

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 *PRODUCTION DESIGN*

*Production design* merupakan bagian penting dalam proses penciptaan karya audiovisual. *Production design* berfungsi untuk membentuk tampilan visual yang akan dilihat oleh penonton di dalam layar. Tampilan visual tersebut tidak hanya berkaitan dengan keindahan gambar, tetapi juga berhubungan dengan cara sebuah karya membangun suasana dan ruang cerita. Menurut Doena (2024), *production design* memiliki peranan penting dalam produksi film dan televisi karena berhubungan dengan unsur-unsur visual yang mendukung kualitas produksi. Dengan demikian, *production design* dapat dipahami sebagai proses perancangan visual yang membantu sebuah karya memiliki bentuk, suasana, dan identitas visual yang jelas.

Dalam *production design*, terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan agar tampilan visual dapat terbentuk secara utuh. Doena (2024) menjelaskan bahwa unsur *production design* meliputi *setting*, properti, kostum, *make up*, dan *special effect*. *Setting* berfungsi untuk menunjukkan tempat dan ruang terjadinya adegan, sedangkan properti digunakan untuk melengkapi kebutuhan visual di dalam ruang tersebut. Kostum dan *make up* membantu membentuk tampilan karakter, sehingga penonton dapat memahami identitas, kondisi, atau peran tokoh melalui penampilan fisiknya.

*Production design* tidak dapat berdiri sendiri karena harus menyesuaikan diri dengan konsep cerita, karakter, suasana, dan kebutuhan visual karya. Setiap unsur artistik perlu dirancang agar saling mendukung dan tidak terlihat bertentangan di dalam *frame*. Pemilihan *setting*, properti, kostum, warna, tekstur, dan tata rias harus memiliki hubungan visual yang jelas agar suasana yang ingin dibangun dapat tersampaikan kepada penonton. Jika unsur-unsur tersebut disusun dengan baik, *production design* dapat membantu penonton memahami cerita tanpa harus dijelaskan melalui dialog. Oleh karena itu, *production design* berperan sebagai dasar visual yang menghubungkan cerita, karakter, ruang, dan suasana dalam sebuah karya audiovisual.

## 2.2 KOSTUM

Dalam teori film, kostum termasuk kategori pada elemen *mise-en-scène*, yang artinya segala aspek di depan kamera yang berada di dalam *frame* dan diambil dalam proses produksi. Tidak hanya bagaimana pengaturan objek dan posisi kamera di sebuah film, *mise-en-scène* juga memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan. Empat aspek utama yang terdiri dari *mise-en-scène*, antara lain pencahayaan (*lighting*), kostum dan *make up*, latar (*setting*), dan pergerakan para pemain (*acting*) (Bordwell et al., 2020). Dengan memperhatikan semua aspek utama tersebut, sebuah karya akan menjadi lebih hidup.

Kostum memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan karakter sehingga fungsinya tidak hanya sebagai pelengkap visual. Kostum berkaitan dengan segala hal dari ujung kepala hingga kaki yang dikenakan oleh karakter. Kostum juga dapat memperkuat fungsi naratif. Menurut Landis (2012), kostum dalam sebuah film memiliki fungsi yang dapat menunjukkan identitas, profesi, hingga perkembangan dari karakter yang mana bukan hanya sekedar estetika. Kostum memiliki fungsi spesifik dalam keseluruhan bentuk film, yang dapat memainkan perasaan kausal dalam alur cerita (Bordwell et al., 2020).

Melalui kostum, seorang karakter dapat menunjukkan kepribadian dan kondisi psikologis serta emosional yang dialami. Kostum tidak hanya memengaruhi bagaimana orang lain melihat kita, namun dapat memengaruhi perasaan dan cara kita melihat diri sendiri. Oleh karena itu, fungsi kostum dalam memperlihatkan perubahan kondisi emosional terjadi karena kostum merupakan simbol visual dari sebuah karakter. Pemilihan seperti warna kostum sebagai detail dapat menunjukkan status sosial hingga kondisi emosional yang dialami oleh karakter. Maka dari itu, penonton dapat memahami apa yang sedang dirasakan oleh karakter tanpa perlu dijelaskan dengan kata-kata secara detail.

## 2.3 VINTAGE

*Vintage* merupakan kata yang berasal dari industri anggur, karena menggambarkan anggur dari panen tahun tertentu sehingga digunakan oleh para pembuat anggur untuk menandai kualitas dan usia anggur (Hayes, 2025). Istilah *vintage* digunakan

untuk menggambarkan barang lama seiring berjalannya waktu seperti pakaian, furnitur, dan barang dari dekade sebelumnya. Menurut Murtas dan Pedeliento (2024), *vintage* dapat dipahami sebagai pakaian yang memiliki nilai historis atau nilai estetika, maka *vintage* tidak hanya berkaitan dengan usia suatu benda, tetapi juga berkaitan dengan persepsi terhadap nilai, kelangkaan, dan makna emosional yang melekat pada benda tersebut. Menurut Ramzi (2025), *vintage* biasanya merujuk pada pakaian-pakaian atau barang yang memiliki nilai historis atau estetika tertentu.

