

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 Samogorov & 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

kostum dalam film *Briefs & Capes*. Teori *Hue Contrast* dan *Warm-Cold Contrast* dari Itten melalui Samogorov & Konkina (2021) akan mendukung hasil pembahasan tentang warna yang digunakan pada properti dan kostum dalam film *Briefs & Capes*.

## **2.1 Properti dan Kostum**

Bordwell et al. (2019) menyatakan bahwa properti dan kostum merupakan elemen dari *mise en scene* yang memiliki peran penting dalam membangun dunia visual dan memberikan informasi tentang karakter. Pemilihan properti dan kostum yang konsisten akan menjadi motif visual yang mempererat hubungan karakter dengan lingkungannya. Motif visual dapat terbentuk dari pengulangan warna, bentuk, atau fungsi pada properti dan kostum, dengan demikian motif tersebut menjadi makna simbolik yang melekat pada karakter dan memudahkan audiens untuk lebih memahami cerita. Properti dan kostum dapat dijadikan sebagai elemen yang digunakan oleh karakter untuk memperkuat narasi, juga menunjukkan informasi tentang kondisi karakter. Properti dan kostum menjadi sarana dalam menyampaikan kedalaman naratif perkembangan karakter dalam bentuk visual (Bordwell et al., 2019).

Motif yang dirancang pada properti akan terus terlihat dan menjadi informasi akan lingkungan karakter. Menurut Bordwell et al. (2019), properti dapat menjadi elemen yang memiliki kedalaman makna dan digunakan oleh karakter untuk memperkuat penceritaan film. Pegiyanti et al. (2022) mengemukakan bahwa penerapan properti tidak hanya akan membangun suasana, tetapi juga memperkuat identitas yang merepresentasikan kehidupan sehari-hari karakter. Pembahasan dari Sethio & Hakim (2021) juga mendukung pernyataan, bahwa properti dapat memperkaya makna simbolik dalam film. Properti dapat menciptakan makna visual mendalam yang menunjukkan motivasi atau perkembangan karakter melalui motif dan simbol dalam film.

Selain properti, kostum juga memiliki peranan tersendiri dalam membangun identitas karakter. Bordwell et al. (2019) menyatakan bahwa kostum memberikan informasi mengenai latar budaya dan status sosial karakter. Pendapat Sokari (2025)

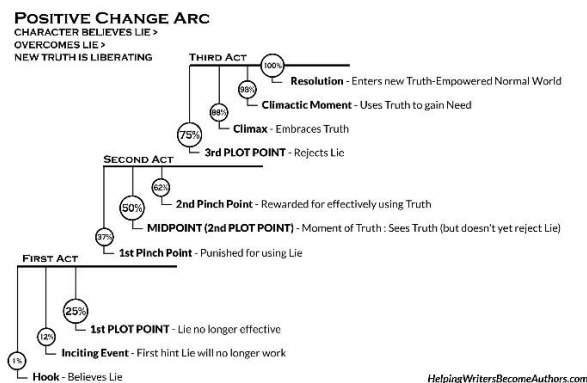
juga memperkuat pernyataan Bordwell, dimana kostum berguna untuk memperjelas motivasi dan perkembangan karakter dalam film. Pemilihan kostum dapat mempertimbangkan warna, bahan, dan tekstur sesuai dengan kondisi karakter dalam cerita. Didukung juga oleh Bezruchko (2024) yang menyatakan bahwa kostum merupakan elemen visual yang dapat mempererat hubungan antara karakter dengan lingkungannya.

Perubahan yang terjadi pada penggunaan properti dan kostum menunjukkan bahwa adanya perkembangan naratif yang dialami oleh karakter. Dengan demikian, properti dan kostum digunakan sebagai sarana penceritaan dalam bentuk visual yang melekat pada perkembangan naratif karakter. Pandangan-pandangan ini memperkuat landasan teori utama dari Bordwell et al. (2019), yang menyatakan bahwa properti dan kostum berperan sebagai motif visual yang mendukung penceritaan dan perjalanan karakter dalam film.

## **2.2 *Positive Change Arc***

Weiland (2017) menyatakan bahwa *character arc* merupakan perjalanan emosional atau psikologis karakter yang menunjukkan adanya perubahan cara pandang dan perilaku dalam cerita. Perkembangan karakter menurut Weiland dibagi menjadi 3 tipe, yaitu *Positive Change Arc*, *Flat Arc*, dan *Negative Change Arc*. Dari ketiga tipe tersebut, *Positive Change Arc* menjadi tipe yang paling sering digunakan dalam penceritaan. Tipe ini menjadi paling umum digunakan karena penceritaan melalui perjalanan karakter yang menuju arah positif dan biasanya memiliki akhir cerita yang bahagia. *Positive Change Arc* merupakan manifestasi dari perubahan kepentingan karakter yang awalnya mempercayai *the Lie*, kemudian dihadapkan oleh kenyataan sampai menemukan *the Truth* yang lebih positif.

