

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dunia panggung industri hiburan kini berkembang menjadi sesuatu yang lebih menarik disimak dan diikuti oleh semua kalangan pelaku seni. Terlihat dari berbagai karya perindustrian dibidang perfilman, drama opera, maupun pertunjukkan hiburan musik, tari, dan lainnya yang digelar untuk menunjukkan eksistensi perkembangan dunia seni. Seni dianggap sebagai salah satu kreasi manusia yang mencerminkan budaya manusia dalam menunjukkan ide kreatifnya. Industri hiburan ini dijadikan sebagai suatu wadah untuk pelaku seni untuk mengembangkan ide kreativitasnya dalam bermain seni dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Panggung industri hiburan kini semakin berkembang, salah satunya dilihat dari segi kostum yang mereka kenakan saat melakoni sebuah peran seni. Peran seni yang mereka tampilkan berupa peran dalam dunia perfilman, drama opera, maupun pertunjukkan hiburan musik, tari, dan lainnya yang memerlukan kostum pertunjukkan yang didesain sesuai konsep, tema, dan karakteristik perkembangan ataupun sejarah mode yang diangkat. Kostum seni pertunjukkan ini bisa disebut juga sebagai *costume performing art* yang secara harfiah *costume performing art* merupakan kostum yang digunakan untuk acara pertunjukkan baik pada sebuah drama opera, film maupun pada saat di atas panggung. Karakter kostum ini harus memiliki nilai guna untuk menunjukkan makna simbolik yang diwujudkan pada beberapa penampilan dalam sebuah drama, film, atau musik. Konsep *costume performing art* lebih mengarah kepada suatu pengimplementasian dalam menciptakan karakter pertunjukkan yang mempunyai variasi dan resolusi beragam sesuai dengan perkembangan pertunjukkan seni. *Costume performing art* memberikan kontribusi besar terhadap dunia seni pertunjukkan dan mengalami perkembangan yang pesat. *Costume performing art* menjadi sebuah transformasi yang mendapatkan tempat khusus dalam dunia seni pertunjukkan drama,

perfilman, maupun pertunjukkan musik hingga kini. Gaines (2010:15), mengemukakan bahwa:

*With costume holding this much potential to support or undermine the characterisation and narrative of the film, it seems important to consider some of these theories before moving on to discuss what the radical on-screen changing of costume can signify.*

Potensi keberadaan *costume performing art* menjadi wahana untuk menciptakan ekspresi seni yang dibutuhkan dalam sebuah narasi cerita ataupun konsep pertunjukkan berdasarkan makna simbolik latar belakang dan elemen desain yang dirancang.

Pada prinsipnya pembuatan *costume performing art* (kostum seni pertunjukkan) harus sesuai dengan narasi cerita atau konsep pertunjukkan, karakter pelaku seni, dan bisa membawa makna terhadap apa yang ditampilkan ke depan penyimak seni. Kostum pertunjukkan memiliki estetika (kode perilaku) berpakaian yakni diantaranya seorang pelaku seni harus berpakaian sesuai perannya dan tidak mengenakan pakaian yang tidak ada kaitannya dengan peran tersebut. Kostum juga harus memiliki ciri khas simbolik pada kain seperti beludru sutra, satin, wol jersey, sifon dan bahan lainnya yang menawarkan kode makna berbeda pada kostum sehingga memiliki karakteristik kostum yang kuat saat melakoni peran seni. Simbolik kostum juga terlihat dari benda-benda pelengkap kostum yang menjadi suatu tanda karakteristik kostum, seperti seorang penyihir mengenakan topi runcing, wanita-wanita bangsawan Inggris abad pertengahan dengan topeng dan payung antiknya, *Cinderella* dengan sepatu kacanya, dan lainnya yang dianggap sebagai simbol kostum dari tokoh yang diperankan.

*Costume performing art* ini adalah bagian terpenting dalam dunia industri hiburan yang memerlukan pembelajaran mengenai teori *costume performing art* secara *intens*. Pembelajaran ini bisa didapat pada suatu lembaga belajar bidang *fashion* atau tempat sumber informasi yang menyediakan ilmu mengenai *costume performing art* secara khusus. Salah satunya lembaga yang mengembangkan ilmu seni panggung (*performing art*) adalah STISI Telkom Bandung dengan konsep

pembelajaran mengembangkan diri dari seni yang dimiliki oleh setiap mahasiswa yang mempelajarinya.

Pembelajaran *costume performing art* ini dikembangkan pada prodi Kriya Tekstil & Mode (KTM) STISI Telkom yang bertujuan untuk mengarahkan mahasiswa dalam membuat kostum berdasarkan inspirasi tema yang diangkat untuk tujuan pementasan. Mata kuliah ini ditempuh oleh mahasiswa tingkat 3 pada prodi KTM. *Costume performing art* yang dipelajari di lembaga ini merupakan suatu interpretasi dari seni pertunjukkan dengan menghasilkan satu koleksi kostum yang dapat digunakan untuk pertunjukkan seni.

Mata kuliah *costume performing art* mengarahkan mahasiswa untuk memiliki keahlian atau kompetensi yang komprehensif dalam bidang *costume performing art*, sehingga mahasiswa memiliki kesiapan menjadi seorang *costume designer* dengan memiliki keterampilan dalam membuat sebuah rancangan yang akan dibuat menjadi sebuah kostum pertunjukkan sesuai tema dalam berbagai jenis pertunjukkan, baik drama opera, perfilman, maupun pertunjukkan *live* di atas panggung.

Panggung industri hiburan saat ini membutuhkan profesi yang melakoni pembuatan kostumnya seperti *costume designer* ini kian marak dicari. *Costume designer* (desainer kostum) merupakan profesi yang sesuai dalam merancang sebuah kostum pertunjukkan dengan keterampilannya dalam mengangkat latar belakang dari tema pertunjukkan yang akan digelar. Menurut Carol Brown (2010:34):

*....the costume designer or costumier, varies greatly depending on the size and the type of company they are working for, which can range from designing for the theatre, film, stage, opera and ballet through to working on commercials for television or producing costumes for contemporary and historical period dramas.*

Dari yang dikemukakan oleh Carol Brown bahwa *costume designer* adalah seorang desainer yang merancang sebuah kostum untuk teater atau drama opera, film, panggung hiburan, bahkan kostum yang dirancang untuk produksi pada iklan maupun pertelevisian untuk mengangkat latar belakang atau sejarah pada periode tertentu.

Desainer kostum harus berkolaborasi dengan beberapa tim produksi pertunjukkan agar desainer kostum paham mengenai konsep kostum pertunjukkan yang akan dibuat, berkolaborasi dengan tim produksi kostum untuk membuat kostum pertunjukkan yang sesuai dengan tema pertunjukkan, dan berkolaborasi dengan tim penata rias untuk meningkatkan kepribadian karakter wajah dengan kostum yang akan dikenakan.

Kualifikasi yang harus dimiliki oleh seorang desainer kostum yaitu Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang sejarah mode, memiliki kemampuan meneliti referensi untuk menginterpretasikan ide-ide dalam pemunculan karakter kostum, memiliki kemampuan untuk membuat rancangan desain kostum, dapat menghasilkan sebuah kostum sesuai konsep pertunjukkan, dapat membuat atau membantu tim produksi kostum dalam pembuatan produksi kostum, serta memiliki kemampuan untuk berimprovisasi, inovatif, dan kreatif dalam menciptakan sebuah karya kostum pertunjukkan.

Desainer yang merancang desain kostum ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan latar belakang sejarah atau budaya yang berubah. Desain kostum pertunjukkan tidak menetapkan tren *fashion* saat ini tetapi lebih kepada apa yang mempengaruhi gaya dari tema pertunjukkan yang diangkat. Contohnya pertunjukkan pada film *Star Wars* yang terinspirasi dari gaya *futuristic* dengan konsep kostum fantasi yang memperlihatkan bahwa kostum sangat mempengaruhi sebuah pertunjukkan agar terlihat lebih nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti mencoba mengangkat permasalahan yang terkait dengan hasil belajar *costume performing art* serta manfaatnya sebagai kesiapan mahasiswa untuk memasuki bidang kerja *costume designer* setelah melalui tahap pencapaian hasil belajar yang ditinjau berdasarkan pemahaman teori mengenai *costume*, proses pembuatan proposal desain kostum, dan proses pembuatan *costume performing art* sesuai karakteristik yang akan dimunculkan, sehingga mahasiswa bisa melakoni profesi sebagai *costume designer* yang memiliki kemampuan artistik serta pengetahuan mendalam tentang referensi latar belakang yang diangkat.

## B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, kemudian dilakukan identifikasi masalah yang terkait dengan penelitian ini, yaitu:

1. *Costume performing art* diarahkan kepada suatu pengimplementasian dari karakter suatu pertunjukkan. *Costume performing art* merupakan seni busana dalam menciptakan sebuah karakter suatu pertunjukkan yang dirancang sesuai tema pertunjukkan.
2. *Costume designer* diharapkan memiliki referensi latar belakang kostum karena adanya pemaknaan yang berbeda disetiap karakter kostum, ini ditujukan untuk menciptakan identitas kepribadian karakter melalui kostum yang dikenakan saat pertunjukkan.
3. Kesiapan menjadi *costume designer* dilihat dari kebutuhan seni panggung industri hiburan mengenai profesi *costume designer* serta wadah untuk mengembangkan industri ini yang kian marak dicari sesuai konsep seni yang dikembangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun untuk mendapatkan kejelasan dari tujuan penelitian yang akan dicapai. Sugiyono (2011:35), bahwa "Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana manfaat yang dihasilkan dari pembelajaran *costume performing art* sebagai kesiapan menjadi *costume designer*?" pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil & Mode STISI Telkom Bandung Angkatan 2011.

## C. Tujuan Penelitian

Menurut Sutrisno hadi (2006:11) bahwa, "Sebuah penelitian umumnya bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan". Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai manfaat hasil belajar dari *costume performing art* sebagai kesiapan menjadi *costume designer* yaitu:

1. Manfaat hasil belajar dari *costume performing art* ditinjau dari pemahaman teori mengenai pengertian *costume*, klasifikasi *performing art*, perkembangan

*costume performing art*, jenis-jenis *costume performing art*, serta klasifikasi material sesuai nilai guna dan makna simbolik (semiotika) sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.

2. Manfaat hasil belajar dari *costume performing art* ditinjau dari pembuatan proposal desain kostum berisi *costume design* atau rancangan *costume performing art* sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.
3. Manfaat hasil belajar dari *costume performing art* ditinjau dari pembuatan *costume performing art* sesuai karakteristik yang dimunculkan sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak khususnya peneliti dan Program Studi Kriya Tekstil dan Mode STISI Telkom Bandung baik secara langsung ataupun tidak langsung adalah sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian terkait “Hasil Belajar *Costume Performing Art* pada Mata Kuliah *Costume Performing Art*” ditinjau dari aspek teoritis diharapkan dapat menambah wawasan atau pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai *costume performing art* sebagai kesiapan mahasiswa menjadi *costume designer*.
2. Manfaat penelitian terkait “Hasil Belajar *Costume Performing Art* pada Mata Kuliah *Costume Performing Art*” ditinjau dari aspek praktik diharapkan dapat menjadi tolak ukur ketercapaian dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam implementasikan pembuatan *costume performing art* sebagai kesiapan mahasiswa menjadi *costume designer*.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian mengenai “manfaat hasil belajar *costume performing art* terhadap kesiapan menjadi *costume designer*” pada mata kuliah *costume performing art* Program Studi Kriya Tekstil dan Mode

STISI Telkom Bandung angkatan 2011 secara sistematis terbagi ke dalam lima bab sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang:
  - a. Tinjauan Mata Kuliah *Costume Performing Art* berupa pengertian *costume*, klasifikasi *performing art*, perkembangan *costume performing art*, jenis-jenis *costume performing art*, serta klasifikasi material (termasuk aksesoris & milineris) sesuai nilai guna dan makna simbolik (semiotika).
  - b. Tinjauan *Costume Designer* berupa pengertian *costume designer* dan deskripsi kerja *costume designer (job description)*.
  - c. Hasil Belajar *Costume Performing Art* berupa pengertian belajar dan hasil belajar *costume performing art*.
  - d. Kesiapan Menjadi *Costume Designer* berupa konsep kesiapan dan konsep kualifikasi *costume designer*.
  - e. Pertanyaan Penelitian.
3. Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang lokasi, populasi, sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi tentang kesimpulan dan saran.