

**PERANCANGAN PROPERTI DAN KOSTUM SEBAGAI
VISUALISASI *CHARACTER ARC* DALAM FILM *BRIEFS & CAPES***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Eileen Gabriella
00000071935**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN PROPERTI DAN KOSTUM SEBAGAI
VISUALISASI *CHARACTER ARC* DALAM FILM *BRIEFS & CAPES***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Eileen Gabriella
00000071935**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Eileen Gabriella

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071935

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN PROPERTI DAN KOSTUM SEBAGAI VISUALISASI
CHARACTER ARC DALAM FILM *BRIEFS & CAPES*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 05 Desember 2025



(Eileen Gabriella)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Eileen Gabriella
NIM : 00000071935
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN PROPRTI DAN KOSTUM
SEBAGAI VISUALISASI *CHARACTER ARC* DALAM FILM *BRIEFS & CAPES*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~ sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

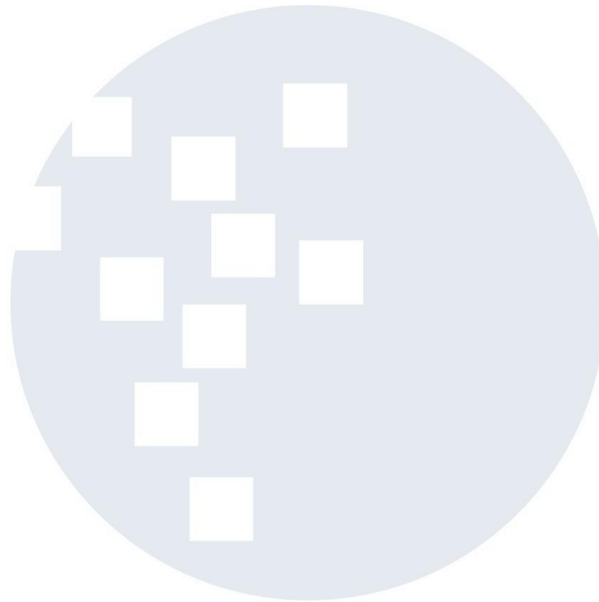
Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 17 Desember 2025



(Eileen Gabriella)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
PERANCANGAN PROPERTI DAN KOSTUM SEBAGAI VISUALISASI
CHARACTER ARC DALAM FILM *BRIEFS & CAPES*

Oleh
Nama : Eileen Gabriella
NIM : 00000071935
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025
Pukul 15.00 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.

1455762663137122

Penguji



Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.

1040754655230133

Pembimbing



Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.

7559756657230153

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Edelin Sari Wangsa
Date: 2026.01.09
14:54:10 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eileen Gabriella
NIM : 00000071935
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PROPERTI DAN KOSTUM SEBAGAI VISUALISASI *CHARACTER ARC* DALAM FILM *BRIEFS & CAPES*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 05 Desember 2025



(Eileen Gabriella)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya, Penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan Properti dan Kostum sebagai Visualisasi *Character Arc* dalam Film *Briefs & Capes*” ini tepat pada waktunya. Tugas Akhir dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi film di Universitas Multimedia Nusantara, serta menjadi tempat bagi Penulis untuk mengasah kemampuan konseptual dan kreatif dalam perancangan artistik film. Pada kesempatan ini, Penulis juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada setiap individu yang membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

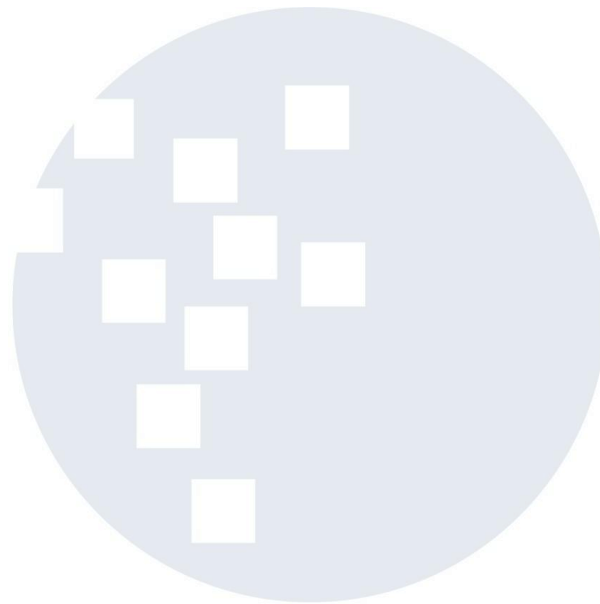
1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Seluruh tim produksi dan *crew* yang ikut terlibat dalam pembuatan karya film pendek *Briefs & Capes* ini.
9. Sahabat yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar karya Tugas Akhir ini dapat memperoleh hasil yang memuaskan dan menjadi referensi atau pembelajaran dalam pembuatan karya selanjutnya.

Tangerang, 05 Desember 2025



(Eileen Gabriella)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROPERTI DAN KOSTUM SEBAGAI VISUALISASI *CHARACTER ARC* DALAM FILM *BRIEFS & CAPES*

(Eileen Gabriella)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perancangan properti dan kostum sebagai elemen yang memvisualisasikan *Character Arc*, khususnya *Positive Change Arc* dari karakter Keenan dalam film *Briefs & Capes*. Latar belakang penelitian ini dilandaskan pada kegunaan elemen properti dan kostum dalam *mise en scene* sebagai motif visual yang membantu audiens untuk lebih memahami perjalanan karakter sepanjang cerita. Penelitian ini menggunakan teori properti dan kostum dari Bordwell et al. (2019) sebagai motif visual dalam penceritaan film, teori *Positive Change Arc* dari Weiland (2017) sebagai acuan tahapan dalam perkembangan karakter, serta teori warna dari Itten melalui Samogorov & Konkina (2021) sebagai acuan pada makna penggunaan kontras warna. Perubahan positif yang dialami oleh karakter dalam film menjadi dasar atas perancangan properti dan kostum dalam film ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa properti dan kostum yang dirancang mampu menjadi motif visual, memberikan kedalaman naratif, dan memperkuat perubahan pandangan yang dialami oleh karakter. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa perkembangan karakter atau *character arc* dapat divisualisasikan melalui penggunaan properti dan kostum yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam film ini.

Kata kunci: *Positive Change Arc*, properti, kostum, warna, film *Briefs & Capes*



DESIGNING PROPERTIES AND COSTUMES TO VISUALIZE

CHARACTER ARC IN THE FILM BRIEFS & CAPES

(Eileen Gabriella)

ABSTRACT

This study discusses the design of properties and costumes as elements that visualize the Character Arc, specifically the Positive Change Arc of the character Keenan in the film Briefs & Capes. The background of this research is grounded in the function of props and costumes within the mise en scene as visual motifs that help the audience better understand the character's journey throughout the narrative. This research employs the theory of properties and costumes by Bordwell et al. (2019) as visual motifs in the film's narrative, Weiland's (2017) Positive Change Arc as the structure for the character's development, as well as Itten's Color Theory through Samogorov & Konkina (2021) to interpret the meaning behind the use of color contrasts. The positive transformation experienced by the character serves as the foundation for the design decisions related to properties and costumes in the film. The result indicate that the designed properties and costumes effectively function as visual motifs, provide narrative depth, and reinforce the character's shifting perspective. The conclusion of this study affirms that character development or character arc can be visualized through the use of properties and costumes that align with the message conveyed in the film.

Keywords: *Positive Change Arc, properties, costumes, color, Briefs & Capes film*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	2
2.1 Teori Properti dan Kostum	2
2.2 Teori <i>Positive Change Arc</i>	4
2.2.1 <i>Character Believes Lie</i>	5
2.2.2 <i>Overcomes Lie</i>	6
2.2.3 <i>New Truth is Liberating</i>	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	7
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	7
3.2.1. Konsep Artistik Film	8
3.2.2. Tahapan dan Jadwal Kerja.....	9
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	16

