

PRODUKTIVITAS KREATIF TIM PENATA KOSTUM DENGAN TEKANAN WAKTU DALAM PROGRAM *VARIETY SHOW* TELEVISI

Arum Githa Putri

Deny Willy Junaidy

Program Studi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Teknologi Bandung

Jalan Ganesa No.10 Bandung, Jawa Barat, Indonesia

No. Hp.: +81316433363, E-mail: arumgitha@students.itb.ac.id

ABSTRAK

Pelaku kreatif pada industri televisi berpacu dengan tekanan waktu yang lebih cepat. Dalam hal ini, tim penata kostum harus menyalakan kondisi sebagai pelaku desain dalam memenuhi kebutuhan kostum. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi proses penataan kostum dan proses yang mereka lakukan dalam pengembangan gagasan dalam keterbatasan waktu. Proses pengambilan data dilakukan dengan empat eksperimen secara *concurrent protocol* dengan merekam dan mengamati secara langsung proses kreatif terhadap dua tim penata kostum. Data rekaman tersebut kemudian ditranskripsikan dan diberikan klasifikasi kode berdasarkan F-B-S ontologi dan dibantu pengolahannya melalui *linkography*. Melalui *linkography* diperoleh *output* data berupa grafik *entropy*, data distribusi isu, dan juga distribusi proses sehingga dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh dan proses desain yang dijalankan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa (1) ekspektasi anggota tim terhadap kostum yang ingin mereka sajikan dan komoditas yang tersedia menjadi faktor yang paling berpengaruh dalam pengembangan gagasan dalam tekanan waktu saat proses penataan kostum terjadi dan (2) proses penataan kostum untuk menyalakan tekanan waktu dilakukan dengan upaya penyesuaian gagasan yang dikembangkan, mengolah kembali kostum-kostum yang tersedia menjadi kostum yang baru, serta meninjau kembali ide dengan pengalaman serupa.

Kata kunci: tekanan waktu, televisi, kreativitas penata kostum, *linkography*, *variety show*

ABSTRACT

Creative Productivity of Costume Stylist in Time Pressure Conditions on Television Variety Show Program. *Creative workers in the television industry are racing against faster time pressures. In this case, the costume stylist team must anticipate the conditions as designers in fulfilling costume needs. The purpose of this research is to identify the factors that influence the costume arrangement process and the process they do in developing ideas within time limit. The data collection process was carried out by concurrent protocol of four experiments simultaneously by recording and directly observing the creative process of two teams of costume stylists. The recorded data is then transcribed and given a code classification based on the F-B-S ontology and assisted in processing through linkography. Through linkography, output data is obtained in the form of entropy graphs, issue distribution data, and also the distribution process so that it can identify influencing factors and the design process that is carried out. In this study it was found that: (1) Team members' expectations of the costumes they wanted to present and the available commodities were the most influential factors in developing ideas under time pressure during the costume arrangement process. (2) The process of arranging costumes to deal with time pressure is carried out by adjusting the ideas developed, reprocessing the available costumes into new costumes, and revisiting ideas with similar experiences.*

Keywords: time pressure, television, variety shows, creativity of costume stylists, linkography

PENDAHULUAN

Tekanan waktu merupakan hal yang tidak dapat dihindari dan kehidupan modern menuntut orang-orang untuk dapat beradaptasi dalam menghadapi tekanan waktu. Setiap kegiatan memiliki keterbatasan waktu dan sebagai pekerja kreatif harus lebih fleksibel dalam mengatasi waktu yang mereka miliki (Runco & Pritzker, 1999). Manajemen yang baik juga dapat mengurangi dan menjaga dari tekanan yang cukup sehingga dapat melindungi dari distraksi dan menjaga fokus (Chatterjee, 2016).

Faktor tekanan waktu dapat memengaruhi beberapa hal salah satunya kreativitas. Kreativitas adalah sebuah kemampuan kognitif yang berkaitan dengan aktivitas pemecahan masalah dalam situasi sehari-hari yang dinamis (Mason et al, 2015). Kondisi tekanan waktu yang memengaruhi kreativitas ini dialami oleh pelaku desain. Pelaku desain seringkali mengalami tekanan karena kompetitifnya lingkungan dan juga tenggat waktu yang mereka hadapi (Hsiao et al., 2017).

Tim penata kostum sebagai bagian dari kru program televisi memiliki waktu yang berpacu lebih cepat dan bertanggung jawab untuk tepat waktu dalam melakukan proses tugasnya (Musgrove, 2003.). Kostum harus sesuai dengan suasana, waktu, dan juga karakter dari sebuah tokoh walaupun bukan sebagai sorotan utama. Namun, kostum harus mendefinisikan lakon sebagai upaya untuk mengomunikasikan ide, informasi cerita, dan karakter yang ingin disajikan kepada penonton (Crist, 2014). Karena kostum merupakan aspek yang penting dalam sebuah pertunjukan, tim penata kostum harus memiliki kompetensi yang baik dalam menyajikan kostum tersebut dan menyisati efisiensi dengan berkolaborasi bersama tim.

Dalam merancang sesuatu diperlukan sebuah kolaborasi dan komunikasi yang efektif (Kan & Gero, 2005). Bekerja sama dalam tim secara efektif dan cepat menjadi sebuah kekuatan penting dalam sebuah proses perancangan yang optimal, begitupun dengan tim penata kostum untuk sebuah industri televisi yang memerlukan ide kreatif dan efisien agar keperluan kostum dapat terpenuhi. Proses desain

merupakan kegiatan yang dilakukan baik secara tim maupun individual, ataupun tim dengan skala kecil dan juga tim yang tersebar luas (Cash et al., 2016). Mengkaji pemikiran kreatif yang terjadi dalam sebuah tim menarik untuk dilakukan karena dalam sebuah kreativitas terdapat keterkaitan dengan banyaknya gagasan. Gagasan yang kreatif dapat ditelusuri kembali melalui gagasan sebelumnya (Goldschmidt & Tassa, 2005).

