

**KOSTUM DAN TATA RIAS SEBAGAI IDENTIFIKASI KARAKTER
PADA PERUBAHAN STATUS SOSIAL DI FILM ‘*THE HUNGER GAMES:
TRILOGY*’**

SKRIPSI PENGAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana strata I
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh
Shafa Anindya Kusuma
NIM: 1810960032

PROGRAM STUDI S-1 FILM & TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT
SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

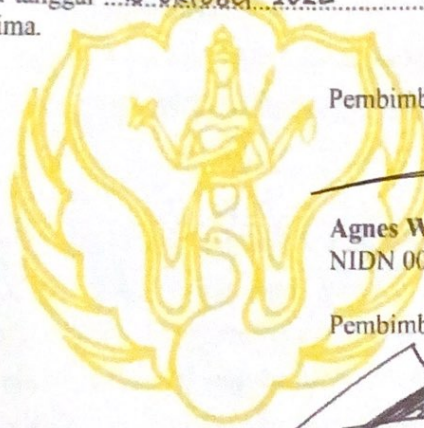
2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

**KOSTUM DAN TATA RIAS SEBAGAI IDENTIFIKASI KARAKTER
PADA PERUBAHAN STATUS SOSIAL DI FILM *THE HUNGER GAMES: TRILOGY***

diajukan oleh **Shafa Anindya Kusuma**, NIM 1810960032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Oktober 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing I/Ketua Penguji

Agnes Widyasmoro, S. Sn., M.A
NIDN 0006057806

Pembimbing II/Anggota Penguji

Nanang Rakhmad Hidayat, S. Sn., M. Sn.
NIDN 001005668

Cognate/Penguji Ahli

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

Ketua Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIDN 0014057902

Ketua Jurusan Televisi

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIDN 0013037405



Shafa Anindya Kusuma, NIM 1810960032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Shafa Anindya Kusuma, M.Sn.
NIDN 0027147702

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shafa Anindya Kusuma

NIM : 1810960032

Judul Skripsi : KOSTUM DAN TATA RIAS SEBAGAI IDENTIFIKASI
KARAKTER PADA PERUBAHAN SOSIAL DI FILM *THE HUNGER GAMES
TRILOGY*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 29 September 2022
Yang Menyatakan,



Shafa Anindya Kusuma
1810960032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shafa Anindya Kusuma

NIM : 1810960032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul KOSTUM DAN TATA RIAS SEBAGAL IDENTIFIKASI KARAKTER PADA PERUBAHAN SOSIAL DI FILM *THE HUNGER GAMES TRILOGY* untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

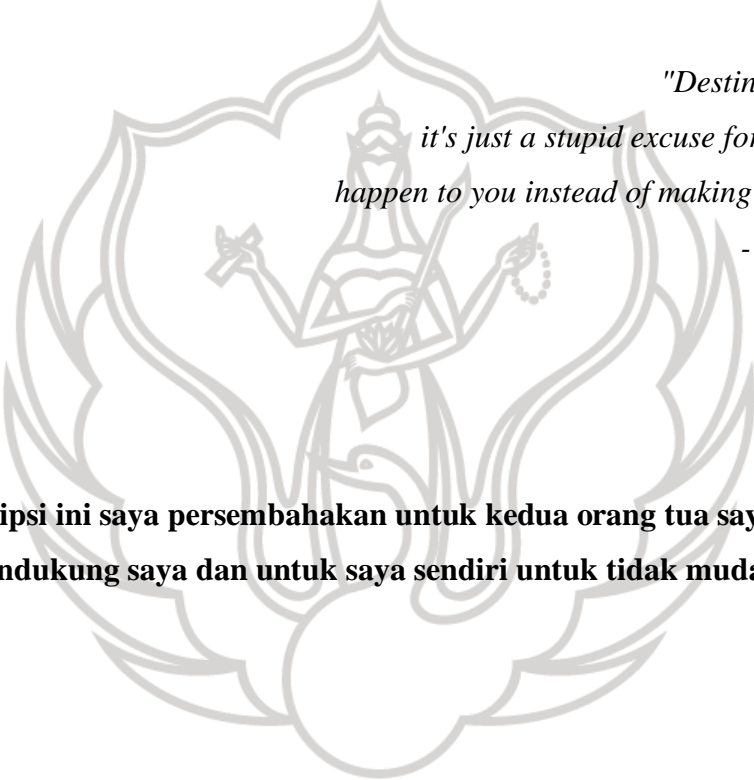
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 29 September 2022

