Proses Kreatif Desain Komunikasi Visual Penciptaan Karakter Tokoh Utama Perempuan *Flexing* dalam Film *Pemean*

Amanda Amalia Faustine Gittawati, Debby Dwi Elsha, Elisabeth Sihite

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
***Email*:** amanda.amalia@isi.ac.id

ABSTRAK

Film *Pemean* menyuguhkan kisah yang relevan dengan kehidupan perempuan masa kini, khususnya perempuan Jawa modern yang mengalami berbagai fenomena dalam kehidupan sosialnya, salah satunya ialah fenomena *flexing*. Penelitian ini berfokus pada proses kreatif Putri Manjo sebagai pemeran utama perempuan dalam film *Pemean* yaitu Bu Sumirah, yang melalui beragam ekspresi *gesture* dan mimik berhasil menciptakan visualisasi karakter sebagai perempuan *flexing* yang mudah dipahami oleh penonton. Dalam konteks ini, kemampuan desain komunikasi visual oleh seorang aktris memiliki peranan penting untuk mengungkapkan emosi dan meyakinkan audiens. Melalui metode kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara, menghasilkan bahwa proses kreatif yang dilakukan oleh Putri Manjo meliputi berbagai aspek dalam setiap proses produksi film, baik dari pra-produksi, produksi hingga pasca produksi. Selain itu, penelitian ini juga dapat berkontribusi dalam memberikan referensi pengetahuan tentang proses kreatif visualisasi penciptaan karakter tokoh utama dalam sebuah film pendek lokal di Indonesia, terutama karakter perempuan dengan beragam keunikannya.

Kata Kunci: Film Pendek, Pemean, Proses Kreatif, Perempuan, Visual

ABSTRACT

The film Pemean *presents a story that is relevant to the lives of contemporary women, particularly modern Javanese women who experience various phenomena in their social lives, one of which is the phenomenon of* flexing*. This study focuses on the creative process of Putri Manjo as the lead female character, Bu Sumirah, in* Pemean*, who, through various gestures and facial expressions, successfully creates a visual representation of a* flexing *woman that is easily understood by the audience. In this context, an actress's ability in visual communication design plays a crucial role in conveying emotions and convincing the audience. Using a descriptive qualitative method with interview techniques, the study finds that the creative process undertaken by Putri Manjo encompasses various aspects in every stage of film production, from pre-production, production, to post-production. Furthermore, this research also contributes to providing a reference for knowledge on the creative process of visualizing and creating the main character in a short local film in Indonesia, particularly for female characters with diverse and unique traits.*

Keyword: *Short Movie, Pemean, Creative Process, Woman, Visual*

Pendahuluan

Film sebagai media komunikasi visual memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan secara luas dan mempengaruhi seseorang atau kelompok dengan cerita yang dikonstruksi. Begitu juga dengan film pendek lokal yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan pesan melalui narasinya yang mudah dipahami dan penggambaran visual yang selaras dengan kehidupan sosial masyarakat daerah.

Film pendek telah mengalami perkembangan yang pesat terbukti dengan hadirnya film pendek yang banyak kita jumpai dan dengan mudah kita akses melalui platform digital seperti YouTube. Film pendek yang hadir melalui platform YouTube memiliki popularitas tersendiri di masyarakat terbukti dengan film pendek seperti film *Tilik, Lemantun*, *KTP* dan lainnya yang meraih banyak *viewers* hingga jutaan penonton. Seperti dikutip dalam asumsi.co (2021) untuk film *Tilik* yang ditayangkan di YouTube telah ditonton lebih dari 19 Juta kali. Film pendek lokal telah banyak mengangkat berbagai isu sosial dari permasalahan-permasalahan di sekitarnya, termasuk isu sosial pada perempuan.

Film pendek lokal yang mengangkat perihal isu perempuan ini juga terdapat pada film *Pemean* yang ditampilkan pada Karakter Bu Sumirah. Bu Sumirah sebagai tokoh utama yang merepresentasikan kehidupan perempuan paruh baya pada jaman sekarang yang memiliki keinginan untuk bisa memiliki barang dengan nominal tertentu, atau status terpandang tertentu yang diidamkannya dan dipamerkan melalui berbagai cara. Gaya hidup pamer atau *flexing* ini diperankan dengan baik melalui karakter Bu Sumirah, sehingga film yang diproduksi melalui dana Paniradya Kaistimewaan Yogya ini terasa relevan dan dekat dengan kehidupan kita, di mana kita mengetahui banyak perempuan saat ini banyak yang memiliki sifat *flexing* tersebut.

