

BAB II. TINJAUAN TEORI KOSTUM FILM

II.1 Kostum

II.1.1 Pengertian Kostum

Kostum dapat merujuk kedalam cara berpakaian atau gaya pakaian yang digunakan seseorang dalam sebuah pertunjukan teatrikal, acara sosial seperti pesta topeng atau dalam pertunjukan sebuah film dimana kostum dapat menunjukkan kelas ekonomi atau periode tertentu. Pakaian merupakan bahan tekstil yang telah dirancang dan dijahit dengan sedemikian rupa supaya dapat digunakan untuk keperluan menutup tubuh seseorang selain penutup juga sebagai penghangat bagi tubuh manusia. Jenis kostum ada banyak diantaranya kebaya, sarung, kemeja dan piyama (Subagiyo & Sulistyono, 2013: h.185).

Kostum dapat mempengaruhi penonton karena seorang karakter dalam film akan memperhatikan visual dahulu dan baru selanjutnya audio yang berisi monolog, dialog dan musik. Maka dari itu visual dari karakter akan menimbulkan kesan pertama kali terhadap penonton dan membantu penonton untuk lebih mengetahui karakter yang diperankan oleh aktor (Subagiyo & Sulistyono, 2013: h.187).

II.1.2 Bagian-Bagian Pakaian

Kostum dikelompokkan menjadi lima golongan yaitu pakaian dasar, pakaian tubuh, pakaian kaki, pakaian kepala dan pakaian pelengkap yaitu :

- Pakaian dasar dapat terlihat dan dapat tidak terlihat hal itu dikarenakan pakaian dasar digunakan di paling dalam sebelum pakaian tubuh. Pakaian dasar ini berguna untuk membuat indah pakaian, dan menimbulkan efek-efek visual seperti untuk menunjukkan perempuan hamil atau juga untuk membantu menampilkan visual langsing dengan menggunakan stagen. Contoh sederhana pakaian yang menggunakan pakaian dasar adalah badut. (Subagiyo & Sulistyono, 2013: h.159).

- Pakaian kaki merupakan pakaian yang digunakan untuk mempercantik atau memperkuat karakter dari seorang pemeran. Pakaian kaki terdiri dari kaos kaki, sepatu, sandal yang dapat memperkuat atau memberikan informasi yang lebih terhadap penonton. (Subagiyo & Sulisty, 2013: h.159).
- Pakaian tubuh merupakan pakaian yang digunakan dibagian terluar dari seseorang sehingga pakaian tubuh akan langsung terlihat oleh penonton pakaian tersebut meliputi blus, rok, kemeja, celana, jaket, rompi, jas dan sarung. Pakaian tubuh dapat memberikan informasi yang lebih terhadap penonton contohnya pakaian fantasi yang dibuat untuk karakter tertentu dan tujuan tertentu. (Subagiyo & Sulisty, 2013: h.160).
- Pakaian kepala merupakan pakaian yang digunakan oleh seseorang pada kepala dimana dan termasuk pada penataan rambut pakaian kepala dapat dimanfaatkan sebagai tanda atau pencitraan contohnya raja memakai mahkota, orang jawa memakai blangkon dan *cowboy* memakai topi laken. (Subagiyo & Sulisty, 2013: h.160).
- Pakaian pelengkap meliputi segala bagian yang melengkapi seluruh bagian pakaian biasanya digunakan untuk menambah efek dekoratif atau tujuan yang lainnya (Subagiyo & Sulisty, 2013: h.161).

