

**MAKNA VISUAL KOSTUM DALAM
PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH UTAMA
PADA FILM *WICKED* (2024) DENGAN ANALISIS
SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**



SKRIPSI

Oleh:

Anisa Dewi Maharani

NIM 1911037032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

LEMBAR PENGESAHAN

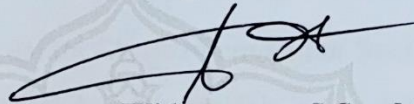
Tugas Akhir Skripsi berjudul:

MAKNA VISUAL KOSTUM DALAM PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH UTAMA PADA FILM *WICKED* (2024) DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

diajukan oleh **Anisa Dewi Maharani**, 1911037032, Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91261), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

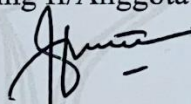
11 JUN 2026

Pembimbing I/Ketua



Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NUPTK 1838756657230142

Pembimbing II/Anggota



Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
NUPTK 1359758659230173

Cognate/Anggota

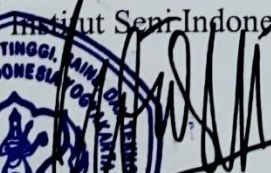


Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 0842744645130152

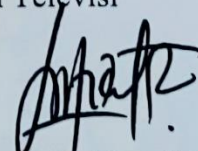
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dedi Kusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
S-1 Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 4846757658130142

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisa Dewi Maharani

NIM : 1911037032

Judul Skripsi : MAKNA VISUAL KOSTUM DALAM PERKEMBANGAN
KARAKTER TOKOH UTAMA PADA FILM *WICKED* (2024)
DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi 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 : 6 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Anisa Dewi Maharani

1911037032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisa Dewi Maharani

NIM : 1911037032

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 **MAKNA VISUAL KOSTUM DALAM PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH UTAMA PADA FILM *WICKED* (2024) DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES** 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 : 6 Mei 2026
Yang Menyatakan,



Anisa Dewi Maharani
1911037032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dipersembahkan kepada
Ibu dan Ayah,*

*yang selalu mengiringi langkah saya dengan doa dan cinta, tidak pernah lelah
menunggu, memahami proses saya, serta senantiasa memeluk saya
dengan kasih sayang.*

*Dengan penuh kasih untuk
adik tersayang, Difa,*

*yang telah tumbuh bersama dan selalu menjadi bagian hangat dalam
perjalanan saya.*

Untuk diri saya sendiri,

*terima kasih karena telah bertahan, terus melangkah, dan memilih untuk
menyelesaikan semuanya hingga akhir.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kekuatan, dan kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian film yang berjudul “Makna Visual Kostum dalam Perkembangan Karakter Tokoh Utama pada Film *Wicked* (2024) dengan Analisis Semiotika Roland Barthes”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat diselesaikan tanpa dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Wakil Dekan I Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Oscar Smaratungga, S.E., M.Sn. selaku Wakil Dekan II Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Dekan III Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Dr. Samuel Gandang Guanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penulisan skripsi;

9. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan masukan kepada penulis;
10. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun;
11. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
12. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses pengerjaan skripsi ini;
13. Seluruh teman-teman Program Studi Film dan Televisi angkatan 2019 yang telah menemani proses perkuliahan dan memberikan dukungan kepada penulis;
14. Adik tercinta penulis, Difa, yang telah menjadi inspirasi serta memberikan dukungan emosional yang banyak dalam proses penelitian ini;
15. Seluruh sahabat dan orang terdekat penulis, Gifa, yang selalu menemani dalam suka maupun sulit selama proses penyusunan skripsi ini;
16. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses penelitian yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian selanjutnya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan referensi bagi siswa, peneliti, maupun pembaca yang tertarik pada kajian kostum, semiotika, dan film.