Kesuksesan sebuah film dalam menyampaikan pesan tidak lepas dari peran seorang aktris dalam merancang tampilan visualnya. Seorang aktris membangun karakter yang ia perankan melalui serangkaian proses kreatif atas narasi dalam film. Sebagaimana dikatakan oleh Teresa (2012), bahwa kreativitas adalah produksi respons, produk, atau solusi yang baru dan sesuai untuk sebuah permasalahan yang terus menerus ada.

Dalam merancang tampilan visual pada sebuah karakter termasuk karakter tokoh utama, seorang aktris harus mendalami dan memahami cerita dibalik karakter tokoh utama, dan bagaimana pesan yang ingin disampaikan bisa berhasil tersampaikan ke penonton. Seorang aktris juga harus berusaha bekerja sama memvisualkan karakter sesuai dengan kemauan sang sutradara yang telah mencoba mengkonstruksi pesan melalui sebuah karakter yang dapat mewakili realitas sosial di kehidupan masyarakat. Begitu juga yang terdapat dalam film *Pemean* yang diteliti ini, bahwa kehidupan perempuan Jawa modern saat ini juga mengalami perkembangan termasuk karakter seseorang yang berubah dikarenakan terpengaruh kehidupan sosial dimana banyak orang saat ini memiliki gaya hidup pamer atau *flexing.* Karakter Bu Sumirah yang berhasil dibangun oleh Putri Manjo

inilah yang menjadi urgensi penelitian pada film pendek lokal ini.

Film *Pemean* merupakan film yang dibuat menggunakan Dana Keistimewaan Yogyakarta yang diproduksi pada tahun 2020 dan disutradarai oleh Thomas Kris. Film ini menceritakan kehidupan perempuan paruh baya pada umumnya di daerah Jawa yang menampilkan keseharian menjemur pakaian, atau dalam bahasa Jawa adalah *pemean* itu sendiri.

Film yang berdurasi sekitar 11 menit ini menghadirkan dialog sederhana antara Bu Sumirah dan Bu Asih yang didominasi oleh Bu Sum yang sering memamerkan barang-barangnya seperti pakaian hingga motor. Karakter Bu Sumirah yang merupakan tokoh utama merepresentasikan kehidupan perempuan paruh baya pada jaman sekarang yang berkeinginan untuk bisa memiliki barang atau status tertentu yang diidamkannya. Gaya hidup pamer atau *flexing* ini diperankan dengan baik sehingga film ini terasa relevan dan dekat dengan kehidupan kita, di mana kita mengetahui banyak perempuan saat ini memiliki sifat *flexing* tersebut. Film ini menyajikan pesan yang mudah dipahami oleh penonton sekaligus mampu menciptakan *mood* penonton hingga merasa ikut kesal dengan karakter utama. Salah satu bukti kesuksesan film ini adalah jumlah penonton yang mencapai 3.5 juta penonton dalam kanal YouTube Paniradya Kaistimewaan.

Film *Pemean* menghadirkan cerita yang lekat dengan kehidupan perempuan saat ini, yang juga terjadi pada perempuan Jawa modern di sekitar kita. Layak untuk diteliti bagaimana seorang Putri Manjo sebagai pemeran utama tokoh Bu Sum melalui proses kreatif desain komunikasi visual melalui beragam ekspresi, *gesture,* dan mimik dalam setiap adegan yang ditampilkan dalam menciptakan karakter Bu Sumirah sehingga film ini berhasil menyampaikan pesan yang mudah pahami oleh pe87nonton.

Dalam menyajikan pesan yang mudah dipahami oleh penonton sekaligus menguras emosi penonton dibutuhkan kemampuan desain komunikasi visual yang mumpuni yang harus dimiliki oleh pemeran. Tampilan visual yang dihadirkan harus bisa meyakinkan dan menarik penonton. Menurut Gert Vercauteren (2013), perasaan dan emosi juga dapat diekspresikan dengan cara non-verbal, misalnya melalui gerakan, gerak tubuh, ekspresi wajah, dan sebagainya. Dalam kasus tersebut, tugas deskriptor adalah menghasilkan terjemahan verbal yang akurat dari representasi visual perasaan yang tidak secara eksplisit dinyatakan dalam dialog. Pengamatan pada proses kreatif ini sangat relevan dengan bidang ilmu desain komunikasi visual.

