

DESAINER PRODUKSI FILM FESYEN TENTANG DISKRIMINASI GENDER DALAM CARA BERPAKAIAN

PRODUCTION DESIGNER OF FILM FESYEN ABOUT GENDER DISCRIMINATION IN THE WAY WE DRESS

Harumi Risang Ayu¹, Teddy Hendiawan², Angelia Lionardi³.

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

harumi@student.telkomuniversity.ac.id¹, teddyhendiawan@telkomuniversity.ac.id²,
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Indonesia sedang darurat diskriminasi berbasis gender yang selalu meningkat pada tiap tahunnya, terutama pada kasus marginalisasi, kekerasan, hingga pelecehan seksual. Cara berpakaian selalu menjadi dasar terjadinya diskriminasi gender di masyarakat, yang menimbulkan adanya *rape culture* atau pola pikir masyarakat yang masih menyepelkan kasus-kasus pelecehan seksual. Masyarakat cenderung menyalahkan korban dari cara berpakaian (*blaming victim*) yang dianggap menjadi penyebab terjadinya diskriminasi gender. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman masyarakat terhadap gender, identitas gender, keberagaman gender dan juga minimnya sifat toleransi masyarakat terhadap kebebasan berekspresi dalam cara berpakaian. Berdasarkan permasalahan ini diperlukan adanya media informasi untuk mengurangi kasus diskriminasi gender yang di latar belakang oleh cara berpakaian masyarakat. Penulis sebagai Desainer Produksi ingin menyampaikan topik melalui karya berbentuk film fesyen. Pada perancangan karya ini, Penulis menggunakan metode kualitatif, begitu pula dengan pendekatan analisis psikologi sosial dan ilmu estetika untuk memahami keterkaitan fenomena yang diteliti dengan perancangan desain produksi. Perancangan desain produksi pada film fesyen ini bertujuan untuk mengkampanyekan kesetaraan gender dan pentingnya toleransi kepada masyarakat.

Kunci : *Rape Culture*, Film Fesyen, Desainer Produksi..

ABSTRACT

Indonesia is in an emergency of gender-based discrimination which is increasing every year, especially in cases of marginalization, violence, and sexual harassment. The way of clothing has always been the basis for gender discrimination in society, which has led to a *rape culture* or the mindset of people who still underestimate cases of sexual harassment. Society tends to blame the victim for the way she dresses (*blaming the victim*) which is considered to be the cause of gender discrimination. This happens because of the lack of public understanding of gender, gender identity, gender diversity and also the lack of community tolerance for freedom of expression in how to dress. Based on this problem, it is necessary to have information media to reduce cases of gender discrimination against the background of the way people dress. The author as a Production Designer wants to convey the topic through works in the form of fashion films. In designing this work, the author uses qualitative methods, as well as approaches to analysis of social psychology and aesthetics to understand the relationship between the phenomena studied and the design of production designs. The design of the production design on this fashion film aims to campaign for gender equality and the importance of tolerance to society.

Keyword : *Rape Culture*, Fashion Film, Production Designer.

1. Pendahuluan

Isu-isu tentang gender berasal dari adanya perbedaan pemahaman atau penafsiran yang berkembang di masyarakat sehingga memicu timbulnya kesenjangan antar gender. Masyarakat cenderung mengaitkan gender dengan seks secara biologis, sehingga mempengaruhi pandangan ideal masyarakat sosial mengenai gender dan perannya di lingkungan sosial. Menurut Dr. Riant Nugroho (2011:1) dalam istilah bahasa Indonesia, kata gender tidak secara jelas dibedakan pengertiannya yang dimana gender seringkali dipahami dan dikaitkan dengan seks atau jenis kelamin. Perspektif terhadap gender di Indonesia berkonstruksi bahwa identitas gender yang ideal harus sesuai dengan identitas seks secara biologis dan bersifat biner atau hanya terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Namun di Indonesia, cara berpakaian masih menjadi permasalahan yang di latar belakang oleh kurangnya pengetahuan dan rasa toleransi masyarakat mengenai pemahaman gender. Pola pikir yang masih salah di masyarakat menjadi akar dari adanya *rape culture*, sebagai istilah yang digunakan untuk menggambarkan masyarakat ataupun lingkungan sosial yang terkesan menyepelkan atau menormalisasikan tindak pelecehan seksual dan cenderung menyalahkan korban pelecehan. Di Indonesia sendiri, pada saat ini masih marak terjadi diskriminasi berbasis gender terutama pada kekerasan seksual dengan adanya polemik RUU PKS. Bukan hanya perempuan, kaum minoritas gender LGBT+Q, stigma pada pekerja seni, dan juga fashion industry kerap kali mendapatkan diskriminasi verbal maupun non-verbal seperti marginalisasi, stereotip, subordinasi, kekerasan, bahkan bisa menyebabkan pelanggaran HAM.

Dengan begitu media informasi sangat diperlukan untuk mensosialisasikan dan mengurangi adanya kasus diskriminasi gender yang di latar belakang dari cara berpakaian masyarakat. Agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik, Penulis sebagai Desainer Produksi akan membuat karya visual dalam bentuk film fesyen. Dengan film fesyen Penulis dapat leluasa mengeksplorasi ide kreatif ke dalam desain pakaian dengan konsep narasi yang mengangkat fenomena diskriminasi gender sebagai bentuk kampanye kesetaraan gender dalam cara berpakaian.

