

ANALISIS KOSTUM KARAKTER TOKOH UTAMA PADA FILM SERIES KOREA “SWEET HOME”

Oleh:

Paku Kusuma*

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Dyah Ayu Wiwid Sintowoko

Seni Rupa Intermedia, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
masterpaku@telkomuniversity.ac.id^{1*} ; dyahayuws@telkomuniversity.ac.id²

***)Corresponding Author**

ABSTRAK

Industri kreatif yang salah satu pilar penyokongnya bidang fashion memiliki potensi yang besar dalam peningkatan perekonomian. Promosi fashion terutama melalui platform film terbukti menuai sukses dalam reka wastra industri fashion tanah air. Rujukan kostum dari industri perfilman pun jadi acuan pelaku fashion dalam pengembangan karya dengan interpretasi kekinian. Maraknya dominasi film series dari negara Korea sejak tahun 2002 memiliki dampak signifikan dalam pengembangan industri ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kostum dalam film series Korea ‘Sweet Home’ dikonstruksi untuk menggambarkan tiga dimensi karakter tokoh utama, yaitu: Cha Hyun Soo, Pyeon Sang Wook, dan Seo Yi Kyeong. Metode deskriptif kualitatif digunakan dengan mise-en-scene sebagai pendekatan analisis. Data diperoleh melalui amatan dan studi kepustakaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa empat elemen kostum, yaitu: pakaian bagian atas, badan, kaki, dan asesoris sangat berhubungan dengan tiga dimensi karakter yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis pada masing-masing karakter yang terhubung dengan persepsi penerimaan oleh pemirsa. Hubungan ini memberikan penekanan yang kuat pada tren sesuai setting waktu penggambaran latar film, sehingga keberhasilan penerimaan alih wahana hasil adaptasi dari komik webtoon menjadi film ini sangat memuaskan secara visual bagi pemirsa. Ketiga tokoh yang memiliki generasi berbeda ini secara apik mampu mewakili harapan pemirsa dengan kostum yang telah disesuaikan dengan pembawaan karakter masing-masing sehingga sering menjadi rujukan dalam pola berpakaian selepas pandemi.

Kata Kunci: *Dimensi Karakter Tokoh; Drama Korea; Film Series Sweet Home; Kostum.*

ABSTRACT

One of the supporting pillars of creative industries is fashion. Fashion has great potential value to improve the economy. Promotion of fashion, especially through film platforms, has proven to be successful in our fashion industry. Costume references from the film industry also become a reference for fashion designer in developing their works. The increasing dominance of film series from Korea since 2002 has significant impact on the development of this industry. This research aims to find out how the costumes in the Korean film series 'Sweet Home' are constructed to depict the three dimensions of the main characters, namely: Cha Hyun Soo, Pyeon Sang Wook, and Seo Yi Kyeong. Qualitative descriptive methods are used with mise-en-scene as an analytical approach. Data was obtained through observations and literature study. The results of the analysis show that the four costume elements, namely: upper clothing, body, legs, and accessories are closely related to the three dimensions of character, namely physiological, sociological, and psychological for each character which are connected to the perception of acceptance by the audience. This relationship places a strong emphasis on trends according to the time setting of the film's background depiction, so that the successful acceptance of the adaptation of the webtoon comic into a film is very visually satisfying for viewers. These three characters, who belong to different generations, are able to neatly represent the expectations of the audience with costumes that have been adapted to each character's personality so that they often become a reference for post-pandemic dressing patterns.

Keywords: *Character Dimensions; Korean Drama; Sweet Home Series; Costumes.*

Copyright © 2024 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received:

Revised:

Accepted:

A. PENDAHULUAN

Industri kreatif yang mengandalkan ketrampilan, talenta, dan kreatifitas sangat berpotensi dalam peningkatan perekonomian. Film serta fesyen merupakan elemen industri kreatif yang berkelindan dan memiliki dampak besar. Berdasarkan data dari CNBC Indonesia tahun 2019, perkembangan industri Fesyen mampu berkontribusi sekitar 18,01% atau Rp 116 triliun. Peningkatan signifikan ini sejalan dengan geliat perfilman tanah air yang juga berkontribusi sebanyak 51,2 juta penonton di tahun yang sama menurut data BPI (Badan Perfilman Indonesia). Menilik fakta ini tentu menjadi bahasan menarik untuk dikaji terlebih dengan digandrunginya drama Korea mulai awal tahun 2000an yang turut berkontribusi dalam merubah pola berpakaian di Indonesia.