Penelitian mengenai kreativitas dengan tekanan waktu telah banyak dilakukan dan menjelaskan bagaimana tekanan waktu menjadi faktor yang dapat memengaruhi kreativitas. Selain ruang, usia, kepribadian, waktu, dan tekanan juga merupakan faktor yang dapat memengaruhi kreativitas. Misalnya tekanan seperti beban kerja dan juga tantangan berupa tenggat waktu (Shalsabila et al., 2018). Proses berpikir kreatif dengan variabel waktu biasanya dipengaruhi oleh kultur budaya dari lingkungan si pelaku kreatif. Variabel waktu juga dapat membentuk pekerja kreatif menjadi ahli dikarenakan sudah menginvestasikan pengalaman untuk menekuni bidang yang ia jalani, namun secara tidak sadar keahlian tersebut membuat pola pikir yang terhambat (Runco & Pritzker, 1999).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh dalam proses pemikiran kreatif tim penata kostum, dan mengidentifikasi proses yang dilakukan oleh tim penata kostum dalam pengolahan gagasan mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan *protocol analysis* yang dilakukan secara *concurrent* sebagai metode pengambilan data. *Concurrent protocol* dilakukan secara langsung dengan merekam dan mengamati empat proses penataan kostum yang dilakukan oleh dua tim penata kostum yang terdiri dari dua orang setiap timnya. Proses penataan kostum berlangsung di studio stasiun televisi terkait dan *inventory* kostum. Data rekaman yang diperoleh melalui *concurrent protocol* kemudian diolah menjadi sebuah penggalan uraian verbal dan menjadi data transkripsi. Transkripsi verbal kemudian diberikan kode klasifikasi isu desain berdasarkan F-B-S *ontology*. Transkripsi yang

sudah diberikan kode kemudian dibantu pengolahan datanya dengan *linkography* untuk mendapatkan *output* berupa grafik *entropy*, data distribusi isu, dan juga distribusi proses yang menjadi jawaban dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang dilakukan secara langsung (*concurrent*). Penelitian dilakukan pada saat tahap persiapan kostum sebelum proses *shooting*. Tahap persiapan kostum dilakukan di belakang panggung atau di tempat penyimpanan kostum (*inventory*) milik stasiun televisi terkait. Dalam proses persiapan kostum tersebut, tim penata kostum menerima *breakdown* yang berisikan detail peran dan juga gambaran kostum yang diinginkan. Tim penata kostum mendiskusikan kostum yang mereka sajikan berdasarkan arahan melalui *breakdown* tersebut. Tim penata kostum saling melempar dan mengembangkan gagasan mereka mengenai padu padan kostum yang dilakukan, mengingatkan jika tidak sesuai, dan menyesuaikan dengan arahan yang ditentukan. Proses ini berlangsung hingga tim penata kostum mendapatkan keputusan akhir dalam penataan kostum yang dirasa paling maksimal untuk dapat disajikan.

Proses Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu dan kondisi yang terbatas maka jumlah partisipan dalam penelitian tidak dapat diperbanyak. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua tim penata kostum yang bertugas pada dua jenis *variety show* yang berbeda. Kedua tim penata kostum yang berpartisipasi dalam penelitian ini dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Subjek penelitian berdasarkan jenis *variety show* yang berbeda

Ekperimen	Nama Subjek	Jenis <i>Variety Show</i>
A1	Tim Penata	<i>Variety Show A</i>
A2	Kostum A	<i>Talkshow</i>
	2 Orang	

B1	Tim Penata	<i>Variety Show B</i>
B2	Kostum B	Sketsa komedi
	2 Orang	

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Terdapat dua eksperimen yang dilakukan secara *concurrent* di tim penata kostum A. Eksperimen pertama (A1) dilaksanakan ketika tim penata kostum A mempersiapkan kebutuhan kostum *talent* utama. Eksperimen kedua (A2) dilakukan pada saat tim penata kostum A mempersiapkan kebutuhan kostum untuk kepentingan salah satu *treatment* yang bertemakan safari. Di tim penata kostum B juga terdapat dua eksperimen yang dilakukan secara *concurrent*. Eksperimen pertama (B1) dilakukan pada saat tim penata kostum B memprediksi kebutuhan kostum untuk proses *shooting* keesokan harinya. Eksperimen kedua dilakukan pada saat tim penata kostum B mempersiapkan kebutuhan kostum di belakang panggung.

Keempat eksperimen dilakukan berdasarkan prosedur penelitian yang telah ditentukan. Urutan prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. *Protocol analysis*

Protocol analysis merupakan metode yang tepat untuk menangkap informasi mengenai pemikiran dalam bentuk verbal. Data verbal ini akan menjadi sumber data mengenai struktur pemikiran tim penata kostum sebagai pelaku desain. Struktur pemikiran pada paparan verbal digunakan untuk mengidentifikasi berbagai aktivitas desain serta mengungkap beragam model mental dan struktur pemahaman desainer (Ericsson dalam Goldschmidt, 2014). Dalam penelitian ini pelaku desain yang dimaksud adalah tim penata kostum.

Analisis protokol yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan *concurrent protocol*. *Concurrent protocol* dilakukan dengan menyaksikan dan merekam langsung pada saat tim penata kostum berdiskusi mengembangkan gagasan mereka dalam proses penataan kostum. Penelitian ini dilakukan secara *concurrent* dengan tujuan untuk memperoleh proses kreatif yang secara aktual dan natural dari sebuah proses penataan kostum. Data yang diperoleh

secara *concurrent* dapat memberikan informasi mengenai tahapan dan juga keputusan yang dipilih antara pemberi arahan atau pemberi gagasan awal dengan gagasan yang dipilih (Kuusela & Paul, 2000). Dalam pelaksanaan prosedur ini, proses penataan kostum yang dilakukan direkam sehingga diperoleh data berupa data rekaman.

Data rekaman yang telah diperoleh kemudian ditranskripsi menjadi sebuah uraian verbalisasi percakapan kreatif antara anggota dalam tim penata kostum.

Paparan kata yang dapat dikategorikan sebagai bentuk verbalisasi adalah (1) pengutaraan ide atau keputusan strategis pada saat diskusi; (2) paparan verbal yang merupakan tema yang berkaitan dengan desai; dan (3) jawaban “ya” apabila merupakan jawaban atau respons dari sebuah ide saat diskusi berlangsung.

Yang tidak termasuk dalam kategori verbalisasi adalah (1) instruksi peneliti dan (2) pembicaraan di luar pembahasan desain dan tugas yang dilakukan oleh tim penata kostum.