Dalam proses pembuatannya, Penulis sebagai Desainer Produksi bertanggung jawab di bidang tata artistik atau perancangan *mise en scene*, seperti make up, wardrobe dan juga *setting property* film yang disesuaikan dengan fenomena yang diangkat melalui tata artistik visual dalam beberapa properti yang digunakan dan juga desain pakaian yang akan ditampilkan pada film. Melalui desain produksi, Penulis dapat merepresentasikan fenomena yang di angkat yaitu tentang cara berpakaian dalam bentuk kampanye sosial yang menyimbolkan kesetaraan gender, keanekaragaman dan kebebasan berekspresi dari cara berpakaian.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Gender

Pada umumnya manusia di golongkan menjadi tiga jenis kelamin biologisnya yaitu Laki – laki, Perempuan, dan kelamin ganda (*intersex*). Namun hal ini sering kali di salah artikan, dalam pengertian seks (jenis kelamin) dengan gender yang melahirkan sebuah teori nurture. Menurut Fakih (1996:7-8) Pada konsep gender, pemahaman kata seks atau jenis kelamin harus dibedakan dengan kata gender. Seks adalah pembagian dua jenis kelamin manusia yang di tentukan secara biologis yang melekat pada jenis kelamin tertentu, sedangkan konsep gender diartikan sebagai suatu sifat yang melekat pada laki laki dan perempuan yang di konstruksikan secara sosial dan budaya.

Konsep tentang gender muncul pada tahun 1977 di London oleh kelompok feminis, yang berawal dari menyuarakan isu-isu tentang patriarkal atau seksis dan kemudian berubah menjadi konsep gender. Konsep gender tercipta karena pada dasarnya masalah dari ketidaksetaraan antara hubungan perempuan dan laki-laki sebagian besar dibentuk oleh perbedaan konstruksi "perempuan" dan "laki-laki" secara sosial-budaya, dan bukan biologis (seks, kelamin). Karena itu, wacana tentang ketidaksetaraan tersebut bergeser dari konsep biologis menjadi konsep sosial-budaya lebih efektif.

2.2 SOGIESC

Setiap individu memiliki hak untuk bebas dari diskriminasi dan diperlakukan dengan adil. *The Human Rights Commission* melakukan sejumlah proyek untuk mengangkat soal kesetaraan antar gender dan mengakhiri kekerasan atau tindakan diskriminasi. Semua orang memiliki hak dan kebebasan yang sama, tanpa memandang orientasi

seksual, identitas dan ekspresi gender, serta karakteristik seks. Oleh karena itu, konsep SOGIESC memecah beberapa perspektif mengenai gender seperti :

1. SO (*sexual orientation*): ketertarikan manusia secara emosional, romantisme, dan seksual kepada seseorang dengan jenis kelamin tertentu. Beberapa contoh orientasi seksual : heteroseksual, biseksual, homoseksual, panseksual, dan sebagainya.
2. GI (*gender identity*) : Identitas gender termasuk ke dalam pilihan pribadi dari setiap manusia. Setiap orang data mengidentifikasi dirinya sebagai gender tertentu.
3. E (*expression*): mengenai bagaimana seseorang mengekspresikan dirinya dalam berbagai cara seperti gaya berbicara, gesture, dan cara berpakaian. contohnya: maskulin, feminine, androgini, dan sebagainya.
4. SC (*sex characteristic*): karakteristik seks dikaji dengan biologis sesuai dengan kromosom, gonad, dan biologi. seperti laki-laki (penis), perempuan (vagina), dan kelamin ganda (intersex).

2.3 Diskriminasi Gender

Unsriana (2014:41) Diskriminasi gender adalah sebuah ketidakadilan dengan adanya perbedaan sikap dan perlakuan terhadap sesama manusia berdasarkan jenis kelamin. Pada dasarnya diskriminasi gender adalah setiap perbedaan, penyangkalan, atau pembatasan atas dasar gender yang selalu dilekatkan oleh masyarakat dalam pembagian peran maupun sifat, sehingga terjadi penolakan pengakuan atau pelanggaran hak asasi manusia atas kesetaraan laki-laki dan perempuan dalam segala aspek kehidupan.

2.3.1 Marginalisasi

Marginalisasi identik dengan kelompok masyarakat yang terpinggirkan dan terabaikan secara sosial di kehidupan masyarakat. Marginalisasi dapat berupa pandangan dan respon yang buruk pada sebuah kelompok masyarakat tertentu seperti anak jalanan, masyarakat ekonomi rendah hingga perempuan.

2.3.2 Stereotype

Stereotype adalah sebuah pandangan atau penilaian berdasarkan asumsi yang subjektif terhadap suatu kelompok atau individu sehingga timbulnya pelabelan pada sifat tertentu. *Stereotype* muncul dari pihak yang tidak berkaitan secara langsung dengan sumber, sehingga menimbulkan adanya pelabelan pada golongan tertentu.

2.3.2 Subordinasi

Subordinasi adalah suatu penilaian atau anggapan bahwa terdapat pemisahan peran gender yang lebih tinggi dan lebih rendah di sosial. Subordinasi timbul dari adanya nilai-nilai yang berlaku di masyarakat yang telah membedakan peran-peran gender dari laki-laki dan perempuan.

2.3.3 Kekerasan

Kekerasan adalah sebuah tindakan secara fisik maupun non fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang dapat menimbulkan bahaya. Kekerasan juga dapat menjadi sebuah ekspresi dari rasa marah atau emosi yang disalurkan melalui tindakan yang buruk atau kasar. Kekerasan adalah tindakan yang dapat melanggar hukum sehingga dapat disebut sebagai kejahatan.

