

PEMILIHAN KOSTUM UNTUK MENUNJUKKAN KONDISI PSIKOLOGIS KARAKTER SAREH PADA FILM FIKSI SAREH

Zuriat Nazila, Adri yandi

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: Zuriat Nazila zuriatnazila2@gmail.co Institut Seni Indonesia Padangpanjang	Film sebagai medium ekspresi visual memiliki kekuatan untuk merepresentasikan kondisi psikologis karakter melalui elemen artistik, salah satunya adalah kostum. Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemilihan kostum dapat merefleksikan kondisi emosional tokoh utama, Sareh, dalam film fiksi Sareh. Tokoh Sareh mengalami trauma berat akibat kehilangan orang tua dan menjadi korban pemerkosaan, yang menyebabkan tekanan psikologis mendalam dan memunculkan keinginan untuk bunuh diri. Penciptaan karya ini menggunakan pendekatan tiga dimensi karakter fisiologis, sosiologis, dan psikologis sebagai dasar dalam merancang kostum. Kostum didesain menggunakan gaya home outfit dan casual outfit dengan pilihan warna gelap dan pudar, seperti hitam, coklat, dan crème, untuk mencerminkan kondisi psikologis karakter. Desain, warna, dan material kostum yang berubah di tiap adegan menjadi indikator visual emosi dan perkembangan karakter. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa kostum dapat menjadi media naratif non-verbal yang efektif dalam menyampaikan konflik batin dan perkembangan psikologis karakter dalam film. Keywords: <i>Kostum, Psikologis, Karakter, Film Fiksi, Sareh, Artistik</i>
This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)	

PENDAHULUAN

Mengalami kehilangan kedua orang tua adalah peristiwa yang sangat menyedihkan dan berat yang disertakan menjadi korban pemerkosaan yang dikarenakan terlalu percaya kepada orang-orang sekitar, sehingga membuat rasa stres berkali-kali dan memiliki kondisi psikologis yang buruk sehingga menyebabkan traumatik yang membuat putus asa hingga ingin melakukan tindakan drastis. Namun pentingnya untuk diingatkan bahwa mengakhiri hidup bukanlah solusi untuk mengatasi rasa sakit tersebut, kehilangan memang berat dan penting untuk mencari solusi terlebih dahulu dan support seperti yang dilakukan oleh temannya.

Naskah film Sareh sangat menarik diangkat sebagai karya film fiksi, karena naskah ini terinspirasi dari sebuah cerita fenomena yang terjadi di masyarakat. Naskah ini menceritakan tentang seorang anak (Sareh) yang menjadi yatim piatu setelah kepergian kedua orang tuanya dan hendak merantau untuk melanjutkan

hidupnya, namun berawal dari sareh mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat seorang pemuka agama yang terkenal baik malah memperkosa sareh hingga membuatnya depresi dan memilih ingin mengakhiri hidupnya. Sehingga pada film ini pengkarya menjadi penata artistik dalam segi pemilihan kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter Sareh pada film fiksi Sareh. Artistik merupakan tata bentuk artistik yang secara visual terlihat dan dapat menggambarkan suasana dan keadaan, maka artistik merupakan bagian dari *mise en scene*. Artistik sendiri dalam film adalah segala sesuatu yang membuat film menjadi lebih berseni. Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatar belakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting* (Sumarno, 1996: 66).

Kostum adalah segala hal yang pakai pemain bersama seluruh aksesorisnya, aksesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, sepatu. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sebagai konteks naratifnya (Pratista, 2017: 104).

Pemilihan kostum pada karakter Sareh menggunakan pemilihan kostum dengan model kasual dan *home outfit* dengan pemilihan warna-warna *soft* dan warna pudar seperti warna *crème*, coklat pudar, dongker, putih taupe atau putih kekuningan serta warna dongker, serta menggunakan aksesoris seperti sandal jepit yang berwarna coklat serta tas hitam di beberapa *scene*.

Kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter Sareh melalui aspek 3 Dimensi yakni aspek psikologis. Kondisi psikologis adalah keadaan yang berkaitan dengan pikiran, perasaan, dan perilaku seseorang. Kondisi ini dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang. Gangguan psikologis adalah kondisi ketika pikiran, perasaan, dan perilaku seseorang tidak normal. Gangguan psikologis dapat ditandai dengan: Ketakutan atau kegelisahan yang berlebihan, Perubahan suasana hati, Masalah berpikir, Perubahan tidur atau nafsu makan, Penarikan diri (Neil R. Carlson 1995).

Secara keseluruhan elemen-elemen dalam kostum membantu menciptakan gambaran yang lebih dalam tentang kondisi mental dan emosional karakter. di samping itu, warna juga dapat digunakan untuk menekankan tema dari cerita film. Selain warna, tekstur juga dapat membentuk suasana dan atmosfer film. Misalnya, warna kostum hitam yang digunakan untuk ngelayat sebagai rasa berduka cita warna-warna *soft* yang digunakan pada pemeran utama Sareh yang melambangkan kesederhanaan dan warna kontras pada pemeran utama pak Amal untuk menunjukkan identitas orang kalangan atas. Warna bukan hanya fenomena visual, tetapi juga psikologis dan emosional. Setiap warna memiliki energi dan makna batin yang dapat membentuk persepsi, suasana, bahkan kepribadian karakter dalam karya seni atau panggung (Johannes Itten: 1961).

Warna-warna ini bukan sekadar susunan teknis, melainkan memiliki sifat dan dampak emosional tertentu. Misalnya, warna biru dapat membawa perasaan tenang, spiritual, dan melankolis. Merah menandakan kekuatan, gairah, bahkan kemarahan. Sementara kuning bisa memberi kesan ceria, tapi juga gugup. Warna-warna ini bisa digunakan untuk membentuk karakter berdasarkan kondisi psikologis yang ingin ditampilkan.

METODE PENELITIAN

1. Persiapan

Penelitian Pengkarya sebagai tata artistik pada film fiksi *Sareh* Pada tahap perancangan pengkarya mendalami konsep dari naskah. Pada tahap ini pengkarya melakukan hunting lokasi yang nantinya yang akan digunakan untuk shooting, pada tahap ini juga akan menentukan rancangan cara mengaplikasikan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya dan menentukan *scene-scene* dan *blocking* art. pada tahap ini pengkarya akan membuat dokumentasi-dokumentasi lokasi dan properti yang ada.

Pada tahap ini pengkarya sebagai *Art director* membentuk tim dan berdiskusi dengan tim dan membagi tugas melakukan pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan. Dalam hal persiapan ini pengkarya melakukan *sharing* dengan pengkarya terlebih dahulu, Mencari referensi melalui buku, film, sumber media dan menonton berbagai film. Setelah itu melakukan pengamatan dan pengumpulan dalam berbagai aspek, dan memahami skenario dan merancang konsep yang akan direalisasikan ke dalam bentuk visual dan melakukan riset lokasi. Pada tahap pra produksi penulis bertanggung jawab penuh dalam pembuatan konsep penciptaan pemilihan kostum untuk menunjukkan identitas pada film fiksi *Sareh* dengan menyesuaikan dengan karakter tiga dimensi yang berupa fisik, psikologis dan sosiologis.

Pengkarya menerima naskah dari penulis naskah, kemudian melakukan supervisi naskah dan merevisi naskah bersama pengkarya lainnya pada film fiksi *Sareh*. Melakukan bedah naskah untuk mengetahui kostum yang menunjukkan identitas karakter utama dengan melakukan *riset*, dan melakukan *hunting* lokasi untuk menentukan kesesuaian cerita sesuai naskah yang diinginkan seperti menggunakan lokasi nuansa pedesaan nuansa Jawa. Merancang konsep dan merinci semua kebutuhan film pada film *Sareh*. Melakukan *briefing* Bersama masing-masing divisi yang terlibat dalam pelaksanaan produksi film fiksi *Sareh*.