Pengaruh kostum dalam film-film yang populer ternyata memang memiliki kaitan langsung dengan pola berpakaian pemirsanya. Hal ini karena kostum tokoh utama dalam film terkait dengan faktor tiga dimensi karakter, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Bahkan pengaruh film juga berdampak dalam ragam iklan yang terwujud di era tersebut menurut Soewardikoen (2016).

Drama series Korea mulai diadopsi

saat film *Winter Sonata* masuk penyiaran televisi Indonesia tahun 2002. Penggemar drakor ini kian meningkat seiring waktu dan memiliki penggemar yang fantastis. Dampaknya pada industri fesyen yang terkait dengan budaya Korea juga meningkat drastis penjualannya. Kemunculan komunitas atau fan base Korea marak bukan saja di kota besar, sehingga pengajian mengenai drakor bergenre thriller tapi malah populer, diangkat dari karya visual komik menjadi aktual untuk dijadikan bahan penelitian guna perkembangan industri kreatif kita di masa mendatang. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan mengenai peranan kostum para tokoh utama dalam film *Sweet Home* dalam menyentuh ideologis pemirsanya.

Sweet Home adalah film series Korea yang produksinya di sutradarai oleh Lee Eung-Bok. Beliau dikenal dengan beberapa karya yang fenomenal seperti *Descendant of the sun*, *Goblin*, dll. Yang terbilang sukses di pasaran. Film series *Sweet Home* merupakan hasil adaptasi dari komik Webtoon (Naver) karya Kim Carnby dan Hwang Young-Chan. Karya ini adalah proyek kerjasama alih wahana pertama antara sutradara Lee Eung-Bok dengan perusahaan sinema asal Amerika, Netflix. Film ini sedianya terdiri dari tiga *season*, rilis sesi pertama pada 18 Desember 2020 saat situasi pandemi menimpa seluruh

negara di dunia. Akibat gejolak pandemi kedua dengan varian Delta yang lebih besar dampaknya, maka *season* kedua yang dijadwalkan tahun 2021 akhirnya baru bisa dirilis pada 1 Desember 2023. Sedangkan *season* ketiga dijadwalkan pada akhir tahun 2024 ini.

Rilis film *season* pertama tahun 2020 mencatat perolehan jumlah penonton secara daring oleh Netflix sejumlah 2,1 juta penonton. Serial yang memiliki genre cerita misteri, horor, dan *thriller* secara daring dari negara Asia jarang sekali yang memiliki tingkat jumlah perhatian pemirsa hingga mencapai jutaan, terkecuali film untuk layar lebar. Fenomena ini bisa jadi karena *timing* situasi pandemi terkait dengan genre cerita menyebabkan situasi yang dirasa mirip oleh pemirsa, tetapi jika menilik dari sisi sinema, mulai dari sisi pengambilan gambar, plot cerita yang dimunculkan, karakter tokoh, dan spesial efek yang digunakan terlihat bahwa film series ini memang digarap dengan sangat serius hingga ke bagian detail yang kerap dianggap sebagai pelengkap saja, yaitu kostum pemain.

Keberhasilan *season* pertama yang meraih jumlah penonton daring cukup besar ini yang akan menjadi wilayah dalam pembahasan. Sedangkan fokus penelitian mengupas pada sisi kostum pemain tokoh utama yang menjadi salah satu indikator keberhasilan penerimaan film series tersebut pada debut di *season* pertamanya. Kostum

merupakan representasi kesan yang berbeda pada setiap karakter tokoh sehingga dalam produksi sinema acapkali diserahkan pada bagian artistik.