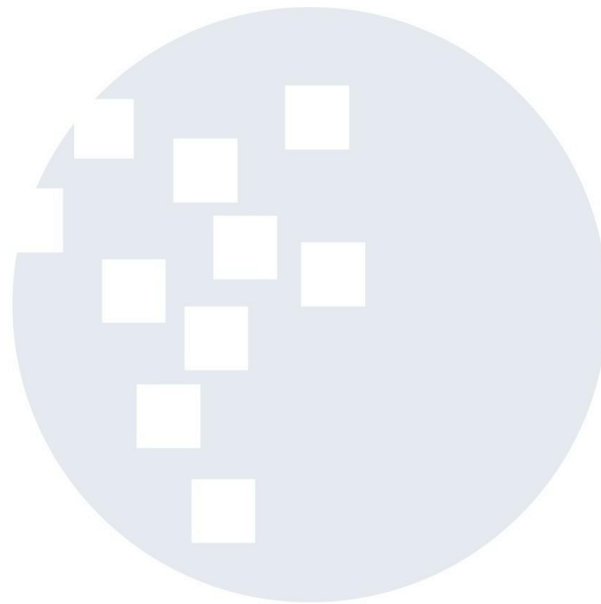
4.1. HASIL KARYA	16
4.1.1. Properti <i>Set</i> Kantor	16
4.1.2. Properti <i>Set</i> Jalanan.....	16
4.1.3. Properti <i>Set</i> Ruangan Bos	16
4.1.4. Properti <i>Set</i> Warung.....	17
4.1.5. Kostum Kerja Keenan.....	18
4.1.6. Kostum <i>Underman</i>	19
4.2. PEMBAHASAN.....	22
4.2.1. <i>Character Believes Lie</i>	21
4.2.2. <i>Overcomes Lie</i>	23
4.2.3. <i>New Truth is Liberating</i>	25
5. SIMPULAN	32
6. DAFTAR PUSTAKA.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Weiland <i>Positive Change Arc</i> . Diadaptasi dari Weiland (2017, hlm. 9)	5
Gambar 2.2. <i>Itten's Color Wheel</i> . Diambil dari https://movavi.io	7
Gambar 3.1. Film <i>The Intern</i> . Diadaptasi dari Meyers (2015)	9
Gambar 3.2. Film <i>Tinggal Meninggal</i> . Diadaptasi dari Immanuel (2025)	9
Gambar 3.3. Film <i>Cek Toko Sebelah</i> . Diadaptasi dari Prakasa (2016)	9
Gambar 3.4. Pengerjaan <i>deck</i> dan <i>list</i> artistik. Dokumentasi Pribadi	10
Gambar 3.5. <i>SketchUp 3D model set</i> kantor. Dokumentasi Pribadi	11
Gambar 3.6. Skema Perancangan Production Design. Sumber: Penulis	13
Gambar 4.1. <i>Set Kantor</i> . Dokumentasi Pribadi	14
Gambar 4.2. Meja kubikel Keenan. Dokumentasi Pribadi	15
Gambar 4.3. Pembuatan figurin. Dokumentasi Pribadi	15
Gambar 4.4. Tampilan poster menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> . Diambil dari <i>Adobe Photoshop</i> (Adobe, 2023)	15
Gambar 4.5. <i>Set Jalanan</i> . Dokumentasi Pribadi	16
Gambar 4.6. <i>Set Ruangan Bos</i> . Dokumentasi Pribadi	17
Gambar 4.7. <i>Set Warung</i> . Dokumentasi Pribadi	17
Gambar 4.8. Kostum kerja Keenan <i>look 1</i> . Dokumentasi Pribadi	18
Gambar 4.9. Kostum kerja Keenan <i>look 2</i> . Dokumentasi Pribadi	19
Gambar 4.10. Kostum kerja Keenan <i>look 3</i> . Dokumentasi Pribadi	19
Gambar 4.11. Kostum <i>Underman 1, 2, & 3</i> . Dokumentasi Pribadi	20
Gambar 4.12. Properti meja kubikel Keenan. Dokumentasi Pribadi	21
Gambar 4.13. Keenan mempromosikan celana dalam. Dokumentasi Pribadi	22
Gambar 4.14. Kostum kerja Keenan <i>look 1</i> dalam <i>set</i> . Dokumentasi Pribadi	23
Gambar 4.15. <i>Handphone</i> dalam <i>set Jalanan</i> . Dokumentasi Pribadi	23
Gambar 4.16. Kostum <i>Underman look 1</i> dalam <i>set</i> . Dokumentasi Pribadi	24
Gambar 4.17. Penataan properti dalam <i>set Ruangan Bos</i> . Dokumentasi Pribadi	25
Gambar 4.18. Poster promosi celana dalam. Dokumentasi Pribadi	25
Gambar 4.19. Kostum kerja Keenan <i>look 2</i> dalam <i>set</i> . Dokumentasi Pribadi	26
Gambar 4.20. Kostum <i>Underman look 2</i> dalam <i>set</i> . Dokumentasi Pribadi	26

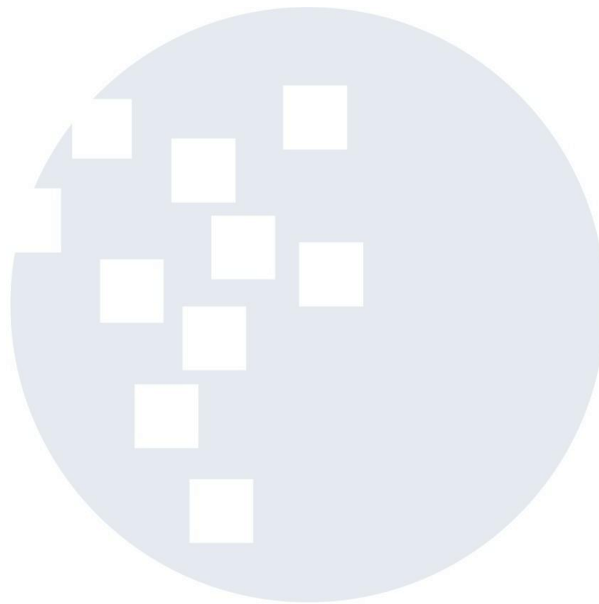
Gambar 4.21. Kostum <i>Underman look 3</i> dalam <i>set</i> . Dokumentasi Pribadi	27
Gambar 4.22. Produk <i>Underman</i> . Dokumentasi Pribadi	28
Gambar 4.23. Keseluruhan <i>set</i> Warung. Dokumentasi Pribadi	28
Gambar 4.24. Kostum <i>Underman look 3</i> dalam <i>set</i> . Dokumentasi Pribadi	29



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	35
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	38
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	41



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 scene*, yang mencakup *setting*, *makeup*, *pencahayaannya*, *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 scene*, 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 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)

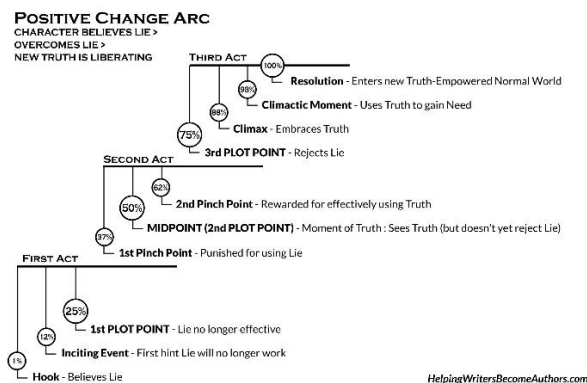
juga memperkuat pernyataan Bordwell, dimana kostum berguna untuk memperjelas motivasi dan perkembangan karakter dalam film. Pemilihan kostum dapat mempertimbangkan warna, bahan, dan tekstur sesuai dengan kondisi karakter dalam cerita. Didukung juga oleh Bezruchko (2024) yang menyatakan bahwa kostum merupakan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

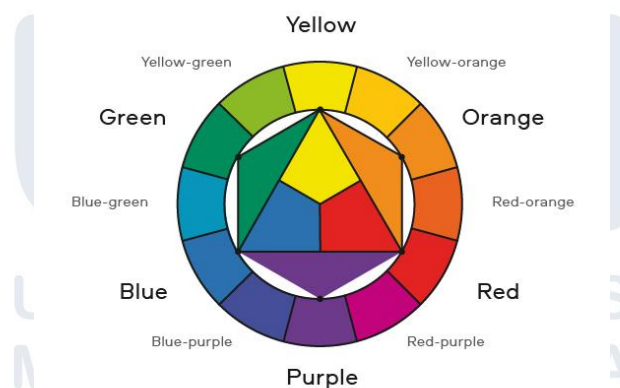
Tahapan terakhir dari *Positive Change Arc* akan memperlihatkan perkembangan dan perjalanan terakhir karakter, yang telah sepenuhnya meninggalkan *the Lie* dan menerima *the Truth*. Weiland (2017) menjelaskan bahwa pada tahap ini karakter sudah mengalami perkembangan signifikan, karakter sudah memiliki 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

elemen visual yang sesuai dengan perkembangan karakter Keenan. Penulis juga menggunakan teknik observasi untuk melihat referensi yang sesuai dalam merancang konsep artistik properti dan kostum, seperti film *The Intern* (2015), *Cek Toko Sebelah* (2016), dan *Tinggal Meninggal* (2025).

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Karya film pendek berjudul *Briefs & Capes* memiliki genre komedi drama dan akan berdurasi sekitar 10-15 menit. Film ini akan berfokus pada perjalanan karakter Keenan dalam menemukan makna sebenarnya dari *superhero* atau pahlawan. Penulis berperan sebagai *Production Designer* yang merancang seluruh kebutuhan artistik, terutama dalam properti dan kostum yang akan memvisualisasikan perkembangan karakter Keenan sepanjang film ini. Penulis membuat *deck* visual dan *3D set model* sebagai gambaran penataan ruang dan konsep visual secara keseluruhan sebelum benar-benar merealisasikannya. Medium ini digunakan untuk memastikan konsep yang telah Penulis rancang sesuai dengan visi sutradara dan kebutuhan naratif film.

3.2.1. Konsep Artistik Film

Film *Briefs & Capes* mengangkat tema tentang perubahan nilai kepahlawanan yang tadinya berawal dari obsesi menjadi ketulusan. Tema ini menjadi dasar dari keseluruhan perancangan visual artistik, yang dalam penelitian ini difokuskan pada properti dan kostum karakter Keenan. Pendekatan artistik dalam film *Briefs & Capes* ini menggunakan gaya realis dengan sedikit sentuhan *stylized* pada bagian yang berhubungan dengan identitas *Underman*. Warna yang digunakan dalam film ini juga berpusat pada warna merah, biru, dan kuning.