Yang Menyatakan


Shafa Anindya Kusuma
1810960032



MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

*"Destiny is for losers,
it's just a stupid excuse for letting things
happen to you instead of making them happen"*

- Blair Waldorf

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang selalu mendukung saya dan untuk saya sendiri untuk tidak mudah menyerah!

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian seni dengan judul "Kostum dan Tata Rias Sebagai Identifikasi Karakter pada Perubahan Status Sosial di Film *The Hunger Games: Trilogy*"

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat perolehan gelar Sarjana Seni (S.Sn) Program Studi S-1 Film & Televisi Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Skripsi ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan anugrah, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini;
2. Kedua orang tua, Bapak Ekagara dan Ibu Dewi;
3. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A Ketua Jurusan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. Ketua Program Studi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn. Penguji Ahli dalam Ujian Tugas Akhir;
7. Ibu Agnes Widiasmoro, S. Sn., M.A Pembimbing I/Ketua Penguji Ujian Tugas Akhir;
8. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, S. Sn., M. Sn. Pembimbing II/Anggota Penguji;

9. Ananta, Yusi, Samuel Bonardo, Adinda Widya, Akira, Michelle, dan Priska teman-teman yang selalu membantu dan mendukung selama pengerjaan skripsi pengkajian seni;

10. Seluruh staff FSMR.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karenanya, saran dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 31 Oktober 2022



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
D. Tinjauan Pustaka.....	3
E. Metode Penelitian.....	5
BAB II. OBJEK PENELITIAN.....	10
A. <i>Film The Hunger Games: Trilogy</i>	10
B. Status Sosial.....	20
C. Kostum dan Tata Rias.....	22
D. Karakter.....	22
BAB III. LANDASAN TEORI.....	23
A. Tata Rias.....	23

B. Kostum	23
C. Karakter.....	42
D. Status Sosial	44
BAB IV. PEMBAHASAN	45
A. Pemilihan Tokoh dan Tiga Dimensinya	45
B. <i>Shot</i> Kostum dan Tata Rias	50
C. <i>Breakdown</i> Analisis Kostum dan Tata Rias.....	79
D. Analisis Tata Rias dan Kostum sebagai Alat Identifikasi Sosial	82
BAB V. PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	97
DAFTAR REFRENSI	98
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster <i>The Hunger Games</i>	10
Gambar 2.2 Poster <i>Catching Fire</i>	12
Gambar 2.3 Poster <i>Mockingjay Part 1</i>	14
Gambar 2.4 Poster <i>Mockingjay Part 2</i>	15
Gambar 2.5 Profil Juidiana Makovsky	17
Gambar 2.6 Profil Trish Summerville	19
Gambar 3.1 Roda warna	24
Gambar 3.2 <i>Value</i> Warna	25
Gambar 3.3 Roda Intensitas Warna	25
Gambar 3.4. <i>Gibson Girls Dress</i>	26
Gambar 3.5. Costume of Cleopatra	27
Gambar 3.6. <i>Flapper dress</i>	28
Gambar 3.7. Gaun terbuka “ <i>Gone with The Wind</i> ”	28
Gambar 3.8. Kostum pada film <i>It’s a Wonderful Life</i> movie	29
Gambar 3.9. Kostum dalam film <i>Rear Window</i> 1954	30
Gambar 3.10. Kostum film <i>West Side Story</i>	31
Gambar 3.11. Kostum film <i>Taxi Driver</i>	31
Gambar 3.12. Kostum pada film <i>Desperately Seeking Susan</i>	32
Gambar 3.13. Kostum dalam film <i>Clueless</i>	33
Gambar 3.14. Kostum pada film <i>Sex and The City</i>	34
Gambar 3.15. Kostum pada film <i>Twilight Saga</i>	35
Gambar 3.16 Kain Sutra	36
Gambar 3.17 Kain Wol	37
Gambar 3.18 Kain Linen	38
Gambar 3.19 Kain Rayon	39
Gambar 3.20 Kain Nilon	40
Gambar 3.21 Kain Poliester	40
Gambar 3.22 Kulit	41
Gambar 4.1 Potret Katniss Everdeen	45

