

ARTIKEL JURNAL

**KOMPARASI KOSTUM DAN TATA RIAS DALAM MEMBANGUN
3 DIMENSI TOKOH UTAMA
PADA FILM “SWEET 20” DENGAN “SUDDENLY TWENTY”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

ALINDI ROSALIA KUNCORO

NIM: 1610116032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**KOMPARASI KOSTUM DAN TATA RIAS DALAM MEMBANGUN
3 DIMENSI TOKOH UTAMA
PADA FILM “SWEET 20” DENGAN “SUDDENLY TWENTY”**

Alindi Rosalia Kuncoro¹

1610143132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRAK

Film adaptasi erat dengan unsur naratif serta mempengaruhi *mise-en-scene* film. Kostum dan tata rias merupakan bagian penting *mise-en-scene* film. Sehingga, dapat dipastikan bahwa dua film dari adaptasi tentu memiliki persamaan serta perbedaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkomparasikan kostum dan tata rias film Sweet 20 dengan Suddenly Twenty, dalam membangun 3 dimensi tokoh utama. Keduanya merupakan hasil adaptasi film Miss Granny. Penelitian ini bersifat komparatif dengan metode kualitatif dan diuraikan secara deskriptif, dengan mengidentifikasi kostum dan tata rias tokoh utama. Setelah hasil identifikasi ditemukan, selanjutnya akan dilanjutkan proses komparasi. Sehingga ditemukan alasan mengapa terjadi persamaan serta perbedaan kostum dan tata rias. Berdasarkan hasil analisis, alasan terjadinya persamaan kostum dan tata rias disebabkan oleh latar belakang dan peristiwa yang dialami tokoh utama. Sedangkan perbedaan kostum dan tata rias disebabkan oleh *setting* lokasi dan pembuatan film, perbedaan tersebut mempengaruhi karakter tokoh utama, kultur dan budaya lokal, serta refrensi kostum yang dipilih pembuat film.

Kata kunci : komparasi, kostum dan tata rias, 3 dimensi karakter.

¹ **Korespondensi Penulis:**

Telp: +62895363905403

e-mail: inialin63@gmail.com

Alamat: Jalan Puncak Yamin 18 A, Tidar Malang, Jawa Timur, Indonesia.

**KOMPARASI KOSTUM DAN TATA RIAS DALAM MEMBANGUN
3 DIMENSI TOKOH UTAMA
PADA FILM “SWEET 20” DENGAN “SUDDENLY TWENTY”**

Alindi Rosalia Kuncoro²

1610143132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRACT

Film adaptation is related to narrative elements, also influence movie's mise-en-scene. So, two different adapt movies could have similarities and differences on the choices of costumes and make ups.. This research focuses on comparing costumes and make ups of Sweet 20 movie and Suddenly Twenty, in constructing the three-dimensional features of their main characters. Both of them are the adaptation of a movie titled Miss Granny. This is a comparative research and using qualitative method and descriptive explanatory, identifying the costumes and make ups of the main characters. After the identification is done, a comparative process is conducted to find the reason behind the similarities and differences in costumes and make ups. Based on the result of the analysis, the reason behind the similarities of costumes and make ups are caused by the background and similar events that are experienced by the main character. In other hand, the differences in costumes and make ups is caused by the movie-taking location set up. These differences influence the personality of the main character, local culture and costume reference chosen by the movie director.

Keywords : comparison, costumes and make ups, three-dimensional characteristics.

² **Korespondensi Penulis:**

Telp: +62895363905403

e-mail: inialin63@gmail.com

Alamat: Jalan Puncak Yamin 18 A, Tidar Malang, Jawa Timur, Indonesia.

PENDAHULUAN

Film merupakan sarana untuk melepaskan penat masyarakat masa di masa kini, sehingga berbagai *genre* dalam film dihadirkan untuk mempertahankan minat dalam menonton film. Salah satu *genre* yang banyak diproduksi oleh pembuat film adalah drama, karena jangkauan ceritanya sangat luas. Serta berhubungan dengan unsur-unsur naratif yang memotret kehidupan nyata (Pratista, 2008 : 10-14).

Di kawasan Asia, Korea Selatan sangat terkenal dengan produksi film drama. Selain itu kualitas film drama asal Korea Selatan selalu dapat menjawab ekspektasi penonton. Sehingga film Korea Selatan banyak dipilih oleh produser asing khususnya di kawasan Asia Tenggara.

Miss Granny (2014) merupakan salah satu film asal Korea Selatan yang banyak diadaptasi oleh negara di kawasan Asia dan Amerika Latin. Di Indonesia hasil adaptasi film Miss Granny, memiliki judul “Sweet 20” sedangkan di Thailand berjudul “Suddenly Twenty”.

Film Sweet 20 dan film Suddenly Twenty, menawarkan tokoh utama yang unik karena mengalami perubahan secara fisik dari semula berusia 70 tahun

menjadi 20 tahun. Namun, perubahan fisiologis tersebut, tidak dibarengi dengan perubahan psikologis dan sosiologisnya. Sehingga, tokoh utama tetap menggunakan gaya, berbahasa, gestur, kebiasaan atau tingkah laku khas seorang nenek tua yang cerewet dan kuno.