Tabel 2 Transkripsi dari *protocol analysis*

Move 1	<i>Talent A</i> harus dikasih <i>look</i> yang lebih muda dibandingkan <i>Talent B</i> .
Move 2	Keduanya tetap satu tema? Mau dibuat tema apa?
Move 3	Temanya <i>edgy</i> .
Move 4	Namun, <i>Talent A</i> kita buat dengan lebih muda, ya?
Move 5	Tapi mereka berdua tetap harus satu tema, ya walaupun beda warna?
Move 6	Iya satu tema.
Move 7	Kalau begitu untuk <i>Talent B</i> kita buat <i>look</i> yang seksi <i>aja</i> , ya?
Move 8	Iya, bisa juga kayaknya dibedakan dengan seperti itu.
Move 9	Untuk <i>Talent A</i> kita tambahkan aksesoris <i>belt</i> , ya?
Move 10	(Sambil menunjuk model <i>belt</i>)
Move 11	Lalu untuk <i>Talent C</i> dan <i>D</i> bagaimana? Kita pakaikan warna sedikit lebih terang bagaimana?
Move 12	(Sambil menunjuk referensi warna)

Move 13	Iya, boleh.
Move 14	Tapi tetap ditambah warna gelap untuk dalamnya, ya.
Move 15	Untuk segmen berikutnya temanya lebih kasual, ya?
Move 16	<i>Treatment</i> -nya biar seperti MTV zaman dulu.
Move 17	Model bajunya seperti jaket <i>aja</i> kali, ya?
Move 18	Iya, jaket jaket <i>aja</i> .
Move 19	Mungkin jaketnya yang denim (menyebutkan jenis bahan).
Move 20	Tujuannya biar lebih santai.

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

2. F-B-S *Onthology*

Data rekaman yang telah diperoleh secara *concurrent* tersebut, ditranskripsi dengan menguraikan kalimat dalam diskusi yang dilakukan. Isu yang terdapat pada hasil transkripsi diklasifikasikan dengan pemberian kode berdasarkan F-B-S *Onthology* (Kan & Gero, 2017).

Untuk mengidentifikasi isu desain yang dilakukan oleh tim penata kostum juga diperhatikan gerakan dan konten yang dibahas oleh tim penata kostum. Pemberian klasifikasi berdasarkan kode F-B-S pada data uraian verbal dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi tim penata kostum dalam mengembangkan pemikiran kreatif saat proses penataan kostum. Skema kode F-B-S tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. *Requirements*

Ketentuan dalam desain tersebut

“Ya udah untuk ekstra dulu deh. Perannya jadi apa sih?”

“Jadi *bodyguard*.”

2. *Function*

Tujuan yang ingin dirancang pada objek desain

“Harus ketat, ya?”

“Iya, *bodyguard* yang lebih menonjolkan otot gitu jadi kita bikin ketat.”

3. *Expected Behaviour*
 Desainer berekspektasi dari hasil desain yang diinginkan.
 “Bodyguard ini mau yang style-nya pake sleeveless.”

4. *Behaviour by Structure*
 Desain yang terbentuk dari kondisi yang sudah ada.
 “Ini bando buat jadi headband”
 “Pasangin bulunya ke bando”

5. *Structure*
 Bahan yang digunakan, ukuran yang ingin diaplikasikan dalam desain.
 “Kemeja blink-blink-nya dengan bahan sequin”

6. *Documentation*
 Finalisasi atau kondisi akhir
 “Kayaknya yang biru aja untuk Talent C dan D”

Skema kode F-B-S juga mengidentifikasi distribusi proses dari isu yang dilakukan oleh tim penata kostum. Dalam penelitian ini, data distribusi proses digunakan untuk mengidentifikasi proses tim penata kostum dalam mengolah pemikiran kreatif yang dilakukan. Bentuk dari distribusi proses pada F-B-S dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3 Distribusi proses pada skema F-B-S

Kode	Jenis Distribusi
R → F ; F → Be	<i>Formulation</i> Proses mengolah kebutuhan menjadi sebuah fungsi yang diharapkan

Be → S	<i>Synthesis</i> Proses menentukan solusi yang berupa struktur yang membentuk kebutuhan yang diharapkan
S → Bs	<i>Analysis</i> Penyesuaian solusi sesuai dengan kondisi yang sesungguhnya terjadi
Be → Bs	<i>Evaluation</i> Perbandingan antara kegunaan yang diharapkan dan kegunaan yang sebenarnya terjadi.
S → D	<i>Documentation</i> Proses menemukan solusi kemudian dibentuk menjadi sebuah keputusan yang disepakati.
S → S'	<i>Reformulation 1</i> Proses mengolah kembali komponen elemen-elemen pembentuk kebutuhan menjadi komponen baru.
S → Be	<i>Reformulation 2</i> Proses mengolah elemen-elemen pembentuk kebutuhan menjadi sesuai dengan yang diharapkan.
S → F	<i>Reformulation 3</i> Ketika elemen-elemen pembentuk membentuk fungsi baru.

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

3. *Linkography*

Transkripsi yang telah diklasifikasikan berdasarkan kode F-B-S kemudian akan dianalisis dengan *linkography*. *Linkography* digunakan untuk menganalisis proses yang terjadi dalam sebuah peristiwa desain. Peristiwa desain dalam penelitian ini adalah proses penataan kostum yang dilakukan oleh tim penata kostum.

Elemen *linkography* yang digunakan untuk menelaah pengembangan pemikiran kreatif tim penata kostum adalah sebagai berikut.

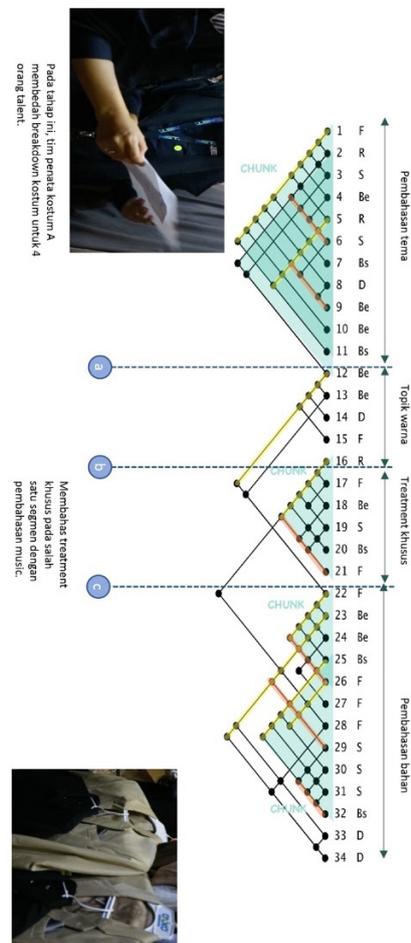
1. Design move

Design move merupakan data yang berupa uraian dari transkripsi verbal yang diperoleh melalui *protocol analysis*. Goldschmidt (2014) menjelaskan mengenai *design move* sebagai sebuah langkah, tindakan, atau pelaksanaan yang terlibat dalam proses mengubah kondisi (Hatcher et al., 2018). Setiap *design move* mewakili satu pemikiran desain yang dilakukan oleh tim penata kostum mengenai penataan kostum yang dikembangkan. *Design move* juga menjadi sebuah informasi pengembangan pemikiran kreatif tim penata kostum.