Gambar 4.2 Potret Peeta Mellark	47
Gambar 4.3 Potret Effie Trinket.....	49
Gambar 4.4 <i>Shot</i> Katniss <i>Reaping day</i>	50
Gambar 4.5 Sketsa Kostum Katniss <i>Reaping day</i>	52
Gambar 4.6 <i>Shot</i> Katniss pada saat wawancara di Capitol.....	53
Gambar 4.7 Sketsa kostum Katniss saat Wawancara di Capitol.....	55
Gambar 4.8 <i>Shot</i> Katniss <i>Victory party</i>	56
Gambar 4.10 <i>Shot</i> Gelang Katniss.....	57
Gambar 4.9 <i>Shot</i> Anting Katniss	57
Gambar 4.11 Sketsa Kostum Katniss pada <i>Victory Party</i>	58
Gambar 4.12 <i>Shot</i> Katniss di Distrik 13	59
Gambar 4.13 Sketsa Katniss Kostum Distrik 13.....	60
Gambar 4.14 <i>Shot</i> Peeta <i>Reaping day</i>	61
Gambar 4.15 Sketsa kostum Peeta pada saat <i>reaping day</i>	62
Gambar 4.16 <i>Shot</i> Peeta Wawancara Capitol	63
Gambar 4.18 <i>Shot</i> Peeta <i>Victory Party</i>	66
Gambar 4.19 Sketsa Peeta Kostum <i>Victory Party</i>	67
Gambar 4.20 <i>Shot</i> Peeta Capitol.....	68
Gambar 4.21 Sketsa Peeta Kostum Capitol	69
Gambar 4.22 <i>Shot</i> Effie <i>Reaping day</i>	70
Gambar 4.22 <i>Shot</i> <i>Headpiece</i> Effie	71
Gambar 4.23 Sketsa Effie <i>Reaping day</i>	72
Gambar 4.24 <i>Shot</i> Effie Capitol	73
Gambar 4.26 <i>Shot</i> <i>Headpiece</i> Effie	73
Gambar 4.25 <i>Shot</i> Gelang Effie	73
Gambar 4.27 Sketsa Effie Kostum Capitol.....	74
Gambar 4.28 <i>Shot</i> Effie <i>Victory Party</i>	75
Gambar 4.30 <i>Shot</i> Sepatu Effie	76
Gambar 4.29 <i>Shot</i> Gelang Effie	76
Gambar 4.31 Sketsa kostum Effie pada <i>Victory Party</i>	76