Salah satu perubahan terbesar dalam dirinya terletak pada kostum dan tata rias yang dikenakan. Memori kolektif tentang gaya berpakaian dan idola di masa mudanya pada periode *vintage*, menjadi acuan dalam pilihan busana dan gaya berpenampilan saat mendapatkan kesempatan untuk kembali muda.

Tidak berhenti disitu, kehidupan masa lalu tokoh utama juga akan diceritakan melalui kilas balik, sehingga penonton dapat mengetahui perjuangan tokoh utama yang menyebabkan perbedaan besar dalam segi karakter pada masa tuanya.

Kedua film hasil adaptasi Miss Granny tersebut, sangat menarik untuk dianalisis. Selain rilis dalam waktu yang cukup berdekatan, yakni pada 25 Juni 2017 untuk film Sweet 20 dan Suddenly Twenty pada tanggal 24 November 2016. Film Sweet 20 asal Indonesia dan film Suddenly Twenty asal Thailand

berasal dari satu kawasan yang sama yakni Asia Tenggara. Adanya hubungan satu rumpun antar Indonesia dan Thailand, tentu membawa banyak persamaan dan tidak sedikit perbedaan dalam adat istiadat, nilai sosial, budaya hingga kegemaran yang mempengaruhi 3 dimensi karakter tokoh utama.

Melalui kostum dan tata rias pada film *Sweet 20* dan *Suddenly Twenty* kita dapat menggali informasi tokoh utama mengenai latar belakang, situasi kehidupannya, keberhasilan dan kegagalan yang telah dilalui, citra diri, pemikiran dan segala hal yang melekat pada dirinya.

Dikarenakan kostum dan tata rias tidak bisa dilepaskan dari perkembangan sejarah kehidupan, dan budaya manusia. Kostum dan tata rias akan menjadi komponen yang tepat dalam menggali 3 dimensi karakter tokoh, meliputi dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis dengan penelitian komparasi. Komparasi merupakan kegiatan membandingkan dua atau beberapa objek yang sama untuk mengetahui persamaan dan perbedaannya.

Penelitian ini berangkat dari kecurigaan bahwa kostum dan tata rias dapat berperan sebagai pembangun dan

memperkuat 3 dimensi tokoh utama pada kedua film. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa terjadi persamaan serta perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh utama pada film *Sweet 20* dengan *Suddenly Twenty*.

Penelitian pertama yang dijadikan tinjauan pustaka pada penelitian ini adalah, skripsi berjudul “Komparasi Kostum Dan Tata Rias Dalam Membangun 3 Dimensi Tokoh – Tokoh Pada Film “Cinderella” Versi Live Action Tahun 2015 Dengan Film Versi Animasi Tahun 1950” oleh Elzha Noer Oktaviani, mahasiswi Prodi Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2018. Penelitian ini dijadikan referensi karena menggunakan teori yang sama, namun yang membedakan adalah variabel keduanya. Kemudian, lebih menitikberatkan perbandingan kostum dan tata rias tokoh utama hasil adaptasi melalui 3 dimensi tokoh yang menampilkan kearifan lokal dan budaya negara asal.

Penelitian kedua yang dijadikan tinjauan pustaka adalah skripsi berjudul “Fungsi Kostum Pada Tokoh Utama Sebagai Perempuan Bugis Dalam Film *Athirah*” oleh Anna Alphilia Claudia

Putri mahasiswi Prodi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta 2014. Penelitian oleh Anna, dirasa dapat memberikan referensi terhadap penelitian ini karena menggunakan tokoh utama sebagai objek penelitian mengenai kostum sebagai karakter pembentuk tokoh tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif dan bersifat membandingkan persamaan, perbedaan, sifat serta fakta pada objek yang diteliti. Variabel penelitian berdiri sendiri, namun membutuhkan beberapa sampel dan waktu yang bervariasi.

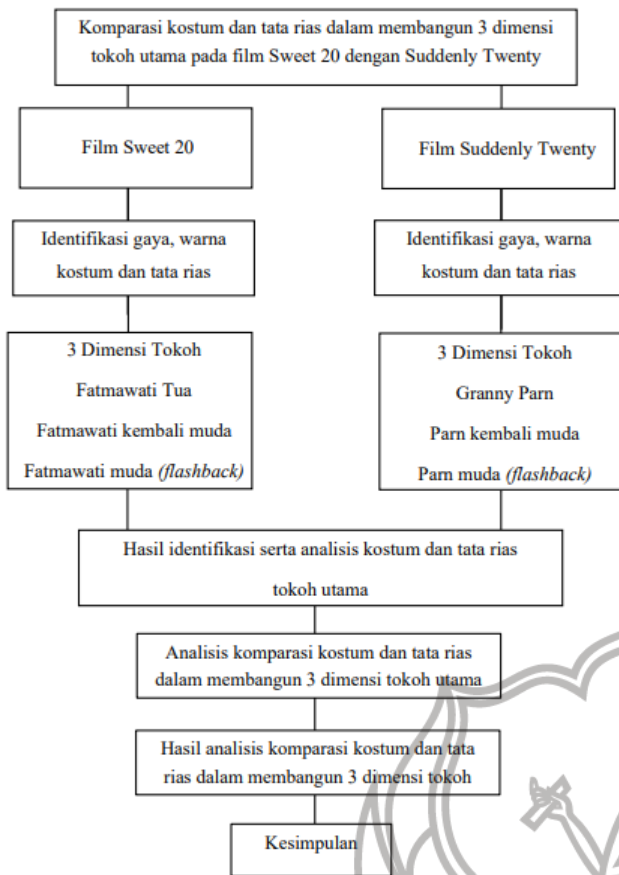
Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pemilihan metode ini diperlukan untuk menjelaskan sebuah konteks permasalahan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Sedangkan teknik yang dipakai dalam penelitian ini adalah *random sampling*.

