

## PENERAPAN ESTETIKA EKSPRESIONIS WARNA FANTASI MELALUI TATA RIAS DAN BUSANA UNTUK MEMBANGUN EMOSIONAL PADA FILM *ABRACADABRA*

**Dedek Nabila Syakila, Adri Yandi, Nitasri Murawaty Girsang**

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

| Artikel info                                                                                                                                                                                                                         | ABSTRAK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Corresponding Author:</b></p> <p>Dedek Nabila Syakila<br/><a href="mailto:Syakilabila90@gmail.com">Syakilabila90@gmail.com</a><br/>Institut Seni Indonesia<br/>Padangpanjang</p>                                               | <p>Penelitian ini membahas penerapan estetika ekspresionis melalui warna fantasi dalam tata rias dan busana untuk membangun emosional pada film <i>Abracadabra</i>. Estetika ekspresionis berfokus pada menonjolkan emosi dan suasana hati melalui elemen visual yang kuat, seperti warna yang tidak konvensional dan simbolik. Warna fantasi digunakan sebagai medium untuk menonjolkan karakter, suasana cerita, dan hubungan emosional antar tokoh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis semiotik untuk memahami makna dan fungsi warna fantasi dalam mendukung narasi film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan estetika ekspresionis melalui tata rias dan busana tidak hanya memperkuat karakterisasi tokoh, tetapi juga memengaruhi persepsi dan pengalaman emosional penonton. Kombinasi warna yang berani dan imajinatif menciptakan atmosfer magis yang sesuai dengan tema film, sekaligus memperdalam keterlibatan emosional penonton terhadap cerita. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para desainer, seniman tata rias, dan sineas dalam mengaplikasikan estetika ekspresionis untuk menciptakan pengalaman visual yang berkesan dalam karya sinematik</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Estetika ekspresionis, warna fantasi, tata rias, busana, emosional, film Abracadabra</i></p> |
| This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a> ) |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

### PENDAHULUAN

Dalam dunia perfilman, estetika ekspresionisme kerap dieksplorasi untuk menciptakan pengalaman visual yang unik dan mendalam, yang mampu membawa penonton masuk ke dalam dunia imajinatif sang pembuat film. Film *Abracadabra* di Sutradarai oleh Faozan Rizal merupakan salah satu karya sinematik Indonesia yang memadukan elemen fantasi, magis, dan visual yang berani, khususnya melalui tata rias dan busananya. Estetika pada film *Abracadabra* sangat berpengaruh dari sisi kemajuan teknologi dari segi warna dalam Tata Rias dan Busana. Aspek-aspek warna yang merupakan salah satu elemen sinematik dari film *Abracadabra*, warna sendiri

merupakan salah satu elemen penting yang berkesinambungan dengan hampir keseluruhan elemen yang ada dalam film, seperti pencahayaan, kostum, set dekorasi, dan properti (Gibbs, 2002 : 8). Aristotelese merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan menyenangkan Dharsono (2004: 9). Estetika merupakan sesuatu yang mempelajari tentang makna yang kemudian dianggap sebagai sebuah pesan artistik yang muncul pada sebuah karya seni (Aumont et al., 1992) Estetika film adalah sebuah studi yang melihat film sebagai sebuah karya seni dan wadah dalam menyampaikan ekspresi. Film bisa dilihat secara visual dan audio namun tidak dapat dicium atau dipegang, inilah nilai estetika menjadi penting untuk perwujudannya Dalam konteks ini nilai-nilai estetika yang dapat dipandang sebagai keindahan visual secara objektif, yaitu menempatkan nilai keindahan pada sesuatu yang dilihat. Di sisi lain, tidak banyak pula yang memahami bahwa elemen-elemen visual seperti garis, bidang, tekstur dan warna dapat pula menjadi bagian dari karya seni yang dapat dirancang menjadi komposisi elemen visual yang memiliki nilai makna dan filosofis tertentu.

