

**ANALISIS KOSTUM TOKOH BADRUN SEBAGAI PENGGERAK
CERITA PADA *FILM BADRUN & LOUNDRI* (2023)**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat sarjana strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Abdul Rahman
NIM 1810896032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

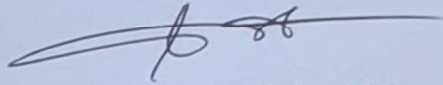
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

ANALISIS KOSTUM TOKOH BADRUN SEBAGAI PENGGERAK CERITA PADA FILM BADRUN & LOUNDRY (2023)

diajukan oleh **Abdul Rahman**, NIM 1810896032, 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 Juni 2025** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



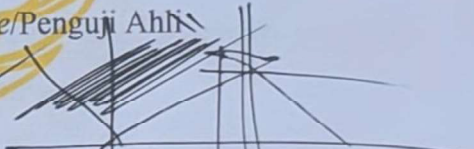
Agnes Widyasmoro, S.Sn, M.A.
NIDN 0006057806

Pembimbing II/Anggota Penguji



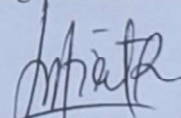
Endah Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0005078205

Cognate/Penguji Ahli



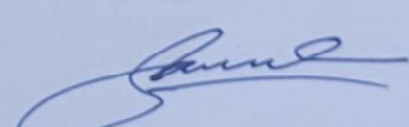
Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn, M.Sn.
NIDN 0010056608

Koordinator Program Studi Film Dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rosli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdul Rahman

NIM : 1810896032

Judul Skripsi : Analisis Kostum Tokoh Badrun Sebagai Penggerak Cerita Pada
Film *Badrun & Loundri* (2023)

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 : 21 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Abdul Rahman
1810896032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdul Rahman

NIM : 1810896032

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 Analisis Kostum Tokoh Badrun Sebagai Penggerak Cerita Pada Film *Badrun & Loundri* (2023) 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 : 21 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Abdul Rahman
1810896032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almarhum Bapak H. Abdul Rahim, yang selalu menjadi orang terdepan yang terus mendukung saya hingga ujung usia.

Ibu Siti Nurul Hidayah, yang do'anya tak pernah putus di tengah kerasnya kehidupan hanya untuk kebaikan hidup saya.

Muhammad As'ad, Muhammad Rayhan Ansyori dan Hana Nur Syifa. Tiga adik saya yang selalu menjadi alasan dan motivasi untuk selalu kembali kepada prinsip "*Haram Manyarah, Waja Sampai Kaputing*" disetiap proses hidup.

Terima kasih untuk cinta kalian yang luar biasa hingga saya mampu berdiri dan menyelesaikan perjalanan yang panjang ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi pengkajian seni dengan judul “Analisis Kostum Tokoh Badrun Sebagai Penggerak Cerita Pada Film Badrun & Loundri (2023)” sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 di Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini tidak dapat selesai tanpa bantuan banyak pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan anugerah, hidayah dan karunia-Nya sehingga mampu mengerjakan skripsi ini.
2. Ibu Siti Nurul Hidayah dan Almarhum Bapak H. Abdul Rahim selaku orang tua yang selalu memberi dukungan dan do’a.
3. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., selaku Dosen Wali selama menjalani masa studi kuliah.
6. Ibu Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan membantu proses penelitian ini hingga selesai.

7. Ibu Endah Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membantu proses penelitian ini hingga selesai.
8. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli yang telah bersedia meluangkan waktu serta memberi saran dan masukan yang sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Seluruh Dosen dan Staff yang bertugas di Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
10. Bapak Ahmad Zulfiannur, S.Kom., selaku Guru, mentor dan sekaligus teman berproses yang selalu memberi dukungan hingga saat ini.
11. Said Khaidir, Achmad Rizaldi, Muhammad Fadli, M. Shohih Abror, Muhammad Fitri, Djafar S. Ritonga dan Ifroriza selaku sahabat dan rekan seperjuangan selama lebih dari satu dekade sejak menempuh pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Model Darussalam Martapura.
12. Nurul Aqilah selaku sahabat daring yang turut serta memberikan dukungan untuk terus berusaha melalui proses ini.
13. Teman-teman Forum Sineas Banua yang telah memberikan fasilitas dan ruang untuk berproses untuk kemajuan sinema banua.
14. Teman-teman mahasiswa/i prodi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Angkatan 2018 yang telah menjadi teman seperjuangan selama menempuh masa studi perkuliahan ini.