Kostum sebagai unsur pembentuk film merupakan bagian aspek teknis di dalam proses produksi sebuah film. Aspek teknis dalam produksi sinema sendiri merupakan bagian dari varian unsur *mise en scene*. *Mise-en-scene* adalah istilah sinematik yang bermakna: segala hal yang ada di depan kamera. Dalam teori *mise-en-scene* terdapat 6 komponen atau elemen *mis-en-scene*, yaitu *setting* lokasi (set & properti), pencahayaan, kostum dan tata rias, figur dan gerakan, properti dan komposisi (Pratista, 2017).

Masing-masing elemen ini berkelindan dalam daya tarik sinematik yang menggugah daya tarik pemirsa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan bermaksud untuk menganalisis tentang bagaimana peranan kostum yang dikenakan oleh tiga tokoh utama dalam series Korea *Sweet Home 1* sebagai representasi dimensi fisiologis, sosiologis, psikologisnya dengan cara mengkonstruksi kostum yang dikenakan dalam menggambarkan karakter tokohnya. Dimana hal tersebut bisa menjadi rujukan bagi perkembangan industri kreatif.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Film adalah salah satu karya seni yang dihasilkan dari perkembangan teknologi pengambilan gambar atau visual. Film sendiri merupakan sebuah media penyampai informasi yang juga berfungsi sebagai wadah

bagi para sineas. Film saat ini digunakan sebagai kritik sosial. Bahkan film juga dapat digunakan sebagai media *relaksasi* karena sifatnya yang *nyentrik*. Nyentrik karena film dibangun dalam dua unsur, yaitu unsur *cinematic* dan unsur *narrative*. Film bersifat *multi-outcome* karena memiliki audio dan visual. Film bermakna rangkaian gambar bergerak didukung dengan audio untuk membentuk suatu cerita (Ariani, 2015).

Mise-en-scene menurut beberapa ahli menyampaikan terdiri dari beberapa elemen yang sangat fundamental dalam memberikan informasi dan pesan kepada pemirsanya (Brown, 2002). Beberapa penelitian sebelumnya mengenai kostum menyoroti tentang pentingnya eksistensi pakaian dalam menginformasikan sebuah pesan kepada penonton. Kostum juga mencerminkan *stereotype* atau perspektif seseorang dalam sudut pandang daya tarik secara fisik (Sintowoko, Lee & Lee, 2020).

Analisis berikutnya mengacu pada penelitian kostum yang berhubungan dengan *setting*, *wardrobe* dan tata rias. Ketiga komponen tersebut menunjukkan status sosial bagi karakter tokoh (Afifah, 2021). Selain menunjukkan dimensi sosial, penelitian juga menemukan bahwa kostum merepresentasikan budaya daerah (Swandi, 2019).

C. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode pengkajian pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan

merupakan data kualitatif berupa data primer dan sekunder. Adapun data primer berupa film series '*Sweet Home*' yang ditonton melalui *platform* Netflix kemudian dibuat resume dari pembabakannya mengenai kostum-kostum yang dikenakan oleh tokoh utama. Sedangkan data sekunder berupa jurnal film, kostum, dan *mise-en-scene* untuk mendukung data primer. Data sekunder yang bersumber dari kepustakaan dilakukan pembacaan untuk kemudian dipilah.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga komponen penelitian, yakni reduksi, penyajian data, lalu dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi dimulai dari pemilahan para tokoh-tokoh utama berdasarkan peranan dan tingkat kesukaan pemirsa. Hasilnya disajikan secara deskriptif sehingga menghasilkan kesimpulan yang obyektif sesuai dengan faktualnya.