Film *Abracadabra* merupakan film *Black Comedy* yang disutradarai oleh Faozan Rizal, tayang di bioskop pada tanggal 9 Januari 2020. Film yang berdurasi 96 menit ini dibintang oleh Reza Rahadian, Butet Kertaradjasa, dan Salvita Decorte. Film *Abracadabra* pertama kali tayang pada tanggal 29 November 2019 di Jogja pada festival film NETPAC Asian Film Festival. Film *Abracadabra* termasuk dalam film dengan genre *Black Comedy*, namun memiliki latar fantasi. Penggunaan spesial efek hingga tone warna yang tak lazim serta beberapa setting yang disajikan diambil sutradara dari lukisan seperti karya Leonardo Davinci yang membuat setiap scene menjadi unik.

Menurut pandangan penulis di Indonesia film yang mengangkat tentang isu-isu masa depan masih kurang berkembang. Dalam dunia industri film, banyak film-film yang didominasi dengan mengandalkan cerita dan tokoh yang menarik, berbeda dengan film *Abracadabra* yang lebih mengedepankan visualnya, maka film ini menjadi salah satu film yang penting untuk dilakukan penelitian karena sutradara membangun imajinasi kehidupan masa mendatang yang pada hakikatnya belum dialami oleh audiensi film saat ini. Film *Abracadabra* mampu mengajak penonton untuk masuk ke dalam dunia imajinasinya, sutradara mengekspresikan warna yang memiliki estetika ekspresionis dalam membangun dunia fantasi melalui penerapan komposisi warna fantasi yang menarik.

Namun, kajian mendalam tentang bagaimana estetika ekspresionisme diterapkan pada tata rias dan busana di Indonesia Masih terbatas. Dilihat dari Jumlah Publikasi Akademik yaitu Analisis jumlah artikel atau penelitian yang berfokus pada estetika ekspresionisme dalam tata rias dan busana dibandingkan dengan tema lain, seperti sinematografi, narasi, atau akting.

Faozan Rizal selaku sutradara mengatakan awal proses pengembangan ide kreatif dan terciptanya film *Abracadara* sehingga membentuk sebuah imajinasi berawak ketika mengunjungi camp konsentrasi auschwitz, dari situ ia mendapat

cerita tentang Herbert Nivelli, magician of holocaust. Seorang yahudi tukang sulap yang harus menghibur tentara Nazi yang habis membunuh dan membakar teman-teman dan keluarganya, Herbert selamat karna sulap yang ditunjukannya. Dari situ timbullah ide dari kotak sulapnya yang bisa menghilangkan anak-anak yahudi dan mengirikan ke argentina, lalu sutradara lebih mengindonesiakan cerita tersebut, Jadi tidak ada background holocaust . Awalnya kotak sulap di script menggunakan kayu sinagoge yang dibakar di polandia lalu diganti menjadi yg drasil kayu kehidupan dari skandinavia. Ide dasarnya tetap sulap dan menggunakan pertunjukan sulap sebagai analogi film ini. Faozan rizal mengungkapkan terlalu banyak pesan tersirat pada film *Abracadabra* yaitu harimau yang hampir punah, percaya pada yang ghaib, kritik terhadap penegak hukum, korupsi, suap, menolak mahasiswa yang tak boleh pulang /exil. Sisi unik nya film *abracdabra* menggunakan sebuah lagu *kill The Dj* yang berjudul Ngalur-Ngidul. Dalam bahasa Indonesia ngalur ngidul sama seperti mengigau, orang yang mengungkapkan kata kata yang tidak berhubungan antara satu kata dengan satu kata lainnya, sehingga kata yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan jelas dan baik. Sama hal nya dengan percakapan yang tidak tentu arah. Film *Abracadabra* memiliki konsep alur cerita yang random sehingga membuat penonton merasa kebingungan dengan jalan ceritanya. Faozan Rizal selaku sutradara mengangkat cerita pesulap yang segar dan menyenangkan, Segar karena genre film ini jadi salah satu keragaman yang jarang sekali kita temui dalam perfilman Indonesia terutama soal dunia fantasi yang diciptakan Faozan Rizal bukan hanya warna film baru, juga imajinasi baru.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana nilai-nilai estetika tersebut diterjemahkan dalam konteks budaya lokal sekaligus memperkaya apresiasi terhadap seni tata rias dan busana sebagai elemen sinematik yang krusial. Relevansi Tema Dengan Film *Abracadabra* menonjol sebagai karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga merangsang daya imajinasi penonton melalui pendekatan visual yang berani dan penuh fantasi. Pemilihan warna-warna fantasi pada tata rias dan busana dalam film ini menciptakan atmosfer yang *surreal dan intens*, mencerminkan karakteristik utama dari estetika ekspresionisme. Selain itu, narasi yang menyentuh aspek *magis dan surealitas* memberikan ruang bagi eksplorasi kreatif yang jarang ditemui di film-film Indonesia lainnya, menjadikan tema penelitian ini relevan untuk digali.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang rasional, empiris, dan sistematis yang digunakan pada suatu disiplin ilmu untuk melakukan penelitian (Andra Tersiana, 2018 : 6).

