan waktu, padahal dapat memperkuat pesan simbolik karakter sebagai manifestasi *coping mechanism* yang rusak. Selain itu, aspek seperti tata rambut, postur aktor, dan pergerakan tubuh yang ternyata sangat mendukung

karakterisasi justru baru ditemukan di tahap akhir produksi, menunjukkan bahwa unsur performatif semestinya lebih diperhitungkan sejak awal desain.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA