

TRANSFORMASI KARAKTER MELALUI TATA RIAS DAN BUSANA PADA TOKOH YOUNG-SOOK DALAM FILM THE CALL (2020)

Idz Nada Zetra Aurora¹, Soekma Yeni Astuti², Ni Luh Ayu Sukmawati³
Program Studi Televisi Dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember^{1,2,3}
Email : idznadaaurora@gmail.com, ysoekma.sastra@unej.ac.id,
niluh.sukmawati@unej.ac.id

Abstract

Film The Call (2020) is South Korean fantasy thriller an adaptation of The Caller which was released in 2011. The appeal of the film in its ability to present an unexpected character transformation turns into an antagonist, Young-sook. This study uses a qualitative descriptive method with a film analysis approach to examine how visual elements are used to reinforce the character transformation of the antagonist. Data were collected through observation, focusing on the storyline that motivates the character to change their attitudes and behavior, based on Todorov's three-act structure theory and Jeff Gerke's character arc theory. Scenes from the film were captured and analyzed in depth to highlight changes in the makeup and costume aspects of the character. Research findings indicate that makeup and fashion serve not only as aesthetic elements but also play a significant role in creating character changes of the antagonist in reflecting the development of conflict in films.

Keywords : *Makeup and costume, Character transformation, Film The Call (2020)*

Abstrak

Film The Call (2020) adalah film thriller fantasi asal Korea Selatan yang merupakan adaptasi dari The Caller yang dirilis pada tahun 2011. Daya tarik film ini terletak pada kemampuannya menampilkan transformasi karakter yang tak terduga menjadi tokoh antagonis, Young-sook. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis film untuk menelaah bagaimana elemen visual digunakan untuk memperkuat transformasi karakter antagonis. Data dikumpulkan melalui observasi dengan fokus pada alur cerita yang memotivasi karakter untuk mengubah sikap dan perilakunya, berdasarkan teori struktur tiga babak Todorov dan teori karakter arc Jeff Gerke. Adegan-adegan dari film diambil dan dianalisis secara mendalam untuk menyoroti perubahan dalam aspek riasan dan kostum karakter. Temuan penelitian menunjukkan bahwa riasan dan mode tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memainkan peran penting dalam menciptakan perubahan karakter antagonis dalam mencerminkan perkembangan konflik dalam film.

Kata Kunci : *Tata rias dan busana, Transformasi karakter, Film The Call (2020)*

PENDAHULUAN

Unsur pembentuk film terbagi menjadi dua, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik yang saling berkesinambungan. Unsur naratif sebagai aspek cerita memiliki elemen-elemen yang saling berinteraksi membentuk peristiwa, di antaranya ada konflik, tokoh, waktu, dan lokasi (Pratista, 2008). Tokoh sebagai elemen vital film menentukan kualitas

cerita, sehingga seluruh tindakan dan perilaku tokoh dalam memainkan karakter menjadi tolak ukur penonton untuk tertarik mengikuti alur cerita film hingga akhir (Prabowo, 2022). Tokoh berusaha berinteraksi dengan peristiwa yang membuatnya beradaptasi pada situasi tertentu, sehingga akan memicu perkembangan karakter.

Rangkaian peristiwa dalam usaha pembangunan cerita dapat dilakukan berdasarkan kerangka dasar yang jelas. Tzvetan Todorov mengemukakan teori naratif yang berfokus pada pembagian struktur dasar cerita melalui konsep tiga babak naratif. (1) *Equilibrium* merupakan tahap keseimbangan yang memperlihatkan karakter berada dalam kehidupan stabil, (2) *Disequilibrium* merupakan tahap ketidakseimbangan yang mulai terjadi akibat munculnya konflik sehingga mengancam kehidupan normal tokoh, diperlihatkan suatu masalah utama yang dapat memicu perubahan, (3) *New Equilibrium* merupakan upaya memperbaiki yang dilakukan oleh tokoh untuk memulihkan keseimbangan (Todorov, 1971).

