

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu karya seni yang mampu memainkan emosi dan logika manusia. Film dibuat dengan berbagai usaha agar para penontonnya terkuras emosinya dari sedih, senang, marah bahagian dan lain sebagainya. Film juga tidak terlepas dari warna, entah template waena dari film itu sendiri, atau warna seluruh elemen artistik yang ada didalamnya. Warna mampu mempresentasikan emosi atau suasana, karena setiap warna memiliki karakter dan simbolisasi tersendiri yang bisa di analisis. Film berwarna tentunya akan sangat berhati – hati dalam pemilihan wardrobe karena akan terlihat juga fariasi warnanya dalam frame. Wardrobe memiliki banyak fungsi beberapa diantaranya adalah seperti yang tertulis dalam buku Himawan Pratista berjudul “Memahami Film” kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya (Atika, 2014).

Film yang berjudul Sabda Rindu dengan *genre slice of life* adalah sebuah film pendek yang di Sutradarai oleh Taufik Muhammad Akbar, dan di Produseri oleh Nadea Rahmadhani dan Kurnia Fernada. Film ini diangkat dari kisah seorang anak perempuan yang bernama syifa berusia 7 tahun, Mengidap penyakit kanker stadium akhir yang mana kecil kemungkinan anak tersebut untuk bertahan hidup. Selama melawan penyakit kanker nya syifa harus dirawat jalan dikarenakan rumahnya jauh dari rumah sakit. Dan faktor ekonomi juga membuat syifa harus tinggal dirumah singgah cahaya, dimana rumah singgah cahaya adalah sebuah rumah tempat berkumpulnya asa, harapan dan kisah perjuangan. Tempat berkumpulnya keluarga – keluarga baru yang dipertemukan karena kesamaan takdir. Rumah singgah cahaya yang didedikasikan untuk pejuang kanker anak yang menghabiskan hari – harinya bolak balik dari kampung halaman ke RSUP M.Jamil.

Di film *sabda rindu* pentingnya konsistensi karakter untuk memberikan pengalaman yang meyakinkan dan menarik bagi penonton. Konsistensi karakter adalah prinsip dalam seni naratif, yang mengacu pada kestabilan sifat dan perilaku, dan perkembangan karakter sepanjang cerita. Untuk memperkuat karakter dalam film *sabda rindu*, *wardrobe* dan *make up art* juga harus mempertahankan konsistensinya dalam kostum dan penampilan karakter, karena kostum menciptakan visual identitas yang mudah dikenali untuk setiap karakter. *Wardrobe* harus memastikan bahwa kostum yang dipilih tetap relevan dengan perkembangan karakter dan alur cerita.

Sebagai elemen kreatif dan teknis, *wardrobe* menurut (Umbara, 2001:143), adalah lemari dinding tempat penyimpanan pakaian. Dalam istilah televisi dan film *wardrobe* langsung dikaitkan pada masalah pakaian atau kostum pemain itu sendiri, bukan tempat penyimpanannya. Dan *make up art* adalah orang – orang yang melakoni pekerjaan merias wajah, terkadang juga menata rambut klien untuk berbagai kepentingan. *Wardrobe* dan *Make Up* juga harus mempertimbangkan aspek praktis pemilihan bahan dan desain pakaian agar sesuai dengan kebutuhan syuting. Dengan cara ini, peran *wardrobe* tidak hanya menciptakan penampilan visual yang indah, tetapi juga mendukung naratif film dan memberikan kedalaman yang lebih besar pada karakter.

Tugas akhir ini mengeksplorasi peran *wardrobe* dan *make up* dalam film dengan judul “*Sabda Rindu*”. Film dipilih karena keindahan naratifnya, yang menuntun penonton melalui perjalanan emosional yang melibatkan karakter – karakter yang kuat. Melalui pemahaman mendalam terhadap pemilihan kostum untuk masing – masing tokoh. Di film *Sabda Rindu* ini mencoba menceritakan kisah seorang anak perempuan yang berumur 8 tahun harus berjuang melawan sakit, tanpa kedua orang tuanya. Dalam konteks kisah syifa yang berjuang melawan sakit kanker, *wardrobe* menjadi kunci dalam menyampaikan emosi, kekuatan, dan perjalanan karakternya. *Wardrobe* dapat membantu menciptakan citra perubahan fisik yang dialami syifa selama perjalanan pengobatan kankernya, seperti kostum yang longgar, serta *make up* yang sedikit lebih pucat untuk

mendukung karakter syifa sebagai seorang yang mengidap penyakit kanker. atau elemen desain tertentu yang bisa mendukung karakter syifa tersebut.

1.1 Tujuan Tugas Akhir

- a) Tugas akhir ini bertujuan untuk menggali peran *wardrobe* sebagai pendukung karakter di film “Sabda Rindu”. Dengan memahami alasan di balik desain kostum dan pemilihan material, kita dapat mengidentifikasi kontribusi *wardrobe* terhadap pengembangan karakter, serta dampaknya terhadap pengalaman penonton.
- b) Memperdalam pemahaman mengenai peran *wardrobe* dalam produksi film Sabda Rindu.
- c) Untuk mengetahui fungsi kostum dan make-up yang digunakan dan hubungannya dengan penggambaran karakter syifa dalam film sabda rindu.

1.2 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian yang diterapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1.2.1 Manfaat Teoritis

secara teoritis, manfaat penelitian ini untuk membantu penulis agar lebih memahami pengembangan teori komunikasi visual dan integrasi konsep teoritis dalam praktik.

1.2.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis
Dapat memberikan ilmu dan teori yang didapat selama perkuliahan dan juga memperdalam ilmu mengenai produksi film dalam bidang make up dan *wardrobe*.
- b. Bagi pembaca
Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang bagaimana melihat karakter dari tata rias dan kostum tokoh

dalam film Sabda Rindu. Memberikan wawasan bagi masyarakat supaya lebih kritis dalam menilai sebuah film.