Gambar 4.32 <i>Shot</i> Effie Distrik 13.....	77
Gambar 4.33 Sketsa Effie Kostum Distrik 13.....	78
Gambar 4.34 Palet Warna Katniss.....	79
Gambar 4.35 Palet warna Peeta.....	80
Gambar 4.36 Palet Warna Effie	81
Gambar 4.37 <i>Shot</i> Tata Rias dan Busana Pemerintah Capitol.....	83
Gambar 4.38 <i>Shot</i> Tata Rias dan Busana Pemerintah Capitol.....	83
Gambar 4.39 Palet Warna Kelas Atas	85
Gambar 4.40 <i>Shot</i> Kostum dan Tata Rias Warga Capitol	85
Gambar 4.41 <i>Shot</i> Kostum dan Tata Rias Warga Capitol	84
Gambar 4.42 <i>Shot</i> Kostum dan Tata Rias Warga Capitol	84
Gambar 4.43 Palet Warna Kelas Bawah	86
Gambar 4.44 <i>Shot</i> Kostum dan Tata Rias Warga Distrik.....	86
Gambar 4.45 <i>Shot</i> Kostum dan Tata Rias Warga Distrik.....	85
Gambar 4.46 <i>Shot</i> Kostum dan Tata Rias Warga Distrik13.....	87
Gambar 4.47 <i>Screenshot</i> Peeta dan Katniss <i>Games</i> ke-74.....	88
Gambar 4.48 <i>Screenshot</i> Katniss <i>Games</i> ke-75.....	88
Gambar 4.49 <i>Screenshot</i> Peeta <i>Games</i> ke-75.....	88
Gambar 4.50 Refrensi Baju tahun 1940.....	90
Gambar 4.51 Refrensi Baju tahun 1940.....	90
Gambar 4.52 Warna Karakter Kelas Bawah.....	91
Gambar 4.53 Katniss sedang berburu di Distrik 12	92
Gambar 4.54 Refrensi Baju tahun 1950.....	93
Gambar 4.55 Refrensi Baju tahun 1950.....	93
Gambar 4.56 Warna Karakter Kelas Atas.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Skema penelitian.....	8
Tabel 2.1. Filmografi dari Juniana Makovsky	17
Tabel 2.2. Filmografi dari Trish Summerville	19
Tabel 4.1 <i>Breakdown</i> Analisis Katniss Everdeen	79
Tabel 4.2 <i>Breakdown</i> Analisis Peeta Mellark	80
Tabel 4.3 <i>Breakdown</i> Analisis Effie Trinket.....	81



ABSTRAK

Karakter merupakan komponen penting di dalam sebuah skenario film. Penulis skenario dan *filmmaker* harus sangat mengenal karakter tersebut sehingga dapat mewujudkan ke dalam visual mewakili karakter tersebut. Impresi pertama terhadap sebuah karakter dapat dilihat melalui penampilannya. Penampilan tersebut dapat menunjukkan apakah karakter tersebut adalah protagonis, antagonis, atau bahkan menunjukkan status peran sang karakter. Di dalam cerita *The Hunger Games* kesenjangan sosial antara warga Capitol dan penduduk distrik-distrik sangat besar dan jelas, salah satu hal yang membantu mengidentifikasi kesenjangan sosial pada film tersebut adalah *make up* dan kostum dari para tokoh.

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian adalah *purposive sampling*. Sampel berupa *shot* dari setiap babak yang menunjukkan perubahan jenis kostum, *make up*, dan status sosial yang dialami oleh para tokoh. Sampel dari *shot* yang dipilih adalah Katniss dan Peeta sebagai tokoh utama dan Effie sebagai tokoh pendukung. Ketiganya memiliki perpindahan status sosial yang berbeda. Teori tata rias yang digunakan adalah tiga golongan *make up* yaitu *Make up Cantik*, *Make up Karakter*, dan *Make up Smink*. Kostum merupakan salah satu komponen untuk mengidentifikasi tokoh, watak, dan peran yang ada pada karakter sebuah cerita. Dalam analisis kostum akan menggunakan teori warna dari Louis Prang, jenis tekstil, dan perkembangan tren *fashion* dari tahun 1910-2010.