2. Perancangan

Pada tahap perancangan pengkarya merancang kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter Sareh melalui desain kostum yang sederhana yang memiliki makna untuk menunjukkan kondisi psikologis dalam setiap kostum yang dibawakan oleh karakter Sareh. Seperti pada *scene* 2 pengkarya merancang kostum kasual yang sederhana, *Scene* 3 juga menggunakan desain setelan home outfit, *scene* 4 dan 5 menggunakan atasan lengan panjang serta rok dibawah lutut, *scene* 6-12 menggunakan rok dalaman cardigan dan hijab pashmina, *scene* 13 menggunakan dress polos serta *scene* 15 menggunakan gamis serba hitam.

3. Perwujudan

Pada tahapan ini pengkarya bertanggung jawab penuh dalam menciptakan konsep kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter

Sareh melalui 3 indikator kostum yaitu, desain material dan warna, serta penggunaan make up dan hairdo yang memperkuat kondisi yang dialami oleh karakter Sareh.

Pada *scene 2* pengkarya mewujudkan kostum Sareh dengan setelan berwarna hitam untuk menunjukkan rasa kesdihan, dan duka cita dan menggunakan selendang yang dijadikan kerudung berwarna hitam lusuh, membawa sebuah yasin dan mengenakan sandal berwarna coklat, pak Amal dengan kameja hitam, celana dasar hitam, jam tangan berwarna kuning, cincin, lap tangan disakunya yang bermotif batik berwarna coklat dan putih serta menggunakan sandal sorong berwarna crème.

Pada *scene 3* pengkarya mewujudkan kostum yang lebih pudar dengan menggunakan kostum setelan baju tidur berwarna putih tulang, dengan kondisi rambut yang tidak terurus, make up yang terlihat pucat dan mengalirkan airmata.

Pada *scene 4,5* menggunakan kostum kasual dengan perpaduan warna dOnsker dan rok berwarna ungu pudar dengan motif bunga-bunga dan sandal berwarna coklat, dengan kondisi psikologis yang sudah mulai berbaur dengan warga dan sudah mulai menerima cobaan yang dihadapinya.

Pada *scene 6 - 12* pengkarya mewujudkan kostum karakter Sareh menggunakan kostum yang continuity dari *scene 6- 12* menggunakan kostum kasual rok berwarna cream, dalaman hitam, cardigan creme tua dan hijab pashmina, Namun pada *scene* ini menggunakan perubahan kostum dengan berbagai kondisi psikologis.

Pada *scene 13* pengkarya memilih kostum berwarna putih polos yang menunjukkan kekosongan dihatinya, dimana kondisi yang sudah mulai lelah, kecewa hingga akhirnya memutuskan ingin mengakhiri hidupnya. Kondisi rambut yang berantakan tidak terurus, mata sembab sedikit kehitaman serta bibir yang pucat.

Pada *scene 15* pengkarya memilih kostum berwarna hitam polos, menggunakan hijab yang menutupi sedikit mukanya, dengan siluet dirinya yang sedang tertunduk di depan rumah pak Amal, yang sudah menemukan pembelaan dari sahabatnya yang bernama Ulan yang merupakan anak dari pak Amal tersebut.

Pada tahap ini mengaplikasikan konsep pemilihan kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter Sareh pada film Fiksi *Sareh*. Pada tahap produksi, Pengkarya berfokus pada pemilihan warna kostum bentuk dan fungsi kostum melalui karakter 3 Dimensi dan menerapkan kostum pada karakter film.

Kostum pada karakter utama Sareh menggunakan kostum kasual sederhana dengan pemilihan warna menyesuaikan dengan karakter psikologis yang mengalami kondisi traumatik sehingga menggunakan pilihan warna pudar seperti crème dan ungu pudar, kuning, coklat dan hitam pudar, serta penggunaan detail kostum seperti tas dan sandal.