Yogyakarta, 10 Mei 2026



Anisa Dewi Maharani
NIM 1911037032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN PENGAJIAN.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Tinjauan Pustaka	23
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Objek Penelitian	27
B. Teknik Pengambilan Data.....	36
C. Analisis Data	37
D. Skema Penelitian.....	40
BAB IV PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	97
BAB V PENUTUP.....	168
A. Simpulan	168
B. Saran.....	170
KEPUSTAKAAN	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grafik Tahapan <i>Positive Change Arc</i>	19
Gambar 3. 1 Poster Film <i>Wicked</i> (2024).....	29
Gambar 3. 2 Kostum Tokoh Elphaba.....	35
Gambar 3. 3 Kostum Tokoh Glinda.....	36
Gambar 4. 1 <i>Screenshot</i> Kostum masa kecil Elphaba.....	46
Gambar 4. 2 Detail kostum Elphaba masa kecil	46
Gambar 4. 3 <i>Screenshot</i> kostum Elphaba saat datang di <i>Shiz</i>	47
Gambar 4. 4 Kostum Elphaba saat datang di <i>Shiz</i>	48
Gambar 4. 5 Gaun sehari-hari 1895, Museum Sejarah Missouri.....	49
Gambar 4. 6 <i>Screenshot</i> kostum tidur 1 Elphaba di asrama	50
Gambar 4. 7 <i>Victorian chemise</i> , pakaian tidur perempuan abad ke-19	51
Gambar 4. 8 <i>Screenshot</i> seragam Elphaba saat awal sekolah.....	52
Gambar 4. 9 Detail kain pada seragam sekolah 1 Elphaba	52
Gambar 4. 10 Seragam sekolah awal Elphaba	53
Gambar 4. 11 <i>Screenshot</i> saat Elphaba mengenakan seragam olahraga.....	54
Gambar 4. 12 <i>Screenshot</i> kostum Elphaba saat di <i>Ozdust Ballroom</i>	55
Gambar 4. 13 Detail kostum Elphaba saat di <i>Ozdust Ballroom</i>	55
Gambar 4. 14 Sepatu <i>boots</i> Elphaba	56
Gambar 4. 15 Topi runcing Elphaba.....	57
Gambar 4. 16 <i>Screenshot</i> baju tidur 2 Elphaba setelah dekat dengan Glinda.....	58
Gambar 4. 17 Kostum tidur 2 Elphaba.....	59
Gambar 4. 18 <i>Screenshot</i> seragam Elphaba yang berubah diikuti perkembangan karakternya	60
Gambar 4. 19 Seragam Elphaba yang terlihat lebih modis.....	62
Gambar 4. 20 <i>Screenshot</i> seragam Elphaba saat menerima undangan dari Oz	63
Gambar 4. 21 <i>Screenshot</i> Kostum Elphaba bertemu dengan Penyihir Oz.....	64
Gambar 4. 22 Detail tekstur pada kostum Elphaba di akhir cerita.....	65
Gambar 4. 23 Kostum Elphaba bertemu Penyihir Oz.....	66
Gambar 4. 24 <i>Screenshot Bubble Dress</i> Glinda dari masa depan di awal cerita..	71
Gambar 4. 25 Detail kostum <i>Bubble Dress</i> Glinda.....	72
Gambar 4. 26 Mahkota dan sepatu Glinda di awal film	73
Gambar 4. 27 <i>Screenshot</i> Kostum Glinda saat datang di <i>Shiz</i>	73
Gambar 4. 28 Kostum Glinda saat pertama datang di <i>Shiz</i>	74
Gambar 4. 29 Sketsa Bergdorf Goodman: Hular tahun 1940-1942	75
Gambar 4. 30 <i>Screenshot</i> baju tidur Glinda di asrama hari pertama	76
Gambar 4. 31 <i>Screenshot</i> seragam sekolah Glinda saat awal sekolah.....	77
Gambar 4. 32 <i>Screenshot</i> seragam olahraga Glinda	79