Keunikan film ini terdapat pada karakter tokoh utama peran perempuannya. Selama ini dalam sebuah film, perempuan selalu digambarkan memiliki fisik menarik dan cerita sebagai cerita kedua yang dikesampingkan serta sebagai pelengkap yang mempermanis dari sudut pandang laki-laki dalam melihat sebuah film. Pada film *Pemean*, karakter utama yang dibangun ialah karakter Bu Sumirah yang merupakan perempuan yang memiliki tampilan sederhana namun memiliki sifat dominan dan suka melakukan *flexing*.

Sebagaimana diungkapkan oleh Kotler dalam Goenawan (2008), gaya hidup merupakan pola seseorang yang dicerminkan dalam kegiatan sehari-hari seperti dalam aktivitas, minat dan opini. Gaya hidup mencerminkan "keseluruhan diri seseorang" yang berhubungan dengan lingkungannya. Putri Manjo sebagai pemeran karakter Bu Sumirah, berhasil menyajikan tampilan visual yang khas dan dialog sederhana yang memberikan kesan dan emosi tersendiri ketika menonton bahwa sifat *flexing* tersebut juga menyajikan sisi lain perempuan yang tanpa disadari merupakan isu sosial yang dekat dengan perempuan dalam kehidupan sosial masyarakat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, rumusan permasalahan penelitian ini adalah bagaimana proses kreatif penciptaan karakter tokoh utama perempuan dalam film pendek *Pemean*. Tujuan penelitian ini selain mengetahui proses kreatif penciptaan karakter tokoh utama perempuan *flexing*. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi keilmuan di ranah bidang desain komunikasi visual, dan desain media, sekaligus bisa diimplementasikan pada beberapa mata kuliah seperti mata kuliah Kajian Media dan Budaya, *Storytelling*, dan mata kuliah lain yang berkaitan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti mengeksplorasi secara menyeluruh, luas dan mendalam sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Data yang dihasilkan berupa data deskriptif yang diperoleh dari objek penelitian yaitu film *Pemean*, yang menampilkan proses kreatif dalam penciptaan karakter tokoh utama perempuan Bu Sumirah. Teknik pengumpulan data melalui menonton film *Pemean* sebagai bentuk observasi pada tiap adegan yang ditampilkan oleh karakter utama, yang terkait dengan *gesture, mimic*, dan ekspresi *flexing*. Selanjutnya melakukan tahapan wawancara pada tokoh utama perempuan yaitu Putri Manjo untuk mengetahui proses kreatif dalam penciptaan Bu Sumirah.

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini melalui beberapa tahap setelah data diperoleh akan dianalisis menggunakan teori proses kreatif dan visualisasi karakter serta teori gaya hidup *flexing*. Pada tahap awal, peneliti akan mengobservasi proses kreatif visualisasi karakter yang diciptakan oleh pemeran utama dari tiap adegan yang ditampilkan. Pada tahap selanjutnya, peneliti akan melakukan wawancara kepada pemeran utama. Hasil tahapan ini untuk melihat rancangan tampilan visual Bu Sumirah oleh Putri Manjo yang merupakan bagian dari desain komunikasi visual. Data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan teori proses kreatif visualisasi karakter. Peneliti juga akan menganalisis data yang diperoleh sebelumnya dengan menggunakan teori gaya hidup *flexing* yang ditampilkan secara visual, menghasilkan pesan dan dimaknai oleh penonton sebagai keberhasilan dalam penciptaan karakter.