Ada empat *set* dalam film *Briefs & Capes*, yaitu ada *set* kantor, jalanan, ruangan bos, dan juga warung. Masing-masing *set* memiliki kontribusi tersendiri dalam perkembangan karakter Keenan. *Briefs & Capes* juga menggunakan kostum untuk menunjukkan perjalanan karakter, dimana warna dan *pattern* kostum yang digunakan oleh Keenan akan mengalami perubahan bertahap. Film ini juga memakai motif visual berupa celana dalam, yang akan terus muncul selama film

berlangsung. Konsep artistik ini dibangun berdasarkan perjalanan emosional karakter Keenan, sehingga sesuai dengan penggunaan landasan *positive change arc*.

Beberapa referensi yang menjadi acuan dalam perancangan konsep artistik ini adalah *The Intern* (2015), *Cek Toko Sebelah* (2016), dan *Tinggal Meninggal* (2025). Film *The Intern* dan *Tinggal Meninggal* menjadi acuan dalam pembuatan konsep *set* kantor, sedangkan film *Cek Toko Sebelah* menjadi acuan dalam penataan warung. Film ini Penulis jadikan sebagai referensi karena capaian konsep visual yang sesuai dengan cerita *Briefs & Capes*.



Gambar 3.1. Film *The Intern*. Diadaptasi dari Meyers (2015).



Gambar 3.2. Film *Tinggal Meninggal*. Diadaptasi dari Immanuel (2025).

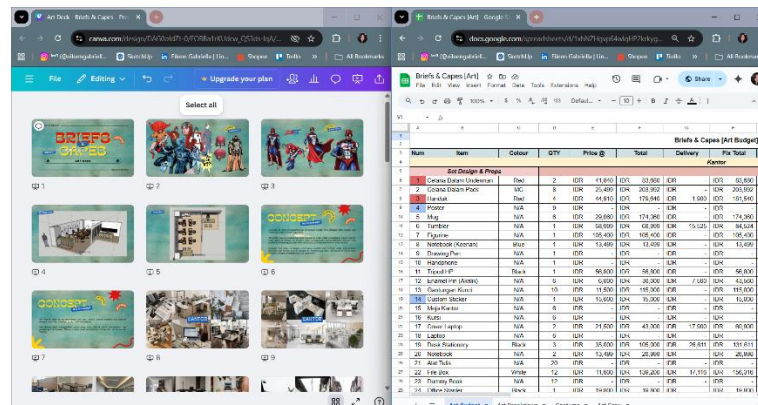


Gambar 3.3. Film *Cek Toko Sebelah*. Diadaptasi dari Prakasa (2016).

3.2.2. Tahapan dan Jadwal Kerja

Dalam perancangan konsep artistik, ada langkah-langkah kerja yang Penulis ikuti agar proses pengerjaan berjalan sesuai dengan *timeline* produksi. Penulis akan membagi langkah ke dalam tiga tahapan produksi, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Penulis hanya menggunakan tiga tahapan tersebut untuk menyesuaikan peran Penulis sebagai *Production Designer*.

Tahapan pra produksi dilakukan selama kurang lebih empat bulan dan Penulis akan memulainya dengan *breakdown* naskah. Penulis akan membaca dan memahami pergerakan karakter, agar mendapatkan gambaran besar artistik yang sesuai. Pemahaman naskah akan memudahkan Penulis dalam meng-*highlight* visual utama dan mengembangkannya menjadi konsep visual artistik secara keseluruhan. Setelah itu, Penulis mencari referensi dan membuat *deck* artistik sebagai dasar untuk mengembangkan konsep, seperti yang tertera pada gambar 3.4 di bawah ini. Bersamaan dengan itu, Penulis akan membuat motif visual dan menyusun *list budgeting* kebutuhan artistik dari properti sampai kostum.



Gambar 3.4. Pengerjaan deck dan list artistik. Dokumentasi Pribadi.

Pengembangan *deck* dan *list* artistik akan terus berjalan hingga mencapai konsep *final*, juga saat Penulis dengan sutradara sudah sepakat untuk memulai *hunting* artistik. *Deck* dan *list* yang telah dibuat digunakan sebagai pemantau *progress* artistik, bagian mana saja yang sudah tercapai dan yang masih harus dicari. Selain itu, Penulis dan tim melakukan pencarian lokasi yang mungkin sesuai dengan kebutuhan cerita. Kemungkinan lokasi tersebut dikurasi dan dipilih yang paling sesuai dengan visi visual, kemudian dilakukan pemilihan lokasi *final*. Setelah sudah *final*, Penulis akan mengukur detail lokasi untuk memudahkan pemilihan dan penempatan properti.

Sesudah lokasi, tim melakukan *casting* dan menentukan pemain yang sesuai. Jika pemain sudah tetap, Penulis akan melakukan *fitting* dan *test* makeup untuk melihat kesesuaian konsep. Kostum yang digunakan akan Penulis pilih dari pakaian yang dimiliki para pemain terlebih dahulu, namun Penulis tetap akan membeli jika pakaian yang ada tidak sesuai dengan konsep. Penulis akan menyesuaikan keselarasan warna dan motif yang digunakan para pemain, agar kostum dengan *set* propertinya menyatu dan seimbang.

Ukuran lokasi tadi akan Penulis gunakan untuk membuat *3D set model* (gambar 3.5), yang memberikan gambaran visual penempatan properti yang akan dieksekusi. Ketika gambaran artistik sudah terasa matang, Penulis akan mulai melakukan *hunting* artistik dua sampai tiga minggu sebelum *shooting*. Penulis akan mencari barang artistik mulai dari toko *online*, meminjam, sewa, langsung pergi ke toko, atau bisa juga membuatnya sendiri. Selama pencarian barang, Penulis juga akan sambil mencicil pembuatan desain grafis. Film *Briefs & Capes* ini memiliki

cukup banyak kebutuhan grafis, dikarenakan adanya motif atau visual khusus yang dibutuhkan untuk menggambarkan karakter dan lingkungannya.



Gambar 3.5. SketchUp 3D model set kantor. Dokumentasi Pribadi.

Mendekati hari *shooting*, Penulis memastikan persiapan telah matang dan semua kebutuhan artistik sudah lengkap. Penulis mengumpulkan semua properti yang diperlukan, juga mencetak semua kebutuhan grafis tanpa ada yang terlewat. Tahapan pra produksi ini memang tahapan yang paling panjang bagi Penulis sebagai *Production Designer*, namun dengan persiapan yang matang ini Penulis berharap tahapan produksi akan lebih lancar dan memuaskan.

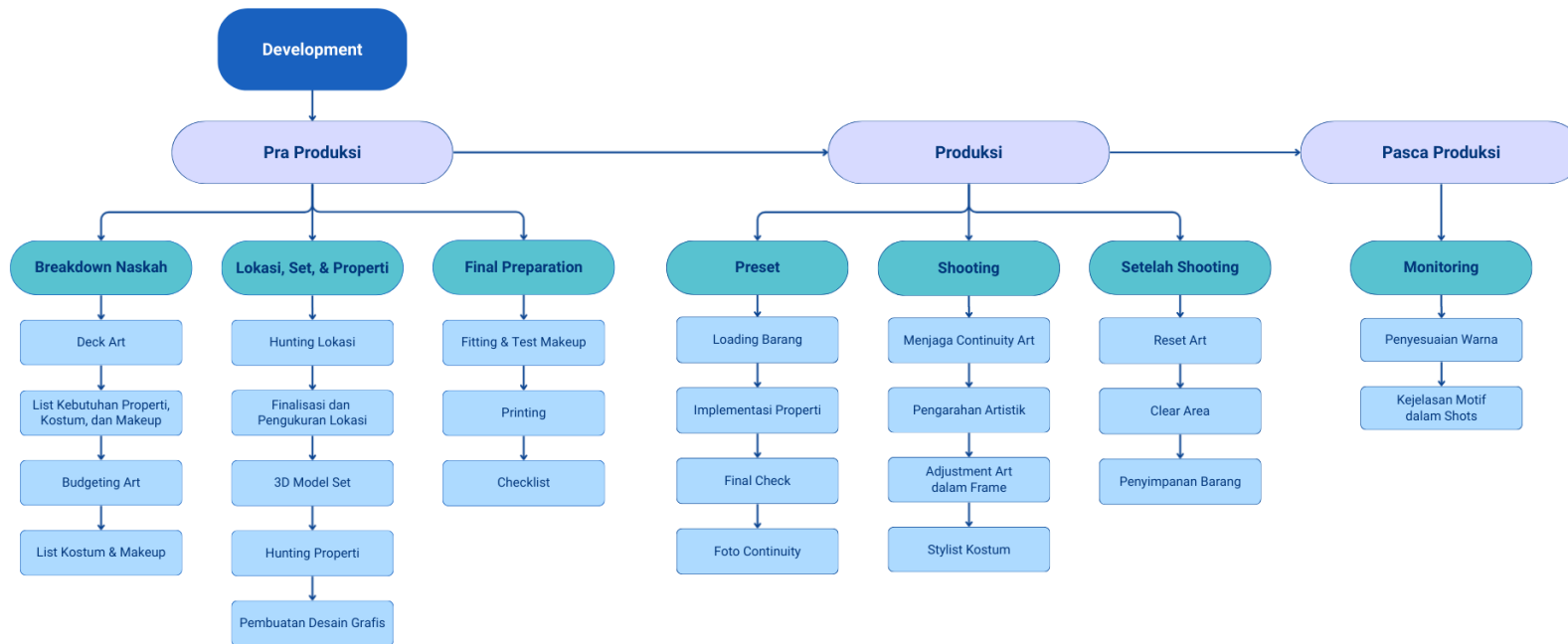
Masuk ke dalam tahapan produksi, dimana akan dilakukan selama tiga hari termasuk dengan *preset* dan dua hari *shooting*. Pada tahapan ini, Penulis akan merealisasikan semua konsep dan persiapan yang telah dilakukan. Sehari sebelum *shooting* dimulai, Penulis melakukan *preset* di lokasi bersama dengan tim artistik. Penulis dan tim artistik akan menata dan menyusun semua properti berdasarkan *3D model* yang sudah Penulis buat sebelumnya. Jika persiapan sudah selesai, Penulis akan melakukan pengecekan terakhir dan akan dilanjutkan pada keesokan harinya pada hari *shooting*.

Pada hari *shooting*, Penulis dan tim akan melakukan pengecekan ulang semua kelengkapan artistik dan memperhatikan detail-detail properti. Penulis akan mendokumentasikan *continuity* properti dan memberikan instruksi kepada tim artistik. Semua persiapan sudah selesai, dilanjutkan dengan mulainya *shooting*. Pada saat *shooting* berlangsung, tugas Penulis adalah memperhatikan *continuity* artistik dan mengarahkan tim artistik untuk *standby* di *set*. Penulis juga sambil memegang peran sebagai *stylist* dan mengecek segala keperluan kostum.

Proses *shooting* telah selesai, Penulis akan melanjutkan kegiatannya untuk *reset* atau membereskan semua properti yang digunakan di lokasi dan mengembalikannya. Penulis dan tim artistik akan mengecek keutuhan lokasi dan menyusun lokasi *set* ke bentuk semula. Kegiatan Penulis pada hari kedua *shooting* juga sama seperti hari pertama, mulai dari persiapan *set* properti sampai melakukan *reset* lokasi. Penulis kemudian memastikan kembali, bahwa lokasi sudah *clear* dari semua barang artistik. Tahapan produksi telah selesai, Penulis sebagai *Production Designer* sudah dapat lebih santai dan akan dilanjutkan ke tahapan pasca produksi.

Tahapan pasca produksi dilakukan kurang lebih selama dua bulan dan tidak banyak yang dilakukan oleh *Production Designer* pada tahapan ini. Penulis melakukan *monitoring* dan pengecekan visual artistik dalam *frame* tetap sejalan dengan konsep. Penulis memastikan warna dan motif pada *set*, properti, dan kostum benar-benar sesuai dengan perancangan konsep artistik.





Gambar 3.6. Skema Perancangan Production Design. Sumber: Penulis

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Pada bagian ini, Penulis akan memaparkan hasil implementasi konsep artistik yang telah dirancang sebelumnya. Penulis sebagai *Production Designer* merealisasikan konsep dengan memikirkan kegunaannya terhadap karakter dan lingkungannya. Pemaparan properti akan dibagi ke dalam setiap *set*, yaitu *set* kantor, jalanan, ruangan bos, dan warung. Pemaparan kostum akan dibagi ke dalam pakaian kerja Keenan dan kostum *Underman* yang digunakan Keenan.

4.1.1. Properti *Set* Kantor

Set kantor diwujudkan menggunakan warna yang monoton dan memiliki *pattern* repetitif. Kantor diceritakan sebagai perusahaan celana dalam, sehingga Penulis memasukkan motif celana dalam ke beberapa properti pada *set* ini. Kantor berisikan 6 meja dengan kubikel kayu berukuran 120 x 60 cm yang disusun rapi berjajar, dengan laptop, dokumen pekerjaan, dan peralatan kantor di dalamnya. Penulis juga meletakkan poster promosi perusahaan berukuran A2 dan A3, juga memajang produk celana dalam di dinding ruangan (gambar 4.1).



Gambar 4.1. *Set* Kantor. Dokumentasi pribadi.

Penulis menempatkan meja kubikel Keenan di paling pojok ruangan dan menggunakan warna yang lebih cerah, berbeda dengan *tone* keseluruhan kantor. Penulis merancang dan membuat properti seperti figurin, stiker, dan poster *superhero* pada meja Keenan. Penempatan properti *superhero* dibuat mengelilingi

kubikel meja, untuk memperlihatkan ruang personal Keenan yang kontras dengan realita kantor yang monoton (gambar 4.2). Figurin berukuran 12 cm ini dibuat menggunakan figur polos yang dilapisi dengan *clay* dan diwarnai dengan cat akrilik (gambar 4.3). *Layout* dan ornamen pada poster *superhero* dibuat menggunakan *adobe photoshop* dengan gaya *pop art* untuk memberikan kesan komikal, dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.2. Meja kubikel Keenan. Dokumentasi pribadi.



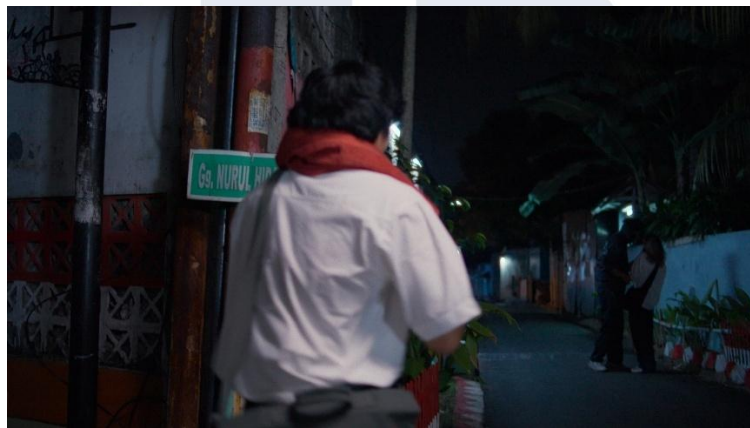
Gambar 4.3. Pembuatan figurin. Dokumentasi pribadi.



Gambar 4.4. Tampilan poster menggunakan Adobe Photoshop. Diambil dari Adobe Photoshop (Adobe, 2022)

4.1.2. Properti *Set* Jalanan

Set jalanan tidak memiliki banyak properti dan hanya berperan sebagai *hand props*, properti ada tas kerja Keenan, celana dalam, dan *handphone* (gambar 4.5). Penulis kembali memasukkan motif celana dalam ke dalam *set* ini untuk mempertahankan motif visual. Pemilihan tas kerja Keenan yang berbentuk kotak digunakan untuk menyeimbangkan *frame* ketika Keenan mengambil celana dalam. Properti *handphone* dalam *set* ini berfungsi sebagai media perekam aksi *Underman*.



Gambar 4.5. *Set* Jalanan. Dokumentasi pribadi.

4.1.3. Properti *Set* Ruangan Bos

Pada *set* ruangan bos, Penulis membuat penataan properti lebih terorganisir dan tetap menggunakan motif visual celana dalam. Penataan yang terorganisir pada properti meja digunakan untuk menciptakan tampilan ruang yang rapi dan formal, dapat dilihat di gambar 4.6 di bawah ini. Properti peralatan kantor seperti laptop dan *tray* dokumen disusun menyerong ke tengah untuk membuat garis imajiner ke arah kursi pak bos. Manekin celana dalam pada *set* ruangan bos digunakan sebagai penanda *brand* kantor. Penggunaan lampu meja sebagai *practical light* memberikan kedalaman pada visual dalam *frame*.



Gambar 4.6. Set Ruangan Bos. Dokumentasi pribadi.

4.1.4. Properti Set Warung

Set warung memiliki *tone* yang hangat dan lebih berwarna, *tone* yang digunakan berkebalikan dengan *set* lainnya seperti yang dapat terlihat di gambar 4.7 di bawah. Properti seperti makanan ringan yang ada dalam warung memiliki dominan warna kuning, yang selaras dengan *tone* keseluruhan warung. Penulis tetap memasukkan warna merah dan biru pada *set* ini untuk mempertahankan motif visual.

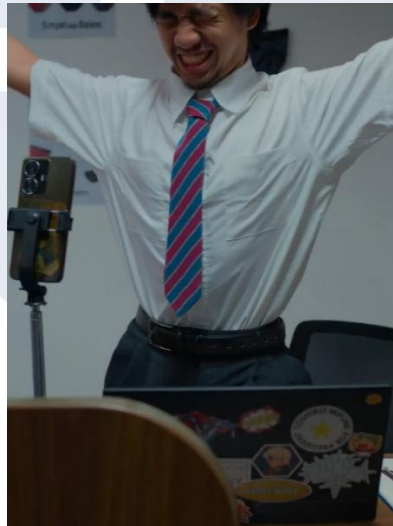
Poster dilarang hutang pada *set* ini, Penulis tempatkan di tengah konter sebagai titik tengah warung. Penulis memasukkan produk *Underman* dengan motif visual celana dalam dan menatanya dengan barang sehari-hari lainnya. Penulis juga menggunakan keranjang industri berwarna merah dan biru dan meletakkannya di samping warung.



Gambar 4.7. Set Warung. Dokumentasi pribadi.