Keseluruhan populasi kostum dan tata rias tokoh utama pada film *Sweet 20* berjumlah 37 jenis kostum, dengan durasi 109 menit. Populasi tersebut didapatkan dari kostum tokoh

utama yang terbagi menjadi tiga dalam film, yakni 7 populasi kostum dan tata rias Fatmawati tua, 26 populasi kostum dan tata rias Fatmawati kembali muda (Mieke) dan 4 populasi kostum dan tata rias Fatmawati muda di masa lalu. Dari film *Suddenly Twenty* menghasilkan populasi sebanyak 52 kostum dengan total durasi 124 menit. Populasi tersebut juga didapat dari kostum tokoh utama yang terbagi menjadi tiga yakni 8 populasi kostum dan tata rias Granny Parn, 37 populasi kostum dan tata rias Parn kembali muda dan 7 populasi kostum dan tata rias Parn muda di masa lalu atau *flashback*.

Sampel kostum dan tata rias tersebut dipilih karena merepresentasikan citra yang berbeda pada masing-masing karakter tokoh utama yakni saat tua, kembali muda dan saat muda di masa lalu (*flashback*). Selain itu, jumlah yang dipilih disesuaikan dengan jalan cerita dan durasi yang menampilkan tokoh utama dengan urutan paling banyak.

Skema penelitian merupakan sebuah gambaran untuk menganalisa penelitian agar sesuai dengan tujuan penelitian secara sistematis dan terperinci. Berikut merupakan skema pada penelitian ini



PEMBAHASAN

Pengamatan pada film Sweet 20 dan Suddenly Twenty dimulai dengan memilih kostum dan tata rias tokoh utama menggunakan teknik random sampling. Kemudian, mengidentifikasi gaya, warna kostum dan tata rias dengan 3 dimensi karakter. Setelah itu, analisis komparasi kostum dan tata rias pun dilakukan untuk menemukan alasan terjadi persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun 3 dimensi tokoh utama kedua film. Kostum dan tata rias yang terpilih, dianalisis berdasarkan teori sebagai berikut:

• Kostum

Menurut Harymawan (1993: 128-130) menegaskan bahwa kostum dibagi menjadi lima bagian, yakni:

1. Pakaian dasar atau *foundation*

Pakaian dasar atau *foundation* adalah pakaian yang ditujukan untuk membentuk siluet tubuh pemeran saat menggunakan kostum utama.

2. Pakaian kaki

Pakaian kaki merupakan sebuah alat benda yang digunakan sebagai alas kaki. Setiap pemeran memiliki karakter yang berbeda sehingga alas kaki disesuaikan dengan karakter pemakainya untuk menimbulkan efek kostum.

3. Pakaian tubuh

Pakaian tubuh merupakan pakaian yang melekat pada tubuh serta dipakai setelah pakaian dasar oleh sebuah karakter. Pakaian tubuh dapat dilihat secara kasat mata baik oleh penonton juga antar pemaian.

4. Perlengkapan atau asesoris

Perlengkapan atau asesoris merupakan pelengkap dari pakaian yang digunakan pemain dapat memberikan efek dekoratif pada karakter dan tujuan karakter tersebut. Perlengkapan atau

asesoris dapat berupa dompet, perhiasan, kipas, dan lain sebagainya.

5. Pakaian kepala

Pakaian kepala adalah pakaian yang dipakai pada tubuh bagian kepala, diantaranya dapat berupa kerudung atau rambut palsu.. Pakaian kepala mempengaruhi warna *make up* pada rias pemaian, serta pakaian kepala dipengaruhi pakaian tubuh. Pakaian kepala ini juga digunakan sesuai tatanan dan potongan rambut pemainnya.

- **Kostum *vintage***

Pakaian bertajuk *vintage* merupakan produk *fashion* dari generasi tahun 1920 hingga tahun 1969. Pakaian tersebut terdiri dari pakaian sehari-hari, biasa dipakai dalam acara tertentu, peninggalan atau pusaka keluarga, serta tudung, renda dan gaun pengantin (Valerie Cumming, dkk., 2010: 235). Film *Sweet 20* dan *Suddenly Twenty* cenderung memproyeksikan tokoh utama dalam balutan kostum pada dekade 1940-an hingga 1960-an.