Menurut Ugrekheldze (2024), *vintage* memiliki hubungan yang kuat dengan nostalgia, autentisitas, dan estetika retro. *Vintage* muncul karena adanya ketertarikan manusia terhadap gaya masa lalu yang dianggap memiliki nilai, keunikan, dan identitas tersendiri. Melalui nostalgia, *vintage* dapat membangkitkan ingatan, suasana, atau emosi tertentu yang berkaitan dengan periode sebelumnya. Sementara itu, autentisitas membuat *vintage* dipandang sebagai sesuatu yang memiliki keaslian dan karakter khas, bukan sekadar tiruan dari masa lampau. Oleh karena itu, *vintage* dapat dipahami sebagai gaya yang menghidupkan kembali nilai masa lalu dan menampilkannya dalam konteks masa kini.

*Vintage* dapat dipahami sebagai salah satu bentuk penggunaan unsur masa lalu dalam kehidupan masa kini (Dam et al., 2024). *Vintage* tidak hanya merujuk pada benda yang sudah tua, tetapi juga pada benda, gaya, atau tampilan yang memiliki nilai historis, keaslian, dan daya tarik nostalgia. Dalam konsep *vintage*, masa lalu tidak hanya dilihat sebagai sesuatu yang sudah lewat, tetapi dihadirkan kembali melalui bentuk visual, warna, tekstur, simbol, atau gaya tertentu.

### 2.3.1 CIRI-CIRI *VINTAGE*

Menurut Kulczynski dan Hook (2024), ciri *vintage* dapat dikenali melalui *vintage cues*, yaitu tanda-tanda visual yang mampu memunculkan perasaan nostalgia. Mereka menjelaskan konsep *vintage anemoia*, yaitu respons nostalgia terhadap tanda-tanda *vintage* meskipun seseorang tidak mengalami langsung masa lalu tersebut. Artinya, seseorang tetap dapat merasakan kesan *vintage* ketika melihat warna, bentuk, tipografi, tekstur, atau gaya visual yang terlihat seperti berasal dari

masa lampau. Berdasarkan pandangan ini, *vintage* memiliki ciri emosional karena tidak hanya dilihat secara fisik, tetapi juga dirasakan melalui suasana yang ditimbulkan.

Ciri-ciri *vintage* dapat dirumuskan melalui beberapa indikator visual. Pertama, warna *vintage* cenderung menggunakan warna lembut, kusam, hangat, atau tidak terlalu mencolok, seperti krem, cokelat, putih tulang, hijau zaitun, merah bata, atau pastel pudar. Kedua, tekstur dan material *vintage* biasanya memberi kesan klasik, seperti kain katun, rajut, linen, *lace*, denim lama, kulit, atau bahan yang tidak terlalu mengilap. Ketiga, bentuk dan detail *vintage* dapat terlihat melalui potongan sederhana, motif floral kecil, garis halus, kancing depan, kerah klasik, renda, lipit, atau aksesoris yang memberi kesan lama. Dengan demikian, ciri *vintage* dapat diamati secara konkret melalui warna, bentuk, material, tekstur, motif, dan detail visual yang membangun suasana masa lalu.

### **2.3.2 VINTAGE IN FASHION**

Menurut Khair dan Malhas (2023), ketertarikan terhadap gaya lama dalam *fashion* modern berkaitan dengan nostalgia dan kebutuhan emosional seseorang terhadap masa lalu. *Fashion* dapat menjadi media untuk menghadirkan kembali rasa nyaman, ingatan, dan hubungan emosional dengan periode tertentu. Dengan demikian, *vintage fashion* tidak hanya menampilkan pakaian yang terinspirasi dari masa lalu, tetapi juga membawa suasana dan perasaan tertentu kepada orang yang melihatnya.

*Vintage* dalam *fashion* dapat dipahami sebagai gaya berpakaian yang menghadirkan kembali unsur masa lalu ke dalam konteks masa kini. *Vintage fashion* tidak hanya berkaitan dengan pakaian lama, tetapi juga dengan nostalgia, autentisitas, keunikan, identitas. Dalam penelitian mengenai kostum, *vintage fashion* dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana pakaian membentuk karakter, membangun suasana, dan menyampaikan makna visual kepada penonton. Oleh karena itu, kostum bergaya *vintage* dapat menjadi elemen dalam memperlihatkan identitas tokoh, konsep visual, serta perubahan emosi dalam sebuah karya.

Gaya *vintage* tahun 1950-an seperti yang terlihat pada Gambar 2.1 dan Gambar 2.2, biasanya dapat dikenali melalui *dress* dengan potongan pinggang yang jelas, rok mengembang atau *A-line*, motif floral, warna lembut, dan kesan feminin.



Gambar 2.1. Kostum Vintage Tahun 1959. Diadaptasi dari Reddy, 2019a.



Gambar 2.2. Kostum Vintage Tahun 1953. Diadaptasi dari Reddy, 2019a.