2.4 Rape Culture

Pada tahun 1970-an, studi Amerika Serikat menemukan dan memperkenalkan istilah *rape culture*. Di Indonesia, istilah *rape culture* masih belum terdengar familiar atau diketahui oleh masyarakat. Arti dari *rape culture* bukan berarti budaya memperkosa, namun dimengerti sebagai istilah negatif terhadap pola pikir yang salah. *Oxford Dictionaries* mendefinisikan *rape culture* sebagai istilah yang digunakan untuk menggambarkan masyarakat ataupun lingkungan yang terkesan menyepelekan atau menormalisasikan tindak pelecehan seksual. Pelaku pelecehan kerap kali menganggap sepele kasus pelecehan dan juga seringkali tidak merasa bersalah. Perilaku ini tentu tidak bisa dibiarkan, karena dapat membangun kebiasaan buruk dan pola pikir masyarakat yang salah terhadap gender dan

seksualitas dengan menormaisasikan kasus pelecehan seksual. Sikap menormalisasi ini dalam konsep sosiologi dinamakan *rape culture*.

2.5 Film Fesyen

Film fesyen adalah sebuah evolusi film sebagai platform atau media promosi bagi penonton dan target konsumen agar tertarik untuk membeli produk desain fashion. Film fesyen menampilkan detail item fashion yang dikenakan oleh seorang model, atau selain itu juga dapat memperlihatkan proses dari pembuatan produk fashion hingga pemotretan. Film fesyen dapat disebut sebagai genre media baru di dunia mode dan perfilman, berupa film pendek, eksperimental, dokumenter, iklan maupun music video. Walaupun memiliki tujuan komersial, film fesyen juga memiliki nilai estetikanya tersendiri. (Kalbaska, 2019:68). Konsep film fesyen dipahami sebagai bentuk komunikasi yang menonjolkan suatu produk atau apa yang dikenakan oleh model. Film fesyen dapat dibuat dalam bentuk video iklan, film, film pendek, film dokumenter, hingga video klip musik. Brand fashion juga seringkali menggunakan film fesyen untuk mempromosikan produknya. Selain itu, film fesyen juga dapat digunakan untuk mempromosikan sebuah agensi atau bahkan kampanye sosial yang mengangkat isu-isu tertentu.

2.6 Desainer Produksi

Desainer Produksi adalah seorang profesional di bidang perancangan tata artistik yang bertanggung jawab untuk merencanakan dan membuat konsep desain yang memenuhi standar estetika untuk sebuah produksi film. Desainer Produksi mencakup medium visual berupa *mise en scene*. Menurut Hendiawan (2016:6) Medium unguap merupakan bagian dalam unsur sinematik yakni, *mise en scene* yang terdiri dari setting atau latar, kostum dan make up, tata cahaya serta gerak dan karakter. Dalam pembuatan konsep, Desainer Produksi bekerja sama dengan Sutradara dalam proses pra-produksi dan juga mengatur penataan artistik pada proses produksi film.

2.6.1 Setting Property

Set dekorasi atau biasa disebut setting properti adalah mencakup desain lokasi, lighting, properti, dinding lokasi dan semua detail interior yang akan digunakan selama pembuatan film (LoBrutto, 2002:45). Dekorasi atau setting properti harus mencakup ruang waktu, karakter dan sesuai dengan scenario yang telah dibuat oleh Sutradara. Setting properti juga harus dapat mewujudkan suasana sehingga dapat menyampaikan pesan atau cerita melalui visual lewat set dekorasi yang telah dibuat sedemikian rupa.

2.6.2 Make up dan Wardrobe

Menurut Doeana dan Joang (2017:46) *Make Up* atau tata rias wajah adalah seni menggunakan kosmetik untuk mewujudkan karakter. Seorang penata rias membuat perencanaan konsep make up atau tampilan wajah pemain yang akan di shoot. Tata rias wajah sangat mempengaruhi dalam pembentukan karakter tokoh dan dapat memperkuat ekspresi atau penggambaran sifat dari seorang tokoh tertentu. *Make up* juga dapat menciptakan sebuah penggambaran fisik untuk memberi kesan realistis pada tampilan fisik pada tokoh.

Menurut Sarumpaet (2008:129) Penata busana atau *wardrobe* atau kostum designer adalah seorang profesional yang membantu Desainer Produksi dalam bidang perancangan busana. Penampilan dapat mempengaruhi karakterisasi dari sang pemain, sehingga dapat merefleksikan sifat atau peran sesuai dengan skenario. Maka dari itu, kesan yang ditimbulkan dari tata rias setiap karakter akan direpresentasikan oleh penonton tergantung pada yang dilihat oleh mata penonton.

2.7 Metode Perancangan Kualitatif

Pada perancangan ini, Penulis menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi Pustaka. Menurut Miles dan Huberman (1994:55) metode kualitatif dapat mengungkap berbagai keunikan yang terdapat dalam individu, kelompok, masyarakat, atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh, rinci, dalam, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sehingga data yang didapatkan bersifat luas namun detail. Dengan metode kualitatif, hasil yang didapatkan bersifat deskriptif dan subjektif, yaitu berasal dari banyak opini dan sudut pandang.

2.7.2 Studi Kasus

Menurut Wayuningsih (2013:3) studi kasus merupakan metode yang digunakan dalam penelitian untuk menggali suatu fenomena atau kasus untuk dapat memahami lebih dalam pada suatu waktu dan kegiatan (program, even, proses, institusi atau kelompok sosial) serta mengumpulkan informasi terkait secara terinci dengan menggunakan berbagai beberapa prosedur pengumpulan data selama periode tertentu. Metode pengumpulan data dapat berupa wawancara, observasi, studi pustaka, hingga penyebaran kuisioner.