Perubahan mendalam pada emosi, spiritual dan psikologis yang dialami tokoh adalah perjalanan transformasi karakter yang nantinya menjadi inti dari narasi (Gerke, 2010). Proses transformasi karakter yang dialami tokoh dari keadaan awal hingga berubah menjadi versi baru biasa disebut sebagai *character arc*. Gerke membagi lima fase utama yang dilewati tokoh dalam proses transformasi karakter (1) *Initial Condition (The Knot)* merupakan tahap pertama yang memperlihatkan karakter berada dalam keadaan awal, (2) *Inciting Incident* merupakan tahap tokoh mengalami ketidakseimbangan karena peristiwa yang terjadi mendorongnya keluar dari zona nyaman, (3) *Escalation* merupakan tahap peningkatan konflik yang merumitkan situasi tokoh, (4) *Moment of Truth* merupakan tahap kritis yang mengharuskan tokoh membuat keputusan penting dan sering kali melibatkan pengorbanan, (5) *Final State* merupakan tahap akhir dari seluruh rangkaian kejadian yang masalahnya berhasil diatasi oleh tokoh.

Kelima fase *character arc* menjadi titik perjalanan tokoh dimulai dari kehidupan normal, lalu terjadinya konflik, kemudian tokoh menyadari ada sesuatu yang salah, sehingga tokoh berusaha mengatasi masalah sampai akhirnya tokoh mengalami kondisi baru setelah masalah teratasi. Menurut K.M. Weiland terdapat 3 jenis *final state* pada *character arc* (1) *Positive change arc* yaitu perubahan karakter secara signifikan yang mengarah pada perubahan positif, (2) *Flat arc* yaitu karakter yang tidak banyak

mengalami perubahan tapi membawa perubahan pada orang di sekitarnya, (3) *Negative change arc* yaitu perubahan karakter secara signifikan ke arah yang lebih buruk daripada keadaan awalnya (Weiland, 2023).

The Call (2020) merupakan film bergenre thriller fantasi yang berfokus pada dua tokoh utama dengan latar belakang yang berbeda. Kedua tokoh hidup pada masa yang berbeda namun ajaibnya dapat berkomunikasi melalui telepon tua. Young-sook merupakan tokoh yang tidak diduga menjadi pemeran antagonis dalam film *The Call* (2020), tampilan awalnya lemah sebab mendapatkan tindakan keras dari sang Ibu. Tata rias dan busana Young-sook mengalami perubahan tiap fase peristiwa yang mendorong karakternya mengambil tindakan untuk mengubah takdir, penampilannya terlihat sederhana namun tetap terasa mengerikan

Pesan dari cerita dapat tersampaikan melalui unsur sinematik dalam aspek teknis yaitu sinematografi, suara, *mise-en-scene*, dan *editing*. *Mise-en-scene* mengacu pada keseluruhan aspek visual yang tampak dalam frame, sehingga menjadi salah satu elemen yang berperan penting dalam mengkonstruksi aspek cerita melalui pemain, *setting* (latar), tata cahaya, tata rias dan busana (Bordwell dkk., 2004). Busana mencakup semua yang dikenakan oleh tokoh, termasuk seluruh aksesoris yang menyertainya. Busana berguna untuk menunjukkan status sosial, latar waktu dan tempat serta karakter. Tata rias merupakan proses penyempurnaan tampilan dari bentuk aslinya dengan menggunakan bahan dan alat kosmetik, biasanya lebih difokuskan pada perubahan atau penyesuaian bentuk wajah.

Penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui peran unsur sinematik dapat mendukung unsur naratif terutama dalam penggambaran karakter pada tokoh film. Hasil dari penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang peran tata rias dan busana dalam mendukung transformasi karakter pada tokoh antagonis film. Kesimpulan serta saran diharapkan dapat bermanfaat untuk referensi penelitian selanjutnya dengan objek sama maupun fokus pembahasan lain, serta berguna secara praktik dalam produksi film genre sama maupun genre lain.

METODE PENELITIAN

Pemilihan metode kualitatif memungkinkan peneliti memahami secara spesifik sehingga dapat menginterpretasikan elemen visual yang diterapkan pada tokoh untuk

mendukung transformasi karakternya. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam, peristiwa dideskripsikan guna menemukan penjelasan dan prinsip yang mengarah pada kesimpulan (Sutopo, 2021). Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian adalah *non-participant observer*, yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung dalam proses kegiatan yang diamatinya (Yusuf, M., 2016). Kajian dengan objek film tidak membutuhkan observasi langsung di lapangan sebab film dapat diakses melalui platform digital yaitu Netflix.