Kostum terbukti dapat menyampaikan sosiologi dan perkembangan karakter yang menjadi alat identifikasi status sosial. Tokoh dengan status sosial kelas bawah cenderung tidak menggunakan banyak tata rias dan warna pada wajahnya. Kostum di kelas bawah jauh lebih minimal dibanding kelas atas. Penggunaan tata rias karakter pada status sosial kelas atas menurut teori ada pada teori *make up* cantik dan juga *make up smink*. Kostum yang dikenakan oleh warga kelas atas cenderung memiliki banyak *layer* dan siluet pada bentuk bajunya.

Kata Kunci: Kostum, Tata Rias, Karakter, Status Sosial, *The Hunger Games*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karakter pada film adalah salah satu komponen penting di dalam sebuah skenario. Penulis skenario atau *filmmaker* harus sangat mengenal karakter yang dimiliki. Penulis skenario dan *filmmaker* juga harus mengerti cara mendramatisir karakter, hal ini dapat dicapai jika *filmmaker* menempatkan diri di posisi karakter dan melihat melalui sudut pandang peran yang bersangkutan sehingga dapat memperkuat konflik dan *point of interest* yang ada dalam cerita begitupun penyelesaian dari masalah yang ada (Field, 1992).

Pengenalan karakter dalam sebuah film biasanya terpampang jelas dalam visual. Impresi pertama sebuah film dapat dilihat melalui penampilan sang karakter baik berupa peran protagonis atau antagonis dan bahkan menunjukkan status peran sang karakter tersebut. Film trilogi *The Hunger Games* adalah film fiksi yang menceritakan tentang 12 distrik yang berpusat di Capitol. Film ini diangkat dari novel trilogi dengan judul yang sama. *The Hunger Games* bercerita tentang 12 distrik yang berada di bawah Capitol, yang memiliki aturan bahwa setiap tahun setiap distrik harus mengirimkan dua remaja, satu perempuan dan satu laki-laki yang akan bertarung melawan satu sama lain dan menyisakan satu pemenang. Tujuan dari Capitol dengan adanya *The Hunger Games* adalah untuk mencegah pemberontakan pada 12 distrik terhadap Capitol. Cara ini dianggap tidak manusiawi sehingga terjadi propaganda revolusi yang mengarah kepada pemberontakan yang dipancing oleh tokoh utama di dalam film ini, yaitu Katniss Everdeen, dengan memanipulasi aturan *games*. Kepemimpinan Capitol perlahan-lahan runtuh dan peperangan politik pun bermunculan.

Cerita *The Hunger Games* kesenjangan sosial antara warga Capitol dan penduduk distrik-distrik sangat besar dan jelas. Salah satu hal yang membantu mengidentifikasi kesenjangan sosial pada film tersebut adalah *make up* dan kostum dari para tokoh. Topik penelitian ini menarik karena film ini memiliki topik dengan isu sosial yang dibuat menjadi sebuah kiasan yang bergenre *science*

fiction, sehingga penonton dapat melihat permasalahan yang sebenarnya terjadi di dunia nyata. Penceritaan dalam film ini disampaikan secara unik dengan representasi masalah-masalah yang familier, namun dikemas sedemikian rupa dan dapat dilihat dari sisi imajiner yang sudut pandangnya dapat dijabarkan oleh para penontonnya masing-masing.

Penggunaan *make up* dan kostum sebagai sebuah identifikasi karakter masih menjadi suatu hal yang relevan. Karena belum banyak penelitian yang membahas tentang kedua korelasi tersebut. Data yang akan diambil mudah ditemui, karena objek dari penelitian yang berupa film *The Hunger Games: Trilogy* dapat diakses dan diunduh pada *website* dan *platform streaming* yang legal. Teori dan acuan untuk penelitian ini mudah didapat melalui jurnal, buku, dan artikel yang ada secara luring maupun daring. Film ini sempat banyak diperbincangkan pada tahun rilisnya, dari kostum-kostumnya yang mencolok dan memiliki ciri khas tersendiri. Film ini diadaptasi dari buku dengan judul yang sama dan menjadi salah satu buku terlaris, dan aktor-aktor pemerannya yang memang sudah memiliki nama dan prestasi.