II.1.3 Fungsi dan Tujuan Tata Pakaian

Dalam sebuah film tidak perlu perlengkapan kostum dengan harga yang mahal melainkan kostum tersebut sesuai dengan karakter yang diperankan oleh seorang tokoh karakter sehingga peran yang dia perankan akan sampai kepada penonton sehingga penonton mendapatkan suatu ciri terhadap seorang karakter dan memperlihatkan adanya hubungan dengan pemeran yang lain. (Subagiyo & Sulisty, 2013: h.155)

II.1.4 Macam-Macam Pakaian

Pakaian dalam film dapat digolongkan menjadi berbagai golongan diantaranya pakaian historis, modern, nasional, tradisional, sirkus, hewan dan sebagainya namun secara keseluruhan pakaian dapat dibagikan menjadi lima bagian yaitu.

- Pakaian historis merupakan pakaian yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa dalam film kostum-kostum yang digunakan sering digunakan ketika mengangkat cerita-cerita sejarah yang terikat dengan masa tertentu (Subagiyo & Sulistyono, 2013: h.151).
- Pakaian sehari-hari merupakan pakaian yang digunakan dalam kehidupan keseharian masyarakat. Pakaian sehari-hari bermacam-macam tergantung pada tingkat sosial (Subagiyo & Sulistyono, 2013: h.151).
- Pakaian tradisional menggambarkan karakter secara spesifik dan simbolis biasanya digunakan dalam cerita yang mempunyai latar belakang sejarah terutama yang berhubungan dengan periode tertentu dan tempat yang khusus (Subagiyo & Sulistyono, 2013: h.153).
- Pakaian nasional merupakan pakaian yang menggambarkan secara khas suatu negara bersangkutan dengan historis dan nasional contohnya pakaian tentara Jerman pada zaman Nazi dan tentara Jepang pada perang dunia kedua (Subagiyo & Sulistyono, 2013: h.155).

II.2 Tokoh Karakter

Dalam sebuah karakter film tokoh karakter dalam film dapat diteliti dengan mengkaji perbuatan, ucapan, penampilan, yang dapat dilihat secara langsung dari narasi. Waluyo (2003) mengemukakan bahwa tokoh digambarkan dalam tiga dimensi (watak dimensional) penggambaran tersebut yakni keadaan fisik (fisiologis), keadaan psikis (psikologis) dan keadaan sosial (sosiologis) (h.14).

- Fisiologis

Fisiologis yaitu penggambaran tokoh karakter melalui keadaan fisik tokoh meliputi umur, jenis kelamin, ciri khas, suku, bangsa, raut muka, kesukaan, tinggi/pendek, kurus/gemuk dan yang lainnya.

- Psikologis

Psikologis adalah penggambaran tokoh karakter melalui keadaan psikis meliputi keagamaan, mentalitas, standar moral, tempramen, ambisi, kompleks, psikologis, yang dialami, keadaan emosi dan lainnya.

- Sosiologis

Sosiologis adalah penggambaran tentang status atau keadaan sosial seseorang meliputi jabatan, pekerjaan, status sosial, ras, agama dan lainnya.

II.3 Film

II.3.1 Pengertian Film

Film adalah sebuah karya dari media sinematografi yang berfungsi sebagai media hiburan selain itu juga dapat dijadikan media informasi dan edukasi. Film telah menjadi sebuah industri yang besar di dunia hal tersebut terlihat dari banyaknya negara yang berkembang lewat film karena dalam sebuah film dapat dimasukan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi audien dalam memandang sesuatu contohnya seperti film *The Avengers* yang membuat cara pandang seseorang yang telah menonton film tersebut berbeda dengan orang yang tidak menonton film tersebut. Film tersebut secara eksplisit mengesankan bahwa negara Amerika mempunyai teknologi yang lebih maju dibanding negara lain.

Secara saluran media jika pada zaman dahulu bioskop menjadi satu-satunya saluran media untuk menikmati karya film lalu selanjutnya dilanjutkan oleh media televisi pada zaman sekarang dengan berkembangnya internet menjadi semakin cepat menimbulkan beberapa platform baru untuk menikmati karya sinematografi. Hal tersebut menjadikan film sebagai komoditi yang dapat diperjual belikan dan menjadi sebuah industri baru yang besar. Film produksi Indonesia sendiri pada

beberapa tahun kebelakang mendapatkan sambutan yang baik dari penonton hal tersebut membuat industri film menjadi semakin besar.