15. Teman-teman pengurus Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Lambung Mangkurat Yogyakarta yang telah memfasilitasi tempat dan ruang untuk berproses selama masa akhir studi.
16. Madam Zee dan Mr. Paulus, selaku *Founder* dan Direktur Symphony Training Center yang telah memberikan kesempatan bekerja dan ruang untuk menyelesaikan penelitian ini.

Dengan segala kerendahan hati menyadari bahwa skripsi pengkajian seni ini masih jauh dari kriteria penelitian yang sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi pengkajian seni ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca serta peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 21 Juni 2025

Penulis,


Abdul Rahman

NIM: 1810896032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II LANDASAN PENGKAJIAN.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Tinjauan Pustaka	15
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Objek Penelitian.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	37
C. Analisis Data	40
D. Skema Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	114
KEPUSTAKAAN	116
A. Daftar Pustaka.....	116

B. Jurnal.....	116
C. Pustaka Laman	117

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Poster Film Badurn & Loundri	19
Gambar 2: Arswendy Bening Swara sebagai Badrun	23
Gambar 3: Shenina Cinnamon sebagai Aisyah	24
Gambar 4: Erick Estrada sebagai Abduh	25
Gambar 5: Elma Istiana sebagai Fatimah	26
Gambar 6: Arsyad Indradi sebagai Pak Ali	26
Gambar 7: Ahmad Yamani sebagai Kernet Kapal	27
Gambar 8: Yulian Manan sebagai Zainun Ahmadi	28
Gambar 9: Irwan Budiman sebagai Kepala Desa	28
Gambar 10: Skema Penelitian	42
Gambar 11: Kostum Badrun sebagai orang biasa	46
Gambar 12: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	46
Gambar 13: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	47
Gambar 14: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	47
Gambar 15: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	48
Gambar 16: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	49
Gambar 17: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	49
Gambar 18: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	50
Gambar 19: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	50
Gambar 20: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	51
Gambar 21: Kostum Badrun sebagai Tuan Guru	51
Gambar 22: Kostum Badrun sebagai Polisi	52

Gambar 23: Kaos kusut dan celana batik.....	62
Gambar 24: Adegan Badrun dan tas <i>laundry</i> pada <i>scene</i> 1	63
Gambar 25: Adegan Badrun pada <i>scene</i> 12, 54 dan 57	64
Gambar 26: Adegan interogasi Badrun pada <i>scene</i> 61	64
Gambar 27: Jubah kuning, sorban dan peci putih	65
Gambar 28: Jubah putih, sorban dan peci putih.....	65
Gambar 29: Jubah coklat, peci dan sorban.....	66
Gambar 30: Baju koko ungu dan sarung.....	67
Gambar 31: Baju koko putih dan sarung.....	67
Gambar 32: Kemeja dan sarung.....	69
Gambar 33: Polo <i>mocca</i> dan sarung.....	70
Gambar 34: Polo abu-abu dan sarung.....	70
Gambar 35: Kaos dan peci.....	71
Gambar 36: Kaos dan peci.....	71
Gambar 37: PDL Polisi.....	73
Gambar 38: Adegan Badrun dan tas <i>laundry</i> pada <i>scene</i> 1	77
Gambar 39: Badrun dianggap Tuan guru pada <i>scene</i> 2	78
Gambar 40: Adegan Badrun di kapal pada <i>scene</i> 3	78
Gambar 41: Adegan Badrun tiba ke desa pada <i>scene</i> 4	79
Gambar 42: Adegan warga menyalami Badrun pada <i>scene</i> 5.....	79
Gambar 43: Badrun melihat kondisi desa	79
Gambar 44: Reaksi berbeda Fatimah dan Pak Ali terhadap Badrun.....	80
Gambar 45: Adegan guru SD minta bantuan pada <i>scene</i> 10.....	80