### **1. Desain Penelitian**

Desain penelitian (*research design*) merupakan gambaran totalitas

perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan untuk mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin terjadi selama proses penelitian dilakukan. Kerlinger, Fred N. (1973). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data kualitatif sebagai metode utama untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian terletak pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti, yaitu tata rias dan busana dalam film *Abracadabra*. Data kualitatif yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber, seperti analisis visual terhadap film, wawancara dengan sutradara, serta studi literatur yang relevan. Dengan menggabungkan data kualitatif, penelitian ini berupaya memberikan wawasan yang kaya dan mendalam mengenai peran penting tata rias dan busana dalam membentuk identitas visual dan artistik sebuah karya film.

## **2. Jenis dan Sumber Data**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terbagi dua:

### **a. Data Primer**

Sumber data primer dalam penelitian ini berupa film *Abracadabra* yang dapat ditonton film "Abracadabra" karya melalui layanan Google Play Film. Film ini tersedia untuk disewa atau dibeli di platform *tersebut*.

Selain itu, film ini juga tersedia di platform lain seperti Apple TV dan Fandango At Home. Data tersebut yang dijadikan bahan utama untuk proses analisis warna dalam setting. Sumber data primer tersebut diuraikan secara sistematis berdasarkan teori yang diacu dalam penelitian ini, yaitu berupa film *Abracadabra* kemudian dianalisis berdasarkan teori estetika ekspresionis warna fantasi pada film *Abracadabra*.

### **b. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, data diperoleh dari artikel-artikel yang membahas tentang estetika pada film yang berbeda-beda. Data yang diperoleh dalam penelitian dalam mencari referensi baik itu dari buku-buku yang berkaitan dengan warna dan estetika visual. Data sekunder dikenal juga sebagai data pendukung yang dikumpulkan melalui berbagai literatur sebagai penunjang penelitian. Sumber yang bisa didapatkan untuk mendapatkan data sekunder yaitu mengumpulkan buku, artikel online yang menjelaskan atau membahas tentang Warna dan setting pada film.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Data Observasi**

Observasi atau pengamatan Penelitian skunder menurut Jhonston(2017) memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi informasi yang ada, menghemat waktu, dan mengurangi biaya. Hal ini sangat bermanfaat dalam studi observasi yang tidak memerlukan data langsung, tetapi mengandalkan dokumentasi, foto, atau film yang tersedia. Dalam penelitian ini penulis melakukannya dengan menonton film *Abracadabra* melalui platform online digital film. Peneliti tidak terlibat secara langsung terhadap kejadian yang alami oleh objek, melainkan dilakukan dengan cara

mencermati setiap adegan pada film *Abracadabra*. Kemudian melakukan wawancara tertulis kepada sutradara yang di kirimkan melau media berupa aplikasi instagram.