Gambar 4. 33 <i>Screenshot</i> seragam sekolah 2 Glinda, saat di kelas Dr Dillamond	80
Gambar 4. 34 <i>Screenshot</i> baju tidur Glinda sebelum Fiyero datang.....	82
Gambar 4. 35 <i>Screenshot</i> seragam Glinda pertama kali bertemu dengan Fiyero .	84
Gambar 4. 36 Foto BTS Glinda, terlihat menggunakan korset.....	85
Gambar 4. 37 <i>Screenshot</i> kostum Glinda saat di <i>Ozdust Ballroom</i>	87
Gambar 4. 38 Detail korset pada kostum <i>Ozdust</i> Glinda.....	87
Gambar 4. 39 Detail kostum Glinda saat di <i>Ozdust</i>	88
Gambar 4. 40 <i>Screenshot</i> baju tidur Glinda setelah dekat dengan Elphaba.....	89
Gambar 4. 41 Detail baju tidur Glinda setelah dekat dengan Elphaba	90
Gambar 4. 42 <i>Teddy</i> , baju tidur wanita tahun 1930an	91
Gambar 4. 43 Detail sepatu pada kostum tidur Glinda	92
Gambar 4. 44 <i>Screenshot</i> seragam Glinda saat Elphaba menerima undangan	93
Gambar 4. 45 <i>Screenshot</i> kostum Glinda saat bertemu dengan Penyihir Oz.....	94
Gambar 4. 46 Detail kostum Glinda saat bertemu dengan Penyihir Oz	95
Gambar 4. 47 Kostum Glinda saat bertemu Penyihir Oz dan di akhir cerita.....	96
Gambar 4. 48 <i>Color pallete</i> dan kostum Elphaba datang di <i>Shiz</i>	99
Gambar 4. 49 <i>Color pallete</i> dan seragam awal Elphaba.....	103
Gambar 4. 50 <i>Color pallete</i> dan kostum Elphaba saat di <i>Ozdust</i>	107
Gambar 4. 51 <i>Color pallete</i> dan seragam Elphaba saat dekat Glinda.....	111
Gambar 4. 52 <i>Color pallete</i> dan kostum Elphaba di <i>Emerald City</i>	117
Gambar 4. 53 <i>Color pallete</i> dan kostum <i>Bubble Dress</i> Glinda.....	122
Gambar 4. 54 <i>Color pallete</i> dan kostum datang di <i>Shiz</i>	127
Gambar 4. 55 <i>Color pallete</i> dan kostum Glinda di <i>Ozdust</i>	131
Gambar 4. 56 <i>Color pallete</i> dan baju tidur Glinda saat dekat dengan Elphaba..	136
Gambar 4. 57 <i>Color pallete</i> dan kostum Glinda di <i>Emerald City</i>	140

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 3D Karakter Elphaba dan Glinda	33
Tabel 4. 1 Data Seluruh Kostum Elphaba.....	43
Tabel 4. 2 Data Seluruh Kostum Glinda	68
Tabel 4. 3 Keterkaitan Kostum Elphaba pada <i>Positive Change Arc</i>	148
Tabel 4. 4 Keterkaitan Kostum Glinda pada <i>Positive Change Arc</i>	156
Tabel 4. 5 Ringkasan Analisis Kostum Elphaba.....	163
Tabel 4. 6 Ringkasan Analisis Kostum Glinda	165