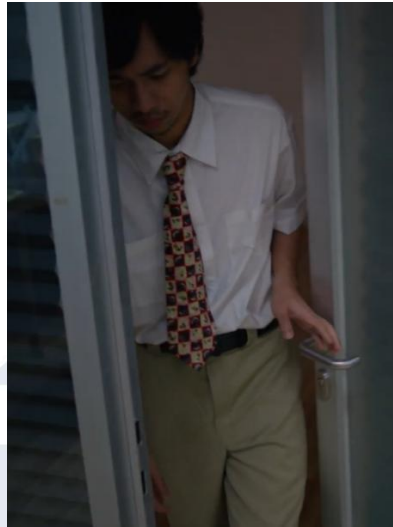
4.1.5. Kostum Kerja Keenan

Keenan memiliki tiga kostum kerja dengan menggunakan kemeja putih, ikat pinggang hitam, dan sepatu yang sama di setiap *look*. Penulis ingin mempertahankan siluet yang sama, namun tetap memberikan ciri khas pada bagian dasi dan celana yang digunakan oleh Keenan. *Look 1* Keenan menggunakan kemeja putih, dasi bermotif garis lebar berwarna merah dan biru, celana hitam bergaris tipis, serta ikat pinggang hitam. Pada *look* pertama di gambar 4.8, Keenan menggunakan dasi berwarna merah dan biru dengan *pattern* garis lebar. Pemilihan warna dan motif ini diselaraskan dengan properti pada kubikel Keenan.



Gambar 4.8. Kostum kerja Keenan look 1. Dokumentasi pribadi.

Keenan menggunakan dasi dengan kombinasi warna merah dan kuning pada *look* kedua, dasi memiliki *pattern* kotak-kotak dengan motif batu dan bunga kuning (gambar 4.9). Kombinasi warna ini Penulis pilih untuk menyeimbangkan tampilan Keenan dengan penceritaan. Pada *look* kedua ini, Keenan menggunakan celana berwarna krem yang terlihat lebih santai namun tetap formal dibandingkan dengan celana di *look* pertama.



Gambar 4.9. Kostum kerja Keenan look 2. Dokumentasi pribadi.

Dasi yang digunakan Keenan pada *look* ketiga memiliki warna kuning dengan *pattern* bunga kecil berwarna biru, seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.10 di bawah ini. *Pattern* dipilih untuk mempertahankan motif visual dan menjadi sentuhan dekoratif pada dasi. Celana hitam polos Keenan di *look* ketiga ini, dipilih untuk menyeimbangkan dasi kuning yang mencolok.



Gambar 4.10. Kostum kerja Keenan look 3. Dokumentasi pribadi.

4.1.6. Kostum Underman

Penggunaan kostum *Underman* pada dasarnya memiliki elemen *look* yang sama dengan kostum kerja Keenan, namun dengan tambahan topeng dari celana dalam dan jubah dari handuk. Penulis mengkombinasikan kostum kerja dengan celana

dalam dan handuk berwarna merah, dan menjadikannya sebagai *humor* visual dalam film. Celana dalam dan handuk dimanfaatkan Penulis untuk membuat siluet kostum menyerupai *superhero*, yang dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11. Kostum Underman 1, 2, & 3. Dokumentasi pribadi.

4.2. PEMBAHASAN

Dari tahap perancangan sampai hasil karya artistik, Penulis menggunakan landasan teori properti dan kostum dari Bordwell et al. (2019) dan *positive change arc* dari Weiland (2017) untuk memvisualisasikan perkembangan karakter Keenan. Penulis akan memaparkan hasil implementasi artistik yang telah dilakukan dan bagaimana hal tersebut dapat menggambarkan perjalanan karakter. Pembahasan dilandaskan dengan pandangan Bordwell yang menyatakan bahwa elemen *mise en scene* termasuk properti dan kostum menjadi motif visual yang menunjukkan adanya perubahan naratif pada karakter. Penulis juga akan membagi pembahasan berdasarkan tahapan dari teori *positive change arc* menurut Weiland (2017), yaitu *Act 1*, *Act 2*, dan *Act 3*.

4.2.1. Act 1

Pada *Act 1* ini, karakter masih sepenuhnya percaya pada pandangan salah atau *the Lie* yang membentuk konflik internal (Weiland, 2017). Film *Briefs & Capes* menceritakan tentang Keenan, seseorang yang terobsesi dengan *superhero* dan percaya bahwa “topeng” *superhero* dapat membuatnya diakui. Keyakinan Keenan tersebut merupakan pandangan keliru atau *the Lie*, hal ini akan divisualisasikan melalui properti dan kostum yang menunjukkan obsesinya terhadap *superhero*. Bordwell et al. (2019) menyatakan bahwa penggunaan properti dan kostum dapat

memberikan informasi terkait dengan kondisi karakter, seperti yang Penulis implementasikan pada *set* kantor.

Visualisasi *the Lie* dimulai pada pembukaan film, memperlihatkan Keenan yang sedang berada di meja kubikelnnya yang memiliki banyak ornamen-ornamen *superhero* (gambar 4.12). Bordwell et al. (2019) menjelaskan bahwa pengulangan warna atau bentuk dapat membentuk motif visual yang memperkuat informasi naratif film. Pada tahapan ini, properti seperti figurin, poster, dan stiker *superhero* dengan dominan warna merah dan biru menjadi motif visual yang memperlihatkan rasa obsesi Keenan. Selain motif warna, Penulis juga memasukkan motif visual celana dalam yang akan terus muncul di keseluruhan film. Motif celana dalam pada tahapan ini menjadi representasi identitas yang akan diperoleh Keenan, juga sebagai penekanan pada usaha kantor yang disalahgunakan Keenan.



Gambar 4.12. Properti meja kubikel Keenan. Dokumentasi pribadi.

Pegiyanti et al. (2022) menyatakan bahwa properti dapat memperjelas identitas dan juga merepresentasikan kehidupan sehari-hari karakter. Properti *superhero* menjadi representasi obsesi yang Keenan lihat lebih berwarna, jika dibandingkan dengan realita kantor yang monoton. Penggunaan properti kantor seperti laptop dan dokumen tersebut menunjukkan ketidaksesuaian atau kontras antara fantasi Keenan dengan realita. Didukung juga oleh Sethio & Hakim (2021), yang menekankan bahwa properti dapat menciptakan makna simbolik mendalam. Pada tahap ini, properti *superhero* dijadikan sebagai visualisasi *the Lie* yang dipercaya Keenan dapat menjadi sebuah langkah untuk diakui (gambar 4.13).



Gambar 4.13. Keenan mempromosikan celana dalam. Dokumentasi pribadi.

Implementasi warna merah dan biru dari *superhero* yang mendominasi dibanding warna kuning sebagai representasi identitas asli Keenan memiliki makna tersendiri. Penerapan warna tersebut menunjukkan bahwa Keenan belum mampu untuk melihat dirinya sebagai individu, sehingga Keenan mencoba untuk meniru identitas *superhero* yang disukainya. Penulis memasukkan motif warna tersebut ke dalam properti kubikel Keenan, dengan pembagian warna merah dan biru yang lebih banyak dan hanya menggunakan sedikit aksent berwarna kuning.

Seperti yang dijelaskan dalam teori Itten melalui Samogorov & Konkina (2021), penggunaan warna merah dan biru yang mendominasi pada *Act I* ini menghasilkan kontras *hue* tampilan yang mencolok dan energik. Hal ini mendukung koneksi visual antara properti dengan *the Lie* yang dipercayai oleh Keenan, warna merah dan biru ini membentuk kesan ketidakstabilan dalam identitas Keenan. Sedangkan aksent warna kuning pada tahap ini, menandakan adanya sedikit energi pada identitas asli Keenan. Maka dari itu, penggunaan warna tersebut menjadi motif visual yang akan memperkuat kondisi awal dari karakter Keenan.

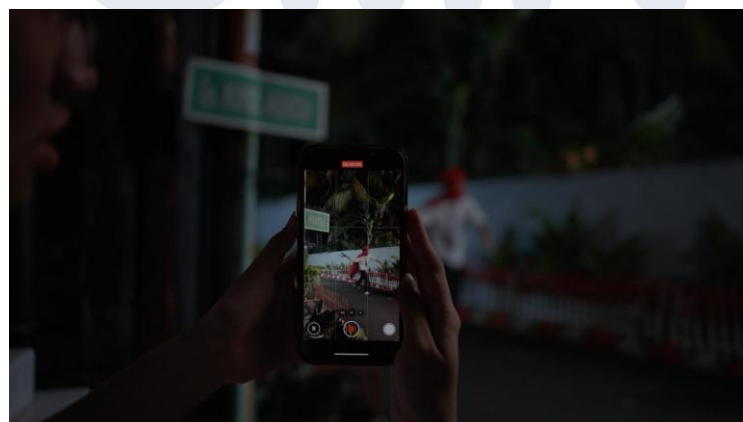
Sokari (2025) menjelaskan bahwa kostum dapat memperjelas motivasi dan kondisi karakter melalui warna, bahan, dan tekstur. Kostum *look* pertama yang digunakan oleh Keenan sesuai dengan visualisasi *the Lie* pada tahapan ini. Kemeja putih berperan sebagai “kanvas kosong” memperlihatkan karakter Keenan belum mempunyai identitas yang tetap. Celana bahan berwarna hitam dengan *pattern* garis memberikan kesan batasan pada obsesi Keenan di kantor. Pada tahapan ini, Keenan menggunakan dasi berwarna merah dan biru dengan *pattern* garis tebal (gambar

4.14) sebagai permulaan identitas yang keliru. Hal ini sesuai dengan pendapat Bezruchko (2024), bahwa kostum dapat menunjukkan perubahan karakter dan memperkuat hubungan antara karakter dengan lingkungannya.