## 2. Studi pustaka

Studi pustaka ditujukan untuk mendapatkan beberapa referensi berupa buku-buku dan hasil penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan dikaji tentang estetika ekspresionis warna fantasi melalui tata rias dan busana untuk membangun emosional pada film *abracadabra*. Studi pustaka penelitian ini difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan seputar permasalahan penelitian yaitu estetika, *visual*, tata rias dan busana, emosional, juga warna. Studi pustaka dilakukan dengan menggali poin penting dari beberapa data-data hasil penelitian lain atau berbagai sumber literatur, baik berupa buku, karya tulis ilmiah, hasil- hasil resensi orang lain, dalam bentuk cetak maupun online.

## 4. Teknik Analisis Data

Teknik ini digunakan untuk mencari, menganalisis dan menarik kesimpulan dari semua data yang telah dikumpulkan, menurut Sugiyono (2016) pada bukunya yang membahas Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Buku ini banyak digunakan untuk menjelaskan teknik analisis data dalam berbagai jenis penelitian. analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, menyusunnya menjadi pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, kemudian menarik kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Data-data yang telah didapatkan kemudian dianalisa dengan menggunakan metode kualitatif. Data yang digunakan ialah data yang telah ditemukan dari objek film *Abracadabra* yang berupa data visual atau rangkaian gambar-gambar yang berkaitan dalam penelitian. Semua data yang diperoleh dari sumber-sumber yang telah ditentukan dianalisa berdasarkan teori dan memakai landasan yang telah ditetapkan. Mensintesis Data

Proses ini melibatkan penggabungan unit-unit data menjadi satu kesatuan yang bermakna. Data dari berbagai sumber seperti adegan film, wawancara, atau studi literatur disatukan untuk melihat pola dan hubungan yang relevan. Setelah sintesis dilakukan, data dianalisis untuk menemukan pola atau tema utama. Pada penelitian ini, pola yang dicari adalah bagaimana tata rias dan busana mendukung estetika ekspresionis dan warna fantasi dalam film. Peneliti kemudian memilih data mana yang paling relevan dengan pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian. Data yang tidak relevan atau berlebihan dapat diabaikan untuk menjaga fokus analisis. Kesimpulan diambil berdasarkan pola dan temuan yang telah dianalisis. Kesimpulan ini harus relevan dengan teori yang digunakan, landasan penelitian, dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, kesimpulan akan memberikan wawasan tentang bagaimana tata rias dan busana dalam *Abracadabra* menciptakan identitas visual khas.

Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah data visual dari film *Abracadabra*. Data tersebut meliputi elemen tata rias, busana, dan penggunaannya dalam mendukung tema cerita. Data dianalisis berdasarkan teori estetika

ekspresionisme dan simbolisme warna untuk memahami hubungan antara elemen visual dan narasi film. Semua analisis dilakukan dengan landasan teori yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga hasil penelitian tidak hanya deskriptif tetapi juga analitis dan interpretatif. Dengan teknik ini, peneliti dapat memberikan pemahaman mendalam tentang peran tata rias dan busana sebagai medium ekspresi artistik dalam film.

### **5. Teknik penyajian Analisis Data**

Sudaryanto (1993:57). Menyatakan teknik penyajian analisis data terbagi dua yaitu formal dan informal. Teknik penyajian formal merupakan teknik penyajian dengan menggunakan statistik berupa bagan, grafik, foto. Penyajian informal adalah teknik penyajian menggunakan kalimat, narasi, dan ungkapan. Dalam penelitian ini, hasil analisis berbentuk formal disajikan dalam bentuk foto yang telah di *screenshoot* melalui setiap adegan yang mendukung warna dan estetika pada film *Abracadabra*.