- **Warna**

Menurut Aline Metha (2014 : 27) Warna tercipta pada setiap respons psikologis karena mempunyai pengaruh pada badan dan pikiran kita. Warna tidak mungkin terlepas pada persepsi kita sendiri.

- **Tata Rias**

Deborah (dalam Elzha, 2018: 18) menjelaskan bahwa "*Make up artist* mengklasifikasikan *make up* menjadi beberapa macam, diantaranya: *Beauty* (digunakan untuk menggambarkan orang masa kini atau pada zamannya), karakter (perubahan umur, membuat seseorang menyerupai orang tertentu, tokoh tertentu), periode (untuk menciptakan karakter masa lampau atau periode tertentu), spesial efek (menciptakan tokoh-tokoh dalam imajinasi dan monster-monster)." (Nurgiyantoro, 2007: 176).

Tata rias pada film umumnya dibagi atas tiga, pertama adalah *corrective make up* yang berfungsi untuk menonjolkan kelebihan dan menutupi kekurangan untuk mendapatkan kesempurnaan wajah pada pemain, kedua adalah *character make up* yang bertujuan untuk menciptakan karakter wajah sesuai dengan umur, sifat, suku, bangsa sesuai tokoh. Sedangkan yang ketiga merupakan *style make up* yang merupakan tata rias dengan gaya imajinatif atau khayal untuk menciptakan suatu tokoh serta menghasilkan karya dalam bentuk riasan wajah. (Paningkiran, 2013: 10-11).

- **Tokoh Utama**

Menurut perannya, tokoh cerita dalam sebuah fiksi terbagi atas tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang diutamakan dalam penceritaannya, sedangkan tokoh tambahan hanya sebagai pelengkap (Nurgiyantoro, 2007: 176).

- **3 Dimensi Karakter**

Karakter atau tokoh menurut RMA Harymawan dalam buku berjudul Dramaturgi (Harymawan, 1993: 25) adalah penggerak cerita yang aktif karena tokoh merupakan sebuah pribadi, memiliki akal, berwatak dan memiliki karakteristik tiap tokohnya. Untuk menciptakan karakter perlu melalui tahapan tiga dimensi tokoh untuk menjabarkan dan mengidentifikasi tiap karakternya. Berikut tahapan tiga dimensi tokoh:

1. Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis meliputi keadaan fisik berupa usia karakter, jenis kelamin, keadaan tubuh ataupun ciri-ciri badan yang lain dan tampak pada karakter tersebut.

2. Dimensi Sosiologis

Dimensi sosiologis merupakan aspek sosial yang dimiliki tokoh untuk kebutuhan naskah atau cerita. Dimensi

ini meliputi keadaan sosial dalam masyarakat, agama, pekerjaan, jabatan, peran tokoh dalam masyarakat, pandangan hidup dan juga ideologinya sebagai makhluk sosial.

3. Dimensi Psikologis

Dimensi psikologis merupakan latar belakang kejiwaan dan mental seorang karakter. Keadaan psikologis tersebut meliputi watak, sikap, perilaku, keinginan tokoh, moral ataupun perasaan pribadi tokoh tersebut.

- **Penelitian Komparatif**

Penelitian komparatif menurut Nazir (2005: 58) merupakan sebuah penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian ini berfokus mencari jawaban secara mendasar mengenai sebab akibat sebuah faktor tentang penyebab atau terjadinya sebuah fenomena, lewat perbandingan dua kelompok atau lebih dalam satu variabel tertentu.

A. Kostum dan tata rias

Melalui proses penelitian, diperoleh data mengenai kostum melalui gaya, warna dan tata rias yang digunakan tokoh utama pada film Sweet 20 dan Suddenly Twenty. Terlihat pada kedua film tersebut kostum yang dikenakan oleh karakter tiap tokoh utama, disesuaikan dengan sikap dan

peristiwa yang dihadapi. Seperti sikap Fatmawati tua dan Granny Parn yang terlalu berhemat sehingga memakai pakaian lamanya dan menahan diri untuk membeli sepatu baru yang ia impikan.

Peristiwa Mieke dan Parn yang mendapatkan kesempatan untuk muda kembali, membawanya untuk bergaya dengan mengenakan pakaian bertema *vintage* dan menghidupkan masa mudanya yang belum sempat ia wujudkan di masa lalu.

Ataupun keadaan Fatmawati muda dan Parn muda pada *scene flashback* yang mengenakan pakaian sesuai keadaan dan kemampuan ekonomi yang serba kekuarangan.

Perbedaan diantara keduanya, terlihat pada gaya kostum yang dikenakan oleh Fatmawati (Mieke) dan Parn yang mendapatkan kesempatan untuk muda kembali. Mieke, sapaan Fatmawati saat ia kembali muda lebih mengikuti perkembangan gaya busana bertema *vintage* dan tata rias yang populer pada tiap dekade pada periode *vintage*. Tak jarang, ia kerap memadukan gaya *vintage* dari dekade tertentu dan memadankan beberapa warna sekaligus.

Sedangkan Parn lebih berpusat pada gaya berpakaian khas Audrey

Hepburn, terutama pada film *Roman Holiday* dan penampilan populer Audrey Hepburn lainnya pada tahun 1950-an. Hal tersebut ditenggarai oleh Parn yang terkesima dengan kecantikan potret Audrey Hepburn saat ia berada di studio ajaib.