Drama series Korea "*Sweet Home*" dipilih karena genrenya yang jauh berbeda dengan lainnya tetapi faktanya menjadi populer dengan jumlah penonton yang banyak. Drakor satu ini tampak memiliki keunikan untuk dikaji karena selain ingin mengetahui bagaimana budaya Korea dikonstruksi dalam film juga sebagai cultural identity budaya Korea dalam sebuah film. Adapun novelty dari penelitian series *Sweet Home* ataupun drama Korea lainnya saat ini menunjukkan adanya kecenderungan menggunakan konsep *lavish production* dalam *mise en scene*-nya (Sintowoko, 2021).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Drama series Korea “*Sweet Home*” mengisahkan tentang adanya sebuah wabah yang menyerang dunia dari suatu virus dengan indikasi awalnya mimisan. Wabah ini berdampak mengerikan dikarenakan hasrat dan keinginan besar di dalam diri manusia yang dapat mengubahnya menjadi monster sesuai ambisinya. Fokus cerita diambil dari kehidupan sebuah apartemen bernama ‘*Green Home*’ yang menyatukan para tokoh yang berasal dari latar belakang berbeda namun saling menjaga satu sama lain dalam bertahan melawan monster. Film series ini sendiri mengambil sudut pandang dari tokoh remaja lelaki bernama Cha Hyun-Su yang diperankan oleh aktor bernama Song Kang.



Gambar 1. Poster Drama Korea ‘*Sweet Home*’
Sumber: *Sweet Home*, 2020

Setting waktu yang diambil dalam cerita ini yaitu pada tahun 2020 dengan *setting*

tempat di Negara Korea Selatan. Tahun 2020 sendiri saat itu sedang marak akan adanya isu serangan wabah Covid-19. Awal film dimulai dengan kepindahan domisili dari tokoh utama Cha Hyun-Su dikarenakan kecelakaan mobil yang menewaskan semua anggota keluarganya. Hidup yang sebatang kara dipenuhi dengan amarah akibat kejadian tersebut terlebih warisan yang ditinggalkan oleh kedua orang tuanya tidaklah seberapa, maka di lokasi tinggalnya yang baru Cha Hyun-Su bahkan bertekad untuk mengakhiri hidupnya dengan melompat dari atap apartemen.

Interaksi dengan tokoh-tokoh lainnya dimulai setelah Hyun-Su membatalkan niat untuk mengakhiri hidupnya. Scene gambar selanjutnya banyak menampilkan sudut pandang dari tokoh-tokoh lainnya sebagai pengenalan. Tiga tokoh utama seperti yang terpampang dalam poster promosinya Gb.1 adalah Cha Hyun Soo yang diperankan oleh Song Kang sebagai remaja putus asa, Pyeon Sang Wook diperankan oleh Lee Jin Wook sebagai preman kuat yang berhati baik, dan Seo Yi Kyeong yang diperankan oleh Lee Si Young sebagai tenaga pemadam kebakaran. Tiga tokoh utama pada drama series ini digambarkan sangat beragam, mulai dari perbedaan usia, latar belakang profesi, status, hingga tampilan varian karakternya dengan pemilihan kostum yang sangat diperhatikan.

Detail kostum sebagai penggambaran latar belakang karakter tampak sangat serius

dalam film ini bahkan sampai ke para tokoh pendukungnya untuk menunjukkan karakter tokoh yang dibangun. Kostum yang dikenakan pun menyesuaikan dengan *trend fashion* pada *setting* tahun film tersebut dibuat (Alfathoni & Manesah, 2021). Adapun trend kostum pada era 2020 awalnya cenderung terang, berpijar, namun simpel; sebelum wabah pandemi dan pemberlakuan *lockdown* di hampir semua belahan dunia. Perilaku masyarakat *modern* yang cenderung aktif dan dinamis berpengaruh pada *trend fashion* yang membuat gaya menjadi semakin sederhana agar mereka lebih mudah dalam berkegiatan.

Berikut ini adalah beberapa tangkapan adegan dari karakter tokoh film yang terpilih sebagai *sample* penelitian berdasarkan teknik *purposive sampling* untuk proses analisisnya. Adegan pada tangkapan gambar berikut menampilkan *mise en scene* dari seri drama Korea '*Sweet Home*' season 1. Tangkapan gambar yang dijadikan materi analisis juga merupakan adegan-adegan pilihan yang telah dipertimbangkan saling berkaitan dengan unsur *mise en scene*, khususnya kostum dan bagaimana tiga dimensi karakter yang dipengaruhinya: fisiologis, sosiologis dan psikologis. Mengkonstruksi representasi karakter tokohnya dari makna kostumnya maka teori 3D karakter tokoh digunakan sebagai dasar analisis pada series '*Sweet Home*' ini (Sugihartono & Sintowoko, 2014).