2.8 Psikologis sosial

Menurut Arifin (2014:27) ilmu psikologi digunakan untuk mempelajari kepribadian individu, sedangkan sosiologi digunakan untuk mempelajari tentang interaksi manusia dalam sebuah kelompok atau masyarakat sosial, sehingga psikologi sosial dapat dipahami sebagai ilmu yang mempelajari cara manusia saling memengaruhi, berpikir, dan memandang pribadi lainnya dalam interaksi sehari-hari. Sedangkan menurut Gerungan (2004:47) psikologi sosial adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari pengalaman dan tingkah laku individu manusia seperti yang dipengaruhi atau ditimbulkan oleh situasi-situasi sosial

Fokus ilmu psikologi sosial juga didalamnya mengkaji tentang proses mental atau dinamika psiko-sosial yang mendasari munculnya sikap dan perilaku diskriminatif di masyarakat. Banyak studi psikologi sosial tentang diskriminasi yang mempelajari bagaimana proses terbentuknya stereotipe dan prasangka sebagai faktor utama adanya konflik antar kelompok dan sikap diskriminatif dalam masyarakat.

Menurut Arifin (2015:29) ilmu psikologi sosial memiliki dua tujuan penting yaitu :

1. Secara teoritis, yaitu memahami tingkah laku sosial, mengendalikan tingkah laku sosial, dan memprediksi tingkah laku sosial.
2. Secara praktis, yaitu memecahkan masalah sosial, seperti konflik, prasangka, ketegangan sosial, kesukuan, dan diskriminasi.

2.8.1 Steriotipe

Stereotipe yang merupakan gambaran atau tanggapan tertentu mengenai sifat-sifat dan watak pribadi orang dalam golongan lain yang bercorak negatif, kemudian menjadi penyebab adanya prasangka sosial (Gerungan, 2004:181). Biasanya stereotipe terbentuk berasal dari keterangan-keterangan yang kurang lengkap dan subjektif. Gambaran stereotipe tidak mudah berubah, cenderung untuk dipertahankan oleh orang yang berprasangka. Gambaran negatif tersebut akan disama ratakan tanpa mencoba mengetahui lebih dalam tentang individu yang distereotipkan.

2.8.2 Prasangka Sosial

Prasangka sosial merupakan sikap orang-orang dalam menilai golongan tertentu tanpa mengetahui informasi lebih dalam yang dijadikan dasar dalam penilaian, seperti golongan ras, agama atau kebudayaan yang berbeda dengan golongan orang yang berprasangka tersebut. Prasangka sosial terdiri dari sifat atau penilaian yang negatif terhadap golongan lain terutama golongan yang lebih minoritas atau dianggap berbeda (Gerungan, 2004:179-180). Prasangka sosial secara perlahan dipahami sebagai sebuah tindakan-tindakan diskriminatif karena adanya prasangka buruk kepada orang-orang dalam golongan tertentu tanpa ada alasan yang objektif.

2.8.3 Diskriminasi

Diskriminasi adalah tindakan atau perlakuan negatif terhadap suatu kelompok tertentu yang berawal dari stereotipe atau prasangka buruk. Penyebab dari adanya tindakan diskriminatif dapat dijelaskan dalam teori frustrasi yang menyebabkan sifat agresif yang dipahami sebagai kecenderungan orang yang mengalami frustrasi jika maksud, tujuan dan keinginan-keinginan yang telah diusahakan mengalami hambatan atau bahkan kegagalan. Menurut Gerungan (2004:190) adanya teori scape-goatism atau teori mencari kambing hitam berupa tindakan agresif yang tidak berdasarkan alasan-alasan yang rasional, melainkan berdasarkan perasaan-perasaan tertentu seperti amarah atau kejengkelan yang tidak dapat disalurkan secara wajar sehingga mencari kambing hitam untuk menyerang. Terdapat macam-macam jenis diskriminasi dalam masyarakat, seperti diskriminasi terhadap ras, suku, bangsa, agama, gender dan lainnya.

2.9 Estetika

Suryajaya (dalam Agung, 2017:3) estetika adalah ilmu yang mempelajari tentang keindahan atau hal-hal yang dapat mempengaruhi keindahan. Secara etimologis, estetika berupa kata sifat yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *aisthētikos*, yang artinya “berkenaan dengan persepsi” dengan bentuk kata bendanya adalah *aisthēsis*, yang artinya “persepsi indrawi” dan kata kerja orang pertamanya adalah *aisthanomai*, yakni “saya mempersepsi”. Dengan begitu estetika adalah ilmu yang membahas tentang keindahan dalam sebuah karya seni melalui persepsi indrawi.

2.9.1 Struktur Estetika

Memahami keindahan adalah memahami bentuk (form) keindahan itu sendiri. Dengan kata lain, memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur desain atau struktur rupa; yang terdiri atas unsur desain, prinsip desain, dan asas desain (Dharsono, 2007:69).

1. Unsur-unsur Estetika

Unsur-unsur estetika meliputi, unsur garis, unsur bangun, unsur rasa permukaan bahan, unsur warna, dan unsur ruang dan waktu

2. Prinsip-prinsip Estetika

Prinsip estetika terdiri dari, keselarasan, kontras, repetisi, dan gradasi.

3. Asas-asas Estetika

Asas estetika terdiri dari asas kesatuan, keseimbangan, kesederhanaan, aktuensi, dan proporsi.