Salah satu hal yang menarik perhatian di dalam film *The Hunger Games* selain ceritanya adalah kostum dan tata riasnya. Atmosfer yang mencekam dan serius, warna-warna yang mencolok dan menyala muncul pada kostum dan tata rias, serta bentuk dan komposisi yang tidak biasa. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat membuktikan bahwa kostum dan tata rias berperan besar dalam menyampaikan sosiologi karakter yang ada pada film dan dapat menjadi sebuah acuan untuk memperlihatkan perkembangan ataupun perubahan tokoh pada sifat maupun aspek sosiologinya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apa saja elemen yang muncul pada setiap kelas sosialnya?

2. Mengapa elemen pada setiap *make up* dan kostum muncul dan menjadi alat identifikasi perubahan status sosial pada realitas film ‘*The Hunger Games*’?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuktikan bahwa kostum dan *make up* berperan dalam menyampaikan sosiologi karakter yang ada pada film.
2. Membuktikan bahwa perubahan kostum dan *make up* dapat menjadi alat untuk menunjukkan perubahan atau perkembangan sosiologi karakter yang ada pada film.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Akademis

Dapat menjadi referensi, memperluas wawasan ilmu di bidang kostum dan tata rias bagi pembuatan film serta membantu mengidentifikasi karakter pada cerita. Hal ini diperlukan karena komponen *make up* dan kostum adalah salah satu hal penting bagi pembangunan karakter pada sebuah cerita.

2. Praktis

Dapat menjadi referensi bacaan bagi penggemar film dan *filmmaker* yang bekerja di bagian kostum dan *make up*.

D. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian yang dijadikan acuan untuk menunjang penelitian ini yaitu ditulis oleh Oktaviani (2018), Nursafa’ati (2016), Sugihartono dan Sintowoko (2014). Oktaviani (2018) melakukan penelitian yang 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’. Dalam penelitian ini, Oktaviani melakukan komparasi

make up dan kostum antara film *live action* dan versi kartunnya dalam membangun 3D tokoh. Meskipun analisis yang dilakukan oleh Oktaviani adalah komparasi, namun topik besar yang diambil memiliki kesamaan pada subject yang ingin diteliti yaitu pembangunan karakter, *make up*, dan kostum, dengan beberapa teori yang digunakan masih bersangkutan. Berbeda dengan penelitian mengenai film *The Hunger Games* ini, selain objek yang berbeda, penelitian ini tidak melakukan komparasi, namun merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menjabarkan fungsi kostum dan *make up* yang digunakan sebagai sebuah identifikasi sosial yang ada pada realitas film ini.

Nursafa'ati (2016) dari Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro menulis tentang "Representasi Kelompok Sosial pada Film *Fast and Furious 7*". Dalam penelitian tersebut, Nursafa'ati mengambil teori yang sama yaitu membahas tentang kelompok sosial dan mengidentifikasikan karakter dengan status sosial yang ada pada realitas film. Berdasarkan penelitian Nursafa'ati dapat diambil beberapa teori yang bersangkutan dengan identifikasi kelompok sosial yang menunjang penelitian ini. Namun demikian, terdapat perbedaan dengan penelitian oleh Nursafa'ati karena identifikasi status sosial pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan komponen visual yang terlihat yaitu *make up* dan kostumnya.