a. Kostum Cha Hyun Soo

Cha Hyun Soo merupakan pemeran utama di

dalam cerita ini, digambarkan sebagai remaja tamatan SMA yang tergila-gila pada game online. Kegilaannya pada game akhirnya membuat orang tuanya frustrasi akan masa depan Hyun Soo hingga terjadi kecelakaan akibat berdebat di dalam mobil yang dikendarai. Sedari awal adegan kostum yang digunakan Hyun Soo terlihat sederhana seperti kaos, celana training, jaket *hoodie*, dan *sneakers* seperti kebanyakan remaja lainnya.



Gambar 2. Kostum tokoh Cha Hyun Soo bagian atas dalam adegan awal '*Sweet Home*'
Sumber: *Sweet Home*, 2020

Pada adegan awal yang ditampilkan di set apartemen Green Home terlihat tokoh Cha Hyun Soo hanya mengenakan satu jenis pakaian, yaitu atasan berupa pakaian tubuh, pakaian kaki, dan asesoris. Pakaian tubuh yang dikenakan berupa kaos saja dengan

beberapa varian tapi seringkali berwarna abu, kemudian ia memakai lapisan luar berupa jaket. Bawahannya celana *training* berwarna gelap, sedangkan untuk sepatu, ia memakai jenis *sneakers* dengan kaus kaki yang berbeda, dengan sebelah kanan yang polos berwarna putih dan sebelah kiri yang belang hitam putih. Tampilan ini memperlihatkan latar belakangnya yang masih usia sekolah.

Pada adegan setelah muncul gejala dengan kehadiran makhluk-mahluk aneh jenis pakaian yang dikenakan Hyun Soo tidak jauh berbeda hanya ada penambahan ragam warna dan asesoris yang digunakan. Hal ini nampaknya sesuai dengan referensi yang digambarkan dalam komik Webtoon. Secara fisiologis, Cha Hyun Soo tampak menggunakan jaket, celana *training*, sepatu *sneakers*, kaus kaki, dan tas ransel. Properti yang digunakan adalah senjata tombak listrik buatan oleh salah satu penghuni apartemen.



Gambar 3. Perbandingan kostum tokoh Cha Hyun Soo antara film dan komik

Sumber: Webtoon & *Sweet Home*, 2020

Secara fisiologis Cha Hyun Soo yang remaja umurnya digambarkan berada di kisaran 18 tahun, berambut sedikit gondrong dengan pakaian terkesan santai. Secara sosiologis, Cha Hyun Soo adalah anak yatim piatu sehingga berpengaruh kepribadiannya

menjadi tertutup, sering dihantui pemikiran masa lalu, dan sulit mengambil keputusan. Sedangkan secara psikologis, adegan dalam *scene* kebersamaan bersama penghuni lain terlihat ambisi terbesarnya ternyata adalah untuk bertahan hidup, sehingga berbanding terbalik dengan adegan-adegan awal sebagai remaja depresi. Hal ini dimunculkan dalam perubahan asesoris yang mulai ditambahkan seperti ransel, alat komunikasi, maupun perubahan dalam warna kostum yang dikenakan menjadi lebih gelap dengan kesan misterius (Sailan, 2017).

Pakaian tokoh yang cenderung gelap ini menggambarkan pribadi memiliki kesediaan dalam berkorban namun pantang menyerah soal kehidupan. Dalam beberapa adegan bahkan terlihat serba hitam, dan terkadang tokoh Hyun Soo menjadi sangat berbeda dengan karakter aslinya di komik Webtoon. Termasuk peran perubahannya dalam bentuk monster yang di komik berujung dari rasa putus asa tetapi dalam film berubah jadi rasa kepedulian dan keberanian.



Gambar 4. Tampak keseluruhan kostum tokoh Cha Hyun Soo cenderung gelap.