Hasil dan Pembahasan

Hasil temuan dari penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan analisis isi dan pengumpulan data melalui wawancara kepada narasumber yang merupakan pemeran utama karakter Bu Sumirah, mengungkapkan bahwa proses kreatif yang dilakukan oleh Putri Manjo dalam memvisualisasikan karakter Bu Sumirah melibatkan perancangan visual yang matang. Perancangan ini termasuk dalam proses desain komunikasi visual yang disampaikan dengan cara yang kreatif dan komunikatif, serta memberikan gambaran yang nyata terkait isu atau permasalahan yang diangkat sepanjang tahapan proses produksi film, mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi. Wawancara dengan Putri Manjo juga menunjukkan bahwa penggunaan *gesture* dan mimik yang cermat berhasil menciptakan pengalaman visual yang kuat, memungkinkan penonton merasakan fenomena *flexing* secara mendalam. Proses ini tidak hanya memperkaya narasi, tetapi juga meningkatkan keterhubungan emosional penonton dengan karakter, menegaskan pentingnya detail dalam pengembangan visual dalam sinema.

Deskripsi Tokoh Bu Sumirah

Dalam film *Pemean*, karakter Bu Sumirah digambarkan dengan sosok ibu yang tinggal di sebuah desa dan digambarkan sebagai sosok dari kalangan menengah ke bawah yang suka pamer atau *flexing* dan memiliki sifat tidak ingin kalah, mencerminkan keinginannya untuk menunjukkan keberhasilan dan *prestise* di hadapan orang lain. Bu Sumirah sering kali mengungkapkan pernyataan yang berlebihan, mencerminkan sifatnya yang suka pamer, sebagai cara untuk mendapatkan pengakuan dan status sosial di hadapan tetangganya. Bu Sumirah menunjukkan kompleksitas karakter, di mana keinginannya untuk dihargai berlawanan dengan nilai-nilai sederhana yang mungkin lebih baik bagi hubungan emosional di dalam lingkungan sosialnya. Sifat dan karakter Bu Sumirah yang memiliki sifat *flexing* ini terlihat dari *gesture* Bu Sum pada adegan-adegan yang ditampilkan.

Gesture Bu Sumirah dalam adegan-adegan pada film *Pemean* di beberapa adegan dengan jelas menunjukkan sifat pamer atau *flexing* yang dimilikinya, terutama ketika ia dengan bangga memamerkan barang-barang berharga seperti motor. *Gesture* yang diperlihatkan tersebut menunjukkan Bu Sumirah berusaha untuk menampilkan kuasa atas barang-barang yang ia miliki. Melalui gerakan tangan dengan berusaha menaikkan lengan panjang bajunya dan gerakan tubuh yang mencondongkan diri ke motor disampingnya, ia mengekspresikan kebanggaan atas pencapaian materi tersebut sekaligus berusaha menarik perhatian dan pengakuan dari orang-orang di sekitarnya, terutama kepada Bu Asih.

Gesture yang ditampilkan oleh Bu Sumirah tidak terlepas dari ekspresi wajah atau mimik wajah yang ditampilkan sejalan dengan *gesture* yang dilakukan oleh Bu Sumirah. Dalam beberapa adegan pada menit-menit tertentu film tersebut terlihat Bu Sumirah sebagai orang yang memiliki gaya hidup *flexing* yang diperkuat dengan adanya ekspresi atau mimik yang

sengaja ditimbulkan untuk memperkuat kesan pamer, ingin dianggap mampu oleh orang-orang di sekitarnya yang dimunculkan. Mimik yang ditampilkan ini juga mempengaruhi visualisasi Bu Sumirah agar terlihat sesuai dengan karakter Bu Sumirah yang diinginkan oleh sutradara dan yang didapatkan oleh penonton.

Mimik yang dihasilkan oleh tokoh utama perempuan dalam sebuah film merupakan elemen penting dalam menyampaikan emosi dan pengembangan karakternya. Dengan beragam ekspresi wajah yang ditampilkan Bu Sumirah, dari senyuman penuh kebanggaan hingga tatapan tajam untuk meyakinkan Bu Asih, berhasil mencerminkan kompleksitas perasaannya saat berhadapan dengan Bu Asih dalam menyusun strategi untuk melakukan *flexing*. Ekspresi yang kuat dan terkadang tegas, mencerminkan ketahanan dan ambisinya sebagai pemeran utama yang harus mewakili karakternya, sementara kerentanan terlihat dalam kerutan dahi atau tatapan kosong ketika menghadapi tekanan saat Bu Sum terlihat berbohong. Melalui penguasaan ekspresi ini, tokoh utama tidak hanya menjadi lebih realistis dan mudah dihubungkan, tetapi juga mengajak penonton untuk merasakan perjalanan emosional yang ia jalani, sehingga menciptakan kedekatan yang mendalam dengan audiens.