Penelitian terdiri dari sumber data primer melalui pengamatan langsung terhadap objek dan data sekunder diperoleh dari sumber yang sebelumnya sudah tersedia. Teknik analisis dilakukan dengan observasi mendalam terhadap adegan-adegan film yang memiliki relevansi signifikan. Peneliti menulis catatan secara deskriptif dari setiap adegan penting guna mempermudah analisis dalam merekam inti informasi. Hasil dari pengamatan berupa tangkapan layar dikelompokkan berdasarkan keperluan analisis, fokus pada setiap perubahan karakter tokoh Young-sook melalui elemen visual yang melekat pada fisiknya. Peneliti mengumpulkan literatur akademik melalui kajian buku, artikel jurnal, dan skripsi. Penggabungan berbagai sumber data yang berbeda meningkatkan keakuratan hasil penelitian dengan pemahaman meluas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Film fiksi memiliki konsep pengadeganan yang terancang sejak awal, sering menggunakan cerita rekaan, sehingga terikat dengan plot (Pratista, 2008). Struktur cerita film fiksi terikat dengan hubungan sebab akibat, terjadi sebuah akibat yang disebabkan oleh suatu peristiwa. Cerita fiksi memiliki pola pengembangan yang jelas antara masalah, konflik dan resolusi berdasarkan karakter tokoh protagonis dan antagonis sebagai penggerakannya. Film *The Call* (2020) termasuk dalam cerita fiksi yang menggabungkan tema *thriller* dan fantasi, tindakan teror pembunuhan oleh tokoh antagonis melalui kuasa yang dapat mengendalikan masa depan.

Film *The Call* (2020) mengalami perkembangan alur cerita yang dapat dilihat melalui pembagian struktur 3 babak. Konsep struktur 3 babak yang dikemukakan oleh Todorov memberikan urutan kerangka dasar cerita yang jelas, sehingga dapat digunakan untuk menganalisis pembangunan cerita dalam usaha mengembangkan karakter tokoh antagonis film, Young-sook. Transisi cerita antara babak 1 dengan babak selanjutnya

menggambarkan adanya perubahan karakter pada tokoh Young-sook, sebab tokoh berusaha beradaptasi dengan segala perubahan peristiwa. Perubahan karakter yang dialami tokoh Young-sook dapat dilihat secara mendalam melalui 5 tahap konsep *character arc* milik Jeff Gerke.

Tabel 1.1 Babak *Equilibrium* dan *Character Arc* Young-sook

Babak Pertama	Fase <i>Character arc</i>
<i>Equilibrium</i>	<i>Initial Condition (The Knot)</i>
Peristiwa pada babak pertama memperkenalkan Young-sook sebagai tokoh yang lemah sebab berada di bawah kendali Ibunya secara ketat.	Young-sook tampak terkekang, kesepian dan putus asa akibat dari perlakuan kasar Ibunya melalui segala ritual dukun yang dilakukan. Young-sook mulai mendapat sedikit kebahagiaan ketika berkomunikasi dengan Seo-yeon, namun Young-sook terus mendapatkan pengawasan ketat dari sang Ibu yang membuatnya harus membatasi komunikasi dengan Seo-yeon.
	<i>Inciting Incident</i>
	Young-sook berniat untuk mengubah takdir Seo-yeon dengan menyelamatkan insiden kebakaran yang telah merenggut nyawa Ayah Seo-yeon. Seketika nasib Seo-yeon berubah, keluarganya menjadi utuh kembali. Seo-yeon yang merasa berhutang budi akhirnya mencari informasi di internet, Young-sook diberi tahu bahwa dirinya akan dibunuh oleh sang Ibu. Akhirnya Young-sook mengambil keputusan dengan penuh emosi untuk menusuk sang Ibu sampai tak bernyawa.

Tabel 1.2 Babak *Disequilibrium* dan *Character Arc* Young-sook

Babak Kedua	Fase <i>Character arc</i>
<i>Disequilibrium</i>	<i>Escalation</i>
Young-sook merayakan kebebasannya dengan mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak	Kebebasan yang didapatkan Young-sook setelah membunuh sang Ibu membuat sikapnya semakin tidak teratur. Tokoh mulai bertindak sesuka hatinya, mencoba berbagai hal yang sebelumnya tidak pernah dilakukan. Kebebasan Young-sook tidak berjalan lama sampai dirinya berani membunuh penjual stroberi yang tidak sengaja mengetahui perbuatan jahat