## **HASIL**

Film *Abracadabra* mengambil background Eropa karena mereka punya isabel glachant sebagai script doctor agar bisa lebih cepat beradaptasi ke cerita, Faozan Rizal selaku sutradara mengatakan pada zaman Sekarno banyak mahasiswa / orang Indonesia yang dikirim belajar ke Eropa timur dan tidak boleh pulang di zaman Soeharto karna dianggap komunis, ini beberapa layer Background penulisan film *abracadabra*.

Namun diluar ide awal terciptanya film *abracadabra* Faozan rizal menuangkan warna- warna yang menonjol yang menambah ke estetikan film untuk mengekspresikan imajinasi sutradara melalui setting, tata rias dan busana hingga pemilihan warna karna sutradara mengambil panggung sulap sebagai desain visual maka semuanya harus seperti di panggung. Agar menjadi dunia fantasi yang diharapkan set,kostum,*acting* dan sinematografi semua dibentuk seperti panggung, menghindari atau tidak ada reverse shot.

Eksplorasi atau eksperimentasi pada narative, ketika visual lebih di pentingkan untuk membentuk kolase imaji dari pada cerita tentang tragedi manusia, dengan semangat iitu *abracadabra* dibuat, semua logika panggung sulap yang nantinya menjadi multi tafsir tentu saja seperti warna kantor polisi yang berwarna merah jambu/ pink untuk kantor kepolisian, mungkin cocok buat situasi penanganan polisi yang seperti sekarang, ini kritik keras buat polisi, kemudian busana Butet selaku kepala polisi yang bulu bulu, saat menerima uang suap menjadi gelap/hitam tidak kelihatan kantor nya yang berwarna pink. Kemudian harimau sumatra yang hampir punah, Ayah Lukman yang dikirimkan ke luar Negeri di zaman Soekarno. Itu kolase 2 yang dijahitkan di eksperimen narative *Abracadabra*.

Film *Abracadabra* menonjolkan tata rias dan busana sebagai elemen penting untuk mendukung tema magis, surealis, dan fantasi yang menjadi inti cerita. Elemen ini dirancang untuk memperkuat karakterisasi, suasana, dan emosi yang ingin disampaikan melalui visual.

## **1. ALUR CERITA FILM ABRACADABRA**

Film *Abracadabra* dimulai dengan seorang pesulap bernama Lukman (diperankan oleh Reza Rahadian) yang telah kehilangan kepercayaan pada dunia sulap setelah bertahun-tahun menjalani profesi tersebut. Ia memutuskan untuk pensiun dan melakukan pertunjukan terakhirnya di depan khalayak ramai. Film *Abracadabra* menggunakan alur campuran yang menggabungkan elemen alur maju dan mundur. Alur utama berfokus pada perjalanan Lukman, seorang pesulap yang berusaha melarikan diri dari dunia sulap, namun secara tidak sengaja terjebak dalam serangkaian kejadian magis. Flashback atau kilas balik digunakan untuk mengungkapkan latar belakang emosional dan konflik batin Lukman terkait masa lalunya.

### **2. PEMBABAKAN (Awal-Tengah-Akhir)**

#### **a. babak awal: pertunjukan terakhir**

Lukman mempersiapkan trik terakhirnya, yaitu aksi memasukkan seorang anak kecil ke dalam kotak sulap. Namun, sesuatu yang tak terduga terjadi—anak tersebut benar-benar menghilang, tidak bisa ditemukan lagi. Kejadian ini membuat para penonton heboh dan penuh tanda tanya. Lukman sendiri kebingungan dan panik karena ia tidak bisa menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi.

#### **b. Babak Tengah: Petualangan Mencari Jawaban**

Setelah insiden itu, Lukman terjebak dalam situasi aneh. Ia berusaha mengembalikan anak yang hilang tersebut, tetapi semakin ia mencoba, semakin banyak keajaiban tak terduga yang terjadi di sekitarnya. Berbagai karakter unik muncul dalam perjalanan Lukman, termasuk seorang perempuan misterius dan makhluk-makhluk fantasi. Semua ini membawanya ke dunia penuh warna dan imajinasi yang di luar kendali logikanya. Sepanjang film, Lukman mulai meragukan kenyataan di sekitarnya. Adegan-adegan diwarnai oleh unsur magis yang melibatkan ilusi, warna-warna cerah, dan simbolisme yang kuat. Penonton dibuat bertanya-tanya, apakah yang dialami Lukman benar-benar nyata, atau hanya ilusi akibat rasa bersalah dan keinginannya untuk lari dari kenyataan.