Sedangkan secara teknis film adalah lapisan paling tipis dari seluloid untuk gambar negatif yang digunakan untuk potret sedangkan gambar positif digunakan untuk dimainkan dalam bioskop. Jadi berdasarkan pengertian tersebut awalnya film adalah sebuah benda yang terbuat dari bahan plastik seluloid yang fungsinya sebagai bahan baku untuk merekam gambar. Namun dengan berkembangnya penggunaan kata film menjadikannya sebagai sebuah media hiburan yang memuat suatu komunikasi seperti budaya, sastra, cerita, seni yang menimbulkan kesan estetis. Hal itu yang membuat film marak sekali diproduksi banyak sekali genre film dihadirkan dan semua itu mempunyai fungsi dan tujuan masing-masing.

II.3.2 Jenis-Jenis Film

Film mempunyai banyak jenis karena karya sinematografi tersebut digunakan untuk media hiburan dan dalam saluran medianya film tidak hanya ditayangkan di bioskop melainkan ada beberapa saluran media yang lain sehingga jenis dari sebuah film menjadi banyak dan ada beberapa jenis film yang yaitu film dokumenter, film pendek, film panjang dan film serial (Effendi, 2009: h3). Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni film dokumenter, film fiksi dan film experimental. Pembagian jenis film tersebut didasarkan pada cara bertuturnya yaitu naratif dan non-naratif. Film fiksi memiliki unsur naratif yang jelas sedangkan film dokumenter dan film eksperimental tidak mempunyai struktur naratif (Pratista, 2008: h.4)

II.3.2.1 Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Film dokumenter adalah film yang pertama kali dibuat oleh Lumiere bersaudara yang mengisahkan tentang perjalanan (*travelogues*) dan dibuat pada tahun 1890-an. film ini menyajikan suatu kisah nyata sesuai dengan fakta yang terjadi biasanya bertujuan untuk penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda untuk kelompok tertentu. Jenis film ini memiliki jenis lain yaitu dokudrama (*docudrama*) yang juga menampilkan realitas namun memiliki sisi lain seperti

hiburan dan estetis. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta yang disajikan (Pratista, 2008: h.4).

II.3.2.2 Film Fiksi

Film fiksi merupakan menggunakan cara bertutur yang terikat oleh plot narasi film fiksi biasa menggunakan cerita rekaan cerita film tersebut terikat oleh hukum kausalitas. Film fiksi berada di tengah antara nyata dan abstrak seringkali memiliki tendensi kesalah satunya baik secara naratif atau sinematik (Pratista, 2008: h.6).

II.3.2.3 Film Eksperimental

Jenis film eksperimental sangat berbeda dengan dua jenis yang lainnya film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami salah satu film eksperimental yang paling awal yaitu *Ballet Mecanique*. (Pratista, 2008: h.8).

II.3.3 Tema Film

Setiap film mempunyai cerita yang berbeda-beda itu bergantung pada target khalayak yang disasar dan pesan yang ingin disampaikan. Maka dari itu film mempunyai tema yang berfungsi untuk memberikan sebuah nuansa pada film tersebut seperti nuansa seram, jenaka, romantis atau semangat nasionalisme. Namun jika film tersebut ingin menunjukkan sindiran untuk kehidupan sosial masyarakat maka film tersebut termasuk kepada film dengan tema drama dan parodi. Dan tema film terbagi menjadi sembilan macam (Trianton, 2013: h.29):

- Tema Drama

Tema film ini biasanya menampilkan latar kehidupan sehari-hari sebagai pondasi utamanya dengan tujuan untuk menunjukkan sisi aspek *human interest* supaya dapat relevan terhadap suatu kejadian sehingga dapat menyentuh perasaan penonton.