2. Pola Chunk

Pola *chunk* merupakan salah satu pola struktural pada grafik *linkography* yang dapat dilihat secara geometris. Pola *chunk* memiliki bentuk segitiga yang menunjukkan tingkat konektivitas yang tinggi. Pola *chunk* menunjukkan pola pemikiran yang mengevaluasi setiap bagian permasalahan dan mengembangkan pemikiran desain yang efisien (Hatcher et al., 2018).

Eksperimen A-1



Gambar 1 *Linkography* Eksperimen A-1

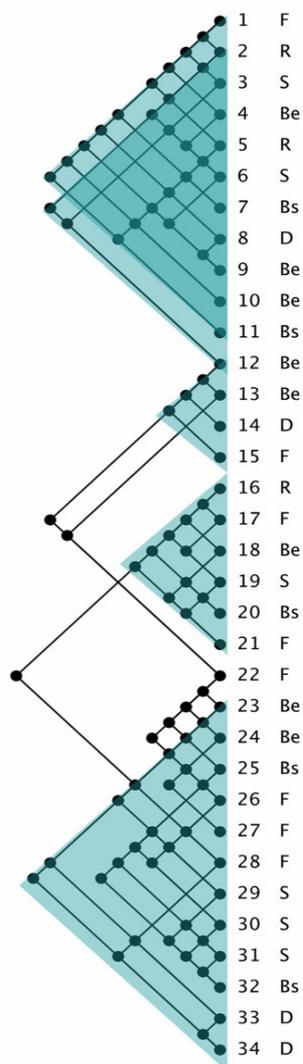
Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Eksperimen pertama yang dilakukan oleh Tim Penata kostum A dilakukan pada sebuah persiapan kostum untuk program berjenis *variety show* bertajuk *talkshow* dengan jumlah *talent* empat orang. Program *variety show* untuk Eksperimen A sudah memiliki pakem untuk tampilan kostum pada *talent* utamanya. *Talent* utama terdiri dari dua orang *talent* laki-laki dan dua orang *talent* perempuan. Kedua *talent* laki-laki tersebut menggunakan setelan formal dengan celana bahan, *blazer*, dan juga kemeja. Sementara itu, *talent* perempuan ditampilkan dengan gaya yang *edgy* agar mengimbangi tampilan visual keseluruhan acara. Pada saat eksperimen A dilaksanakan, tim penata kostum mendapatkan arahan mengenai keperluan *shooting* program A untuk keperluan penayangan digital yang menerapkan *treatment* berbeda dari pakem yang sudah

ada. *Talent* yang membawakan acara diminta untuk ditampilkan lebih kasual dan tidak formal seperti biasanya dan mengarah pada gaya salah satu program musik.

Melalui rekaman yang diperoleh ditranskripsikan sesuai dengan *protocol analysis* dan dikategorikan berdasarkan kode FBS yang nantinya akan di-input pada *tools linkoder* untuk memperoleh data grafik *linkography*. Melalui *output* grafik *linkography* yang diperoleh, dapat dianalisis produktivitas berpikir kreatif yang dilakukan oleh tim penata kostum.

Pola *Chunk* Eksperimen A-1



Gambar 2 Pola *Chunk* Eksperimen A-1

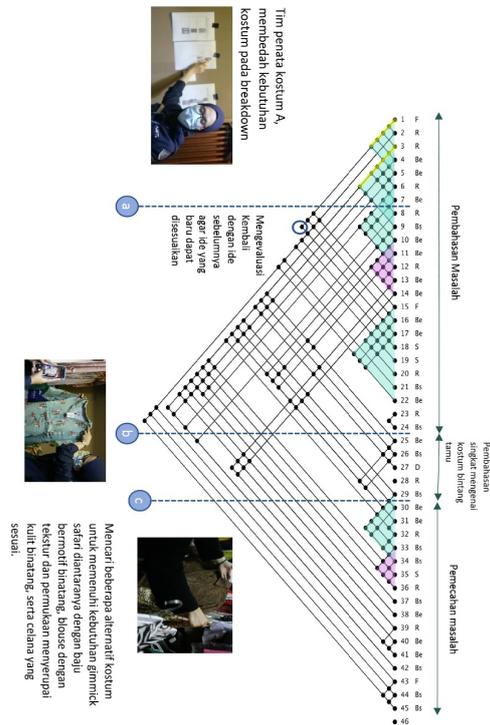
Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Output grafik *linkography* pada Eksperimen A-1 menunjukkan adanya pola *chunk* yang tumpang tindih dan juga berurutan. Pola *chunk* yang tumpang tindih pada awal grafik menunjukkan adanya solusi yang berkaitan dengan permasalahan sebelumnya. Pertimbangan bahan yang dibahas oleh tim penata kostum pada topik d berkaitan dengan tema yang dibahas pada topik d. Pertimbangan kreatif yang dilakukan oleh penata kostum dalam menghasilkan beberapa alternatif solusi yang tidak hanya berfokus pada salah satu permasalahan, tetapi juga permasalahan yang lainnya. Pola *chunk* pada grafik *linkography* Eksperimen A-1 menandakan ideasi penata kostum A berkembang dengan baik.

Pola *chunk* yang terbentuk berurutan pada Eksperimen A-1 menunjukkan adanya beberapa pemikiran terhadap pemecahan masalah. Dalam mempertimbangkan tema, warna dan bahan pakaian akan dikenakan oleh empat *talent* utama. Eksperimen A-1 memiliki tiga pola *chunk* yang berurutan. Pada pola *chunk* pertama, tim penata kostum mempertimbangkan *look* yang akan diberikan untuk kostum yang akan dikenakan oleh dua *talent* perempuan sebagai *co-host* dengan satu tema *edgy*, tetapi dibedakan dengan kesan *young and sexy*. Pada pola *chunk* kedua, tim penata kostum mempertimbangkan warna kostum yang akan dikenakan oleh *host* agar sesuai dengan tema pada topik sebelumnya dan pembahasan mengenai tema khusus yang akan dikenakan pada salah satu segmen saat proses *shooting* berlangsung. Pada pola *chunk* yang ketiga, tim penata kostum membahas aspek bahan untuk mempertimbangkan kenyamanan *talent* saat mengenakan kostum dan menunjang aspek tema dan warna yang sesuai.

Eksperimen A-2

FBS yang nantinya akan di-input pada tools linkoder untuk memperoleh data grafik linkography.