2.9.2 Warna

Menurut Dharsono (dalam Agung, 2017:9) peran penting warna di dalam semesta kesenian dapat dibagi menjadi 3 :

1. Warna sebagai warna : Warna hanya sekedar warna. Yaitu warna-warna yang hanya dipahami sebagai tanda, sebuah aksen atau pemanis permukaan, tidak memiliki arti yang mendalam sehingga tidak harus dipahami dan dihayati.

2. Warna sebagai representasi alam: Tidak bermaksud lain atau menyimbolkan sesuatu yang lain karena warna sebagai representasi alam hanya memberikan ilustrasi dari apa yang dilihat di lingkungan sekitar.

3. Warna sebagai tanda/lambang/symbol: warna-warna yang menyimbolkan sesuatu. Menurut Dharsono, adanya warna digunakan untuk memberikan tanda tertentu yang sudah dianggap sebagai kebiasaan atau pola yang biasa dan umum. (Dharsono, 2007:77).

2.9.3 Estetika Barat Kontemporer (Posmodern)

Menurut Agung (2017:61) Estetika Barat Kontemporer atau sering juga disebut sebagai estetika posmodern merupakan estetika paskamodern yang dipengaruhi oleh konsep-konsep filsafat posmodern. Sugiharto (dalam Agung, 2017:62) Beberapa kecenderungan atau ciri yang khas dalam posmodernisme di bidang seni adalah tidak adanya batas antara seni dan kehidupan sehari-hari dan runtuhnya batasan antara budaya tinggi dan budaya pop.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data dan Analisis Objek

Data penelitian objek mengenai diskriminasi gender yang didasari dari cara berpakaian, didapatkan oleh Penulis dengan cara melakukan studi pustaka melalui buku yang bersangkutan, wawancara dengan narasumber terkait dan juga melakukan observasi di daerah tertentu terutama di Kota Bandung. Penulis juga akan menjabarkan dan menganalisis karya sejenis sebagai perbandingan dan referensi untuk pengkaryaan yaitu dalam bentuk film fesyen.




3.2 Data dan Analisa Khalayak Sasar

Dalam data analisis khalayak sasaran, Penulis melakukan penyebaran kuesioner secara online melalui media sosial kepada masyarakat di Kota Bandung dan sekitarnya. Pertanyaan yang dibuat oleh Penulis memiliki batasan-batasan

masalah atau ruang lingkup yang lebih spesifik sehingga informasi atau data yang didapatkan dapat dan memenuhi target untuk proses pengkayaan. Penyebaran kuisioner dilakukan pada tanggal 19 – 16 Desember 2020.

3.3 Data dan Analisis Karya Film Sejenis

Tema yang diangkat dalam perancangan film eksperimental ini, Penulis adalah. Adapun, film yang berkaitan dengan perancangan Penulis, yaitu:

The Future is Fluid (2019)	Freak Show (2018)	Bloom - Troye Sivan (2018)
		

3.4 Hasil Analisis

Unit Analisis	“The Future is Fluid” (2019)	“Freak Show” (2018)	“Bloom - Troye Sivan” (2018)
<i>Setting</i>	✓		✓
Properti			✓
wardrobe		✓	
Make up		✓	✓
<i>Blocking</i>	✓		
<i>Color mood</i>			✓

Pada analisis karya sejenis yang Sudah Penulis lakukan, Penulis mendapatkan beberapa karya yang memiliki kemiripan teknik dan konsep yang akan di ambil dalam pembuatan film fesyen. Dengan dilakukannya analisis data literatur, wawancara, dan observasi mengenai fenomena diskriminasi gender dalam cara berpakaian, Penulis menyimpulkan bahwa terdapat berbagai macam perspektif mengenai gender dan adanya pemahaman baru tentang gender dalam industri mode pada saat ini, yaitu cara berpakaian yang bias gender sehingga melahirkan konsep baru tentang *fashion has no gender*, sebagai bentuk kesetaraan.

4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan sebuah tahapan yang Penulis lakukan setelah mendapatkan tema besar yaitu *rape culture* sebagai representasi tindakan diskriminasi gender berbasis cara berpakaian yang didapatkan melalui

hasil analisis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Tema besar dan *keyword* yang telah didapat akan menjadi acuan dalam proses pembuatan film.

4.1.1 Ide Besar

Setelah melakukan analisis data melalui wawancara, kuisioner dan juga observasi, menulis mendapatkan gambaran untuk ide besar dalam produksi desainer film fesyen yang akan dibuat. Ide besar dari karya ini diambil berdasarkan mendapatkan tema besar *rape culture* sebagai representasi tindakan diskriminasi gender berbasis cara berpakaian. Tema besar ini berfokus tentang bagaimana *rape culture* yang seringkali dijadikan dasar dari adanya tindak diskriminasi gender seperti kekerasan dan *sexual harassment*. Hal ini terjadi karena pola pikir yang salah di masyarakat dan kurangnya edukasi.

Penulis sebagai Desainer Produksi memiliki tugas untuk memvisualisasikan sebuah naskah yang telah dibuat oleh Sutradara melalui tata artistik seperti wardrobe, *setting* dan juga *property*. Pada wardrobe, teknik yang digunakan adalah *sewing*, yaitu menjahit dengan menyatukan beberapa bahan dan motif kain atau potongan baju yang berbeda. Teknik menjahit ini menjadi sebuah konsep utama atau tema besar dalam desain baju untuk film fesyen yang merepresentasikan tentang melawan rasa takut untuk berekspresi dan juga indahny sifat toleransi terhadap perbedaan atau keanekaragaman gender.