Gaya tahun 1960-an seperti yang terlihat pada Gambar 2.3 dan Gambar 2.4, dapat terlihat melalui mini *dress*, kerah bulat atau Peter Pan *collar*, motif geometris, warna pastel atau kontras, serta bentuk pakaian yang lebih sederhana.



Gambar 2.3. Kostum Vintage Tahun 1960 . Diadaptasi dari Reddy, 2019b.



Gambar 2.4. Kostum Vintage Tahun 1968. Diadaptasi dari Reddy, 2019b.

Gaya tahun 1970-an seperti yang terlihat pada Gambar 2.5 dan 2.6, dapat dikenali melalui nuansa bohemian, seperti *blouse* longgar, celana *cutbray*, warna *earth tone*, motif bunga, bahan rajut, dan aksesori seperti *scarf* atau *belt*.

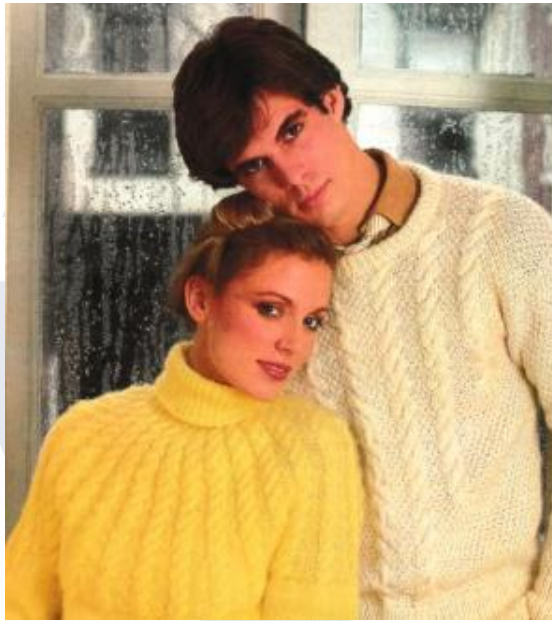


Gambar 2.5. Kostum Vintage Tahun 1974. Diadaptasi dari Reddy, 2019c.

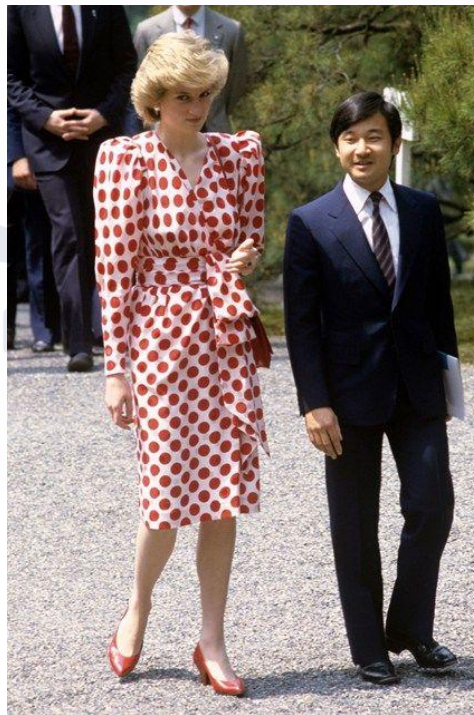


Gambar 2.6. Kostum Vintage Tahun 1970. Diadaptasi dari Reddy, 2019c.

Gaya tahun 1980-an seperti yang terlihat pada Gambar 2.7 dan 2.8, dapat dikenali melalui penggunaan warna yang lebih cerah, motif yang lebih berani, *puffed sleeves*, bentuk bahu yang lebih tegas, serta penggunaan bahan *knit* atau rajut.



Gambar 2.7. Kostum Vintage Tahun 1980. Diadaptasi dari Reddy, 2020.



Gambar 2.8. Kostum Vintage Tahun 1986. Diadaptasi dari Reddy, 2020.

Dalam konsep *vintage*, seperti pada Gambar 2.9, dikenal istilah *soft romantic vintage* yang digunakan sebagai rumusan visual untuk menjelaskan gaya *vintage* yang lembut, feminin, romantis, dan nostalgik. Istilah *soft* digunakan karena tampilan kostum lebih banyak menggunakan elemen visual yang halus, seperti warna pastel, krem, putih tulang, motif floral kecil, bahan ringan, potongan sederhana, dan aksesoris yang tidak terlalu mencolok. *Soft romantic vintage* berbeda dari gaya *hard romantic vintage*, seperti pada Gambar 2.10 yang lebih tegas atau dramatis, karena gaya tersebut biasanya menggunakan warna lebih pekat, kontras lebih kuat, bahan lebih berat, siluet lebih kaku, dan aksesoris yang lebih dominan. Perbandingan ini penting agar konsep kostum *vintage* dalam video musik *Pindah Pelan Pelan* dapat digambarkan dengan lebih jelas, karena kostum yang digunakan lebih mengarah pada *soft romantic vintage*, bukan pada gaya *vintage* yang berat atau dramatis.



Gambar 2.9. Contoh Soft Romantic Vintage. Diadaptasi Burholt, 2020.



Gambar 2.10. Contoh Hard Romantic Vintage. Diadaptasi dari Burholt, 2020.