"Kostum Dalam Membangun Karakter Tokoh pada Film Soekarno" ditulis oleh Sugihartono dan Sintowoko, yaitu dosen dan mahasiswa Prodi S1 Televisi dan Film FSRD Institut Seni Indonesia Surakarta. Penelitian oleh Sugihartono dan Sintowoko ini lebih membahas mengenai kostum pada pembangunan tokoh, sehingga teori yang digunakan banyak memiliki kesamaan dengan penelitian mengenai film *The Hunger Games* yang dilakukan dan hipotesis yang mirip karena kostum merupakan komponen yang penting bagi pembangunan sebuah karakter. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah keunikan penggunaan kostumnya, karena dalam penelitian ini bukan hanya pembangunan karakter tetapi kostum memiliki peran spesifik terhadap

identifikasi komponen pembangunan sosiologi karakter yaitu status sosial yang ada pada realitas film *'The Hunger Games'*.

Penelitian ini meneliti perubahan status sosial karakter yang diidentifikasi melalui kostum dan tata rias. Penelitian yang sudah dilakukan belum ada yang meneliti tentang perubahan sosiologi karakter melalui kostum dan tata rias. Demikian tinjauan dari beberapa sumber yang digunakan sebagai acuan penelitian seni, dan tinjauan yang dilakukan sudah memiliki perbandingan antara perbedaan dan persamaan variabel dari penelitian ini.

E. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian



Judul Film	: <i>The Hunger Games</i>
Tahun	: 2012
Genre	: <i>Science fiction</i>
Sutradara	: Gary Ross
Penulis Naskah	: Suzanne Collins
Judul Film	: <i>The Hunger Games: Catching Fire</i>
Tahun	: 2013
Genre	: <i>Science fiction</i>
Sutradara	: Francis Lawrance
Penulis Naskah	: Suzanne Collins
Judul Film	: <i>The Hunger Games: Mockingjay Part 1</i>
Tahun	: 2014
Genre	: <i>Science fiction</i>
Sutradara	: Francis Lawrance

Penulis Naskah	: Suzanne Collins
Judul Film	: <i>The Hunger Games: Mockingjay Part 2</i>
Tahun	: 2015
Genre	: <i>Science fiction</i>
Sutradara	: Francis Lawrance
Penulis Naskah	: Suzanne Collins

Film trilogi *The Hunger Games* adalah film fiksi yang menceritakan tentang 12 distrik yang berpusat pada Capitol yang memiliki order untuk mengantisipasi pemberontakan, dengan cara pada setiap distriknya mengirimkan dua remaja, satu perempuan dan satu laki-laki yang akan bertarung melawan satu sama lain yang pada akhirnya menyisakan satu pemenang setiap tahunnya. Tujuan dari order Capitol pada *The Hunger Games* adalah untuk mencegah pemberontakan yang akan terjadi pada 12 distrik terhadap Capitol. Cara ini dianggap tidak manusiawi, sehingga di situ terjadi propaganda revolusi yang mengarah kepada pemberontakan yang dipancing oleh tokoh utama di dalam film ini, yaitu Katniss Everdeen, dengan cara memanipulasi aturan *games* terhadap para pesertanya. Kepemimpinan Capitol perlahan-lahan runtuh dan peperangan politik pun bermunculan.

Teknik dari pemilihan sampel yang digunakan untuk penelitian ini berupa *shot* dari setiap babak atau periode waktu yang meliputi perubahan jenis kostum, *make up*, dan status sosial yang dialami oleh para tokoh pada cerita dari film ini yaitu:

- Beberapa *shot* dari 2 tokoh utama (Katniss Everdeen dan Peeta Melark) yang mengalami kenaikan status sosial pada setiap periode atau babak.
- Beberapa *shot* dari Effie Trinket yang berperan sebagai karakter pendukung namun sangat penting dalam cerita yang mengalami penurunan status sosial pada setiap periode atau babak.

Dengan menggunakan sampel tersebut dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi identifikasi yang akurat dan representasi yang sesuai.