Gambar 4.14. Kostum kerja Keenan look 1 di dalam set. Dokumentasi pribadi.

Tahap *Character Believes Lie* ini juga divisualisasikan melalui set jalanan, tempat dimana Keenan pertama kali memperoleh identitas sebagai *Underman*. Penulis memasukkan kembali motif celana dalam, yang pada set ini Keenan jadikan sebagai alat untuk mendapatkan identitas. Properti seperti tas kerja Keenan dan *handphone*, pada set ini akan berfungsi sebagai *hand props*. Tas kerja Keenan digunakan untuk menggambarkan keterikatan Keenan dengan kantor, sedangkan *handphone* menjadi penyebab *the Lie* yang dipercaya Keenan semakin besar. *Handphone* digunakan sebagai media yang membuat Keenan viral saat menjadi *Underman* (gambar 4.15), sehingga Keenan merasa diakui seperti yang selama ini diharapkannya.



Gambar 4.15. Handphone dalam set Jalanan. Dokumentasi pribadi.

Kostum yang digunakan oleh Keenan saat menjadi *Underman* pertama kali adalah kostum kerja *look* satu yang dipadukan dengan celana dalam sebagai topeng dan handuk sebagai jubah (gambar 4.16). Celana dalam dan handuk pada kostum dijadikan Keenan sebagai identitas baru yang memenuhi kepercayaannya akan *the Lie*. Dengan demikian, tahapan ini menjadi dasar perkembangan Keenan sebelum masuk ke tahap *Act 2*.



Gambar 4.16. Kostum *Underman look 1* di dalam set. Dokumentasi pribadi.

4.2.2. *Act 2*

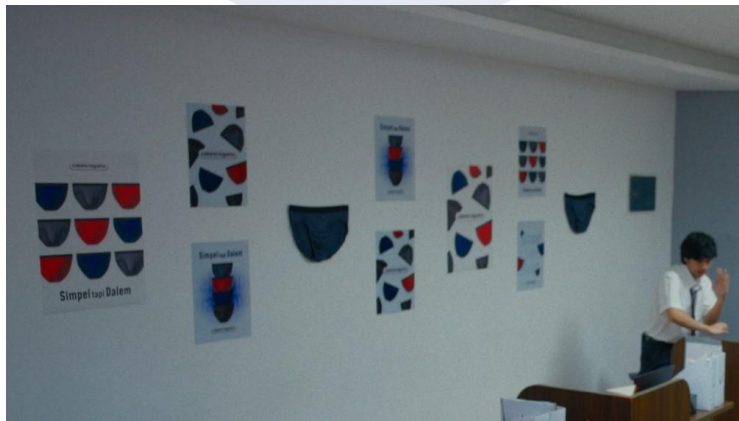
Pada *Act 2*, karakter akan mulai merasa bimbang dan mempertanyakan *the Lie* yang selama ini dipercaya dan *the Truth* yang baru masuk ke dalam realita hidupnya (Weiland, 2017). Keenan sudah diperkenalkan dengan *the Truth* pada tahapan ini, namun Keenan masih belum bisa meninggalkan keyakinan lamanya atau *the Lie* seutuhnya. Tahapan ini akan memaksa Keenan yang belum menyadari *the Truth* untuk menghadapi konsekuensi atas keyakinan *the Lie*.

Perubahan pertama yang terjadi pada Keenan pada tahapan ini adalah ketika Keenan dipanggil ke ruangan bos untuk ditegur mengenai kinerjanya belakangan ini. Penulis menggunakan ruangan bos untuk memperlihatkan kondisi Keenan yang performa kerjanya kurang baik, seperti penekanan Bordwell et al. (2019) bahwa properti dan kostum dapat memberikan informasi tentang karakter. Penulis membuat *set* ruangan bos lebih terorganisir dan rapi, untuk memperlihatkan realita yang kontras dengan fantasi Keenan di meja kubikelnya (gambar 4.17). Properti yang digunakan dalam ruangan bos meliputi manekin celana dalam, peralatan kantor, dan lampu meja.



Gambar 4.17. Penataan properti dalam set Ruangan Bos. Dokumentasi pribadi.

Pemilihan properti tersebut Penulis pertimbangkan dengan kondisi Keenan yang mulai mengetahui *the Truth*, namun masih menolak perbedaan pandangan tersebut. Hal itu sesuai dengan pembahasan Pegiyanti et al. (2022) tentang representasi rutinitas karakter dan lingkungannya. Penggunaan poster promosi celana dalam dalam *set* kantor juga menjadi motif penting pada tahap ini, dimana motif yang tadinya milik kantor dimanfaatkan oleh Keenan sebagai perolehan identitas (gambar 4.18).



Gambar 4.18. Poster promosi celana dalam. Dokumentasi pribadi.

Pada tahap *Overcomes Lie* ini, motif repetitif pada poster celana dalam menjadi simbol tuntutan dari lingkungan kerja Keenan. Hal tersebut membuat Keenan memanfaatkan *the Lie* dalam identitas *Underman* untuk menaikkan kinerjanya. Pada awalnya *the Lie* yang dipercaya Keenan seperti membuahkan hasil, namun tidak lama setelah itu Keenan menerima konsekuensi atas perbuatan berdasarkan *the Lie* tersebut. Setelah Keenan menerima konsekuensinya, Keenan mulai

mengaplikasikan *the Truth* sedikit demi sedikit dengan membantu para pekerja kantornya.

Warna yang digunakan pada *Act 2* ini mulai mengalami pergeseran seperti pada teori *hue contrast* (Samogorov & Konkina, 2021), dengan tambahan warna kuning yang lebih jelas pada warna merah dan biru. Kontras warna pada *Act 2* ini memperjelas konflik yang dialami oleh Keenan, dimana Keenan sudah mulai melihat identitas aslinya dari warna kuning yang dekat dan hangat namun masih mempertahankan identitas *Underman* dari warna merah dan biru yang berjarak. *Warm-cold contrast* pada *Act 2* ini dapat terlihat dari warna merah dan kuning yang hangat lebih menyatu pada kostum Keenan, namun masih dikelilingi oleh warna biru yang dingin dari kantor. Hal tersebut menciptakan kontras yang lebih mendalam dan memperjelas *the Lie* Keenan yang mulai tidak selaras.

Kostum yang digunakan oleh Keenan pada tahapan ini memiliki perubahan pada dasi dan celana. Pada kostum *look* kedua, Keenan menggunakan dasi kombinasi warna merah dan kuning dengan *pattern* kotak-kotak dan juga simbol batu (gambar 4.19). Percampuran antara warna merah dengan kuning memperlihatkan kondisi Keenan yang sedang bimbang mengenai *the Lie* dan *the Truth*, warna kuning menandakan mulai munculnya identitas Keenan yang sebenarnya. Celana bahan berwarna krem menandakan adanya pergeseran yang sedang terjadi pada karakter Keenan. *Look* kedua juga dijadikan Keenan sebagai *Underman*, dengan menambahkan topeng celana dalam dan jubah handuk (gambar 4.20).



Gambar 4.19. Kostum kerja Keenan look 2 di dalam set. Dokumentasi pribadi.



Gambar 4.20. Kostum Underman look 2 di dalam set. Dokumentasi pribadi.

Look Underman yang kedua ini, memperlihatkan Keenan yang mengalami perkembangan pemahaman dan mulai memahami *the Truth*. Namun pada tahapan ini, Keenan masih menggunakan “topeng” *Underman* (gambar 4.21) ketika mencoba untuk memahami *the Truth*. Keenan yang sudah terlanjur melakukan banyak *the Lie* tetap mendapatkan konsekuensi, Keenan yang tidak terima memutuskan untuk mengundurkan diri dari kantor. Dengan demikian, penggunaan properti dan kostum pada tahapan ini berhasil memvisualisasikan perkembangan yang terjadi pada karakter Keenan dari *the Lie* menuju *the Truth*.



Gambar 4.21. Kostum Underman look 3 di dalam set. Dokumentasi pribadi.

4.2.3. Act 3

Weiland (2017) menggambarkan *Act 3* sebagai tahap ketika karakter sudah sepenuhnya meninggalkan *the Lie* dan menerima *the Truth* sebagai dasar pandangan yang baru. Pada tahap ini, Keenan tidak lagi memandang kesukaannya terhadap *superhero* sebagai suatu identitas demi pengakuan dan bersembunyi

dibalik “topeng” *Underman*. Keenan jadi memahami makna *superhero* atau kepahlawanan itu berasal dari ketulusan dalam membantu orang lain. Berbeda dengan *set* kantor, jalanan, dan ruangan bos, perubahan puncak ini divisualisasikan ke dalam *set* warung dengan *tone* yang lebih hangat.

Pada tahapan ini, Penulis kembali memasukkan motif visual celana dalam ke dalam *set* warung. Hal ini selaras dengan pandangan Bordwell et al. (2019), bahwa motif visual akan terus muncul dan melekat pada karakter. Motif celana dalam dapat terlihat dari produk *Underman* yang terbungkus bersama dengan handuk di dalam plastic (gambar 4.22), yang merepresentasikan obsesi *superhero* yang telah ditinggalkan. Kesukaan Keenan terhadap *superhero* tetap ada, namun dikemas dalam perspektif baru yang lebih positif, yaitu kepahlawanan yang tulus.