Sumber: *Sweet Home*, 2020

b. Kostum Pyeon Sang Wook

Karakter Pyeon Sang Wook muncul dalam

film digambarkan sebagai pria paruh baya di kisaran usia 40an dengan gaya berpakaian yang formal. Tokoh utama yang diperankan oleh aktor Lee Jin Wook ini bukanlah salah satu penghuni di apartemen Green Home, tetapi memiliki misi untuk menghabisi salah satu penghuni di apartemen tersebut. Profesinya dikatakan detektif yang kemudian beralih menjadi semacam preman yang dibayar untuk menyelidiki dan memberi hukuman pada seseorang.

Pyeun Sang Wook berada di apartemen Green Home setelah menemukan buruannya disana dari kasus yang diberikan kenalannya terkait pembunuhan putrinya. Layaknya seorang detektif bayaran maka kostum yang dikenakan sosok Sang Wook ini berkesan ketinggalan jaman dan misterius. Gayanya berpakaian dengan kemeja bermotif, celana kain halus berwarna pastel, sepatu pantofel, dan jas mengingatkan pada gaya tahun 80an.



Gambar 5. Kostum tokoh Pyeun Sang Woo yang bergaya retro terlihat sangat formal
Sumber: *Sweet Home*, 2020

Secara fisiologis, Pyeun Sang Wook mencerminkan sosok yang *nyentrik* karena *setting* kostum yang ia kenakan sesuai dengan *style* 80-an. Kostum yang dikenakan oleh tokoh karakter Pyeon Sang Wook menandai

salah satu *trend fashion* yang ada di tahun 2020, yaitu kembalinya *style* era 80-an. Kostum yang digunakan oleh Sang Wook yaitu berupa setelan *tuxedo* berwarna coklat yang terkesan suasana *vintage* dipadu padankan kemeja dengan warna dan corak bermotif retro yang menjadi tren pada era tahun 80-an. Untuk sepatu, ia memakai sepatu pantofel polos. Adapun tambahan aksesoris yang ia kenakan berupa sabuk berwarna coklat yang senada.



Gambar 6. Tokoh Pyeun Sang Woo seringkali muncul dalam adegan dengan minim cahaya
Sumber: *Sweet Home*, 2020

Secara visual tokoh Sang Wook sering muncul pada adegan yang dibuat temaram dengan pencahayaan rendah. *Setting mise-en-scene* pada gambar 6 tampak menunjukkan *dark lighting* yang memberikan kesan menyeramkan dan penuh dengan misteri (Fachrozy & Wahyuni, 2020). Terlebih dengan asesoris tambahan berupa martil besar yang digunakan sebagai senjata melawan monster. Kostum yang berwarna lembut dengan motif semarak menjadi lebur dalam pencahayaan rendah yang penuh misteri. Secara sosiologis, kostum dengan *style* ini menggambarkan kelas sosial berkelas dan pribadi yang rapi. Namun, disisi lain juga bisa

dikonotasikan sebagai sosok yang misterius karena setiap kehadirannya akan muncul konflik.

Sedangkan secara psikologis, gaya pakaian Sang Wook ini bisa digambarkan sebagai sosok yang mencintai pandangan orang lain terhadap keberadaannya, tampak bersih, dan mencerminkan sisi maskulinitas bagi laki-laki Korea Selatan (Restu et al., 2018). Penampilan yang maskulin ini dalam interaksinya akan memunculkan kesan aman, kenyamanan dan kehangatan.

c. *Kostum Seo Yi Kyeong*

Karakter Seo Yi Kyeong adalah tokoh utama perempuan yang digambarkan sangat enerjik karena profesinya sebagai anggota pemadam kebakaran. Kesehariannya selalu mengenakan celana lapangan yang memiliki banyak saku seperti pecinta alam dengan sepatu bot kokoh untuk kemudahan dalam mobilitas. Sedangkan kostum bagian atasnya seringkali hanya berupa *sport bra* atau *crop top* yang menampilkan otot-otot kuat berkesan olahragawan di bagian perut, bahu, lengan, dan bagian leher.