Dalam konteks visual, perkembangan karakter dapat diwujudkan melalui *mise en scene* seperti properti dan kostum. Elemen tersebut akan membantu memvisualisasikan perkembangan kondisi karakter dari awal hingga akhir. Perubahan yang akan terlihat pada properti dan kostum dalam film akan selaras dengan perkembangan yang dialami oleh karakter (Bordwell et al., 2019).



Gambar 2.1. Weiland Positive Change Arc. Diadaptasi dari Weiland (2017, hlm. 9).

Tipe *Positive Change Arc* ini juga menjadi fondasi atau dasar dari *arc* lainnya, yaitu *Flat Arc* dan *Negative Change Arc* (Weiland, 2017). *Positive Change Arc* menjadi fondasi dikarenakan tipe ini memiliki struktur yang paling utuh tentang perubahan manusia, dari ketidaktahuan menuju kesadaran. Weiland (2017) membagi *Positive Change Arc* ke dalam tiga tahapan utama, yaitu *Act 1*, *Act 2*, dan *Act 3*, berdasarkan pada gambar 2.1 di atas.

### 2.2.1 Act 1

Pada tahapan pertama, karakter diperkenalkan dalam kondisi memiliki pandangan yang salah dan mempercayai kebohongan atau *the Lie*. *The Lie* merupakan sebuah pandangan salah yang dipercayai dan menjadi dasar atas perubahan karakter, karena terbentuknya konflik internal pada karakter (Weiland, 2017). Pandangan yang salah ini biasanya dapat terpengaruh dari trauma, keadaan lingkungan, dan faktor lainnya. Semakin dalam kepercayaan karakter terhadap pandangan yang salah ini akan membuat kebenaran atau *the Truth* semakin jauh dari karakter, sehingga semakin sulit perjalanan karakter dalam cerita. Tahapan ini berperan untuk membangun dasar emosional cerita dan menumbuhkan empati audiens terhadap perjalanan karakter.

Weiland menekankan bahwa *the Lie* tidak selalu tampak negatif, namun dapat juga tampak seperti motivasi positif dengan dasar yang salah. Oleh karena itu, bisa saja karakter berjalan dengan *the Lie* tanpa menyadari bahwa pandangan tersebut keliru. Karakter mungkin tidak dapat merasakan secara langsung, namun

pandangan salah tersebut akan dianggap tidak selaras oleh lingkungannya. *The Lie* pada tahapan ini berfungsi sebagai dasar dari karakter yang akan terus berkembang sepanjang perjalanan cerita.

### 2.2.2 Act 2

Tahap kedua ini merupakan inti dari *Positive Change Arc*, karakter akan mulai menyadari adanya kekeliruan dari *the Lie* yang dipercaya dengan realita. Kesadaran karakter ini muncul saat adanya pandangan baru atau *the Truth* yang diketahui dan dipelajari oleh karakter. Walau pada tahapan ini karakter sudah mulai mengetahui keberadaan *the Truth*, namun karakter tidak akan berubah secara langsung. Tahapan ini menghadapkan karakter pada penolakan akan pandangan baru, karena pandangan lamanya tidak sepenuhnya benar. Karakter menolak karena ada rasa takut atau ketergantungan pada *the Lie* yang dipercaya.

Menurut Weiland (2017), tahapan ini menjadi sumber emosional karakter yang paling kuat dalam menggambarkan perkembangan pandangan dari *the Lie* menuju *the Truth*. Tahap ini biasanya memberikan konsekuensi terhadap karakter yang tetap menerapkan *the Lie* dalam kesehariannya. Setelah karakter mendapatkan konsekuensi tersebut, baru karakter mencoba untuk mempelajari dan menerapkan *the Truth* sedikit demi sedikit. Karakter sudah mulai berkembang dan menggunakan *the Truth*, namun masih ada keterikatan dengan pandangan lamanya yang menjadi titik balik emosional pada pertengahan cerita (*Midpoint*).