Persamaan kostum dan tata rias pada tokoh utama di kedua film yakni menggunakan pakaian sesuai dengan keadaan dan jalinan peristiwa yang terjadi. Karakter Fatmawati tua dan Granny Parn sama menggunakan kostum sesuai dengan umur dan enggan membeli sepatu yang diimpikan. Mieke dan Parn sama menggunakan kostum bertema *vintage* untuk menciptakan dan mewujudkan kisah masa muda yang dulu tidak pernah ia dapatkan. Kemudian, Fatmawati muda dan Parn muda pada adegan *flashback*, menggunakan pakaian sederhana sesuai dengan kondisi ekonomi saat itu.

Sebagai tambahan, unsur berupa kebiasaan dan budaya lokal juga diselipkan dalam kostum yang dikenakan tokoh utama. Mulai dari Fatmawati tua memakai konde tambahan, dan Fatmawati muda yang memakai gendongan kain batik untuk membawa keranjang bambu serta menggendong anaknya di film *Sweet 20*.

Ataupun Parn muda yang bertelanjang kaki di dalam rumah dan memakai kain tradisional Thailand pada *scene flashback* saat ia bekerja dan merawat anaknya seorang diri.

B. 3 Dimensi tokoh

Melalui tahapan 3 dimensi tokoh yakni dimensi fisiologis (ciri-ciri tubuh), dimensi sosiologis (latar belakang masyarakat) dan dimensi psikologis (latar belakang kejiwaan) sesuai analisa penelitian, ditemukan hasil bahwa analisis pada tokoh Fatmawati tua, Fatmawati kembali muda (Mieke) dan Fatmawati muda (*flashback*) dalam film Sweet 20 dan Granny Parn, Parn kembali muda dan Parn muda (*flashback*) pada film Suddenly Twenty sesuai dengan 3 dimensi penokohnya.

Kostum yang dikenakan oleh tokoh utama baik dari kedua film, membangun karakteristik dan sesuai dengan 3 dimensi karakter yang diperankan. Pertama melalui dimensi fisiologis dengan cara menggambarkan kondisi fisik, kesederhanaan, kecantikan, keunikan, ciri khas tertentu pada kostum yang dikenakan dan daya tarik.

Kedua, melalui dimensi sosiologis yang membahas tentang kelas

ekonomi sosial, kehidupan keluarga, pertemanan, hobi dan kewarganegaraan. Ketiga, yakni dimensi psikologis yang membahas tentang kepribadian, tempramen, kebaikan, keberanian, emosi, visi misi dan cara menyikapi hidup para tokoh di kedua film.

Setiap tampilan kostum yang dikenakan oleh masing-masing tokoh pada suatu *scene* ataupun adegan, memiliki beberapa warna berbeda. Di antaranya, merupakan warna turunan, ataupun komplementer. warna pada kostum yang dikenakan dan dipilih menjadi sampel pada penelitian ini, terkumpul menjadi sebuah palet warna kostum, dan turut berhubungan dengan 3 dimensi karakter tiap tokoh pada kedua film.

Warna merupakan salah satu aspek utama pada kostum untuk menunjukkan karakter seseorang, karena warna mewakili sifat tertentu, dan dapat mempengaruhi *mood* seseorang saat melihatnya. Melalui warna biru cerah yang kerap dikenakan oleh tokoh Fatmawati tua, karakter sederhana dan bertanggung jawab pada dirinya makin terlihat menonjol. Sedangkan warna-warna kelabu dan cenderung pudar yang dikenakan oleh Granny Parn, memberikan gambaran dan kesan

pertama sebagai karakter hemat dan tidak terlalu peduli terhadap penampilan.

Berbeda hal dengan warna kostum yang dikenakan oleh Fatmawati kembali muda dan Parn kembali muda, kedua tokoh ini digambarkan menggunakan palet warna cerah dan terkadang menggunakan warna komplementer ataupun turunan pada penampilannya. Hal ini, berguna untuk menunjukkan karakter ceria pada tokoh Fatmawati kembali muda dan Parn kembali muda, sekaligus memberikan gambaran hari-hari bahagia yang sedang mereka jalani.

Sedangkan warna coklat pada palet warna kostum tokoh Fatmawati muda (*flashback*) dan warna biru tua pada palet warna kostum tokoh Parn muda (*flashback*), menghubungkan kenangan, masa lalu, kepedihan dan perjuangan pada karakter kedua tokoh dalam menghadapi hidup.

Terakhir, motif dan bahan pada kostum turut memberikan kontribusi dalam membentuk tampilan atau *look* karakter tiap tokoh. Pertama, motif dan bahan mampu membentuk gambaran kostum sesuai periode *fashion* yang berlaku. Seperti, penggunaan motif polkadot pada kostum Fatmawati kembali muda untuk menunjukkan

periode *fashion vintage* pada dekade 1960-an. Ataupun jepit rambut berbahan *rhinestones* untuk memperkuat tampilan jepit rambut bergaya *vintage* pada tokoh Fatmawati kembali muda dan Parn kembali muda, yang disesuaikan dengan kepribadian bergaya kunonya.