HASIL

Film fiksi *Sareh* merupakan film bergenre drama berdurasi lebih kurang 30 menit dengan total 15 *scene*. Film *Sareh* menggunakan konsep kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter *Sareh*, yang menjadi titik capai dalam cerita bagi pengkarya adalah pemilihan kostum yang pengkarya terapkan pada film *Sareh* mendeskripsikan bagaimana kostum dapat menggambarkan emosional dan psikologis pada karakter *Sareh*, dalam 15 *scene* tersebut tokoh *sareh* berganti kostum sebanyak 7 kali serta 12 kali beserta perubahan kostum dengan kondisi psikologisnya, yang menjadi indikator penting dalam menggambarkan dinamika perasaan dan konflik batinnya.

Film ini menceritakan tentang *Sareh* sebagai karakter utama yang beranjak umur dewasa namun ditinggal meninggal oleh ibunya yang sebelumnya ditinggal oleh ayahnya dengan jarak lebih kurang sebulan, yang menjalani hidup sebatang kara yang mendapatkan perhatian dari warga setempat, namun *sareh* terlalu percaya terhadap orang-orang sekitarnya, sehingga *sareh* mengalami korban pemerkosaan oleh tokoh desa yang menjadi kepala desa di kampungnya, sehingga membuat *sareh* stres berkali-kali lipat dan ingin mengakhiri hidupnya.

Tujuan pengkarya memilih kostum karakter utama tokoh *Sareh* adalah untuk menunjukkan bagaimana pemilihan kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis yang dialami oleh karakter *Sareh* yang dipicu oleh beberapa masalah seperti kondisi mental yang dialami setelah ditinggal kedua orang tuanya, kondisi setelah menjadi korban pemerkosaan dan sebagainya.

1. *Scene 2*

Gambar 1. Cuplikan *Scene 2*



Sumber: Zuriat Nazila 2025

pada *scene 2* pengkarya menggunakan konsep kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter *Sareh* berlandaskan teori dari Pratista tentang kostum dalam sebuah film, busana tidak hanya sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sebagai konteks naratifnya, dan teori dari Neil Carlson gangguan psikologis adalah kondisi ketika pikiran, perasaan, dan perilaku seseorang tidak normal. Gangguan psikologis dapat ditandai dengan: Ketakutan atau kegelisahan yang berlebihan, Perubahan suasana hati, Masalah berpikir, Perubahan tidur atau nafsu makan, Penarikan diri. Hal ini terlihat pada pengkarya yang mewujudkan kostum sesuai dengan kondisi psikologis yang dialami karakter.

Scene ini karakter yang dibawa oleh pemeran utama yang baru saja mengalami kehilangan kedua orang tuanya, pengkarya memvisualisasikan dengan segerombolan warga yang sedang menandu keranda mayat dan beberapa warga yang mengiringi Sareh, sedang tertunduk lesu berjalan ke arah dua pemakaman yang berdekatan, Sareh duduk diantara pemakaman ayah dan ibu menaburkan bunga kedua pemakaman dengan suasana perbukitan dengan background danau, Sareh menangisi kematian ibu yang baru saja dimakamkan dan bapak yang juga belum lama meninggal.

2. Scene 3



Gambar 2. Cuplikan Scene 3

Sumber: Zuriat Nazila 2025

Scene ini Sareh terbaring di dalam kamar sendirian menumpukkan tangan ke sisi kiri sebagai bantal sambil meneteskan air matanya, kemudian Sareh duduk di sebelah ranjang menerima telepon dari sahabatnya sembari memegang foto ibunya. Kondisi psikologis pada scene ini karakter Sareh dengan ekspresi sedih, yang sedang merenung, kostum yang dikenakan Sareh menggambarkan suasana batinnya yang sedang diliputi kesedihan mendalam.

3. Scene 4



Gambar 3. Cuplikan Scene 4

Sumber: Zuriat Nazila 2025

Scene ini Sareh sedang berada di halaman rumah rumah nya sedang bersih halaman menggunakan sapu lidi dan penyodok sampah begitupun tetangganya yang bernama bu Aminah juga sedang bersih- bersih halaman nya, kemudian pak Amal mendatangi Sareh yang kemudian ditegur bu aminah, kemudian pak Amal memberikan sebuah Amplop yang berisikan uang dari perangkat desa dan badan amal masjid. Kondisi psikologis karakter Sareh pada momen ini menggambarkan situasi sosial pasca pemakaman, di mana Sareh mulai berinteraksi kembali dengan warga, walaupun masih terlihat sedih. Untuk memvisualisasikan kondisi psikologis dengan pemilihan kostum.