#### **c. Babak Akhir: Menerima Keajaiban**

Pada akhirnya, Lukman menyadari bahwa sulap bukan hanya soal trik atau penipuan, tetapi sebuah cara untuk menghadirkan keajaiban di dunia. Ia berdamai dengan dirinya sendiri dan menemukan kembali semangatnya untuk menciptakan hal-hal indah melalui seni sulap. Meskipun tidak semua misteri terjawab, film ini berakhir dengan pesan bahwa kehidupan, seperti sulap, penuh dengan keajaiban yang tak selalu perlu dijelaskan.

## **3. WARNA FANTASI PADA TATA RIAS DAN BUSANA**

#### **a. Warna fantasi pada Tata rias**

Karakterisasi Emosional: Tata rias pada film *Abracadabra* menggunakan elemen seperti garis-garis tegas, bayangan gelap, dan aksen warna mencolok untuk menekankan kepribadian atau konflik emosional karakter. Transformasi Wajah: Dengan mengubah fitur wajah menjadi lebih ekstrem atau teatrikal, penampilan

karakter menjadi bagian integral dari narasi, menonjolkan tema fantasi dan absurditas.



**Gambar 1**

Warna fantasi film Abracadabra pada Menit :43:27 detik  
(Sumber: *Capture image, Nabila 2024*)



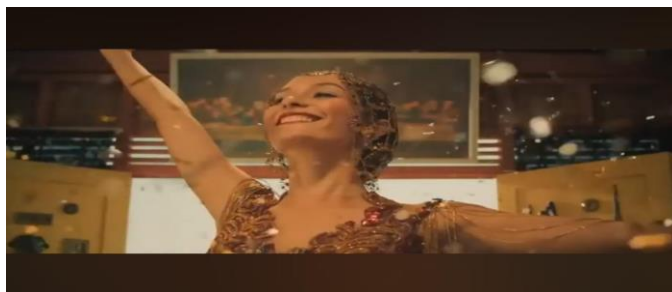
**Gambar 2**

Warna fantasi film Abracadabra pada Menit :4:10 detik  
(Sumber: *Capture image, Nabila 2024*)

#### b. Tata Rias aksen warna mencolok

Tata rias dengan aksen warna mencolok merupakan pendekatan makeup yang menggunakan warna-warna terang, kuat, atau tidak biasa untuk menciptakan tampilan yang menonjol dan memikat. Penggunaan warna mencolok dalam tata rias sering kali bertujuan untuk menciptakan fokus visual, menonjolkan karakter atau tema, mengkomunikasikan ekspresi atau emosi, simbolisme dan makna budaya. Dalam Abracadabra, warna-warna cerah seperti merah, ungu, biru neon, dan hijau sering digunakan pada tata rias wajah untuk menciptakan efek magis dan simbolik. Warna ini mencerminkan emosi atau karakter tokoh, Merah: Menunjukkan kekuatan, gairah, atau konflik dalam karakter. Ungu: Memberi kesan misteri dan spiritualitas, khas dalam dunia sulap.





**Gambar 3**

tata rias garis-garis tegas, bayangan gelap, Transformasi wajah film *Abracadabra*

(Sumber: *Capture image, Nabila 2024*)

Tata rias juga bisa mencerminkan gerakan dinamis, seperti bagaimana Van Gogh menonjolkan gerakan dalam lukisannya. Riasan yang memiliki pola melingkar atau spiral memberikan kesan bahwa karakter sedang "bergerak" dalam dunia yang penuh energi dan magic.