Karakter ini sejatinya tidak ada dalam komik Webtoon, sehingga memang olahan orisinal dari sutradara. Dalam film, karakter Yi Kyeong ini tinggal di apartemen bersama tunangannya yang mendadak menghilang menjelang pernikahan mereka. Sehingga dalam kondisinya yang sedang hamil muda Seo Yi Kyeong bertekad untuk menemukan penyebab tunangannya menghilang. Bersama

dengan para penyintas apartemen Green Home, tokoh ini ditonjolkan dalam perannya yang tangguh dan matang dalam mengambil keputusan krusial.

Secara fisiologis makna kostum yang dikenakan oleh Seo Yi Kyeong menampilkan kesan wanita tangguh, mandiri, dan memiliki kemampuan yang setara dengan pria dalam pergerakan maupun cara berpikir dalam mengambil keputusan. Kesan simple dalam pemilihan paduan busana untuk karakter Yi Kyeong ini dimunculkan dalam beberapa adegan, seperti tampak pada gb. 7 dimana mengenakan kaos polos yang dimasukan ke celana *khaki* warna gelap dibalut kemeja *oversize* lengan panjang tanpa dikancingkan.



Gambar 7. Kostum tokoh Seo Yi Kyeong di awal-awal kemunculannya di set *Green Home*
Sumber: *Sweet Home*, 2020

Secara sosiologis kostum yang dipakai tokoh Seo Yi Kyeong ini berusaha memberi kesan strata pekerja dari kelas menengah.

Keseluruhan tampilan yang simple terkesan seadanya memberi penekanan pada sosok wanita ceria yang mudah bersosialisasi dan berkomunikasi. Tanpa ada asesoris khusus yang ditambahkan kecuali pengikat rambut makin menguatkan perannya sebagai wanita sosial. Penekanan sosiologis ini semakin ditonjolkan dalam adegan awal munculnya konflik dimana Yi Kyeong tampak mengenakan kostum *overall* layaknya petugas pemadam kebakaran dengan warna oranye mencolok berpadu dengan warna kelabu.



Gambar 8. Tokoh Seo Yi Kyeong dengan kostum layaknya petugas pemadam kebakaran
Sumber: *Sweet Home*, 2020

Sisi psikologis kostum karakter Seo Yi Kyeong menunjukkan adanya pengharapan dari tiap orang yang berinteraksi dengannya. Kesan ini muncul dari kehadirannya pertama kali saat berinteraksi dengan para penghuni di Green Home. Bahkan pada saat peralihan pergantian kostum, makna harapan ini tetap dipertahankan. Pada adegan terjadinya konflik dengan monster saat kostum bagian atas Yi Kyeong hanya mengenakan *sports bra* terlihat asesoris tambahan berupa kalung cincin pertunangan sebagai simbolik harapan. Simbol ini juga menguatkan latar belakang

peran sebagai sosok wanita usia dewasa yang matang dan telah memiliki pasangan. Budaya warga Korea yang aslinya bertaut dengan persoalan percintaan sering bertolak belakang antara kenyataan dan yang ditampilkan dalam drama-dramanya. Dari sini terlihat bahwa sutradara film series ini berusaha memanfaatkan peranan kostum secara penuh dalam tiap adegannya.



Gambar 9. Tokoh Seo Yi Kyeong di tengah konflik tampak hanya mengenakan sport bra sebagai pakaian atas menunjukkan kesan kuat
Sumber: *Sweet Home*, 2020

E. KESIMPULAN

Hasil penelitian dalam menganalisis peranan kostum sebagai bagian *mise-en-scene* menyimpulkan bahwa sutradara film series *Sweet Home* ini ingin menekankan pada rasa kebersamaan, saling memiliki, rasa kolektif, dan tekad berjuang dalam komunitas untuk bertahan hidup. Melalui ketiga tokoh utama yang ditampilkan, penggarapan kostumnya sangat serius dimana kostum disadari penuh merupakan salah satu unsur yang penting

karena mampu mengkonstruksi karakter tokoh yang secara langsung menguatkan identitas para tokoh utama.