Gambar 4.22. Produk *Underman*. Dokumentasi pribadi.

Pada Act 3 ini, warna menjadi peran penting dalam penerimaan diri Keenan. Dominasi warna kuning pada set dan juga kostum memberikan kesan yang dekat, terang, dan berenergi. Warna kuning yang sebelumnya hanya kecil, menjadi warna hangat yang mewakili *the Truth* atau penerimaan diri Keenan. Pergeseran warna ini selaras dengan *hue contrast* (Samogorov & Konkina, 2021), karena warna kuning sudah lebih menonjol daripada warna merah dan biru. Hal ini akan membuat auidens untuk lebih menyadari perubahan yang terjadi pada diri Keenan. Penggunaan dominan warna kuning yang hangat membuat visual pada *Act 3* ini lebih dekat dan hangat, dan berkurangnya warna merah dan biru menciptakan kesan yang lebih terbuka dan emosional. Hal ini sesuai dengan *warm-cold contrast* (Samogorov & Konkina, 2021), yang memperlihatkan kedalaman ruang dan

emosional dari perkembangan Keenan secara utuh. Kontras warna tersebut memperkuat penerimaan diri akan *the Truth* yang dialami oleh Keenan.

Properti pada *set* warung didominasi dengan warna kuning (gambar 4.23) yang merupakan warna dari identitas asli Keenan, dijadikan sebagai simbol penerimaan diri Keenan. Penggunaan properti seperti keranjang industri dan pecahan uang juga membantu memperjelas perubahan Keenan pada tahap akhir ini. Penulis sengaja memasukkan keranjang industri yang berwarna merah dan biru di samping warung untuk mempertahankan motif visual dan juga untuk menunjukkan Keenan yang sudah tidak lagi bergantung pada pengakuan menjadi *superhero*. Keenan menggunakan pecahan uang untuk membantu anak kecil dengan tulus, hal ini menjadi tindakan nyata Keenan akan *the Truth*.



Gambar 4.23. Keseluruhan set Warung. Dokumentasi pribadi.

Kostum *look* ketiga yang digunakan Keenan dalam tahapan ini menegaskan perkembangan dan penerimaan diri, Keenan tidak mengenakan kostum *Underman* dan hanya menggunakan pakaian kerja biasa. Menurut Sokari (2025), penyederhanaan kostum dapat menunjukkan kedewasaan emosional karakter. Penggunaan warna kuning pada dasi dengan sedikit *pattern* bunga kecil berwarna biru memperlihatkan diri Keenan yang telah memiliki *the Truth* dan pandangan lamanya diubah menjadi pandangan lebih positif (gambar 4.24). Dengan demikian, tahap *New Truth is Liberating* menutup perjalanan karakter yang tadinya percaya pada *the Lie* sampai memahami dan menerapkan *the Truth* ke kehidupannya.



Gambar 4.24. Kostum kerja Keenan look 3 di dalam set. Dokumentasi pribadi.

5. SIMPULAN

Rancangan properti dan kostum dalam film *Briefs & Capes* berhasil memvisualisasikan *character arc* atau lebih tepatnya *positive change arc* dari karakter Keenan. Keberhasilan juga dapat dicapai dari pemaparan makna kontras warna dari *hue contrast* dan *warm-cold contrast*. Progresi yang terjadi dalam properti dalam *set*, kostum kerja Keenan, dan kostum *Underman* digunakan sebagai motif visual yang berjalan bersama dengan perkembangan karakter. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa properti, kostum, dan juga warna yang digunakan dapat memperkuat informasi penceritaan *arc* atau perkembangan karakter dalam bentuk visual, sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam film ini. Dengan demikian, Penulis telah berhasil memenuhi tujuan penciptaan dalam menyampaikan perkembangan karakter lewat properti dan kostum.

Ada juga keterbatasan yang dialami oleh Penulis, dimana Penulis memiliki anggaran dan *crew* artistik yang terbatas. Penulis harus menyesuaikan konsep dengan total anggaran yang diberikan, sehingga pemilihan barang artistik lebih terbatas. Selain itu, Penulis juga melakukan seluruh perancangan dan persiapan artistik seorang diri dan hanya dibantu saat tahapan produksi dimulai. Hal ini mempengaruhi kemaksimalan kerja Penulis sebagai *Production Designer* dalam film *Briefs & Capes* ini. Selain itu walau penulisan belum sempurna, Penulis berharap topik dan pembahasan dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi *Production Designer* dalam perancangan artistik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2022). *Adobe Photoshop* (Version 23.5.5) [Computer software].
<https://www.adobe.com/products/photoshop.html>
- Ardana, Y. J., Dwiyani, N. K., & Prabhawita, G. B. (2023). *Penerapan Teori “Positive Change Arc” Untuk Perkembangan Karakter Protagonis Pada Naskah Film Panjang Warisan*. *Calaccitra: Jurnal Film dan Televisi*, 3(1), 124-138. <https://doi.org/10.59997/cc.v3i1.2261>
- Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S., & Chmil, H. (2024). *Stage Costume as an Important Element of The Subject Environment in Cinema and Theatre*. *E-Revista de Estudos Interculturais*, (12).
<https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film Art: An introduction (12th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Chrisfenianti, L. K., Mustikawati, R., & Haryono, A. J. (2023). *Pengaruh Konflik Multiple terhadap Character Arc “Beth” pada Serial The Queen's Gambit*. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 6(2), 93-104.
<https://doi.org/10.24821/sense.v6i2.11217>
- Ibad, G. I., Wajihudin, & Suharijadi, D. (2023). *Aspek Mise-en-Scene dalam Menggambarkan Perubahan Perilaku Tokoh Maria pada Film Look Away*. *ROLLING*, 6(1), 76–97. <https://doi.org/10.19184/rolling.v6i1.13789>
- Idris, A., & Hasbi, M. (2024). *Analysis of the Main Character Costumes in ‘Enola Holmes’ Movie using CS Peirce’s Theory*. *GLENS: Global English Insights Journal*, 1(2), 55-65. <https://doi.org/10.61220/glens.v1i2.365>
- Liu, Y. (2025). *A Study on the Role of Costumes in Driving Narrative Progression in Cinematic Character Construction*. *Transactions on Social Science, Education and Humanities Research*, 14, 261-266.
<https://doi.org/10.62051/3n0wm848>
- Pegiyanti, N. K. S., Darmawan, I. D. M., & Payuyasa, I. N. (2022). *Penerapan Setting Properti dengan Konsep Realis pada Film Fiksi “Kambing Hitam”*.

- Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi, 2(2), 69-77.
<https://doi.org/10.59997/cc.v2i2.1804>
- Puspitasari, F., Pilliang, Y. A., Kahdar, K., & Waskita, D. (2025). *Costume Color as a Medium of Communicating the Character Changes of Warrior Anggini in the Film Wiro Sableng (2018)*. *New Design Ideas*, 9(1), 269-286.
<https://doi.org/10.62476/ndi.9i.269>
- Samogorov, V. A., & Konkina, E. D. (2021). *Johannes Itten: The Seven Color Contrasts*. *Urban Construction and Architecture*, 11(3), 97–103.
<https://doi.org/10.17673/vestnik.2021.03.14>
- Sethio, G., & Hakim, S. (2021). *Visual Metaphors in Set and Properties Design for 'Setengah Nada Bergeming' Film Trailer*. *VCD*, 6(2), 61-71.
<https://doi.org/10.37715/vcd.v6i2.2700>
- Sokari, I. F. (n.d.). *Costume Design: Enhancing Character Development in Theatre and Film*. ResearchGate
www.researchgate.net/publication/390661381
- Stolk, T. T., de Leeuw, R. N., & Kleemans, M. (2025). *How Film Stories Can Inspire Character Strengths: A Qualitative Study among Dutch Children*. *Journal of Children and Media*, 19(3), 481–498.
<https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2440025>
- Weiland, K. M. (2017). *Creating Character Arcs Workbook: The Writer's Reference to Exceptional Character Development and Creative Writing*. PenForASword Publishing.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)



Page 1 of 64 - Cover Page

Submission ID trnold::1:3453251580

UMN Libtii FILM 16

REVISI EILEEN GABRIELLA - PERANCANGAN PROPRTI DAN KOSTUM SEBAGAI VISUALISASI CHARACTER ARC DALAM FI...