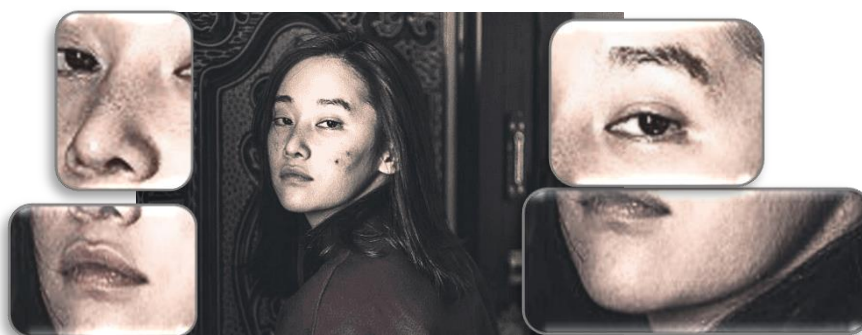
pernah dilakukan. Tokoh berusaha memastikan dirinya tetap hidup dan mempertahankan dominasinya dengan memanfaatkan kekuasaan yang bisa memanipulasi masa depan Seo-yeon.	Young-sook. Seketika kondisi di masa depan juga ikut berubah
	<i>Moment of Truth</i>
	Young-sook menyadari kekuasaannya dapat mengubah masa depan, sehingga hal itu menjadi ancaman bagi Seo-yeon yang tidak ingin terlibat dalam kejahatan. Seo-yeon berusaha untuk menyelamatkan hidupnya dengan menjebak Young-sook, Berharap Young-sook terbunuh secara tragis akan tetapi takdir membuatnya berhasil selamat, sehingga Young-sook murka dengan keji mengancam kehidupan Seo-yeon.

Tabel 1.3 Babak *New Equilibrium* dan *Character Arc* Young-sook

Babak Ketiga	Fase <i>Character arc</i>
<i>New Equilibrium</i>	<i>Final State</i>
Kehidupan Seo-yeon di masa depan penuh kewaspadaan, karena Young-sook menjadi sosok yang bengis akibat rasa dendamnya.	Young-sook menemukan bukti kejahatan yang telah membuatnya merenggut nyawa sang Ibu. Tokoh langsung membakar habis bukti, sehingga membuatnya tidak menjadi tersangka pembunuhan. Hilangnya barang bukti membuat Young-sook dapat hidup di masa sekarang. Tokoh Young-sook yang telah berubah menjadi antagonis tidak ragu-ragu dalam membantai semua orang yang menghalangi dirinya untuk hidup.

Proses dari setiap 5 tahapan menjadi transisi yang dapat memperlihatkan terjadinya transformasi karakter pada tokoh Young-sook. Terdapat 23 adegan pada babak *equilibrium* memperlihatkan rangkaian keseimbangan tokoh Young-sook, terdapat 3 adegan mewakili fase *initial condition* sedangkan 3 adegan mewakili fase *inciting incident*. Babak *disequilibrium* memperlihatkan ketidakseimbangan tokoh Young-sook dalam 17 adegan, didapat 3 adegan mewakili fase *escalation* dan 3 adegan mewakili fase *moment of truth*. Sebanyak 10 adegan dengan cerita maju mundur pada babak *new equilibrium* menggambarkan rangkaian keseimbangan baru tokoh Young-sook di masa lalu dan masa sekarang, ditemukan 4 adegan dapat mewakili fase *final state*.



Perubahan signifikan tokoh menjadi keberhasilan proses *character arc* dalam memperlihatkan tokoh Young-sook telah mengalami transformasi karakter yang sangat berbeda dari keadaan awalnya. Young-sook yang pada awalnya tampak baik kemudian berubah secara situasional menjadi tokoh antagonis pada Film *The Call* (2020). Tahap akhir *character arc* menegaskan bahwa transformasi karakter pada tokoh Young-sook menjadi sosok antagonis final yang tidak dapat dikembalikan ke keadaan awalnya. Perubahan visual yang terjadi pada tokoh Young-sook tampak pada penggunaan gaya tata rias dan juga busananya, secara situasional mengikuti perubahan karakter berdasarkan Tindakan dan perilaku tokoh.