#### c. Warna fantasi pada busana

Warna Fantasi: Penggunaan warna-warna cerah, kontras, dan tidak realistis untuk mengekspresikan perasaan atau suasana hati yang intens. Merah untuk menggambarkan ketegangan, biru untuk melambangkan ketenangan atau misteri, dan kuning untuk menonjolkan unsur magis. Distorsi dan Kontras: Kombinasi warna yang saling bertabrakan untuk menciptakan efek visual yang dramatis, menggugah rasa, dan terkadang surreal. Siluet dan Bentuk Abstrak: Kostum dalam film ini cenderung memiliki desain yang tidak biasa, mencerminkan kebebasan imajinasi dan ekspresi. Pakaian yang "over the top" membantu menggambarkan sifat magis dunia film. Warna sebagai Narasi: Pemilihan palet warna kostum menciptakan harmoni atau kontras dengan tata rias dan setting, memperkuat mood adegan dan hubungan antar karakter.

### **4. PERAN WARNA FANTASI DALAM MEMBANGUN EMOSIONAL**

Warna fantasi memiliki peran penting dalam membangun emosional karena warna dapat memengaruhi persepsi, mood, dan respons psikologis seseorang. Dalam konteks tata rias dan busana, warna fantasi sering digunakan untuk menciptakan suasana magis, imajinatif, atau bahkan surreal. Berikut adalah beberapa cara warna fantasi berkontribusi dalam membangun emosional: Analisis peran warna fantasi dalam membangun emosional pada film *Abracadabra* melalui pendekatan estetika ekspresionis teori Paul Gauguin dan Vincent van Gogh menekankan bagaimana warna menjadi alat utama untuk menyampaikan emosi, menciptakan suasana, dan memperkuat narasi. Pendekatan ini berfokus pada penggunaan warna yang simbolis, intens, dan subjektif dalam membangun dunia visual dan emosi karakter.

Penulis menggunakan Teori Vincent van Gogh dan Paul Gauguin. Van Gogh adalah salah satu pelopor ekspresionisme, yang menekankan ekspresi emosi melalui warna, garis, dan tekstur. Dalam karyanya, ia sering menggunakan:

a. Warna Emosional: Van Gogh percaya bahwa warna memiliki kekuatan untuk menyampaikan perasaan terdalam. Contohnya, warna kuning sering digunakan

untuk mengekspresikan kebahagiaan atau harapan, sementara biru dan hijau cenderung menunjukkan kesedihan atau ketenangan.

b. Garis dan Gerakan: Goresan kuasnya yang penuh energi menciptakan dinamika yang kuat, memberikan kesan bahwa emosi sang pelukis tertuang langsung ke atas kanvas.

c. Keterhubungan Pribadi: Van Gogh sering melukis objek sehari-hari seperti bunga, kamar tidur, atau ladang gandum, namun mengisi karya tersebut dengan perasaan pribadi yang mendalam, menjadikan karya-karyanya sangat emosional.

## KESIMPULAN

Film *Abracadabra* merupakan film drama komedi fantasi / *black comedy* Indonesia tahun 2020 dengan alur cerita yang unik dan visual yang menarik. Disutradarai oleh Faozan Rizal, film ini menghadirkan kisah tentang seorang *grandmaster* sulap yang berusaha menemukan kembali keajaiban dalam hidupnya. Film *Abracadabra* tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan banyak pelajaran yang berperan penting bagi penonton dari segala usia. Film ini mengajarkan tentang pentingnya kepercayaan diri, nilai keluarga, mengikuti intuisi, dan menimbulkan keajaiban baik dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan penerapan estetika ekspresionis warna fantasi yang digunakan dalam film ini tidak hanya sekadar mempercantik tampilan visual, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membangun emosi dan menyampaikan pesan cerita kepada penonton. Ekspresionisme warna dalam tata rias pada film ini meliputi 1). Warna-warna kontras yang mencolok, seperti merah menyala, biru tua, dan hijau neon, menciptakan kesan dramatis dan magis. Warna-warna ini seringkali digunakan untuk menonjolkan emosi tokoh, misalnya warna merah yang melambangkan gairah, kemarahan, atau bahaya. 2). Detail yang menarik, atau rias yang detail, seperti penggunaan glitter, rhinestones, dan efek khusus lainnya, memberikan kesan mewah dan fantastis. Detail-detail ini juga berfungsi untuk memperkuat karakteristik masing-masing tokoh. 3). Ekspresi emosi, atau rias tidak hanya fokus pada penampilan fisik, tetapi juga digunakan untuk mengekspresikan emosi tokoh. Misalnya, riasan yang pucat dan mata yang sayu dapat menggambarkan kesedihan, sedangkan riasan yang cerah dan penuh semangat dapat menggambarkan kegembiraan.