### 2.2.3 Act 3

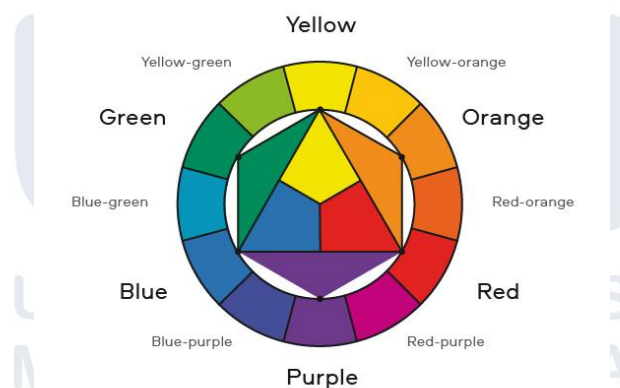
Tahapan terakhir dari *Positive Change Arc* akan memperlihatkan perkembangan dan perjalanan terakhir karakter, yang telah sepenuhnya meninggalkan *the Lie* dan menerima *the Truth*. Weiland (2017) menjelaskan bahwa pada tahap ini karakter sudah mengalami perkembangan signifikan, karakter sudah memiliki pandangan baru yang lebih positif. Karakter akan menerapkan *the Truth* ke dalam kesehariannya dan menerima realita di sekitarnya. Penerimaan menjadi kata kunci dari tahapan akhir ini, dimana karakter akan menunjukkan pertumbuhan dan pemahaman penuh akan *the Truth*.

## 2.3 Warna

Samogorov & Konkina (2021) menjelaskan teori *Seven Color Contrasts* dari Itten yang mengungkapkan bahwa warna dapat berinteraksi, menciptakan suasana, dan membentuk harmoni dalam suatu karya visual. Tujuh jenis kontras itu antara lain, *Hue Contrast*, *Warm-Cold Contrast*, *Complementary Contrast*, *Simultaneous Contrast*, *Saturation Contrast*, dan *Contrast of Extension*. Namun hanya dua dari tujuh kontras yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Hue Contrast* dan *Warm-Cold Contrast*.

### 2.3.1 Hue Contrast

*Hue Contrast* merupakan kontras yang dihasilkan dari perbedaan warna murni pada lingkaran warna atau dapat disebut *color wheel*. Itten menjelaskan bahwa setiap *hue* seperti merah, kuning, dan biru memiliki karakter visual yang kuat, dan akan tercipta kontras yang tinggi apabila menempatkan dua atau lebih *hue* berdampingan. Kontras *hue* menjadi dasar dari semua kontras, karena warna akan langsung terlihat oleh mata tanpa pertimbangan saturasi atau kecerahan (Samogorov & Konkina, 2021).



Gambar 2.2. Itten's Color Wheel. Diambil dari <https://movavi.io>

Kontras ini digunakan untuk menonjolkan elemen dalam sebuah komposisi dan memberikan energi dalam visual. Penggunaan warna-warna murni yang saling berlawanan akan menciptakan kesan dinamis, sementara pemilihan kombinasi *hue* yang lebih dekat akan menciptakan harmoni warna. Dengan demikian, *Hue*



*Contrast* berfungsi sebagai alat untuk membangun struktur visual, suasana atau atmosfer, dan menciptakan perbedaan yang jelas dalam suatu karya.

### **2.3.2 Warm-Cold Contrast**

*Warm-Cold Contrast* merupakan kontras yang muncul dari perbedaan temperatur pada warna (Samogorov & Konkina, 2021). Kontras *warm-cold* ini dapat menampilkan kedekatan dan jarak dalam karya yang memperlihatkan kedalaman perspektif. Itten membagi kontras ini menjadi dua kategori, yaitu warna hangat dengan warna seperti merah, oranye, dan kuning, serta warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu. Warna hangat cenderung memberikan kesan dekat, energi, terang, dan emosional. Warna dingin memberikan kesan jauh, tenang, dalam, atau berjarak.

Samogorov & Konkina (2021) menuliskan bahwa kontras warna ini dapat digunakan untuk mengatur keseimbangan, mempertegas struktur, dan memperjelas kesan emosional tertentu. *Warm-Cold Contrast* bukan hanya bersifat fisik, tetapi juga memiliki dampak psikologis. Oleh karena itu, kontras ini menjadi kontras ini sangat penting dalam menciptakan suasana dan kedalaman ruang.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Penelitian ini akan menggunakan metode penciptaan kualitatif. Penggunaan metode kualitatif ini dipilih dengan mempertimbangkan perancangan proses kreatif. Pemilihan metode ini membuat Penulis dapat mengeksplorasi fungsi dan makna pada properti serta kostum yang akan digunakan dalam film *Briefs & Capes*. Metode ini akan mempermudah Penulis dalam menyampaikan *positive change arc* yang dialami oleh karakter Keenan melalui properti dan kostum.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan studi literatur. Dengan teori utama dari Bordwell (2019) mengenai properti dan kostum, serta teori pendukung dari Weiland (2017) mengenai *positive change arc*. Selain teori utama dan pendukung, Penulis juga menggunakan beberapa jurnal dengan pembahasan serupa yang mendukung pembahasan utama. Studi literatur yang digunakan akan memperkuat dasar teoritis dalam perancangan