Gambar 46: Badrun membagikan pensil pada <i>scene</i> 11	81
Gambar 47: Badrun baju koko ungu pada <i>scene</i> 13 dan 14.....	81
Gambar 48: Adegan Badrun angkat jemuran pada <i>scene</i> 12	82
Gambar 49: Adegan penyerangan peserta pada <i>scene</i> 15	82
Gambar 50: Adegan Badrun bersantai pada <i>scene</i> 16.....	82
Gambar 51: Adegan Badrun mendapat rumah pada <i>scene</i> 18	89
Gambar 52: Adegan Badrun melepas peci pada <i>scene</i> 18 dan 19.....	89
Gambar 53: Adegan Abduh menaruh tas laundry pada <i>scene</i> 21	90
Gambar 54: Adegan mendapat seragam dinas pada <i>scene</i> 22.....	90
Gambar 55: Adegan Badrun melayani warga pada <i>scene</i> 23.....	91
Gambar 56: Adegan Badrun menjadi imam pada <i>scene</i> 24	91
Gambar 57: Adegan Pak Zainun berterimakasih kepada Badrun pada <i>scene</i> 25..	91
Gambar 58: Adegan Aisyah memimpin senam pada <i>scene</i> 26.....	92
Gambar 59: Adegan Badrun membantu Pak Kades pada <i>scene</i> 27 dan 28	92
Gambar 60: Adegan Badrun bersama Pak Kades pada <i>scene</i> 31, 32, 33, 34 dan 35	93
Gambar 61: Adegan pelaku perusakan baliho diceburkan pada <i>scene</i> 38	93
Gambar 62: Adegan Badrun tidak tenang pada <i>scene</i> 30 dan 39.....	94
Gambar 63: Adegan Badrun berbicara dengan Abduh pada <i>scene</i> 40 & Fatimah marah kepada Abduh pada <i>scene</i> 41	97
Gambar 64: Adegan Badrun mendapatkan seragam Polisi pada <i>scene</i> 42	97
Gambar 65: Rangkaian adegan patroli pada <i>scene</i> 43, 44, 45 dan 48.....	98
Gambar 66: Badrun menari di belakang Abduh pada <i>scene</i> 46.....	98

Gambar 67: Aisyah diam-diam mengantar makanan pada <i>scene</i> 47	99
Gambar 68: Adegan Badrun berbicara dengan Abduh pada <i>scene</i> 50.....	99
Gambar 69: Adegan Badrun berbaur bersama warga pada <i>scene</i> 52.....	101
Gambar 70: Adegan Pak Zainun menawarkan perjodohan untuk Badrun pada <i>scene</i> 53	101
Gambar 71: Penampilan Badrun sebagai orang biasa pada <i>scene</i> 54 dan sebagai Tuan Guru pada <i>scene</i> 55.....	102
Gambar 72: Adegan Badrun mengajak Aisyah tinggal bersama pada <i>scene</i> 56.	102
Gambar 73: Adegan Badrun terbangun pada <i>scene</i> 57	104
Gambar 74: Adegan Badrun ditangkap pada <i>scene</i> 58	104
Gambar 75: Adegan Fatimah bersedih pada <i>scene</i> 59 dan Pak Ali bunuh diri pada <i>scene</i> 60.....	105
Gambar 76: Adegan interogasi Badrun pada <i>scene</i> 61	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kerabat kerja produksi film Badrun & Loundri	20
Tabel 2: Data 3 dimensi karakter tokoh Badrun sebagai orang biasa	44
Tabel 3: Data 3 dimensi karakter tokoh Badrun sebagai Tuan Guru	44
Tabel 4: Data 3 dimensi karakter tokoh Badrun sebagai Polisi	45
Tabel 5: Data segmentasi plot film Badrun & Loundri.....	53
Tabel 6: Data identifikasi <i>Scene-scene</i> yang menampilkan Tokoh Badrun.....	59
Tabel 7: Data segmentasi plot pada scene 1 - 16	74
Tabel 8: Data segmentasi plot pada scene 18 - 39	84
Tabel 9: Data segmentasi plot pada <i>scene</i> 40 - 50	95
Tabel 10: Data segmentasi plot pada <i>scene</i> 52 - 56	100
Tabel 11: Data segmentasi plot pada <i>scene</i> 57 - 61	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Poster Tugas Akhir	1
Lampiran 2: <i>Form</i> I-VII.....	2
Lampiran 3: Dokumentasi Sidang Tugas Akhir 10 Juni 2025	11
Lampiran 4: Poster dan Undangan Seminar	12
Lampiran 5: <i>Flyer</i> Acara.....	16
Lampiran 6: <i>Rundown</i> Acara	17
Lampiran 7: Buku Tamu Acara	18
Lampiran 8: Dokumentasi Seminar AUVI 16 Juni 2025.....	19
Lampiran 9: Notulensi Seminar AUVI 16 Juni 2025	20
Lampiran 10: Surat Keterangan Telah Seminar	21
Lampiran 11: <i>Screenshot</i> Publikasi Galeri Pandeng	22
Lampiran 12: <i>screenshot</i> Publikasi Seminar di Media Sosial	22