Penulis meneliti tidak hanya penerapan bentuk make up dalam film *abracadabra*, penulis melihat dari element busana dalam film ini menerapkan warna-warna dalam tata busana 1). Desain busana dalam film *Abracadabra* seringkali memiliki siluet yang unik dan tidak konvensional. Siluet yang lebar dan mengalir dapat memberikan kesan mistis, sedangkan siluet yang ketat dan tegas dapat memberikan kesan kuat dan percaya diri. 2). Tekstur dan bahan, Penggunaan bahan-bahan yang tidak biasa, seperti kain berkilau, bulu, dan kulit, memberikan kesan mewah dan eksotis. Tekstur bahan juga dapat mempengaruhi tampilan visual dan emosi yang ingin disampaikan. 3). Aksesoris yang menarik, Aksesoris seperti topi,

tongkat, dan perhiasan yang unik menjadi pelengkap penampilan para tokoh. Aksesoris ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga memiliki makna simbolis yang berkaitan dengan karakter dan cerita. Film *Abracadabra* memiliki peran yang sangat penting dalam membangun emosi penonton. Beberapa cara yang dilakukan antara lain seperti menciptakan atmosfer, mengidentifikasi karakter dan menguatkan alur cerita.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S., & Helfand, J. (2017). *The Designer's Dictionary of Color*. New York: Abrams.
- Albert J. Lubin (1972), *stranger on the earth: a psychological biography of vincet van gogh* Stranger on the Earth : A Psychological Biography of Vincent van Gogh. oleh Da Capo Press.
- Antono, Untung Tri Budi. (2013). *Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater*.
- Brodwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Darmaprawira, W. A., & Sulasmi. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Penerbit ITB.
- Dharsono, Sony Kartika, & Prawira, N. G. (2007). *Estetika. Rekayasa Sains*.
- Gamal, Thabroni. (2018). *Biografi, Aliran, dan Analisis Karya Seni*.
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène: Film Style and Interpretation*. Amerika: Columbia University Press.
- Hardy Wiliam (1997). *Vangogh : the history and techniques of the great master* oleh book sales, incorporated
- Hidayati, Mufliha Aluwan. (2017). *Analisis Pembangunan Dramatik Melalui Mise-en-Scene pada Film "Di Balik 98"*. Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ilham, Arrijal Muhammad. (2002). *Aspek Mise-en-Scene dalam Membangun Karakter Tokoh Marlina dalam Film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak*. Universitas Jember.
- Jacop Olesen. (2013). *Color Meanings, Simbolisme Warna dalam Film*.
- Lingga, Agung. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta.
- McLeod, J. (2016). *Colours Psychology Today*. O Books.
- Pick Color. (2021, February 20). *PINK - Pink Color*.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rizal, M. (2021). *Warna Sebagai Penguat Setting Film Abracadabra*. Film dan Televisi ISI Surakarta.
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Tersiana, Andra. (2018). Metode Penelitian. Yogyakarta: Start Up.  
Vera, Nawiroh. (2014). Semiotika dalam Riset Komunikasi. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.