- Tema Aksi Laga
 Dalam film bertema aksi biasanya akan menampilkan sebuah adegan dimana protagonis (tokoh baik) bertarung dengan antagonis (tokoh jahat) sehingga penonton merasakan aksi tersebut juga memacu adrenalin penonton.
- Film Parodi
 Film parodi tidak selamanya akan memunculkan kelucuan ada kalanya film ini dibuat sebagai bentuk sindiran kasar atau sarkasme terhadap sebuah peristiwa sehingga jika penonton tidak mempunyai referensi dengan adegan yang diplesetkan atau ditiru maka penonton tidak akan menangkap kelucuan itu.
- Tema Komedi
 Film bergenre komedi akan menyuguhkan adegan-adegan yang membuat penonton tersenyum bahkan sampai tertawa terpingkal-pingkal biasanya dalam adegan komedi merupakan sebuah sindiran dari suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi. Jenis film komedi terbagi menjadi dua yaitu komedi slapstik yang memperagakan adegan konyol seperti terpeleset kerana kulit pisang dan *situation comedy* (komedi situasi) yang merupakan komedi yang tercipta dari situasi yang dibentuk dalam alur dan irama film.
- Tema Tragedi
 Tema yang diangkat dalam film ini menitik beratkan pada nasib manusia seperti konflik yang muncul kerap kali berakhir menyedihkan film-film bertemakan tragedi biasanya disisipi oleh adegan laha dan aksi yang menegangkan, adegan romantis, atau adegan lucu namun komposisi adegan tersebut tidak dominan melainkan hanya selingan saja.

- Tema Horor
Film jenis ini biasanya identik dengan hantu atau setan. Namun sebenarnya film horor tidak selalu identik dengan hantu karena film horor sebenarnya adalah film yang menyuguhkan suasana yang menakutkan atau menyeramkan sehingga penonton merinding.
- Tema Komedi-Horor
Film horor yang lucu merupakan gabungan dari film komedi dan horor film jenis ini merupakan film jenis baru. Film komedi horor hadir sebagai bentuk plesetan atau tiruan dan parodi dari hantu. Yang biasanya hantu tampak menyeramkan dan menegangkan berubah menjadi jenaka.
- Tema Komeditragi
Jenis komeditragi disebut demikian karena alur film ini akan membawa emosi penonton pada dua situasi sekaligus, yaitu situasi dimana sedih karena tragedi tetapi situasi lucu ataupun sebaliknya.
- Tema Drama Aksi
Drama *action* merupakan gabungan dari dua tema film yaitu drama dan *action*. Untuk mengenali film jenis ini dapat dilihat dari alur cerita yang dibangun biasanya pada awal film akan dimulai dengan adegan-adegan yang dramatis kemudian cerita akan terus bergerak dengan menyuguhkan adegan-adegan pertengkaran hal ini dibuat untuk menjadikan cerita lebih dramatis hingga adanya konflik antara antagonis dan protagonis dengan inilah genre film drama *action* muncul.

II.4.1 Unsur Pembentuk Film

Film memiliki dua unsur pembentuk yaitu naratif dan sinematik kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan karena satu saling melengkapi satu sama lain. Unsur naratif merupakan materi dari filmnya sedangkan unsur sinematik ialah sebagai suatu cara untuk mengolah materi tersebut (Pratista, 2008: h.1).

II.4.1.1 Unsur Naratif

Unsur naratif ialah segala sesuatu yang berhubungan dengan ide cerita dan tema film, setiap cerita memiliki elemen seperti tokoh, konflik, masalah, lokasi dan waktu. Semua elemen itu berkesinambungan berinteraksi satu sama lain sehingga membentuk unsur naratif. Semua elemen tersebut terikat oleh hukum kasualitas dan bersama-sama dengan unsur ruang dan waktu. Itulah unsur pokok pembentuk film (Pratista, 2008: h.33)

II.4.1.2 Unsur Sinematik

Unsur sinematik ialah merupakan aspek pembuatan film yang mengolah materi naratif menjadi sinematik. Dan unsur sinematik mempunyai empat elemen pokok yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara.

