

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film merupakan karya audio visual yang menggunakan berbagai elemen untuk membangun dunia visual, elemen-elemen tersebut akan memudahkan penyampaian pesan kepada audiens. Kumpulan elemen tersebut dinamakan *mise en scène*, yang mencakup *setting*, makeup, pencahayaan, *staging*, termasuk properti dan kostum. Menurut Bordwell et al. (2019), properti dan kostum dapat digunakan sebagai motif perkembangan karakter dalam cerita. Pemilihan properti dan kostum akan diselaraskan oleh *Production Designer*, yang bertanggung jawab dalam keseluruhan perancangan setting dan properti dalam film.

Rancangan properti dan kostum menjadi sarana visual untuk menggambarkan perjalanan dan perkembangan dari karakter dalam cerita atau dapat disebut sebagai *character arc*. Terdapat tiga tipe dalam perkembangan karakter menurut Weiland (2017), yaitu *positive change arc*, *flat arc*, dan *negative change arc*. *Positive change arc* menjadi tipe perkembangan yang paling sering digunakan, dengan perubahan karakter dari lemah dan keliru menuju pemahaman baru yang lebih positif. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan melalui elemen visual dalam *mise en scène*, salah satunya melalui properti dan kostum yang akan berkembang bersama karakter sepanjang cerita (Sokari, 2025).

Film *Briefs & Capes* merupakan film pendek bergenre komedi yang menceritakan perjalanan karakter Keenan, seorang pekerja kantoran yang terobsesi dengan *superhero*. Suatu hari, Keenan menghentikan perampokan menggunakan celana dalam dan handuk sebagai kostum *superhero*-nya. Kostum tersebut membuatnya viral dan dikenal dengan nama “*Underman*,” peningkatan popularitas itu justru membuat Keenan kehilangan arah dan melenceng dari prinsip *superhero*. Namun pada akhirnya, Keenan menolong seorang anak kecil dan menyadari bahwa menjadi *superhero* tidak memerlukan pengakuan publik. Perjalanan Keenan dari awal sampai akhir perubahan positif ini sesuai dengan tipe *positive change arc*.

Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan properti dan kostum yang sesuai dengan *positive change arc* karakter Keenan dalam film *Briefs & Capes*, selaras dengan peran Penulis sebagai *Production Designer* dalam film pendek ini.

Pandangan Bordwell et al. (2019) dan Weiland (2017) akan menjadi landasan pembahasan dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan properti dan kostum yang berkembang bersama dengan perjalanan karakter.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana properti dan kostum dapat memvisualisasikan *character arc* dalam film *Briefs & Capes*? Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan properti dan kostum dalam menggambarkan *positive change arc* karakter Keenan dalam film *Briefs & Capes*. Properti akan dibatasi pada penggunaannya yang memvisualisasikan perkembangan karakter. Kostum akan dibatasi pada pakaian kantor Keenan dan kostum *superhero* “*Underman*”.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk membantu memperdalam perancangan properti dan kostum yang akan memvisualisasikan *positive change arc* karakter Keenan dalam film *Briefs & Capes*. Selain itu, penelitian ini juga akan memperjelas penggunaan properti dan kostum yang akan berjalan bersama perkembangan karakter dalam cerita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peran *Production Designer* dalam merancang properti dan kostum, juga visualisasi *positive change arc* karakter sepanjang cerita.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penelitian ini akan menggunakan teori utama yang membahas tentang properti dan kostum dari Bordwell et al. (2019), teori pendukung menggunakan teori *Positive Change Arc* dari Weiland (2017) dan teori *Hue Contrast* dan *Warm-Cold Contrast* dari Itten melalui Samogrorov & Konkina (2021). Teori properti dan kostum dari Bordwell et al. (2019) akan menjadi acuan utama yang mendukung pembahasan tentang penggunaan properti dan kostum Keenan dalam film *Briefs & Capes*. Teori *positive change arc* dari Weiland (2017) akan menjadi pendukung pembahasan tentang *positive change arc* karakter yang digambarkan melalui properti dan