4.1.2 Konsep Kreatif

A. Jobdesk

Dalam film fesyen ini, Penulis sebagai Desainer Produksi memiliki tanggung jawab dalam pembuatan film dari tahap pra produksi dan produksi. Selain itu, Desainer Produksi juga menciptakan *look* dan *mood* di dalam film. Dalam kesempatan ini Penulis berfokus pada desain kostum dan setting lokasi dengan tujuan menciptakan sebuah look yang eksperimental dan *artsy*. Selain itu mengatur *Mise en Scène* yang sesuai untuk mewujudkan skenario yang dibuat oleh Sutradara.

B. Jenis Film

Jenis film yang akan dibuat adalah film fesyen. Jenis film tersebut dapat dikaitkan dengan fenomena yang diambil, yaitu pakaian sebagai salah satu unsur permasalahan utama dalam kasus-kasus diskriminasi gender yang menimbulkan adanya *victim blaming* atau *rape culture* di masyarakat. Dengan film fesyen juga akan lebih mudah untuk mengkomunikasikan pesan-pesan dalam skenario mengenai arti dari pakaian itu sendiri, yaitu sebagai identitas gender maupun ekspresi seni.

C. Genre Film

Genre yang digunakan adalah *Narrative fashion film*, yaitu berupa film fiksi naratif dengan sentuhan fashion eksperimental. Visual fashion eksperimental dalam film akan diiringi dengan sebuah narasi yang menceritakan tentang pengalaman dari sudut pandang psikologis dan emosi setiap karakter. Pola naratif yang di gunakan dalam film ini adalah pola urutan waktu non- linier dengan tahapan cerita yang ditempatkan secara tidak berurutan atau memanipulasi urutan waktu dalam setiap peristiwa.

4.1.3 Konsep Visual

Konsep yang digunakan adalah dengan menonjolkan desain pakaian atau fashion eksperimental sebagai ekspresi dari pengalaman diskriminasi gender yang setiap karakter rasakan. Menggunakan latar tempat yang terlihat alami atau organik, seperti jalanan malam, rumah susun dan juga penggunaan studio untuk mengembangkan visual eksperimental dengan bahan-bahan baju bekas. *Mise en Scène* dalam film sendiri meliputi beberapa aspek, antara lain: setting, blocking, kostum, dan lighting. Semua aspek itu tidak hanya berperan secara naratif, tetapi juga secara visual. Pada film fashion ini, desain produksi mewujudkan dua sisi atau konsep visual berupa dunia realis dan imajiner.

A. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam Film fesyen ini terdapat pada unsur naratif dengan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang mudah dipahami, sehingga dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam visual mengenai diskriminasi gender dalam cara berpakaian. Penggunaan bahasa Inggris juga dapat memperluas target penonton, sehingga lebih general dan dapat dipahami bukan hanya untuk orang Indonesia, namun lebih luas lagi.

B. Pendekatan Visual

Hasil penelitian yang dilakukan akan menjadi dasar utama dalam perancangan visual pada film fesyen ini. Dari hasil analisis tersebut, pendekatan visual yang dibuat menggunakan ilmu dasar estetika, seperti pada pemilihan warna dalam setting property dan wardrobe dalam perancangan.

4.1.4 Perancangan Media

A. Judul

Judul pada karya film fesyen ini adalah *Memories of clothes*, menceritakan sebuah ingatan yang traumatik terhadap pakaian yang dikenakan oleh setiap karakter. Pakaian memiliki kenangan tersendiri dan menjadi saksi bisu dalam perjalanan hidup dari setiap individu. Dengan judul *Memories of clothes*, film ini akan menceritakan lebih dalam tentang rasa trauma yang dialami oleh korban diskriminasi gender terutama pelecehan seksual dari cara berpakaian mereka.

B. Tema

Mengambil tema tentang diskriminasi gender berupa kekerasan dan pelecehan seksual dari cara berpakaian.

C. Pesan dan tujuan

Pesan yang ingin disampaikan dari film ini adalah tentang bagaimana diskriminasi gender dari cara berpakaian bukanlah hal yang dianggap sepele dan harus diberantas. Dengan begitu tujuan dari film ini adalah untuk memberikan kesadaran terhadap penonton tentang diskriminasi gender dan *rape culture*.

D. Format Film

- Durasi : 5-6 menit
- Aspek Rasio : 4:3 dengan
- Resolusi : 3850x2160 pixels
- Format : mp4.

E. Tim Produksi

- Eksekutif produser : Haryadin Nansyah, Faqih Allawi, Abdul Hadi, Ujang Heru Syukur
- Produser : Faqih Allawii, Abdul Hadi
- Line produser : Faqih Allawii
- Manajer lokasi : Egaw, Ibrahim Alfariz Lubis, Martin
- Sutradara : Faqih Allawii
- Ast.Sutradara : Imel Meitha
- Script writer : Faqih Allawii
- DOP : Abdul hadi
- Operator camera : Egaw, Abdul Hadi
- Ass. operator camera : Teguh Arya
- Graffer : Tasyacure
- Best boy : Mitan, Tasyacure, Egaw, Teguh Arya, Abdiel Brain
- Key grip : Abdul Hadi, Egaw
- Special Effects : Abdul Hadi, Tasyacure, Egaw, Imel Meitha
- Lighting Man: Tasyacure, Egaw, Mitan
- Designer produksi : Harumi Risang Ayu
- Wardrobe : Faqih Allawi, Imel Meitha
- Artdirector : Harumi Risang Egaw
- Make-up : Imel meitha, Faqih Allawii
- Runner/buyer : Egaw, Ibrahim Alfariz Lubis
- Sound designer : Aaghergilang, Witara Danu, Ibnu Zakiyy, Faqih Allawii, Abdul Hadi
- Composer : Jaghergilang Ibnu Zakiyy
- Soundman : Abdiel Brain Egaw
- Bts : Abdiel Brain dan Teguh Arya
- Photographer : Abdiel Brain
- Offline Editor: Abdul Hadi Faqih Allawi