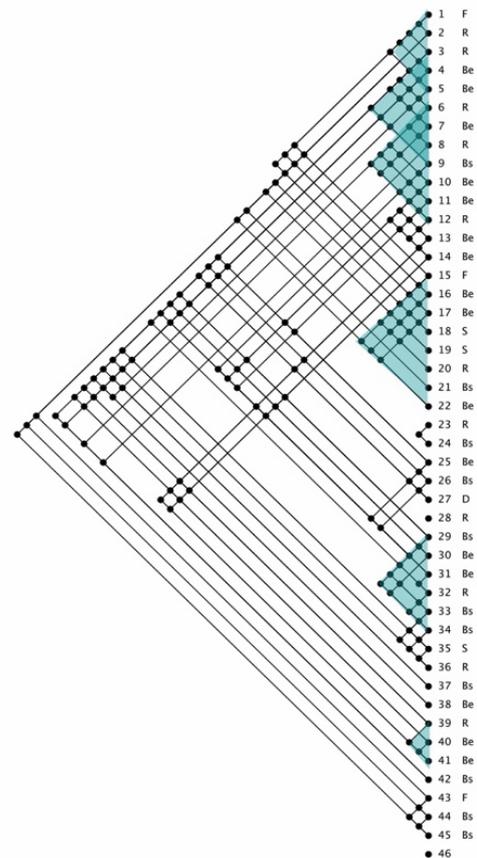
Gambar 3 Linkography Eksperimen A-2

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Pada saat eksperimen dilaksanakan, selain mempersiapkan kebutuhan kostum utama yang telah dipakemkan, tim penata kostum eksperimen ini juga mempersiapkan kebutuhan kostum untuk *treatment* khusus yang terdapat dalam salah satu segmen. Segmen dengan *treatment* khusus ini mengenai informasi seputar safari sehingga terdapat arahan dari tim produksi untuk kedua *talent* ini dipersiapkan kostum dengan tema safari.

Tim penata kostum dalam Eksperimen A membedah *breakdown* tema safari dengan menempatkan kedua *talent* laki-laki dengan tema *safari man* dan menambahkan unsur *animal* pada kostum *talent* perempuan dengan beberapa pertimbangan dikarenakan kendala yang dimiliki oleh tim penata kostum pada Eksperimen A tidak dapat membuat keseluruhan unsur binatang pada kostum yang akan dikenakan. Melalui rekaman yang diperoleh, ditranskripsikan sesuai dengan protokol analisis dan dikategorikan berdasarkan kode

Pola Chunk Eksperimen A-2



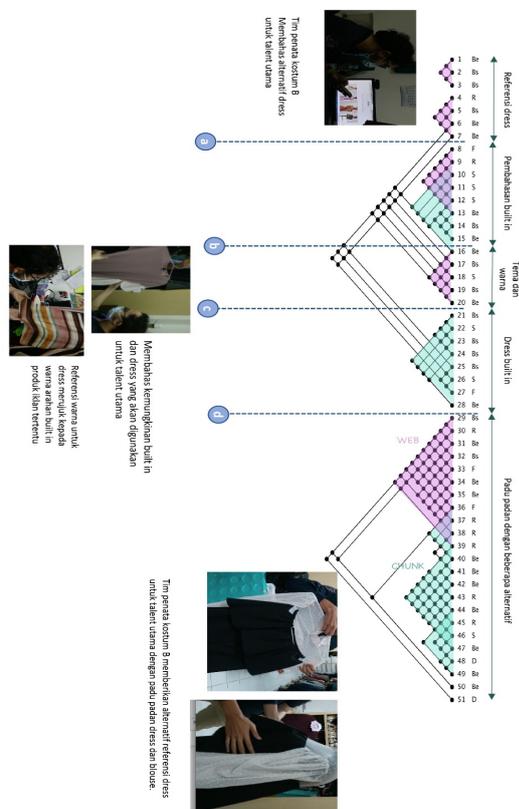
Gambar 4 Pola Chunk Eksperimen A-2

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Pola *chunk* yang terdapat dalam *linkography* Eksperimen A-2 menandakan berkembangnya gagasan kreatif tim penata kostum A untuk mempertimbangkan fungsi kostum melalui arahan dalam *breakdown* kostum. Penata kostum A menjelaskan tema safari yang akan ditampilkan secara berurutan, kemudian mengembangkan gagasan mengenai binatang apa yang akan ditampilkan oleh kedua *talent* dalam *gimmick* safari ini. Pada *moves* 9 dan 10, tim penata kostum A memiliki pemikiran mengenai kemungkinan kostum yang akan dikenakan berdasarkan *stock* yang dimiliki, lalu *output* yang diharapkan dari *stock* yang sudah ada. Pada pola *chunk* yang ditunjukkan oleh grafik *linkography* sebelumnya, penata kostum memberikan dan mengolah

gagasan menjadi ide baru yang berkembang. Berdasarkan arahan yang diberikan pada *breakdown* kostum, tim penata kostum A mengembangkan ide tersebut dengan berbagai pertimbangan. Pola *chunk* pertama, tim penata kostum mengembangkan arahan *breakdown*. Pola *chunk* kedua, tim penata kostum mengembangkan ide dan kemungkinan cara untuk mendapatkan bentuk yang diharapkan. Pada *chunk* ketiga, tim penata kostum mengembangkan ide mengenai item apa saja yang akan digunakan oleh penata kostum berdasarkan ketersediaan bahan dan item yang dimiliki.

Eksperimen B-1



Gambar 5 *Linkography* Eksperimen B-1

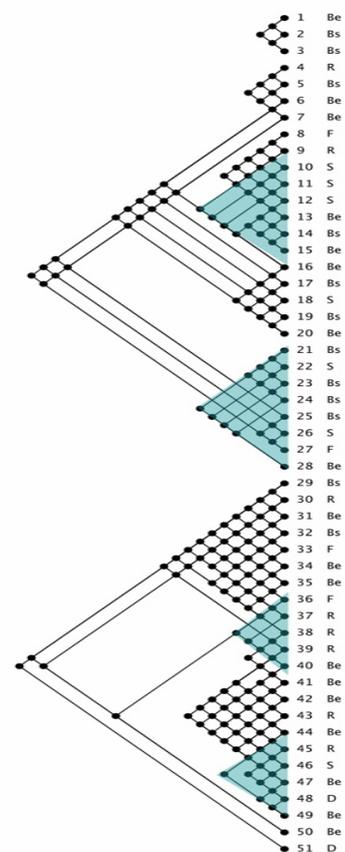
Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Eksperimen pada subjek penelitian B dilakukan pada sebuah persiapan kostum untuk program berjenis *variety show* bertajuk komedi. Program *variety show* untuk Eksperimen B-1 ini juga sudah memiliki pakem cerita dan tampilan untuk salah satu *talent* utamanya. *Talent* utama yang telah memiliki pakem dalam penampilan ini memiliki peran sebagai ibu pemilik