DAFTAR ISTILAH

<i>Blazer</i>	: Jaket formal atau semi formal dengan struktur yang lebih ringan dibanding jas, biasanya digunakan sebagai pelengkap busana untuk memberikan kesan rapi dan profesional.
<i>Blouse</i>	: Atasan wanita yang umumnya dibuat dari bahan ringan dengan desain yang lebih longgar dan dekoratif dibandingkan kemeja.
<i>Bodice</i>	: Bagian atas pakaian yang menutupi tubuh dari bahu hingga pinggang dan berfungsi membentuk struktur utama pada gaun atau pakaian wanita.
<i>Bubble Dress</i>	: Gaun dengan bagian rok yang mengembang dan melipat ke arah dalam pada bagian bawah sehingga membentuk siluet menyerupai gelembung (<i>bubble</i>).
<i>Chevron</i>	: Pola berbentuk huruf V berulang yang terbentuk dari susunan garis diagonal yang bertemu pada satu titik.
<i>Chiffon</i>	: Kain tipis, ringan, dan sedikit transparan yang memiliki tekstur lembut serta jatuh mengikuti bentuk tubuh.
Korset	: Pakaian penyangga yang dikenakan pada bagian tubuh atas untuk membentuk siluet tubuh, terutama pada area pinggang dan dada.
<i>Mushroom Pleating</i>	: Teknik lipatan kain yang membentuk tekstur padat, berkerut, dan menyerupai bentuk jamur (<i>mushroom</i>) pada permukaan pakaian.
Ombre	: Teknik pewarnaan dengan gradasi warna yang bertransisi secara bertahap dari satu warna ke warna lainnya.
<i>Pintucks</i>	: Lipatan kecil dan sempit yang dijahit permanen pada kain sebagai elemen dekoratif atau pembentuk tekstur.
<i>Pleat</i>	: Lipatan kain yang dibuat secara teratur dan permanen untuk memberikan bentuk, volume, atau tekstur pada pakaian.
<i>Puff Sleeve</i>	: Model lengan pakaian yang dibuat mengembang pada bagian bahu atau lengan sehingga menghasilkan volume yang lebih besar dibandingkan lengan biasa.
<i>Robe</i>	: Pakaian luaran yang longgar dan terbuka di bagian depan, umumnya digunakan sebagai pelengkap pakaian tidur atau pakaian santai.

- Ruffle* : Detail kain yang dibentuk melalui kerutan atau lipatan sehingga menghasilkan efek bergelombang dan bervolume sebagai elemen dekoratif pada pakaian.
- Smocked* : Teknik mengerutkan kain menggunakan jahitan berulang sehingga membentuk pola elastis dan dekoratif pada permukaan pakaian.
- Sweetheart Neckline* : Bentuk garis leher pakaian yang menyerupai bagian atas bentuk hati dengan lekukan di tengah area dada.
- Siluet : Bentuk atau garis luar pakaian yang terlihat secara keseluruhan ketika dikenakan pada tubuh.
- Tulle* : Kain jaring yang ringan, tipis, dan transparan yang sering digunakan untuk memberikan volume atau efek dekoratif pada pakaian.



ABSTRAK

Penelitian ini membahas makna visual kostum tokoh utama Elphaba dan Glinda dalam film *Wicked* (2024) serta keterkaitannya dengan perkembangan karakter tokoh. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan kostum dalam film yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, namun juga sebagai penanda identitas, posisi sosial, emosi, dan perkembangan karakter dalam cerita.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Data penelitian diperoleh dari kostum tokoh utama dalam film *Wicked*. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, berdasarkan kriteria kostum yang paling menunjukkan perkembangan karakter pada tahapan cerita tertentu. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih masing-masing 5 (lima) kostum Elphaba dan 5 (lima) kostum Glinda sebagai sampel penelitian. Hasil analisis kemudian dikaitkan dengan teori *positive change arc* K.M. Weiland untuk melihat keterkaitan makna visual kostum dengan perkembangan karakter kedua tokoh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kostum dalam film *Wicked* merepresentasikan perkembangan karakter tokoh utamanya. Elphaba ditampilkan melalui warna gelap, tekstur kompleks, dan siluet tertutup yang menunjukkan keterasingan hingga penerimaan diri. Sementara Glinda direpresentasikan melalui warna terang dan detail dekoratif yang menggambarkan citra feminin serta popularitas. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa visual kostum membentuk cara pandang masyarakat terhadap karakter, sehingga tampilan gelap tidak selalu merepresentasikan kejahatan, dan tampilan terang tidak selalu menunjukkan kebaikan. Dengan demikian, kostum dalam film *Wicked* berperan penting dalam membangun makna dan perkembangan karakter tokoh.