- Online Editor: Abdul Hadi
- Colorist : Abdul Hadi
- Visual Effects Supervisor : Abdul Hadi
- Visual Effects Artist : Abdul Hadi

4.2 Hasil Perancangan

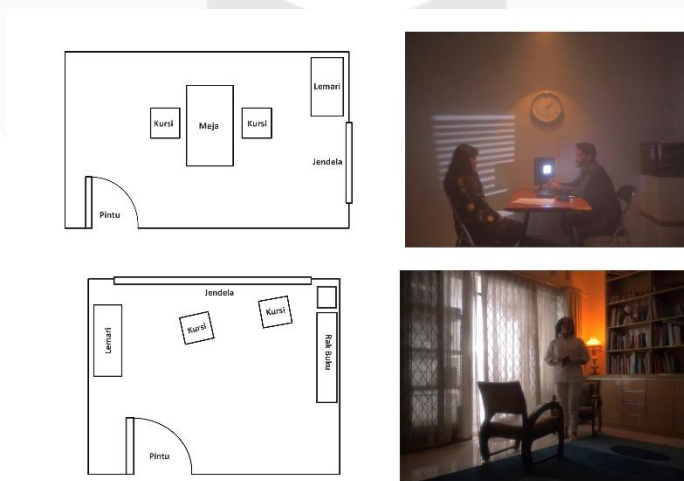
Pada perancangan, terdapat tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis sebagai desainer produksi memiliki beberapa peran dan tanggung jawab untuk merealisasikan konsep perancangan pada tiga tahapan tersebut.

4.2.1 Pra Produksi

Pada proses pra-produksi, Penulis sebagai desainer produksi merancang atau membuat konsep kreatif untuk pengembangan visual dalam film yang sesuai dengan scenario dari sutradara. Desainer produksi juga membuat breakdown konsep dari wardrobe seperti make up dan kostum dari setiap karakter hingga lokasi atau setting properti yang akan digunakan untuk pengambilan gambar pada proses produksi.



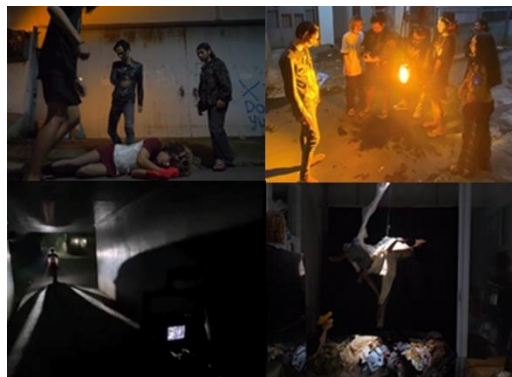
Gambar 1. Perancangan wardrobe
Sumber: Dok. Pribadi, 2021



Gambar 2. Perancangan set dan property
Sumber: Dok. Pribadi, 2021

4.2.2 Produksi

Produksi adalah tahapan pengambilan gambar dalam film sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada proses pra-produksi. Desainer produksi bertanggung jawab untuk memastikan tata artistik dalam pengambilan gambar agar sesuai dengan konsep yang telah dibuat dalam scenario. Produksi film dilakukan selama 4 hari, yaitu pada tanggal 23 – 26 Juni 2021. Pengambilan gambar dilakukan pada sore hingga malam hari untuk mengambil suasana yang diinginkan sesuai dengan script.



Gambar 3. Proses produksi
 Sumber: Dok. Pribadi, 2021

A.Latar waktu

Latar Waktu yang digunakan pada film fesyen ini adalah berkisar tahun 2020-2021, yang sudah masuk ke era modern seperti pada saat ini.

B.Latar Tempat

Latar tempat yang digunakan menggambarkan suasana perkotaan yang berlokasi di sekitar Bandung, dengan suasana yang dibuat senatural mungkin.

C.Tata Rias

Tata rias yang digunakan pada produksi ini disesuaikan dengan karakter. Terdapat penggunaan make up untuk memberikan efek luka bakar dan juga sembab, agar karakter terlihat lebih realistis dan juga dapat mendalami peran sesuai dengan adegan dalam skenario.

4.2.1 Pascaproduksi

Pada proses pascaproduksi, penulis sebagai desainer produksi ikut serta dalam memantau atau mengamati proses editing bersama sutradara dan editor agar pengambilan visual dapat sesuai dengan perancangan yang telah dibuat.



Gambar 4. Hasil Produksi
 Sumber: Dok. Pribadi, 2021

5.1 Kesimpulan

Hasil kesimpulan yang Penulis dapatkan dari penelitian dan perancangan film fesyen ini adalah, diskriminasi gender bukanlah dari cara berpakaian bukanlah permasalahan yang dapat disepelekan. Berdasarkan data analisi dari studi pustaka, observasi hingga wawancara yang telah dilakukan, diskriminasi gender tidak hanya mempengaruhi korban secara fisik namun juga secara psikologis. Diskriminasi gender berupa kekerasan dan pelecehan seksual juga terjadi kepada orang dengan latar belakang yang berbeda-beda, dan pakaian bukanlah hal yang harus disalahkan. Karena faktanya, korban dengan pakaian tertutup juma memiliki persentasi kasus pelecehan seksual yang cukup banyak.