tempat kos, sedangkan *talent* yang lainnya memiliki peran yang berubah-ubah tergantung pada *treatment* cerita yang akan dimainkan. Pada saat eksperimen berlangsung, satu hari sebelum proses *shooting* akan dilaksanakan, kendala yang dihadapi oleh tim penata kostum adalah belum mendapatkan detail cerita yang akan dimainkan untuk keesokan harinya. Maka dari itu, tim penata kostum mempersiapkan terlebih dahulu kebutuhan untuk *talent* utama yang berperan sebagai ibu kos. Selain itu, tim penata kostum juga harus memastikan kostum yang dikenakan oleh *talent* utama memiliki warna yang dikategorikan aman untuk kepentingan *built in* sebuah produk.

Berdasarkan hasil transkripsi pada Eksperimen B-1, serta pengolahan data menggunakan *protocol analysis* yang dikategorikan berdasarkan kode FBS, maka dapat diperoleh data analisis *linkography*. *Output* grafik *linkography* pada eksperimen B-1 dijelaskan pada gambar berikut.

Pola *Chunk* Eksperimen B-1

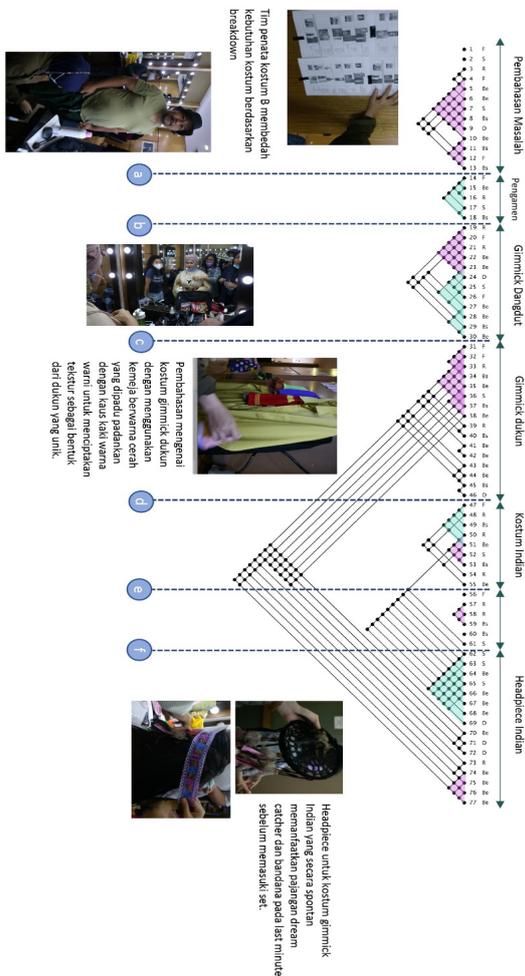


Gambar 6 Pola *Chunk* Eksperimen B-1

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Pola *chunk* dalam eksperimen B-1 menunjukkan beberapa pemikiran tim penata kostum B yang cukup berkembang. Pola *chunk* dalam Eksperimen B-1 terdapat pada saat tim penata kostum B membahas kemungkinan kebutuhan kostum untuk *built in* sebuah iklan dan saat pembahasan mengenai alternatif kostum yang akan disajikan untuk kebutuhan *built in* iklan tersebut. Kemudian pola *chunk* dalam Eksperimen B-1 juga terdapat saat tim penata kostum B melakukan diskusi sembari memadupadankan sejumlah kostum yang terdapat pada *inventory* utama untuk dijadikan kostum untuk *talent* utama.

Eksperimen B-2

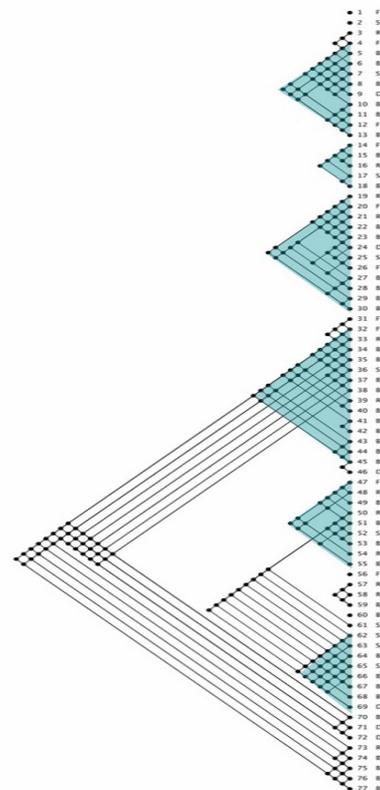


Gambar 7 Linkography Eksperimen B-2

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Pada hari berikutnya, tim penata kostum dalam Eksperimen B telah mendapatkan *breakdown* mengenai tokoh yang akan diperankan oleh *talent* lainnya sekaligus bersiap untuk keperluan kostum pada hari tempat *shooting* berlangsung. Program *variety show* bertajuk komedi yang dilakukan dalam Eksperimen B menokohkan *talent* mereka dengan berbagai peran dan juga fungsi *gimmick* dalam penokohnya. Dalam hal ini, penata kostum mendukung peran yang akan dimainkan oleh *talent* dengan menunjang kostum yang akan dikenakan sesuai dengan peran mereka. Kendala yang dimiliki oleh penata kostum saat Eksperimen B berlangsung berada saat penata kostum harus dapat menyajikan tampilan kostum yang berbeda untuk mendukung penokohan seperti memanfaatkan benda-benda di sekitar untuk membuat tekstur pakaian dan aksesoris penunjang peran.

Berdasarkan hasil transkripsi dalam Eksperimen B-2 yang berlangsung, diolah dan dikategorikan berdasarkan kode FBS sehingga dapat diperoleh *output* grafis yang akan dianalisis melalui *linkography*. Pola *Chunk* dalam Eksperimen B-2



Gambar 8 Pola *Chunk* Eksperimen B-2

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Pola *chunk* terhadap Eksperimen B-2 ditemukan saat tim penata kostum B memikirkan kostum pengamen. Dalam membahas kostum pengamen, tim penata kostum B mempertimbangkan untuk menggambarkan tokoh pengamen yang menggunakan kaos berukuran besar dan berwarna lusuh, kemudian mengembangkannya kembali dengan mempertimbangkan celana motif kotak-kotak sebagai pelengkap kostum pengamen.