Kata kunci: kostum film, semiotika Roland Barthes, perkembangan karakter, *Wicked*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film adalah bentuk media komunikasi audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari individu atau kelompok kepada audiens lain. Film dapat mencakup berbagai jenis pesan seperti pendidikan, hiburan, dan informasi. Sebagai media komunikasi yang efektif terhadap massa, film menggunakan gambar dan suara untuk menciptakan pengalaman hidup yang mendalam bagi penonton dalam waktu singkat. Penonton merasa seolah dapat merasakan dan mengalami ruang dan waktu yang direpresentasikan dalam film, serta dapat dipengaruhi oleh pesan yang terkandung di dalamnya.

Film bukan hanya sebatas menjadi hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai teks budaya yang merekam dan memproyeksikan nilai-nilai, ideologi, serta konstruksi sosial yang berlaku dalam masyarakat. Sebagaimana dikatakan Sobur (2006:127), film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya, sekaligus merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat untuk kemudian diproyeksikan ke dalam layar. Dalam pengertian ini, film tidak hanya bercerita, tetapi juga memproduksi makna melalui berbagai elemen visualnya. Setiap gambar, warna, ruang, hingga pakaian yang muncul di layar bukanlah sesuatu yang hadir secara kebetulan, melainkan merupakan pilihan yang disengaja dan mengandung makna tertentu.

Film terdiri dari dua unsur utama, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berkaitan dengan cerita, tokoh, konflik, dan alur, sedangkan unsur sinematik mencakup aspek teknis produksi film seperti sinematografi, editing, suara, dan *mise-en-scène*. *Mise-en-scène* adalah istilah bahasa Prancis yang berarti menata panggung, dengan mencakup *setting* atau latar belakang, tata cahaya, kostum, dan pemain.

Di antara elemen-elemen tersebut, kostum menjadi salah satu elemen yang paling langsung bersentuhan dengan tokoh, karena kostum hadir melekat pada tubuh tokoh di setiap adegan dan secara terus-menerus terlihat oleh penonton sepanjang film berlangsung. Kostum dalam konteks film bukan hanya sekadar pakaian, tetapi juga memiliki fungsi penting dalam mendukung elemen artistik dan naratifnya. Bagaimana kostum dibuat dari segi desain, warna, bahan, maupun pelengkap lainnya mencerminkan proses pembentukan karakter tiap tokohnya serta memengaruhi cara penonton memahami karakter tersebut.

Kostum dalam film bukan sekadar pakaian yang dikenakan tokoh, namun juga bagian dari sistem tanda visual yang bekerja untuk memproduksi makna. Bentuk pakaian, warna, bahan, tekstur, dan aksesoris tertentu dapat memberikan petunjuk mengenai sifat, kedudukan sosial, kondisi psikologis, bahkan perubahan karakter tokoh. Bordwell, Thompson, dan Smith (2020:119) menyatakan bahwa kostum dapat menjadi motif visual yang memperkuat penokohan serta menunjukkan perubahan sikap karakter sepanjang cerita. Dengan demikian, kostum dapat dipahami sebagai bagian penting dari narasi film, bukan hanya pelengkap tampilan visual.

Untuk memahami bagaimana makna diproduksi melalui elemen visual seperti kostum, diperlukan sebuah pendekatan yang mampu membongkar lapisan-lapisan tanda yang tersembunyi di balik tampilan permukaan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari tanda dan cara tanda tersebut menghasilkan makna. Salah satu tokoh yang membahas semiotika adalah Roland Barthes melalui konsep denotasi sebagai makna paling langsung dan nyata dari sebuah tanda, konotasi sebagai makna yang dipengaruhi oleh pengalaman, nilai budaya, dan asosiasi sosial tertentu, serta mitos sebagai cara masyarakat memaknai realitas sosial yang telah dianggap wajar atau alamiah.