KESIMPULAN

Film fiksi Sareh merupakan film bergenre drama berdurasi lebih kurang 30 menit dengan total 15 *scene*. Film *Sareh* menggunakan konsep kostum untuk menunjukkan kondisi psikologis karakter Sareh, yang menjadi titik capai dalam cerita bagi pengkarya adalah pemilihan kostum yang pengkarya terapkan pada film Sareh mendeskripsikan bagaimana kostum dapat menggambarkan emosional dan psikologis pada karakter Sareh, kostum merupakan salah satu unsur terpenting dalam *mise-en scene*. Hal ini karena kostum memiliki pengaruh dalam memperkuat karakter tokoh digambarkan melalui pendekatan visual yang terencana, khususnya melalui tata kostum yang dirancang berdasarkan tiga dimensi karakter: fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Setiap kostum yang dikenakan Sareh tidak hanya menyesuaikan dengan latar tempat dan waktu, tetapi juga merefleksikan dinamika emosional yang dialaminya dalam berbagai tahap cerita.

Warna-warna gelap seperti hitam menunjukkan suasana duka, sementara warna putih merepresentasikan kekosongan dan keterasingan batin. Warna-warna pudar dan desain kostum yang sederhana memperlihatkan kondisi mental karakter yang rapuh, namun masih berusaha mempertahankan diri dalam situasi yang menekan. Keseluruhan unsur kostum, mulai dari desain, warna, hingga material, berhasil menguatkan karakter dan memperdalam narasi secara non-verbal. Dengan demikian, pemilihan kostum terbukti mampu menjadi sarana visual yang efektif dalam menyampaikan konflik batin, memperkuat karakterisasi, dan menghadirkan pengalaman sinematik yang lebih mendalam dan emosional bagi penonton.

Pemilihan kostum dalam karya film sebaiknya tidak dipandang sekadar sebagai pelengkap visual, melainkan sebagai bagian integral dalam pembangunan karakter dan penyampaian makna. Karya ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penciptaan film berbasis psikologi karakter, khususnya dalam penggarapan aspek artistik yang lebih reflektif terhadap kondisi batin tokoh. Penekanan terhadap keakuratan desain dan makna simbolik dalam kostum perlu terus dikembangkan, agar film mampu berfungsi bukan hanya sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai medium empati dan pemahaman terhadap realitas sosial dan psikologis.

Dalam konteks pendidikan seni, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan tentang pentingnya kolaborasi antara desainer kostum dan sutradara untuk membentuk sinema yang utuh secara estetika dan emosional. Di sisi lain, bagi masyarakat dan penonton, karya ini dapat menjadi pengingat bahwa trauma dan penderitaan psikis dapat diungkapkan melalui simbol-simbol visual yang halus namun

kuat, dan bahwa kesadaran terhadap kesehatan mental perlu terus dibangun melalui berbagai bentuk media, termasuk film.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali. Matius (2017: 109). *Moving image theory*. Sanggar luxor 2017
- Davit, Sherin (2012). *Contemporary Color: Theory and Use*. Fairchild Books
- David, Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith. (2020) *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education
- Fachri, Albar dan Setiawan iwan (2008). *Produksi Film dan Televisi*. Institut Kesenian Jakarta (IKJ)
- LoBrutto, Vincent (2002). *The filmmaker's Guide to Production Design*, New York: Allworth press
- Pratista, Himawan (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Saroengallo (2008). *Dasar-dasar Produksi Film*. Yogyakarta
- Sherin (2012). *Design Elements Color Fundamentals*. Massachusetts, Amerika Serikat.
- Sumarno Marseli (2019). *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta 1996