Kedua, motif dan bahan mampu mempengaruhi tampilan kostum dan berpengaruh pada *mood* pemakainya. Ketiga, motif dan bahan pada kostum dapat membantu identifikasi wastra atau kain negara tertentu. Sebut saja pada kain gendongan bermotif Batik yang dikenakan Fatmawati muda (*flashback*) memiliki bahan katun. Sedangkan *Phaa Sarong* milik Parn muda (*flashback*) memiliki motif *Kidt* dan berbahan tenun.

C. Persamaan dan perbedaan

Berdasarkan data yang diperoleh dari proses analisis diatas dengan metode deskriptif, ditemukan persamaan dan perbedaan kostum dan tata rias tokoh utama pada kedua film. Berikut ini akan dijelaskan lebih mendetail:

1. Tokoh Fatmawati tua (Sweet 20) dengan Granny Parn (Suddenly Twenty)



Gambar 1. Perbandingan kostum dan tata rias tokoh Fatmawati tua dengan Granny Parn (Sumber: Dokumen Pribadi)

Kostum yang dikenakan oleh Fatmawati tua bersifat lebih feminim dan terkesan semi formal pada aktivitas tertentu. Serta terlihat rapi dan tertata pada pemilihan gaya rambut dan menggunakan sanggul sebagai tambahan. Kemudian, tata rias yang digunakan korektif dengan hasil akhir *beauty* dan tampak segar. 3 dimensi karakter ditonjolkan dengan warna biru dan kuning yang menyimbolkan tanggung jawab dan ekspresif sebagai karakter utamanya.

Sedangkan pemilihan kostum Granny Parn cenderung sederhana dan praktis termasuk dalam pemilihan tatanan rambut. Granny Parn juga tidak menggunakan kosmetika berlebih dan menonjolkan wajah natural pada

penampilannya. Asesoris utama yang ia kenakan adalah cincin sebagai simbol setia. 3 dimensi karakter pada dirinya, ditunjukkan dengan warna cenderung kelabu untuk menyimbolkan etos kerja dan sifat kunonya.

2. Tokoh Fatmawati kembali muda/ Mieke (Sweet 20) dengan Parn kembali muda (Suddenly Twenty)



Gambar 2. Perbandingan kostum dan tata rias tokoh Fatmawati kembali muda dengan Parn kembali muda (Sumber: Dokumen Pribadi)

Kostum yang dikenakan oleh Mieke menggunakan gaya *vintage* dan berasal dari periode 1940-1960. Gaya dan *fashion item* yang dipilih, merupakan kostum populer atau biasa dikenakan wanita muda pada tahun tersebut. Begitu pula dengan gaya tata rias meliputi warna, cara pengaplikasian dan model yang dipilih, rata-rata merupakan rekomendasi dari majalah *fashion* ataupun umum dipraktikkan wanita pada periode tersebut.

Sedangkan kostum yang

dikenakan oleh Parn, kebanyakan mengikuti gaya berpakaian dan riasan Audrey Hepburn dalam film berjudul *Roman Holiday* (1953) dan kostum Audrey Hepburn dalam kesehariannya di tahun 1950-an. Kemudian, sebagian kecil yang lain merupakan gaya populer *vintage* pada periode tahun serupa. Terakhir, tampilan tata rias yang diaplikasikan pada wajah Parn lebih menggunakan warna natural, sehingga memiliki hasil akhir alami tanpa terlihat banyak menggunakan tata rias.

3. Tokoh Fatmawati muda *flashback* (*Sweet 20*) dengan Parn muda (*Suddenly Twenty*)



Gambar 3. Perbandingan kostum dan tata rias tokoh Fatmawati muda dengan Parn muda (Sumber: Dokumen Pribadi)

Tokoh Fatmawati muda dan Parn muda pada *scene flashback* memakai jenis kostum yang terlihat sederhana dan tidak mewah. Hal ini sengaja ditunjukkan oleh penata kostum dari kedua film.

Tampak pada gambar 3 terlihat bahwa, kehidupan Fatmawati dan Parn di masa muda berasal dari kalangan bawah. Begitu pula dengan gaya rambut dan tata rias yang digunakan tampak apa adanya dan naif. Sebagai tambahan, Parn muda selalu memakai cincin emas di jari manisnya sebagai simbol kesetiaan pada mendiang suaminya.

D. Alasan persamaan dan perbedaan

Berdasarkan data yang telah diperoleh, berikut ini merupakan alasan terjadinya persamaan persamaan serta perbedaan kostum dan tata rias dalam membangun karakter tokoh utama pada kedua film :

1. Latar belakang dan peristiwa yang dialami dalam film

Film *Sweet 20* dan film *Suddenly Twenty*, merupakan dua film asal Asia Tenggara hasil adaptasi sebuah film serupa dengan judul *Miss Granny* yang berasal dari Korea Selatan. Kedua film ini memiliki jalan cerita yang sama, sehingga dapat dipastikan tokoh utama dalam kedua film mengalami berbagai kejadian ataupun hal serupa. Berbagai peristiwa dalam film yang dirasakan oleh tokoh utama pada kedua film, memberikan persamaan dampak dalam

kehidupan dan karakter yang diperankan. Sehingga, jenis kostum dan tata rias yang dipilih, memiliki kesamaan didalamnya.