EILEEN GABRIELLA



2025 GANJIL - SKRIPSI FILM



Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID

trnold::1:3453251580

Submission Date

Jan 6, 2026, 1:51 PM GMT+7

Download Date

Jan 6, 2026, 1:56 PM GMT+7

File Name

REVISI_EILEEN_GABRIELLA_-_PERANCANGAN_PROPRTI_DAN_KOSTUM_SEBAGAI_VISUALISASI_CH....pdf

File Size

2.5 MB

60 Pages

9,134 Words

59,877 Characters



Page 1 of 64 - Cover Page

Submission ID trnold::1:3453251580




13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 1%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

13% Internet sources
1% Publications
6% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	10%
2	Internet	repository.dinamika.ac.id	<1%
3	Student papers	Universitas Dian Nuswantoro	<1%
4	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
5	Internet	gharizah.blogspot.com	<1%
6	Internet	repository.pnj.ac.id	<1%
7	Student papers	Universitas Muhammadiyah Kotabumi	<1%
8	Internet	id.scribd.com	<1%
9	Internet	id.123dok.com	<1%
10	Internet	journal.febubhara-sby.org	<1%
11	Student papers	Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI)	<1%

LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : EILEEN GABRIELLA
NIM : 00000071935
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	09 Februari 2025	13:00	<p>Judul: Perancangan Properti dan Kostum dalam Membangun Identitas Karakter Keenan dalam Film Briefs & Capes</p> <p>Notes Paper:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas masih bisa digunakan jika mau bahas karakternya, tapi kurang kuat. 2. Pembahasan properti dan kostum sudah oke, karena memang porsi besarnya ada di properti dan kostum. <p>Notes Creative:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Properti harus benar-benar menggambarkan rasa obsesinya terhadap superhero (ex. figurin, enamel). 2. Buat keselarasan color palette antara kostum dengan superhero yang dia obsesikan. 3. Bisa membahas progressive kostum yang sudah dirancang. 4. Keselarasan kostum itu untuk menunjukkan ke audiens bahwa karakter Keenan ini obses atau terinspirasi dari superhero tersebut. 5. Biasanya kalau obsesi itu akan memakai merch atau barang-barang berbau obsesi tersebut. Dalam konteks ini adalah superheronya. 	24 Oktober 2025 15:13
2	19 September 2025	13:30	<p>Judul: Perancangan Properti Kantor dan Kostum dalam Membangun Identitas Karakter Keenan dalam Film Briefs & Capes</p> <p>Notes Paper:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bisa bahas perjalanan atau perkembangan karakternya dari properti dan kostum. 2. Ganti teori menjadi Character Arc atau Hero's Journey yang lebih cocok dengan topik yang ingin dibahas. 3. Fokus pada progresi karakter dalam cerita. <p>Notes Creative:</p>	28 November 2025 8:21

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2025/2026**



No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
			<p>1. Buat koneksi antara keenan, kantor, figurin, warna, dan juga tekstur yang akan digunakan.</p> <p>2. Progresi warna kostum bisa dilihat dari seberapa besar influence keenan dan superheronya pada hari dalam cerita (ex. day 1 warna keenan lebih besar, day 2 campuran warna keenan dan superhero).</p>	
3	03 Oktober 2025	14:00	<p>Judul: Perancangan Properti dan Kostum sebagai Visualisasi Positive Change Arc Karakter Keenan dalam Film Briefs & Capes</p> <p>Notes Paper:</p> <p>1. Buat pembahasan film secara general terlebih dahulu sebagai pembukaan latar belakang.</p> <p>2. Pembahasan perkembangan karakter lewat 3 tipe character arc dapat dihadirkan dalam bentuk properti dan kostum.</p> <p>3. Teori langsung fokus ke bagian positive change arc saja dan bahas per tahap.</p> <p>4. Pembahasan film fokus ke perubahan yang dialami karakter atau change arcnya.</p> <p>5. Batasan memiliki kata kunci positive change arc.</p>	05 Desember 2025 8:5
4	24 Oktober 2025	14:30	<p>Judul: Perancangan Properti dan Kostum sebagai Visualisasi Positive Change Arc Karakter Keenan dalam Film Briefs & Capes</p> <p>Notes Judul: Sudah approved.</p> <p>Notes Paper:</p> <p>1. Lengkapi semua data nama dan gelar dosen.</p> <p>2. Memperbaiki dan merapikan format paper.</p> <p>3. Pembahasan soal positive change arc dapat dihadirkan dalam properti dan kostum harus ada validasi dari penulis lain.</p> <p>4. Subsub bab teori positive change arc diganti ke 3 poin besarnya saja.</p> <p>5. Mulai membuat list foto properti dan kostum yang dapat digunakan per poin besar.</p>	05 Desember 2025 8:5
5	11 November 2025	14:00	<p>Notes Paper:</p> <p>1. Pembukaan bab 2 tidak perlu ada pembahasan tentang film.</p> <p>2. Dalam teori positive change arc, jangan</p>	05 Desember 2025 8:5

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2025/2026**



No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
			langsung dikaitkan dengan filmnya. Bab 2 hanya berisi penjelasan teori saja. 3. Lanjutkan bab 3 dan sudah boleh menyicil bab 4.	
6	25 November 2025	09:30	Notes: 1. Judul disesuaikan ke dalam 12 kata, menjadi Perancangan Properti dan Kostum sebagai Visualisasi Character Arc dalam Film Briefs & Capes. 2. Penyesuaian rumusan dan fokus masalah. Rumusan seperti judul dan fokusnya adalah positive change arc. 3. Judul subbab pada bab 2 tidak perlu menggunakan "teori". 4. Bab 3.1 tidak memerlukan "berdasarkan analisis naratif", karena seperti skripsi pengkajian. 5. Bab 3.2.1 bagian konsep terlalu panjang dan harusnya untuk pembahasan di bab 4. Jika dibahas di bab ini, nanti bab 4 akan repetitif.	05 Desember 2025 8:5
7	28 November 2025	11:00	Judul: Perancangan Properti dan Kostum sebagai Visualisasi Character Arc dalam Film Briefs & Capes Judul Bahasa Inggris: Designing Properties and Costumes to Vizualize Character Arc in The Film Briefs & Capes Notes: 1. Perbaiki dan cek kembali format paper. 2. Bagan kerja dibuat. 3. Bab 4.1 Hasil Karya masih berupa analisis, seharusnya hanya berupa deskripsi hasil karya saja tanpa ada kaitan dengan teorinya. Supaya tidak repetitif, analisis dapat ditaruh ke dalam bab 4.2. 4. Bab 4.1.1 Set Kantor paragraf ke-4 merupakan contoh yang benar dalam penjelasan hasil. 5. Lihat dan pisahkan kembali bagian yang harusnya ada di bab 4.1 dan bab 4.2, jangan sampai tercampur dan menjadi repetisi.	05 Desember 2025 8:5
8	05 Desember 2025	08:15	Notes: 1. Judul sudah approve di academic. 2. Periksa kembali typo dan format paper. 3. Lengkapi semua kebutuhan data dalam paper.	05 Desember 2025 11:29

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

NAMA	Eileen Gabriella
NIM	00000071935
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	eileen.gabriella@student.umn.ac.id
ALAMAT	Scientia Residence Tower A, Curug Sangereng, Kab. Tangerang, Banten 15810
NO. TELP / HP	081280310586
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: (Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Lecture Theatre, Universitas Multimedia Nusantara

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Eileen Gabriella)

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

INDIVIDU / KELOMPOK	KELOMPOK	
NAMA PRODUKSI	No Marks	
JENIS ANIMASI / FILM	Film	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000078946	Paul Febrian Turangan	Strategi Produser dalam Mengoptimalkan Production Value pada Film Briefs and Capes
00000069459	Aninandana Abhinaya	PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE HERO MELALUI KARAKTER KEENAN DALAM FILM BRIEFS & CAPES
00000069815	Juan Dimas Gerardo	ANALISIS LIGHTING DALAM MEMBANGUN MOOD PADA CINEMATOGRAPHY FILM BRIEFS & CAPES (2025)
00000071935	Eileen Gabriella	Analisis Perancangan Kostum Superhero dalam Membangun Identitas Karakter Keenan dalam Film Briefs & Capes
00000079282	Andhika Dewa	Perancangan Musik Film sebagai Pembentuk Emosi dalam Adegan Aksi Heroik Karakter Keenan pada Film Briefs and Capes.

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,

(Paul Febrian Turangan) (Aninandana Abhinaya) (Juan Dimas Gerardo) (Eileen Gabriella) (Andhika Dewa)

NUSANTARA

KS 4: PERMOHONAN IJIN PRODUKSI



Dengan hormat,

Bersama dengan ini, saya/kami sekelompok Final Project Penciptaan dengan judul karya:

Briefs & Capes

Tipe Karya : Short Film

Anggota kelompok:

No.	Nama Lengkap	Job Role
1	Aninandana Abhinaya	Director & Scriptwriter
2	Andhika Dewa	Sound Designer
3	Juan Dimas Gerardo	Director of Photography
4	Eileen Gabriella	Production Designer
5	Paul Febrian Turangan	Producer

Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:




Hari, Tanggal : Sabtu, 11 Oktober 2025 - Minggu, 12 Oktober 2025

Lokasi : UMN Collabo Hub, Warung Bu Wanah, Jalanan Kampung Gading Serpong

Dengan ini kami bermaksud untuk memohon Perizinan Tahap Produksi dalam produksi Final Project kepada dosen pembimbing skripsi:

No.	Nama Dosen Pembimbing Skripsi	Bidang dalam Produksi Karya	Tanda Tangan
1	Perdana Kartawiyudha, M.Sn.	Scriptwriter	
2	Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn.	Sound Designer	

N U S A N T A R A

3	Zulhiczar Arie Tinarbuko. S.Sn.. M.F.A	Director of Photography	
4	Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.	Production Designer	
5	Petrus D Sitepu S.Sn., M.I.Kom	Producer	

Kami menjamin bahwa kegiatan tahap produksi Final Project akan dilakukan setelah mendapatkan perizinan dari seluruh dosen pembimbing kelompok kami.

Demikian surat permohonan ijin tahapan produksi ini disusun. Atas perhatian dan kerja sama dari Bapak dan Ibu dosen pembimbing, kamu ucapkan terima kasih

Hormat kami,
Tim Produksi Final Project
Judul karya: Briefs & Capes



(Paul Febrian Turangan)
Program Studi Film, UMN

N U S A N T A R A