Identitas merupakan salah satu hasil telaah film yang menyandarkan pada kekuatan sisi pemirsanya sehingga sebuah karya visual seperti film memiliki unsur kedekatan, dimana seolah pemirsa merasakan sebagai tokoh yang disaksikan melalui inderanya. *Identity is a form of imaginative identification with the symbol of regional discourse. Not just political formation, but also a cultural representation system where identity is continually reproduced as a discursive act* (Kusuma, 2017). Kostum sebagai salah satu sajian yang erat dengan indera pemirsa menjadi hal ikonik yang erat dengan interpretasi terhadap penokohan; melalui interpretasi identitas ini, maka peran kostum bagi pemirsa menjadi sumber rujukan dalam keseharian yang bisa menjadi patokan bagi desainer fesyen.

Kostum secara dimensi fisiologis berfungsi untuk mengidentifikasi karakter tokoh di sebuah film. Dimensi fisiologis sangat berhubungan dengan bagaimana dan apa saja yang dikenakan oleh karakter tokoh untuk menunjukkan kepribadian dan *personality*-nya. Kostum dalam film sejatinya mampu merefleksikan gambaran dari tiga dimensi karakter tokoh yaitu dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis (Oktaviani, 2018).

Kostum tiga tokoh utama dalam drama series *Sweet Home* di season pertama

ini memberikan gambaran mengenai figur kasual yang enerjik melalui tokoh Cha Hyun Soo, fesyen androgini yang ditampilkan oleh tokoh Pyeun Sang Wook dan Seo Yi Kyeong. Ketiga tokoh ini memiliki gaya dan selernya sendiri berdasarkan kostum yang dikenakan. Hal ini bisa dijadikan rujukan bagi pelaku industri fesyen untuk mereka gambaran rancangan tersendiri mengacu pada kostum dalam film yang tengah populer ini.

Berdasarkan teori *mise en scene* terkait kostum pada karakter tokoh tersebut, maka penelitian ini berhasil menemukan pengaruh kostum dalam film terkait dengan budaya setempat dan aspek psikologisnya terhadap pemirsa. Sehingga layak jika pelaku industri fesyen dalam berkarya mengikuti tren gaya berbusana yang populer dalam film, sebab bisa memberikan kesegaran ide dalam perancangannya. Adapun dampak yang dihasilkan memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan dalam lini industri kreatif lainnya yang bersinggungan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Alfathoni & Manesah. (2021). Identitas Budaya Batak Toba Dalam Struktur *Mise En Scene* Pada Film Lamaran. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 5(2), 123-137.
- Ariani. (2015). Representasi Kecantikan Wanita Dalam Film “200 Pounds Beauty” Karya Kim Young Hwa. *Kalimantan: eJournal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*, 3(4), 320-332.
- Fachrozy & Wahyuni. (2020). Penerapan Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Berjudul “JUARA “. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*,

1(1), 353-362.

- P. Kusuma and D. W. Soewardikoen, "City Mascot as A Supporting Force in City Imaging," in *Proceedings of the 4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017* (4th BCM 2017), 2018, pp. 388–394, doi: 10.2991/bcm-17.2018.77.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Montase Press: Yogyakarta.
- Oktaviani. (2018). *Komparasi Kostum dan Tata Rias dalam Membangun 3 Dimensi Tokoh–Tokoh pada Film "CINDERELLA" Versi Live Action Tahun 2015 dengan Film Versi Animasi Tahun 1950*. Yogyakarta: Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Restu et al. (2018). Dekonstruksi Makna Maskulinitas pada Trend Korea Pop (K-POP) Sebagai Praktik Identitas Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Prodi Ilmu Pemerintahan* (pp. 267-283). Serang Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Sailan. (2017). *Analisis Fungsi Low Key sebagai Konsep Pencabayaan Pendukung Suspense pada Program Serial Cerita Masalembu di Net*. Yogyakarta: Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Soewardikoen, Didit W. (2016). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2*. Calpulis: Yogyakarta.
- Sugihartono & Sintowoko. (2014). Kostum Dalam Membangun Karakter Tokoh Pada Film Soekarno. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 6(1).
- Trend Fashion Korea. 2017. Perjalanan Perkembangan Fashion di Korea Selatan.
<https://fashionkorea.glosiran.com/2017/07/perjalanan-perkembangan-fashion-di.html>