ABSTRAK

Film *Badrun & Loundri* merupakan salah satu karya Garin Nugroho yang mengangkat isu sosial-politik dengan pendekatan kritik terhadap agama dan kekuasaan. Daya tarik film ini terletak pada penggunaan kostum tokoh utamanya, Badrun, yang tampil mencolok dan bervariasi. Kostum dalam film tidak hanya berfungsi sebagai penanda identitas karakter, tetapi juga memiliki peran sebagai penggerak cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis kostum yang dikenakan oleh tokoh utama dan menganalisis bagaimana kostum tersebut memengaruhi pergerakan cerita dalam film.

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan fokus pada adegan-adegan yang menampilkan tokoh Badrun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan observasi langsung terhadap film. Data dianalisis menggunakan teori kostum serta plot dari David Bordwell dan Kristin Thompson, teori kostum sebagai penggerak cerita dari Himawan Pratista, teori tiga dimensi karakter dari Egri Lajos, kategori kostum dari RMA. Harymawan, teori warna dari Sadjiman Ebdy Sanyoto, serta teori atribusi dari Fritz Heider.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 12 variasi kostum yang dikenakan oleh tokoh Badrun sepanjang film. Variasi kostum tersebut diklasifikasikan ke dalam tiga tipe utama, yaitu kostum orang biasa, kostum Tuan Guru, dan kostum Polisi. Melalui pembagian segmentasi plot ke dalam lima bagian utama, ditemukan bahwa kostum yang dikenakan Badrun memiliki peran aktif dalam mendorong perkembangan cerita film secara keseluruhan.

Kata Kunci: Kostum, Penggerak Cerita, Segmentasi Plot

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu cabang karya seni yang menjadi media komunikasi melalui serangkaian sajian visual dengan narasi yang dihadirkan kepada penonton. Sehingga film tidak hanya sekedar tontonan hiburan semata, tetapi juga sebagai sajian yang informatif. Hal tersebut terjadi karena film memiliki unsur pembentuk yang saling berinteraksi yakni, sinematik dan naratif. Dalam buku Memahami Film Edisi Kedua disebutkan bahwa “Dua unsur pembentuk film saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri” (Pratista, 2018:23).

Dalam unsur sinematik terdapat *mise-en-scene* yang terdiri dari empat unsur utama, diantaranya adalah *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya. Empat unsur tersebut menjadi kontribusi pendukung naratif, sehingga mampu membangun dan menghidupkan cerita dalam film. Oleh karena itu dalam sebuah film penonton akan menemukan dan mengidentifikasi apa yang dilihat berhubungan dalam cerita yang sedang mereka tonton.