2. Teknik Pengambilan Data

a. Dokumentasi

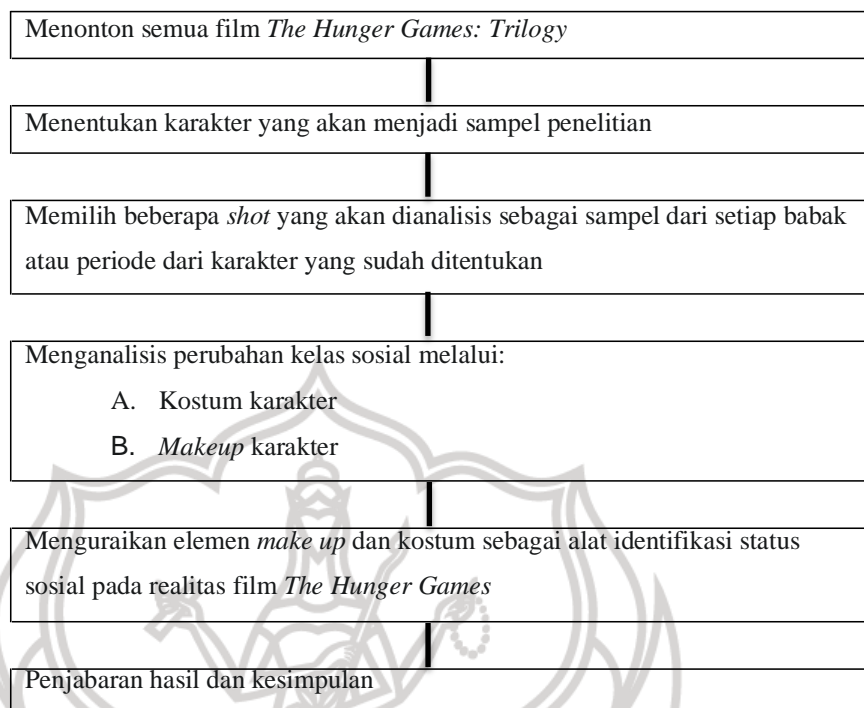
Keempat film *The Hunger Games: Trilogy* diunduh dan ditonton secara seksama. Dari informasi yang di dapat akan dipilih beberapa shot yang dapat mewakili objek yang akan diobservasi. Dokumentasi data diobservasi menggunakan *purposive sampling* untuk menentukan sampel mana yang akan diambil dengan pertimbangan tertentu (sugiyono, 2018: 85).

b. Observasi

Sesuai dengan judul dari proposal tugas akhir ini, pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan berdasarkan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengamati sekitar dan objek-objek yang memenuhi kualifikasi representasi dari topik penelitian yang ada di film *The Hunger Games: Trilogy*.

3. Skema Penelitian

Tabel 1.1. Skema penelitian



4. Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode kualitatif dengan dasar ilmu pembangunan karakter pada film dan dasar-dasar teori tentang *make up* dan kostum yang ada pada referensi-referensi yang sudah ada. Data yang digunakan adalah *shot* dari *purposive sampling* yang dipilih berdasarkan kostum dan tata rias yang digunakan pada setiap status sosial oleh 3 karakter yang sudah dipilih. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan aspek tertentu kata Sugiyono (2016: 85)

Menurut I Made Winartha (2006:155), teknik analisis data kualitatif deskriptif adalah metode untuk menganalisis suatu objek yang akan digambarkan atau dijabarkan dengan hasil pengamatan yang ada. Oleh karena

itu, dalam hal ini tidak ada acuan yang konkrit sehingga peneliti dapat menggunakan metode yang cocok dengan objek penelitian.

Kriteria pemilihan *shot* adalah adanya visual kostum dan tata rias dari 3 pemeran utama pada setiap perpindahan kelas sosial bagi karakter. Beberapa *shot* yang sudah terpilih akan dijabarkan hal-hal terkait kostum dan tata rias yang digunakan dengan aspek landasan teori kostum, tata rias, dan warna, serta akan dikaitkan dengan alasan penggunaan aspek tersebut ke dalam status sosial. Setelah data terkumpul akan diberikan kesimpulan sesuai rumusan masalah dan pembuktiannya.