Gambar 1.1 Tokoh Young-sook dalam Film *The Call* (2020)
Sumber: sm.mashable.com



Tokoh Young-sook memiliki tampilan wajah yang sesuai dengan karakteristik wanita Korea Selatan. Bentuk wajah tokoh tampak oval dengan rahang yang tegas, tulang pipi cukup menonjol, alis tidak begitu tebal dengan ujung yang sedikit melengkung, serta kulitnya memiliki warna coklat kekuningan (krem) dengan ciri khas mata berbentuk almond, lebar di tengah dengan sudut dalam dan luarnya yang meruncing. Lipatan kelopak mata cukup tipis, sehingga tampak tanpa lipatan (ras mongoloid) seperti ciri khas alami Asia Timur (Kehoe, V. J., 2004). Model mata tokoh memiliki kesan tatapan yang tajam, sehingga tampilannya cocok untuk memerankan karakter yang kuat. Hidung Young-sook berbentuk lurus dan sedikit mancung, bibirnya memiliki bentuk proporsional dengan ukuran bibir bagian atas dan bawah tampak sama besarnya. Proporsi tubuh tokoh tampak ideal, bentuk badan yang cukup sesuai dengan tingginya membuat badannya tampak ramping. Perubahan visual yang terjadi pada tokoh Young-sook tampak pada penggunaan gaya tata rias dan juga busananya, secara situasional mengikuti perubahan tindakan dan perilaku tokoh.

Tabel 1.4 Visualisasi Fase *Initial Condition (The Knot)*

Gambar Adegan	
Tata Rias	Tata Busana
 <p><i>timecode 00:21:15</i></p>	 <p><i>timecode 00:26:17</i></p>

Tampilan visual pada fase pertama *character arc* Young-sook dapat dilihat dari riasan natural pada wajah yang menggambarkan kesederhanaan, alis yang dibingkai lurus dan ujungnya dibentuk sedikit turun menampakkan kesedihan. Bibir tampak sehat dengan warna kemerahan alami dan tidak kering. Rambut dibiarkan tergerai bahkan sempat teracak-acak, sehingga membuat Young-sook tampak tidak memedulikan penampilan. Rambut bagian kanan sering menutupi setengah wajah Young-sook membuatnya tampak tidak percaya diri. Pemilihan busananya yang longgar, tidak rapi (kusut) dan bernuansa putih memberi kesan polos, begitu juga dengan tidak adanya aksesoris yang digunakan memberikan pesan kesendirian dan perasaan sepi Young-sook. Busana diperlihatkan dengan model *shift dress* yaitu kain yang langsung jatuh dari bahu sampai bawah lutut.

Tabel 1.5 Visualisasi Fase *Inciting Incident*



Gambar Adegan	
Tata Rias	Tata Busana
 <p><i>timecode 00:29:24</i></p>	 <p><i>timecode 00:29:00</i></p>

Tampilan visual pada fase kedua *character arc* Young-sook dapat dilihat transisinya secara jelas melalui pergantian tata busana. Penggunaan riasan pada wajah

masih tidak ada perubahan, tetap menggunakan riasan natural yang tidak mencolok. Fase kedua *character arc* menggambarkan tokoh yang ingin keluar dari zona nyaman, sehingga tokoh yang awalnya berada pada posisi aman akan berusaha membuka celah terhadap tindakan yang dapat membalikkan keadaan. Busana ditampilkan dengan warna gelap, namun pada fase ini warna yang digunakan tidak tampak pekat.

Perpaduan warna hitam pada *inner* kaos dan juga celana jeans memperlihatkan perlawanan yang dilakukan karena sang Ibu terus mengurung Young-sook untuk tidak keluar dari rumah. Sepatu canvas hitam dan tas punggung abu-abu coklat melengkapi tindakan Young-sook yang hendak pergi jauh. Tambahan jaket model *harrington* bertudung dengan warna coklat gelap menjadi transisi awal perubahan karakternya. Seluruh pakaian yang digunakan tampak usang dan tidak modis pada masa tersebut, hal itu memperkuat keadaan Young-sook yang tidak mengetahui *update* dunia luar.