Dalam suatu cerita tentunya mengandung unsur naratif. Menurut Pratista (2018:63), naratif adalah sebuah rangkaian peristiwa yang saling berhubungan dan terikat oleh aturan logika sebab-akibat. Sebab cerita tidak bisa begitu saja terjadi tanpa alasan atau sebab yang jelas. Begitu juga

dengan yang dialami suatu tokoh dalam cerita. Sebagai pelaku dalam cerita, seorang tokoh melakukan aksi dengan motif berdasarkan faktor luar dan dalam yang dirinya dapatkan. Setiap tindakan yang dilakukan tentu akan memicu atau menghasilkan peristiwa baru, baik yang disengaja maupun tidak. Menurut Pratista (2018:64) Segala aksi yang dilakukan dalam pengadeganan film akan memotivasi terjadinya sebuah peristiwa, begitu pun seterusnya akan terus terjadi rangkaian peristiwa. Hal tersebut membentuk sebuah pola pengembangan naratif. Secara konvensional pola tersebut dibagi menjadi tiga tahap, yakni pendahuluan, pertengahan, dan penutup. Pola tersebut berjalan secara linier mengikuti rangkaian peristiwa secara urut.

Kostum memiliki peran sebagai identitas karakter pada suatu tokoh dalam film. Seringkali dalam film terdapat tokoh-tokoh yang memiliki kostum yang melekat dengan karakternya, salah satu contoh seperti tokoh Wednesday Addams dalam *franchise Addams Family* yang konsisten menggunakan kostum bernuansa gelap bergaya gotik. Kostum tersebut berhubungan dengan karakter Wednesday Addams yang berkepribadian menyeramkan dan dingin, membuat dirinya berbeda dengan remaja pada umumnya. Penggunaan kostum tersebut terus digunakan dalam berbagai adaptasi, salah satunya dalam serial *Wednesday* (2022) yang diperankan oleh Jenna Ortega sebagai Wednesday Adams. Sehingga kostum juga memiliki peranan lain terhadap karakter suatu tokoh yang tidak hanya

sekedar penampilan dan kepribadian, tetapi juga mempengaruhi sosial dengan tokoh lain.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Illham Sulystio pada tahun 2021 dengan judul “Analisis Kostum Tokoh Utama Untuk Memperkuat Karakter 3 Dimensi Di Film *Imperfect The Series 2021*” membahas mengenai kostum dapat memperkuat karakter 3 dimensi tokoh utama dalam film *Imperfect The Series*. Terdapat 4 tokoh utama yang memiliki ciri khas masing-masing dengan pemakaian kostum yang menyesuaikan dimensi fisiologi, sosiologi dan psikologi tokoh. Serta peran warna dalam kostum juga memiliki peranan pendukung untuk dimensi psikologi tokoh. Dalam menganalisis kostum terdapat 5 golongan bagian kostum, yakni: Pakaian dasar, pakaian tubuh, pakaian kepala, pakaian kaki dan aksesoris. Serta unsur-unsur pendukung lainnya seperti motif, jenis, warna dan ukuran.

Dalam film *Iron Man 3* (2013), kostum memiliki peranan penting sebagai motif penggerak cerita. Tony Stark yang diperankan oleh Robert Downey Jr. membuat banyak varian *iron suit* dengan nama *Iron Legion* untuk mengatasi rasa traumanya pasca film *The Avenger* (2012). Tony juga mengimplan sensor di tubuhnya agar bisa mengenakan *iron suit* di mana saja tanpa harus membawa satu set kostum tersebut. Pada babak akhir kostum *Iron Legion* menjadi penyelamat Tony dalam mengalahkan Killian (Guy Pearce) yang sangat sulit dilawan jika hanya mengandalkan satu kostum.