2. *Setting* lokasi

Alasan perbedaan kostum dan tata rias dalam film disebabkan oleh *setting* lokasi. Perbedaan tersebut mempengaruhi banyak hal dalam karakter tokoh utama pada kedua film. Seperti, kebiasaan yang dilakukan, pekerjaan yang ditekuni, aktivitas sehari-hari, ataupun cara berkomunikasi pada orang lain. Situasi tersebut pun mempengaruhi pemakaian kostum dan tata rias tokoh utama dalam film mulai dari motif, warna hingga jenis yang digunakan.

3. Pengaruh idola dan *item fashion* bergaya *vintage*

Adanya pengaruh idola dan *item fashion* bergaya *vintage* yang beraneka ragam, menjadi alasan kuat perbedaan kostum dan tata rias kedua film. Untuk gaya busana yang dipilih Mieke, ia kerap mengenakan pakaian populer dan terkenal luas pada periode *vintage* dari tahun 1940-1960 akhir. Sedangkan tatanan rambut dan tata rias yang dipilih, merupakan gaya yang banyak

direkomendasikan majalah *fashion* dan kecantikan di tahun 1950-an.

Beralih pada tokoh Parn, sosok idola atau orang yang dikaguminya, berdampak besar pada selera kostum dan tata rias bergaya *vintage* yang dipilih. Potret Audrey Hepburn merupakan sosok yang ia kagumi kecantikannya, saat ia masuk ke dalam studio ajaib. Mulai dari pemilihan kostum, gaya rambut dan tata rias, kebanyakan terinspirasi dari peran Audrey Hepburn dalam film *Roman Holiday* dan pakaian yang kerap dikenakan Audrey pada dekade 1950-an.

4. Budaya dan unsur lokal

Indonesia dan Thailand memiliki kesamaan berupa dua negara yang berasal dari kawasan Asia Tenggara, tetapi keduanya berasal dari nenek moyang yang berbeda. Perbedaan ini, turut mempengaruhi budaya dan unsur lokal yang berkembang pada masyarakatnya. Selain itu juga berdampak pada keunikan, kebiasaan, agama, etika pada masyarakat.

Unsur ini mempengaruhi seseorang dalam berpenampilan. Sebagai contoh, seperti tokoh Fatmawati tua yang selalu tampil menggunakan sanggul tambahan untuk memperindah

tampilannya. Kemudian, tokoh Mieke juga terlihat memakai rok batik pada salah satu *scene* dalam film. Sedangkan tokoh Parn muda (*flashback*) dalam film *Suddenly Twenty*, kerap memakai Phaa sarong bermotif Kidt pada adegan yang ia mainkan dan tidak memakai pakaian kaki saat berada di dalam rumah

KESIMPULAN

Komparasi kostum dan tata rias pada film *Sweet 20* dengan film *Suddenly Twenty*, menghasilkan persamaan dan perbedaan didalamnya. Persamaan kostum dan tata rias tokoh utama pada film *Sweet 20* dengan film *Suddenly Twenty*, disebabkan oleh latar belakang dan peristiwa yang sama.

Faktor utama dari perbedaan kostum dan tata rias tokoh utama pada kedua film, disebabkan oleh *setting* lokasi dan tempat produksi yang berbeda. Perbedaan selanjutnya, disebabkan oleh referensi kostum dan tata rias bergaya *vintage* yang dipilih oleh penata kostum dan rias dari kedua film.

Warna yang terkumpul pada palet warna kostum, turut berhubungan dengan 3 dimensi karakter tiap tokoh di kedua film. Hal tersebut disebabkan oleh sifat warna yang mampu menyampaikan makna atau pesan secara tersirat.

Kemudian, motif dan bahan pada kostum turut memberikan kontribusi dalam membentuk tampilan atau *look* karakter tiap tokoh. Pertama, motif dan bahan mampu membentuk gambaran kostum sesuai periode *fashion* yang berlaku. Kedua, motif dan bahan mampu mempengaruhi tampilan kostum serta berpengaruh pada *mood* pemakainya. Ketiga, motif dan bahan pada kostum dapat membantu identifikasi wastra atau kain negara tertentu.

Penelitian ini membuktikan bahwa kostum dan tata rias mewakili 3 dimensi karakter tokoh utama pada film *Sweet 20* dengan *Suddenly Twenty*. Masing-masing kostum dan tata rias merupakan gambaran figur Miss Granny, yang diciptakan oleh pembuat film dari masing-masing negara sesuai dengan pemikiran dan kreatifitasnya.

Pada film *Sweet 20* (Indonesia), karakter tokoh utama diciptakan lekat dengan kebudayaan lokal dan kultur yang berkembang di Indonesia. Sehingga, produk hasil kebudayaan seperti sanggul, batik, sandal dan kerudung dengan pemakaian disampirkan, digunakan pada kostum dan tata rias tokoh utama.