Tabel 1.6 Visualisasi Fase *Escalation*

Gambar Adegan	
Tata Rias	Tata Busana
 <p><i>timecode</i> 00:53:50</p>	 <p><i>timecode</i> 00:53:46</p>

Merayakan kebebasan membuat tingkah laku Young-sook berubah, dilihat melalui visual riasan dan pakaian baru yang digunakannya. Tokoh tampak menggunakan riasan dan pakaian feminin bernuansa merah. Riasan pada wajah Young-sook tampak mencolok dilihat dari penggunaan lipstik merah dengan sedikit tambahan *blush-on* merah di pipinya, sehingga dapat dikategorikan sebagai *bold make-up* model *classic*. *Bold make-up* dapat mengekspresikan diri seseorang secara penuh menggunakan warna-warna berani, tampilan gaya riasannya menciptakan daya tarik dramatis untuk menunjukkan karakter secara kuat. Warna merah pada rambut palsu yang digunakan mengikuti suasana hatinya yang sedang bahagia. Model pakaian menggunakan baju model *sabrina* merah yang memperlihatkan bagian pundaknya terbuka (*off shoulder*)

membuat tampilan tokoh tampak feminin dengan tambahan *high heels* merah. Aksesoris tali motif macan tutul serta warna mencolok pada pakaian menggambarkan citra Young-sook yang lebih berani dalam menunjukkan identitas aslinya.



Tabel 1.7 Visualisasi Fase *Moment of Truth*

Gambar Adegan	
Tata Rias	Tata Busana
 <p><i>timecode 01:023:00</i></p>	 <p><i>timecode 01:15:09</i></p>

Tampilan visual pada fase keempat *character arc* Young-sook tampak berbeda dibandingkan dengan fase-fase sebelumnya. Tokoh biasanya menggunakan pakaian utama yang polos, namun pada fase ini ditampilkan pakaian utamanya dengan motif garis. Tampilan busana model kaos lengan panjang bermotif garis hitam putih menggambarkan ketidakseimbangan emosional tokoh. Pada suatu kondisi dan situasi mengharuskan tokoh untuk bertindak polos sebagai bentuk manipulasi, setelah target masuk ke dalam perangkapnya kemudian tokoh akan memulai aksi kejahannya. Riasan wajah Young-sook awalnya tampak seperti tanpa *make-up*, terlihat dari ujung alisnya yang tidak terbingkai, area cekungan bawah mata dan *freckles* yang tampak jelas. *Bareface* Young-sook ditampilkan untuk menggambarkan karakter Young-sook yang mulai tidak merawat diri.



Tokoh Young-sook digambarkan hampir celaka karena jebakan Seo-yeon, setelah selamat dari kecelakaan riasan wajahnya menjadi kusam, penuh luka dan darah. Penggunaan *eyeshadow* yang tampak sedikit gelap pada area kelopak mata memperlihatkan bahwa kejadian kecelakaan meningkatkan kekejamannya untuk balas dendam terhadap Seo-yeon. Bibir mulai tampak tidak sehat dengan efek kering. Aksi kejahatannya ditampilkan secara berani, sehingga beberapa aksesoris yang digunakan berwarna merah terang, seperti pada pantofel dan sabuk.

Tabel 1.8 Visualisasi Fase *Final State* Masa Lalu

Gambar Adegan	
Tata Rias	Tata Busana
 <p><i>timecode</i> 01:30:06</p>	 <p><i>timecode</i> 01:31:26</p>

Riasan wajah Young-sook pada awalnya terlihat tanpa *make-up* dengan tambahan bekas luka pada bagian pipinya. Tambahan lumuran darah yang diusapkan tokoh pada bagian wajahnya setelah menebas polisi menjadi tanda bahaya bagi Ibu Seo-yeon yang berhadapan langsung dengan Young-sook. Busana utama pada fase ini menggambarkan meningkatnya kekejaman dan keberanian Young-sook terhadap semua hal yang menghalangi kehidupannya. Penggunaan warna merah maroon tampak menyesuaikan kedalaman karakter yang sepenuhnya telah bertransformasi, sehingga perlu diwaspadai. Kesan feminin pada tokoh Young-sook yang sempat dimunculkan pada fase sebelumnya seketika berubah menjadi kesan maskulin.