Film *Badrun & Loundri* merupakan salah satu film kritik sosial karya Garin Nugroho yang mengangkat isu politik dan agama. Menceritakan seorang pria tua dengan pakaian lusuh bernama Badrun, diperankan oleh Arswendy Bening Swara yang sedang berteduh di depan *laundry* yang bertuliskan Loundri Mama Eros. Badrun yang dititipkan sekantong tas berisi pakaian kotor oleh seorang pelanggan *laundry* yang tak dia kenal. Karena kedinginan Badrun pun mengambil sebuah pakaian jubah pria dari tas tersebut dengan niat hanya untuk menutupi badannya yang kedinginan. Badrun yang terbangun di sebuah dermaga dengan pakaian serupa dihampiri oleh Kernet kapal yang mengira Badrun sebagai sosok Tuan Guru. Bukannya meluruskan kesalahpahaman Kernet kapal tersebut. Badrun justru berbohong dengan mengaku baru pulang dari tanah suci Mekkah. Kesalahpahaman tersebut membawa Badrun ke sebuah pemukiman warga pesisir sungai Martapura yang turut menyambutnya sebagai Tuan Guru. Seiring berjalannya cerita, Badrun terus-menerus menerima berbagai macam pakaian dari tas *laundry* tanpa sepengetahuannya dari siapa, hingga mengarahkannya ke berbagai perspektif cerita dan konflik kehidupan yang dia temui dengan latar waktu kampanye Pilkada 2023. Hingga akhirnya terungkap bahwa semua rangkaian peristiwa yang Badrun alami sudah dirancang oleh sekelompok orang dari balik layar, menginginkan Badrun menjadi kambing hitam di tengah isu politik yang sedang memanas.

Kostum yang dikenakan oleh tokoh Badrun dalam film *Badrun & Loundri* menjadi salah satu detail yang mencolok dan menarik untuk dianalisis. Karena sepanjang film, tokoh Badrun mengenakan berbagai pakaian yang didapat dari tas *laundry*, tidak hanya mengubah penampilan saja namun dapat mengubah identitasnya. Salah satu identitas yang digunakan adalah sebagai seorang Tuan Guru. Kalimantan Selatan dikenal dengan masyarakat suku Banjar yang kental dengan agama mayoritasnya, yakni Islam. Sejak dulu masyarakat Banjar memiliki tradisi menghormati seorang guru dan tokoh agama, sehingga pemilihan latar cerita di Kalimantan Selatan sesuai untuk mengangkat salah satu topik tentang keagamaan melalui kostum yang digunakan tokoh Badrun.

Berdasarkan hal tersebut menimbulkan sebuah pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana peran kostum tokoh Badrun terhadap perkembangan naratif film *Badrun & Loundri*. Serta penggunaan kostum sebagai penggerak cerita film menjadi suatu hal yang relevan. Karena belum ada penelitian yang membahas hal topik serupa. Data yang akan diambil mudah ditemui, karena objek penelitian yang berupa film *Badrun & Loundri* dapat diakses melalui *platform streaming* yang resmi. Teori dan bahan rujukan untuk kebutuhan penelitian ini masih bisa didapatkan melalui artikel jurnal, buku dan artikel laman yang bisa dijumpai dalam bentuk media fisik maupun media daring. Film *Badrun & Loundri* yang mengambil latar di Kalimantan Selatan menjadi pendukung dalam memudahkan

pendekatan riset penelitian, karena memiliki keterikatan langsung dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat di Kalimantan Selatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Apa saja kostum yang digunakan oleh tokoh Badrun dalam film *Badrun & Loundri*?
2. Bagaimana kostum tokoh Badrun mempengaruhi pergerakan cerita dalam film *Badrun & Loundri*?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kostum yang digunakan oleh tokoh Badrun dalam film *Badrun & Loundri*.
2. Mengetahui bagaimana kostum Badrun mempengaruhi pergerakan cerita dalam film *Badrun & Loundri*.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan kostum sebagai penggerak cerita dalam film. Hal ini diperlukan karena elemen kostum menjadi salah satu hal yang penting untuk kebutuhan naratif film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis dan sebagai bahan referensi bagi para pembuat film dalam menggali dan memanfaatkan elemen kostum untuk menciptakan hasil karya film yang lebih baik dan kompleks.