Dalam hal ini, perancangan desain produksi film fesyen berjudul “*Memories of Clothes*”, mengangkat tentang kenangan buruk atau rasa trauma yang dirasakan oleh korban terhadap pakaian yang ia pakai. Penulis sebagai Desainer Produksi, bekerja sama dengan sutradara dan penata kamera untuk membangun konsep visual melalui perancangan tata artistik dalam film sesuai dengan scenario yang telah dibuat. Perancangan menggunakan pendekatan estetika dalam membangun set lokasi dan juga desain kostum dengan peng gayaan estetika barat kontemporer. Konsep estetika dibuat sedemikian rupa untuk membangun emosi dan suasana dalam setiap adegan film, yang dimana menggambarkan diskriminasi gender lewat visual realis dan surealis.

REFERENSI

Buku :

- 1) Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Pustaka Setia.
- 2) Butler, Judith. 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge
- 3) Doeana, Bintang B, dan Han Revo Joang. 2017. *Tata Artistik Film & TV*. Jakarta: Artistik FFTV.
- 4) Creswell, John W. 1998. *Qualitative Inquiry and Research Design : Choosing Among Five Traditions*. London: SAGE Publications.
- 5) Fakhri, Mansour. 2013. *Analisis gender dan transformasi sosial*. Yogyakarta ; Pustaka belajar.
- 6) Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- 7) Greczy, Adam & Vicky Karaminas. *Fashion and Art*. 2012. Oxford : Berg Publisher.
- 8) Hollows, Joanne. 2010. *Feminisme, Feminitas dan Budaya Populer*. Yogyakarta : Jalasutra.
- 9) Kalabaska Nadzeya. 2019. *Fashion Communication in the Digital Age*. Switzerland : Springer
- 10) Agung, Lingga. 2017. *Pengantar Sejarah Dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- 11) Moleong, J. Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 12) Nugroho, Riant. 2011. *Gender dan strategi pengarus utamaannya di Indonesia*. Yogyakarta:Pustaka belajar.
- 13) Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- 14) Ritzer, George. 2014. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 15) Sarumpaet, Sam, dkk. 2008. *Job Description Pekerja Film (Versi 01)*. Jakarta : FFTV-IKJ.
- 16) Uchjana, Effendy Onong. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 17) Wahyuningsih, Sri. 2013. *Metode Penelitian Studi Kasus*. Madura : UTM PRESS
- 18) Wiana, Winwin. *Fenomena Desain Fesyen*. 2012. Bandung : Penerbit GAPURA PRESS.

Jurnal:

- 1) Belasunda, Riksa, Setiawan Sabana (2016). *Film Indie "Tanda Tanya (?)", Representasi Perlawanan, Pembebasan, dan Nilai Budaya*. Panggung Jurnal Seni Budaya, 26(1), 48-57. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v26i1>
- 2) Coney, Nicholas JKMK (2015). *Performing Genders: A Study of Gender Fluidity*. Senior Theses. 9. Linfield College. https://digitalcommons.linfield.edu/soanstud_theses/9
- 3) Hendiawan Teddy (2016). *Wawancara Seksualitas Poskolonial pada Teks Naratif Film Sang Penari*. journal pantun. Institut Seni budaya Indonesia. Vol.1
- 4) Tohir, M., Seowardikoen, D.W (2015). BODY LIFESTYLE AS AN ADVERTISING STRATEGY. 2nd International Conference on Creative Industries "Strive to Improve Creativity" Bandung Creative Movement 2015, Bandung, Indonesia, 8 – 9 September 2015. Telkom University.
- 5) Unsriana, Linda (2014). *Diskriminasi Gender Dalam Novel Ginko Karya Jnichi Watanabe*. Universitas Bina Nusantara.

Website:

- 1) Azanella, Luthfia Ayu. 2018. "Akibat "Rape Culture", Masyarakat Dinilai Berperan Langgengkan Pemerkosaan" <https://nasional.kompas.com/read/2018/11/08/16241701/akibat-rape-culture-masyarakat-dinilai-berperan-langgengkan-pemerkosaan?page=all> (Diakses pada 4 Maret 2021)
- 2) Hastanto, Ikhwan. 2019. "Pakaian Picu Pelecehan? Data Buktikan Perempuan Berjilbab Sering Dilecehkan di Indonesia" <https://www.vice.com/id/article/ywy8jg/pakaian-picu-pelecehan-data-buktikan-perempuan-berjilbab-sering-dilecehkan-di-indonesia> (Diakses pada 2 Juli 2021)
- 3) Makhmucik, Hanjar. 2020. "SOGIESC (SEXUAL ORIENTATION, GENDER IDENTITY, EXPRESSION, SEX CHARACTERISTIC)" <https://redlineindonesia.org/sogiesc-sexual-orientation-gender-identity-expression-sex-characteristic/> (Diakses pada 3 Januari 2021)
- 4) Primastika Widia. 2019. "Pelecehan Bukan Akibat Pakaian; Berbaju Longgar & Berhijab pun Kena" <https://tirto.id/pelecehan-bukan-akibat-pakaian-berbaju-longgar-berhijab-pun-kena-eeFQ> (Diakses pada 5 Juli 2021)
- 5) Pramana, Rizky Adytia, Yudhistira Mahabarata. 2020. "Mira Bukan Transpuan yang Dibakar Massa, Ia Adalah Manusia Yang Hidupnya Diambil Oleh Sesama" <https://voi.id/bernas/4575/mira-bukan-transpuan-yang-dibakar-massa-ia-adalah-manusia-yang-hidupnya-diambil-oleh-sesama> (Diakses pada 4 Januari 2021)