Tabel 1.9 Visualisasi Fase *Final State* Masa Sekarang







Gambar Adegan	
Tata Rias	Tata Busana
 <p><i>timecode</i> 01:44:56</p>	 <p><i>timecode</i> 01:35:59</p>

Berkesinambungan dengan adegan pada masa lalu menjelaskan gambaran kehidupan Young-sook pada masa sekarang. Perbedaan waktu yang cukup lama membuat tampilan Young-sook berubah karena berkaitan dengan umur tokoh. Riasan

wajah tokoh tampak kusam seperti tidak terawat, begitu juga dengan beberapa bekas luka yang sengaja diperlihatkan pada area dekat mulut dan leher menggambarkan kehidupannya yang kasar. Kerutan halus pada area dahi serta area *smileline* membuat tokoh tampak sedikit lebih tua, cekungan bawah mata yang tampak jelas serta semburan *eyeshadow* gelap pada area sudut mata membuat tatapan tokoh semakin tajam menggambarkan rasa dendam yang mendalam. Alis tetap sama dengan penggambaran *final state* tokoh yang hidup pada masa lalu, namun warna bibir yang digunakan tampak lebih gelap, sehingga dapat dikategorikan dalam *gothic make-up*. Rambut tokoh juga mengalami perubahan, pada masa lalu digambarkan bahwa rambutnya tergerai sepanjang bahu, sedangkan pada masa sekarang digambarkan lebih panjang dan masih tetap dengan ciri khasnya yang tergerai. Penggunaan *effect* bercak darah pada area wajah Young-sook membuat tokoh tampak semakin mengerikan.

Pakaian Young-sook secara keseluruhan pada fase terakhir di masa sekarang digambarkan dengan warna hitam. Warna cahaya pada adegan ini tampak gelap, sehingga warna pakaian yang digunakan terlihat sangat pekat. Tokoh tampak menggunakan model *shirt dress* dengan kancing bagian lengan dan kancing bagian kerah yang dibiarkan terbuka, dan bagian bawah *dress* yang *flare* membuat pergerakan Young-sook jadi leluasa. Celana *skinny* hitam menjadi pelengkap pergerakan tokoh yang secara bebas hendak membunuh Seo-yeon. Pada salah satu adegan ditampilkan Young-sook menggunakan *long coat* hitam pekat ketika hendak keluar dari rumah yang membuat tokoh tampak elegan menggambarkan sikap tenangnya sebagai pembunuh berantai yang ahli. Tokoh tidak menggunakan aksesoris tambahan, akan tetapi tokoh menggunakan sepatu *slip on full* hitam meskipun sedang berada di dalam rumah. Pemilihan model sepatu menggambarkan kesiapan tokoh terhadap segala situasi dan keadaan di dalam rumah yang akan menimpa dirinya.

Tabel 1.10 Visualisasi Transformasi Karakter Tokoh Young-sook

<p><i>Equilibrium</i></p> <p>Young-sook digambarkan dengan karakter yang lemah, penurut dan patuh karena kekangan sang Ibu.</p>	<p>Fase 1</p>  <p><i>Initial Condition (The Knot)</i></p>	<p>Fase 2</p>  <p><i>Inciting Incident</i></p>
<p><i>Disequilibrium</i></p> <p>Young-sook digambarkan dengan karakter yang lebih berani, kejam dan licik setelah mengetahui nasib buruk akan menimpanya.</p>	<p>Fase 3</p>  <p><i>Escalation</i></p>	<p>Fase 4</p>  <p><i>Moment of Truth</i></p>
<p><i>New Equilibrium</i></p> <p>Young-sook digambarkan dengan karakter yang bengis, sadis dan obsesif terhadap Seo-yeon demi membalaskan dendamnya.</p>	<p>Fase 5 Masa Lalu</p>  <p><i>Final State</i></p>	<p>Fase 5 Masa Sekarang</p>  <p><i>Final State</i></p>

Penggunaan riasan dan busana pada fase terakhir ditampilkan berbeda antara Young-sook yang hidup pada masa lalu dan masa sekarang karena adegannya bergerak maju mundur. Perbedaan riasan juga busana antara masa lalu dan masa sekarang tidak tumpang tindih, sehingga penonton tetap tergambarakan karakter dari kedua visual tokoh Young-sook yang akhirnya telah bertransformasi menuju *negative change arc*. Pemilihan warna gelap antara merah maroon dengan hitam pekat memberikan perbedaan yang sama-sama memiliki kesan mengerikan pada tokoh Young-sook di fase *final state*-nya. Tokoh Young-sook mengalami perubahan visual yang sangat jelas terlihat pada setiap fase *character arc* melalui tata rias dan busananya. Perubahan visual pada tokoh secara situasional mengikuti perubahan karakternya karena terdorong oleh alur cerita. Tata rias dan busana yang melekat pada tokoh Young-sook secara jelas memiliki peranan penting di setiap perubahan fase *character arc*.