Pola *chunk* juga terdapat pada saat tim penata kostum B membahas *gimmick* dangdut yang pada saat arahan *breakdown* diharuskan memberikan efek berkilau. Tim penata kostum B mempertimbangkan untuk menyajikan kemeja *blink-blink* dengan bahan *sequin* serta dilengkapi dengan celana *cut bray*.

Kemudian penata kostum B mempertimbangkan untuk membuat kostum dukun aneh dengan memberikan tekstur pada permukaan kemeja yang akan dikenakan. Tekstur yang diberikan menggunakan bahan yang ada dalam persediaan *inventory* utama. Tim penata kostum B mempertimbangkan kaus kaki sebagai media pemberi tekstur pada permukaan kemeja *gimmick* dukun.

Pola *chunk* juga terdapat pada saat tim penata kostum membahas topik *gimmick* Indian. Tim penata kostum mempertimbangkan untuk menggunakan rompi dengan aksesoris *fringe* sebagai luaran kostum Indian, kemudian baju berwarna kulit, serta *headpiece* yang akan didukung oleh tim properti.

Pola *chunk* yang terakhir ditemukan saat tim penata kostum B mendapatkan informasi jika tim properti tidak menyiapkan *headpiece* Indian untuk kebutuhan *gimmick* Indian. Dengan demikian, tim penata kostum B harus mencari alternatif gagasan lain agar komponen *headpiece* Indian dapat terpenuhi. Untuk pemecahan masalah ini, tim penata kostum B memanfaatkan *dream catcher* yang terdapat pada tembok set *background* untuk diambil bulunya, dan disematkan dengan menggunakan bandana.

Mengidentifikasi Faktor Berpengaruh pada Distribusi Isu

Untuk dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi tim penata kostum dalam, dilakukan sebuah analisis berdasarkan data distribusi isu dalam *linkography*. Tabel 5 di bawah menjelaskan data distribusi isu dari empat eksperimen yang telah dilakukan. Berdasarkan data distribusi isu dalam keempat

eksperimen yang dilakukan, dapat teridentifikasi faktor-faktor berpengaruh yang merupakan isu desain dengan angka paling mendominasi.

Tabel 5 Distribusi Isu

Tim Penata Kostum	Distribusi Isu					
	R	F	S	Be	Bs	D
A						
A1	3	8	6	8	5	4
A2	11	3	3	11	16	1
B						
B1	8	4	7	18	12	2
B2	12	10	10	26	13	6

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Pada tim penata kostum A, distribusi isu dalam eksperimen pertama didominasi oleh *function* dan *expected behaviour*, sedangkan dalam eksperimen kedua, distribusi isu tersebut didominasi oleh *expected behaviour* dan *behaviour by structure*. Dominasi isu *function* dalam eksperimen pertama menunjukkan bahwa tim penata kostum A mempertimbangkan salah satu fungsi kostum sebagai penunjang kenyamanan *talent* saat membawakan acara. Data isu *expected behaviour* yang mendominasi menunjukkan pengembangan gagasan yang dilakukan oleh tim penata kostum A tidak keluar dari arahan *breakdown* kostum yang dibuat berdasarkan naskah yang diberikan kepada tim penata kostum. Pengembangan gagasan yang dilakukan oleh tim penata kostum A juga berdasarkan ketersediaan item pada *inventory*. Hal ini ditunjukkan pada data distribusi isu penata kostum A dalam eksperimen kedua yang didominasi oleh *behaviour by structure*.

Pada tim penata kostum B distribusi dari kedua eksperimen didominasi oleh *expected behaviour* dan juga *behaviour by structure*. Data distribusi isu ini menunjukkan bahwa pertimbangan tim penata kostum B dalam mempertimbangkan gagasan mereka adalah bentuk kostum yang diharapkan melalui arahan pada saat *breakdown* kostum dan juga kondisi *item* kostum yang tersedia pada *inventory* yang mereka miliki.

Berdasarkan data distribusi isu yang mendominasi dalam keempat eksperimen tersebut, terdapat dua isu yang paling menonjol sebagai berikut.

1. *Expected Behaviour*

Faktor *expected behaviour* pada tim penata kostum berkaitan dengan bentuk kostum yang diinginkan atau yang diharapkan. Tim penata kostum memiliki ekspektasi atas kostum yang mereka sajikan saat proses penataan kostum terjadi.

2. *Behaviour by Structure*

Faktor *behaviour by structure* pada tim penata kostum berkaitan dengan kondisi komoditas yang dimiliki oleh tim penata kostum sebagai kondisi yang sesungguhnya terjadi. Dalam melakukan penataan kostum, tim penata kostum bertumpu pada ketersediaan kostum pada *inventory* besar dan produk-produk dari *brand* pakaian yang sedang melakukan kerja sama dengan tim penata kostum.

Mengidentifikasi Proses Pemikiran Tim Penata Kostum dengan Tekanan Waktu

Untuk mengidentifikasi proses pemikiran yang terjadi pada saat penataan kostum, dilakukan sebuah analisis berdasarkan data distribusi proses dalam *linkography*. Tabel 6 menjelaskan data distribusi proses empat eksperimen yang telah dilakukan. Terdapat delapan jenis distribusi proses mengacu pada F-B-S *onthology*. Namun, dalam penelitian ini distribusi proses yang paling mendominasi adalah yang akan menjadi acuan.

Tabel 6 Distribusi Proses

Jenis Distribusi	A1	A2	B1	B2
Formulation	2	3	5	20
Synthesis	2	5	9	6
Analysis	4	0	4	4
Evaluation	2	20	24	17
Documentation	0	0	1	6
Reformulation 1	4	0	3	6
Reformulation 2	2	0	10	14
Reformulation 3	1	0	1	1

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Dalam distribusi proses, tim penata kostum A cenderung mengolah isu berdasarkan fungsi kostum yang diharapkan dan menentukan solusi berdasarkan kondisi yang sesungguhnya terjadi. Tim penata kostum

A kemudian mengolah kembali komponen-komponen yang tersedia menjadi sebuah kostum yang baru. Tim penata kostum A juga mengevaluasi kembali pemikiran mereka dengan membandingkan kegunaan yang diharapkan pada kostum yang ingin disajikan dengan kegunaan yang sebenarnya pada item yang dimiliki. Sementara itu, tim penata kostum B mengolah isu pada pemikiran kreatif mereka dengan memproses secara *formulation*. Tim penata kostum B mengolah pemikiran kreatif mereka mengenai kostum sesuai dengan fungsi yang diharapkan dari kostum tersebut. Tim penata kostum B juga mengolah ketersediaan kostum yang dimiliki pada *inventory* besar untuk diolah menjadi kostum yang diharapkan. Setelah itu, tim penata kostum B mengevaluasi kembali pemikiran kreatif mereka dengan membandingkan antara bentuk kostum yang diinginkan dan ketersediaan yang mereka miliki.