Kemudian, film *Suddenly Twenty* (Thailand), lebih menekankan

keotentikan film Miss Granny. Sehingga, secara kostum dan tata rias pada tokoh utama, hanya mengalami sedikit perbedaan. Perbedaan tersebut, terletak pada pemilihan kostum berupa *phaa sarong motif kidt* (kain tradisional Thailand) sebagai pakaian tubuh.

SARAN

Penelitian mengenai kostum dan tata rias masih sangat diperlukan dalam dunia perfilman. Terutama dalam hal merepresentasikan periode *fashion* tertentu dalam film. Sebagai saran dalam sebuah penelitian mengenai kostum dan tata rias, tentu yang diperlukan adalah ketelitian dalam memahami, dan menganalisa kostum yang dikenakan seorang tokoh dalam film. Proses tersebut dapat dimaksimalkan dengan cara mengamati detail kostum, meliputi gaya, bentuk, potongan dan motif pada pakaian untuk mempermudah proses rekognisi periode kostum dan tata rias.

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. (2013). *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*. Yogyakarta: Jalansutra
- Cochrane, Lauren. (2015). *Fifty Fashion Designers That Changed the World*. London: Conran Octopus.
- Cumming, Valerie, dkk. (2010). *The Dictionary of Fashion History*. Oxford: Berg.
- Djen Moch. Soerjopranoto dan Titi Poerwosoeno. (1984). *Tata Rias Wajah Siang, Sore, Malam, Panggung dan Fantasi*. Jakarta: Karya Utama.
- Dior Christian. (1957). *Christian Dior: The Autobiography*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- Edwards, Lydia. (2017). *How to Read a Dress*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Eiseman, Leatrice. (2017). *The Complete Color Harmony (Pantone Edition)*. Rockport: Rockport Publisher Inc.
- Harymawan, R.M.A. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Harymawan, R.M.A. (1993). *Dramaturgi Cetakan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hibbert, Claire, dan Adam Hibbert. (2005). *A History of Fashion and Costume : The Twentieth Century*. New York: Bailey Publishing.
- Kindersley, Dorling. (2012). *Fashion: The Definitive History of Costume and Style*. Amerika Serikat: DK Publishing.
- Kusumadewi, dkk. (2001). *Pengetahuan Tata Kecantikan Rambut*. Gramedia: Jakarta.
- Lombard, Denys. (2014). *Kerajaan Aceh Zaman Sultan Iskandar Muda (1607-1636)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Metha, Aline. (2014). *The True Power of Color*. Yogyakarta: Octopus Publishing House.
- Mitchell, dkk. (1997). *Stepping out: Three Centuries of Shoes*. Sydney: Powerhouse.
- Mohd, Ainon. (2012). *Tesaurus Bahasa Melayu*. Bentong: PTS Publications & Distributors.

- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muliawan, Jasa. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nazir, Moh. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nguyen, Nam H. (2018). *History of Each Country Around The World*. Google Books
- Nunn, Joan. (2000). *Fashion in Costume 1200-2000*. Chicago: New Amsterdam Books.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Paningkiran, Halim. (2013). *Make Up Karakter Untuk Televisi dan Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Poesponegoro, Marwati Djoened, dan Nugroho Notokusanto. (2008). *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pratista, Himawan. (2018). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Smithsonian, dkk. (2013). *History: From The Dawn Of Civilization to the Present Day*. Amerika Serikat: DK Publishing.
- Subagiyo, Sulisty. 2013. *Dasar Artistik 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Surtiretna, Nina. (1993). *Anggun Berjilbab*. Yogyakarta: Al-bayan.
- The Van Nuys News. (1952). *Spring issues a Call to Colors- and a Pretty Look..* California: The Van Nuys.
- Tilaar, Marta. (1995). *Basic Personal Make-up*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tritanti, Asih. (2010). *The Make Over*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyuningtyas, Sri dan Heru Wijaya Santosa. (2011). *Sastra: Teori dan Implementasinya*. Surakarta: Yuna Pustaka
- Waluyo, Herman. 2003. *Drama : Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanandita.

DAFTAR REFRENSI JURNAL

- Mahnke, Frank H. "Keterikatan Warna dengan Emosi Manusia". Jurnal, UK. Essay Film Studies, 1996.
- Wexner, Lois B. "The Degree To Wich Colors (Hues) Are Associated With Mood-Tones". Journal of Applied Psychology Vol. 38(6) 432-435, Perdeuu Lafayette Ind, 1954.
- Zharandont, Patrycia. "Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologi Warna". Jurnal, Universitas Telkom, 2015.

DAFTAR REFRENSI SKRIPSI

- Oktaviani, Elzha Noer. "Komparasi Kostum dan Tata Rias dalam Membangun 3 Dimensi Tokoh-Tokoh Pada Film "Cinderella" Versi Live Action Tahun 2015 dengan Film Versi Animasi Tahun 1950". Skripsi Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2018.
- Putri, Anna Alphilia Claudia. "Fungsi Kostum pada Tokoh Utama Sebagai Perempuan Bugis Dalam Film Athirah". Skripsi Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Surakarta. 2014.