Kerangka semiotika Roland Barthes ini relevan untuk membaca elemen visual dalam film, karena mampu mengungkap makna yang tidak hanya tampak di permukaan, tetapi juga makna yang tersembunyi di balik pilihan visual yang dibuat oleh para pembuat film. Melalui pendekatan ini, kostum dapat dipahami bukan hanya sebagai elemen estetis, melainkan juga sebagai medium representasi yang menyiratkan nilai, karakterisasi, serta pertentangan dualistik yang melekat pada tokohnya.

Salah satu film yang menampilkan kekuatan desain kostum secara menonjol adalah *Wicked* (2024) yang disutradarai oleh Jon M. Chu dan diproduksi oleh Universal Pictures. Film ini merupakan adaptasi dari musikal Broadway terkenal karya Stephen Schwartz dan Winnie Holzman. Sebagai prequel dari kisah klasik *The Wizard of Oz*, film ini menawarkan sudut pandang baru yang menyentuh dan kompleks mengenai dua tokoh utama, yaitu Elphaba

dan Glinda. Kedua tokoh utama ini memiliki latar belakang, kepribadian, serta pandangan hidup yang berbeda. Hubungan keduanya berkembang dari persaingan, pertemanan, hingga konflik yang menjadi penggerak cerita. Sejak diumumkan, *Wicked* sudah menarik perhatian publik karena skala produksinya yang besar dan pemilihan pemeran utama seperti Cynthia Erivo (Elphaba) dan Ariana Grande (Glinda).

Keunikan film *Wicked* tidak hanya terletak pada cerita dan musiknya, tetapi juga pada desain kostum yang berperan besar dalam membangun karakter kedua tokohnya. Elphaba sering ditampilkan dengan warna-warna gelap seperti hitam dan hijau tua, sedangkan Glinda identik dengan warna-warna cerah seperti merah muda dan pastel. Perbedaan warna tersebut tidak hanya menghadirkan kontras visual, tetapi juga menggambarkan perbedaan sifat, posisi sosial, dan cara pandang hidup masing-masing tokoh.

Film ini menarik secara akademis karena adanya pembalikan makna visual yang tidak sepenuhnya mengikuti anggapan umum. Tokoh Elphaba divisualisasikan dengan warna-warna gelap yang sering dikaitkan dengan kejahatan atau ancaman, namun dalam cerita ia justru digambarkan sebagai sosok yang peduli, kritis, dan berani melawan ketidakadilan. Sebaliknya, Glinda yang tampil dengan warna-warna cerah dan anggun tidak selalu menunjukkan ketulusan, karena tokoh tersebut juga memiliki ambisi, kebutuhan akan pengakuan sosial, serta konflik batin tertentu.

Kompleksitas makna tersebut menjadikan kostum dalam film ini layak dikaji melalui pendekatan semiotika Barthes. Terdapat perbedaan antara makna

yang tampak secara denotatif melalui bentuk visual kostum dengan makna yang dibangun secara konotatif maupun mitis melalui konteks cerita. Oleh karena itu, kostum dalam *Wicked* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sistem tanda yang berperan dalam membentuk pemaknaan terhadap karakter.

Warna, tekstur dan bahan kostum berperan dalam membangun makna visual karakter di dalam film. Dalam desain kostum film, pemilihan bahan ringan, berlapis, dan berkilau dapat memberi kesan lembut, anggun, dan glamor, sebagaimana terlihat pada kostum Glinda. Sebaliknya, bahan dengan tekstur lebih berat, tegas, dan tidak biasa dapat menghadirkan kesan kuat, asing, atau berbeda, sebagaimana tampak pada kostum Elphaba. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa tekstur dan material kostum tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga membantu penonton memahami identitas serta posisi tokoh dalam cerita.