SIMPULAN

Fokus pembahasan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan melalui pembabakan cerita guna menjelaskan alur maju film *The Call* (2020), sehingga mendorong perubahan karakter pada tokoh Young-sook. Proses transformasi karakter dapat teridentifikasi melalui tahapan-tahapan fase *character arc*. Setiap tindakan tokoh menggiring karakternya untuk mengambil keputusan yang dapat mengubah sikap dan perilaku, sehingga transisi antara satu fase menuju fase berikutnya terjadi tidak secara tiba-tiba. Young-sook menunjukkan transformasi akhir *negative change arc* yang menjadi ancaman bagi tokoh protagonis.

Transformasi karakter tergambar secara signifikan melalui tata rias dan busana tokoh Young-sook, tampak jelas dari setiap perubahan visual yang digunakan setiap kali mengambil tindakan. Perubahan visual pada rambut, kelopak juga cekungan mata, bibir serta garis halus pada wajah secara situasional memerankan emosional tokoh. Model busana, penerapan warna juga motif pada pakaian tokoh mendukung tindakan dan perubahan perilaku yang terjadi berdasarkan fase *character arc* tokoh Young-sook.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, W. D. 2021. *Analisis Penguatan Karakter Tokoh Utama Melalui Setting, Kostum, dan Tata Rias Dalam Film "Keluarga Cemara" Versi Tahun 2019*. Artikel Jurnal. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. 2020. *Pengantar teori film*. Deepublish. Yogyakarta.
- Astuti, S. Y., & Wardhani, Y. K. 2023. *Appearance's Changes of Rara's Character toward Gender Injustice and Toxic Femininity in Imperfect: Karir, Cinta & Timbangan*. Jurnal. AIP Publishing, 3148. Jember.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. 2004. *Film art: An introduction*. McGraw-Hill, 7: 477-479. New York.
- Bridges, W., & Bridges, S. 2019. *Transitions: Making sense of life's changes*. Hachette UK.
- Dixon, M. 2021. *Essential Revision for A Level Film Studies*. Routledge. England.
- Fischer, R. K. 2019. *The Gothic Aesthetic*. Reference & User Services Quarterly, 58(3): 143-148. American Library.
- Gerke, J. 2010. *Plot versus character: A balanced approach to writing great fiction*. Penguin. London.

- Kehoe, V. J. 1969. *The technique of film and television make-up for color and black and white*. Smathers Libraries. University of Florida.
- Latief, R. 2020. *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Prenada Media.
- Latief, R. 2021. *Jurnalistik sinematografi*. Prenada Media. Jakarta.
- Nurdiyantoro, B. 2018. *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Prabowo, M. 2022. *Pengantar Sinematografi*. The Mahfud Ridwan Institute. Semarang.
- Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Montase press. Sleman. Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film*. Edisi 2. Montase press. Sleman. Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Sanjaya, W. 2023. *Analisis Perubahan Sifat Karakter Berdasarkan Sequence Dalam Film "Yuni"*. Jurnal Titik Imaji, 6(1): 31-44. Universitas Bunda Mulia.
- Santosa, E dkk. 2008. *Seni Teater*. Jilid 2. Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sasmito, Y. F. 2023. *Peran Tata Rias dan Kostum Sebagai Pendukung Karakter Antagonis Tokoh Jafar Pada Film Aladdin (2019)*. Skripsi. Universitas Jember.
- Sulasiyah. 2023. *Rias Wajah (Tata Kecantikan Kulit dan Rambut)*. Lini Suara Nusantara. Jawa Tengah.
- Sutopo, A. H. 2021. *Penelitian Kualitatif dengan NVivo*. Topazart. Tangerang. Banten.
- Syahani, I., & Wibowo, A. A. 2024. *Analisis Naratif Tzvetan Todorov Pada Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*. Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi, 12(2): 189-205. Universitas Ahmad Dahlan.
- Todorov, T. 1971. *The 2 Principles of Narrative*. Diacritics, 1(1): 37-44. Johns Hopkins University Press.
- UNEJ, T. 2023. *PPKI: Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Jember.
- Wahyuningtyas, D. T. 2023. *Peran Mise-En-Scene Dalam Meningkatkan Adegan Suspense Pada Film The Call (2020)*. Skripsi. Universitas Jember.
- Weiland, K. M. 2023. *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot and Character Development*. MM Mukhi & Sons.
- Yusuf, M. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. cet. 4. Prenada Media. Jakarta.