Berdasarkan distribusi proses yang mendominasi dalam keempat eksperimen dari dua tim penata kostum, dapat diidentifikasi proses yang dilakukan oleh tim penata kostum saat melaksanakan tugas penataan kostum dengan: (1) mencetuskan gagasan, tim penata kostum memproses arahan dengan mencetuskan gagasan awal pada pemikiran mereka mengenai kostum yang ingin disajikan; (2) menyesuaikan gagasan yang dikembangkan, tim penata kostum menganalisis kebutuhan kostum yang diharapkan dengan kesesuaian keadaan sehingga tim penata kostum juga menyesuaikan gagasan yang mereka kembangkan; (3) mengolah kembali, pengembangan gagasan yang dilakukan pada proses penataan kostum, tim penata kostum memanfaatkan komoditas yang ada dan mengolah kembali menjadi komoditas kostum yang bar; dan (4) meninjau kembali, dalam mengembangkan gagasan, tim penata kostum mengevaluasi kembali gagasan yang mereka cetuskan dan mengingat arahan yang serupa atau kejadian yang pernah dialami oleh tim penata kostum.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini dapat diperoleh beberapa simpulan mengenai upaya tim penata kostum mengembangkan gagasan kreatifnya dalam kondisi tekanan waktu. Melalui pola *chunk* pada *output* grafik *linkography* dalam keempat eksperimen, terlihat saat-saat

proses diskusi antara penata kostum mengembangkan gagasan dengan cukup baik. Dalam mengembangkan pemikiran kreatif pada saat proses penataan kostum, terdapat faktor-faktor yang memengaruhi tim penata kostum. Faktor-faktor tersebut adalah faktor fungsi, ekspektasi dari tim penata kostum, dan kondisi yang dimiliki oleh tim penata kostum. Faktor yang paling mendominasi dari keempat eksperimen tersebut, adalah:

1. Ekspektasi penata kostum atas kostum yang ingin mereka sajikan

Tim penata kostum memiliki ekspektasi atas kostum yang mereka sajikan saat proses penataan kostum terjadi.

2. Komoditas yang dimiliki oleh tim penata kostum sebagai kondisi yang sesungguhnya terjadi

Dalam melakukan proses penataan kostum, tim penata kostum bertumpu pada ketersediaan kostum pada *inventory* besar, dan produk-produk dari *brand* pakaian yang sedang melakukan kerja sama dengan tim penata kostum.

Faktor-faktor tersebut juga memengaruhi tim penata kostum dalam proses pelaksanaan pekerjaan mereka. Proses penataan kostum yang dilakukan untuk menyiasati tekanan waktu yang mereka miliki dilakukan dengan (1) upaya penyesuaian gagasan yang dikembangkan, (2) pengolahan kembali kostum-kostum yang tersedia menjadi kostum yang baru, dan (3) peninjauan kembali gagasan berdasarkan pengalaman yang pernah terjadi sebelumnya. Saat memulai pencetus gagasan awal, tim penata kostum juga menyesuaikan gagasan tersebut dengan komoditas yang tersedia karena tim penata kostum bertumpu pada ketersediaan kostum di *inventory* besar. Melalui ketersediaan komoditas tersebut, tim penata kostum mengolahnya kembali menjadi kostum yang baru. Setelahnya, tim penata kostum juga meninjau kembali gagasan yang mereka kembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada para tim penata kostum yang telah bersedia menjadi bagian dari proses penelitian ini. Terima kasih juga atas dukungan secara keseluruhan

dari Institut Teknologi Bandung serta Bapak Deny Willy Junaedy, Ph.D. selaku dosen pembimbing.

KEPUSTAKAAN

- Cash, P., Stanković, T., & Štorga, M. (Eds.). (2016). *Experimental Design Research*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-33781-4>.
- Chatterjee, D. (2016). *The Effect of Time Pressure on Creative Performance: Role of Intellect and Affect*. 117.
- Crist, B. G. (2014). *The Art of Costuming: Interpreting the Character. Through the Costume Designer's Eyes*. 30.
- Goldschmidt, G. (2014). *Linkography: Unfolding the design process*. The MIT Press.
- Goldschmidt, G., & Tatsa, D. (2005). How good are good ideas? Correlates of design creativity. *Design Studies*, 26(6), 593–611. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2005.02.004>
- Hatcher, G., Ion, W., Maclachlan, R., Marlow, M., Simpson, B., Wilson, N., & Wodehouse, A. (2018). Using linkography to compare creative methods for group ideation. *Design Studies*, 58, 127–152. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.002>
- Hsiao, S.-W., Wang, M.-F., & Chen, C.-W. (2017). Time pressure and creativity in industrial design. *International Journal of Technology and Design Education*, 27(2), 271–289. <https://doi.org/10.1007/s10798-015-9343-y>
- Kan, J. W., & Gero, J. S. (2005). *Entropy measurement of linkography in protocol studies in designing*. 19.
- Kan, J. W., & Gero, J. S. (2017). *Quantitative Methods for Studying Design Protocols*. Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-024-0984-0>
- Kuusela, H., & Paul, P. (2000). A Comparison of Concurrent and Retrospective Verbal Protocol Analysis. *The American Journal of Psychology*, 113(3), 387. <https://doi.org/10.2307/1423365>

Musgrove, J. (n.d.). *Make-up, hair and costume for film and television*.

Runco, M. A., Pritzker, S. R., Gardner, H., Helson, R., Richards, R., Rickards, T., Simonton, D. K., & Sternberg, R. J. (1999). *Time: Encyclopedia of Creativity*.

Shalsabila, E. T., Putri, E. W., Hosen, H. H., Ernas, S., Hasibuan, A. T., & Pebriani, L. V. (2018). Time Pressure Increases Component Fluency of Creativity. *Proceedings of the Universitas Indonesia International Psychology Symposium for Undergraduate Research (UIPSUR 2017)*. Universitas Indonesia International Psychology Symposium for Undergraduate Research (UIPSUR 2017), Depok, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/uipsur-17.2018.39>