- *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah istilah yang digunakan untuk proses yang terjadi dalam sebuah scene yang secara literal artinya “menata-dalam-scene” segala sesuatu yang terlihat dalam frame itu adalah *mise-en-scene* semua itu meliputi penyutradaraan, pengaturan sudut pandang kamera, hingga penentuan lensa kamera yang dipakai. Menurut (Robert & Wallis, 2001) *mise-en-scene* diartikan sebagai indakan untuk menempatkan beberapa hal kedalam kerangka film. Seperti diantaranya adalah mengatur dan mengatur posisi kamera. Mengerjakan berbagai aspek visual secara matang dalam film dapat berfungsi untuk membantu mengekspresikan visi film. Mampu menghasilkan ruang dan waktu, mampu memengaruhi suasana hati dan menggambarkan karakter film tersebut.

Yang paling berperan dalam membantu sutradara untuk mengatur tampilan desainer produksi oleh karena itu keduanya harus bisa saling bekerjasama menyempurnakan berbagai aspek *mise-en-scene*. Menurut (John Gibbs, 2002) *mise-en-scene* mempunyai lima elemen yaitu meliputi sebagai berikut.

1. *Lighting*

Cahaya adalah salah satu hal yang paling penting dalam sinematik karena dengan cahaya semua objek yang ingin diperlihatkan bisa dilihat. Semunya gambar yang ada didalam film merupakan hasil dari manipulasi cahaya. Karena jika tanpa cahaya suatu film tidak akan terwujud. (Pratista, 75) menjelaskan bahwa “Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yakni kualitas, arah, sumber serta warna cahaya. Keempat unsur tersebut ini sangat memengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta *mood* sebuah film”.

2. *Make up dan costume*

Segala sesuatu yang dipakai oleh aktor atau aktris itu harus menjadi perhatian karena setiap aspeknya mempunyai nilai dimata penonton seperti diantaranya kostum harus memiliki kesesuaian dengan latar dari suatu cerita sehingga penonton akan percaya dengan visual yang dilihat. Fungsi dari make up dan kostum sendiri adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol penggerak cerita dan *image* (citra) (Pratista, 2008: h.71).

Kostum tidak hanya sekedar pakaian melainkan semua yang dikenakan oleh aktor atau aktris tersebut meliputi aksesoris seperti topi, anting, perhiasan, jam tangan, kaca mata, dan sebagainya. Kostum juga dapat berfungsi sebagai aspek cerita. Dan juga make up dalam wajah seperti lipstik, bedak, dan *eyeliner*. Selain itu masih banyak aspek dalam *costume* dan *make up*. Tujuan dari *make up* adalah untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian yang sudah indah dan menyamarkan atau menutupi bagian yang kurang (Tilaar, 1995, h.29). Tetapi pada *make up* film tidak hanya digunakan untuk mempercantik wajah lebih dari itu untuk menambahkan visualisasi sehingga sesuai dengan karakter yang ada dalam naskah film dampaknya *make up* dapat memperkuat karakter itu sendiri.

3. Acting

Seorang pemain film pasti akan menyuguhkan pergerakan sesuai dengan cerita yang diperankan, dalam *mise-en-scene* seorang sineas harus bisa mengendalikan pergerakan pemain sesuai dengan ingin disampaikan sehingga hasilnya dapat sesuai dengan pesan yang akan disampaikan kepada khalayak. Karena *gesture* dari seorang aktor atau aktris akan sangat memengaruhi dengan pesan yang ingin disampaikan (Pratista, 2008: h.80).