Kostum-kostum dalam *Wicked* dirancang oleh Paul Tazewell, seorang desainer kostum ternama yang berhasil menggabungkan unsur teatral dari musikal aslinya dengan pendekatan visual yang sinematik dan modern. Kostum-kostumnya tidak hanya indah secara visual, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat narasi dan menunjukkan perkembangan psikologis para tokoh. Misalnya, perubahan busana Glinda dari gaun yang penuh kilau ke tampilan yang lebih sederhana mencerminkan proses pendewasaannya, sementara transformasi Elphaba dari siswa menjadi penyihir dengan jubah hitam mempertegas penerimaan atas jati dirinya yang berbeda. Desain kostum *Wicked*

(2024) mendapat pengakuan luas, di mana karya Paul Tazewell berhasil memenangkan Academy Awards 2025 untuk *Best Costume Design*, serta sejumlah penghargaan lainnya seperti BAFTA, Satellite Awards, dan *Costume Designers Guild Award* (IMDb, www.imdb.com/title/tt1262426/awards/, diakses pada 18/08/2025). Keberhasilan ini menegaskan bahwa kostum dalam film ini memiliki nilai estetis dan naratif yang tinggi sehingga layak untuk dikaji secara ilmiah.

Film *Wicked* (2024) layak diteliti karena memenuhi tiga kriteria penting. Pertama, dari segi kepentingan, film ini memiliki desain kostum yang kuat secara estetis dan naratif, serta menampilkan fenomena pembalikan makna visual yang signifikan untuk dikaji dalam ranah ilmu film. Kedua, dari segi kelayakan, data visual berupa adegan-adegan yang menampilkan kostum kedua tokoh utama tersedia lengkap dan dapat diamati secara empiris. Ketiga, dari segi kebaruan, film ini tergolong baru sehingga kajian terhadapnya masih terbuka luas.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji film *Wicked*, belum ada yang secara khusus menjadikan kostum sebagai objek kajian utama dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis perkembangan karakter tokoh. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna visual kostum tokoh utama Elphaba dan Glinda dalam film *Wicked* (2024) menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Melalui pendekatan ini, kostum dibaca sebagai tanda visual yang mengandung makna denotatif, konotatif, dan nilai budaya (mitos) tertentu. Penelitian ini juga

berupaya menganalisis bagaimana tanda dan makna visual pada kostum digunakan untuk merepresentasikan perkembangan karakter (*character arc*) tokoh Elphaba dan Glinda. Dalam hal ini, perkembangan karakter dianalisis menggunakan teori *positive change arc* dari K.M. Weiland, sehingga kostum tidak hanya dipandang sebagai unsur estetis atau dekoratif, tetapi juga sebagai elemen visual yang berperan dalam menunjukkan perkembangan dan perjalanan karakter pada kedua tokoh di sepanjang film.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana makna visual kostum tokoh utama dalam film *Wicked* (2024) berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana keterkaitan makna visual kostum dengan *positive change arc* tokoh utama dalam film *Wicked* (2024)?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Ada beberapa tujuan penelitian film *Wicked* (2024), antara lain:

1. Menganalisis makna visual kostum tokoh utama Elphaba dan Glinda dalam film *Wicked* (2024) melalui tiga level pembacaan semiotika Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.
2. Menjelaskan bagaimana kostum tokoh utama Elphaba dan Glinda dalam film *Wicked* (2024) menunjukkan perkembangan karakter masing-masing tokoh.

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian ilmu film, khususnya mengenai kostum sebagai bagian dari *mise-en-scene* yang berperan dalam membangun makna visual dan perkembangan karakter tokoh. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas kostum dalam film dengan pendekatan semiotika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bahwa kostum dalam film bukan hanya elemen estetis, tetapi juga mengandung makna visual yang kompleks dan berperan dalam menunjukkan perkembangan karakter tokoh. Bagi penonton, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kepekaan dalam membaca makna simbolik yang ditampilkan melalui kostum, sehingga pengalaman menonton film menjadi lebih mendalam dan kritis. Bagi para praktisi perfilman, khususnya desainer kostum, penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai bagaimana kostum dapat dirancang secara lebih sadar sebagai elemen naratif yang mampu memperkuat karakterisasi dan perkembangan tokoh dalam sebuah film.