4. Setting

Latar dalam sebuah film menjadi suatu hal penting dimana latar berguna untuk membuat film terasa nyata hal ini berguna untuk memperkuat emosi karakter, mampu menggambarkan makna sosial, psikologis, emosional, ekonomi dan budaya dalam film. *Properties* adalah segala sesuatu benda yang akan membentuk suatu persepsi dari penonton sehingga penonton mengiyakan adegan tersebut dan menganggap hal itu nyata dan benar adanya. Contohnya jika film itu dibuat dengan latar tahun 1900-an dimana teknologi handphone saat itu belum masif seperti sekarang maka jangan pernah menyimpan atau menggunakan properti itu karena akan membuat penonton berpendapat film tersebut tidak relevan. Di dalam teknologi sekarang sangat banyak cara untuk membuat film yang sangat nyata sehingga film fantasi yang tidak dapat dibayangkan didalam pola pikir menggunakan logika dapat dibuat teknologi tersebut disebut CGI (*Computer-Generated Imaginary*). (Pratista, 2008: h.62).

- Sinematografi

Sinematografi adalah teknik menangkap gambar lalu menggabungkan gambar tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh. Secara teknis sinematografi sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai suatu benda. Namun perbedaannya ialah jika fotografi hanya menangkap dengan output satu gambar namun sinematografi menghasilkan rangkaian gambar sehingga menjadi sebuah video. Jika dalam fotografi terdapat satu foto dalam

satu detik namun dalam sinematografi satu detik dapat menghasilkan 24 foto. (Pratista, 2008: h.89).

- *Editing*

Editing adalah salah satu kegiatan dalam produksi film dimana hal dalam editing seorang editor akan menyunting sebuah video menjadi satu kesatuan yang utuh hingga dapat dinikmati oleh penonton. Hal ini meliputi pemotongan, penambahan, pengurangan konten video, penambahan *backsound* (suara latar), penambahan *color grading* untuk memberikan suasana dan penambahan animasi atau CGI (*Computer-Generated Imagenerly*) (Pratista, 2008: h.123).

- Suara

Film dapat dinikmati meski tanpa suara contohnya film-film Charlie Chaplin yang menggunakan teknik film bisu dimana penonton hanya melihat tanpa mendengarkan suara. Namun suara itu penting jika tidak menggunakan teknik film bisu seperti film Charlie Chaplin hal ini dibuktikan dengan suara suasana film horor akan lebih terasa dibanding suaranya dihilangkan. Hal itu dikarenakan suara dapat membangun suasana sehingga penonton dapat masuk kedalam sebuah film. (Pratista, 2008: h.149).

II.5 Struktur Film

Film mempunyai sebuah struktur yaitu rangkaian dari suatu bagian atau potongan yang dimaksudkan untuk memperlihatkan sebuah cerita. Struktur film mempunyai tiga bagian yaitu *shot*, *scene*, dan *sequence* yang disusun hingga menjadi satu adegan yang mempunyai cerita yang jelas serta memiliki nilai tertentu.

- *Shot*

Shot adalah salah satu bagian yang paling terkecil dari sebuah adegan, salah satu cirinya adalah hanya mempunyai satu pengambilan gambar sedangkan dalam satu adegan terdapat ratusan *shot* (Pratista, 2008: h.29).

- *Scene*

Scene adalah merupakan segmen pendek dari keseluruhan cerita yang menampilkan aksi berkesinambungan dan diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif. *Scene* adalah kumpulan dari beberapa shot yang mengandung isi cerita pada sebuah *setting* tempat (Pratista, 2008: h.29).

- *Sequence*

Satu *sequence* adalah sebuah gabungan dari beberapa adegan menjadi suatu kesatuan yang utuh. Satu *sequence* dapat berlangsung pada satu atau beberapa *setting*. Dan *sequence* dapat dimulai dari adegan interior lalu dilanjutkan dengan adegan eksterior. *Sequence* juga dapat diartikan dengan satu babak biasanya dengan dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi atau satu rangkaian aksi panjang (Pratista, 2008, h.29).