Wardrobe dan *make up* tokoh utama perempuan dalam film sangat penting untuk membentuk karakter dan mendukung cerita. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Himawa Pratista (2017), bahwa kostum berfungsi untuk menunjukkan ruang dan waktu, status sosial, serta kepribadian karakter dalam cerita. Selain itu, kostum juga berperan sebagai elemen pendorong alur cerita dan membantu membentuk citra karakter. Warna kostum juga memiliki makna simbolis tertentu. Pakaian yang dikenakan biasanya mencerminkan kepribadian dan perkembangan karakter. *Wardrobe* yang digunakan oleh Bu Sum dalam beberapa *scene* selama 11 menit tersebut ditunjukan bahwa tidak ada perubahan yang signifikan. *Wardrobe* yang digunakan cukup sederhana dengan tampilan yang merepresentasikan tampilan wanita yang tinggal di pedesaan pada umumnya, dengan tampilan yang tidak mencolok. Pemilihan warna yang digunakan seperti warna coklat, biru dan putih mencerminkan kesederhanaan. Namun, Bu Sumirah menggunakan aksesoris seperti gelang dan cincin emas yang mendukung penampilannya untuk mengekspresikan *flexing*.

Tahapan Proses Kreatif Putri Manjo

Visualisasi karakter tokoh utama dalam film merupakan proses kreatif yang bertahap dari praproduksi, produksi, sampai pascaproduksi, di mana setiap fase berkontribusi pada pengembangan karakter secara keseluruhan. Hasil wawancara dengan Putri Manjo berkaitan dengan proses kreatif yang dilakukan pada setiap tahap produksi untuk menciptakan karakter Bu Sum, ditulis oleh peneliti sesuai dengan tahapan proses pembuatan film, yaitu dari tahap praproduksi kemudian ke tahap produksi sampai pascaproduksi.

1. Praproduksi

Putri Manjo dalam film *Pemean* ini, melalui tahap pra produksi sebagaimana yang dilalui oleh seorang aktris, mendapatkan peran dari seorang sutradara yang memilih Putri Manjo sebagai seseorang yang dirasa tepat oleh seorang sutradara untuk memerankan karakter Bu Sumirah. Putri Manjo memilih untuk mengambil peran sebagai Bu Sum dikarenakan terdapat *euphoria* setelah film *Tilik* yang ia perankan sebelumnya. Putri Manjo belum pernah memiliki pengalaman bekerjasama dengan pihak Paniradya Keistimewaan Yogyakarta. Merupakan hal yang baru bagi Putri Manjo untuk memerankan karakter ibu-ibu yang memiliki sifat *flexing* ini, sekaligus bahwa sifat yang dimiliki oleh Bu Sumirah merupakan hal yang bertolak belakang.

Dalam proses praproduksi Putri Manjo sedikit banyak sudah memiliki pengalaman untuk penguatan karakter sehingga ia merasa tidak kesulitan, dan merupakan tantangan dan *playground* baru bagi Putri Manjo untuk bisa memerankan peran yang baru. Sebagaimana disampaikan oleh Putri Manjo dalam kutipan wawancara berikut,

> "…di *Pemean* aku merasa ini tantangan karena aku harus diminta untuk lebih vokal daripada peranku di *Tilik*. Kemudian aku harus lebih menyebalkan atau *nganyel*, dan aku harus membawa peran yang sebegitu *flexing*-nya, dan *judgment* dan suka *ngomongin* orang. Tapi sebisa mungkin aku punya karakter yang berbeda dari Bu Tejo, apalagi film ini diproduksi tidak begitu jauh jaraknya dari film *Tilik*. Hal itu yang membuat aku merasa film ini memiliki tantangan dan seperti *playground* baru untuk aku. Ingin mencoba seberapa atau sampai di mana *sih* tingkat aku untuk bisa membawakan peran ini."

Dalam proses praproduksi Putri Manjo juga melewati tahap untuk mempersiapkan perannya sebagai karakter Bu Sum, dengan mengolah pengalaman dan pengetahuannya berkaitan sosok yang suka pamer atau *flexing*. Hal ini ia dapatkan pada pengalamaan sekitar, baik dari keluarga maupun dari media sosial.

2. Produksi

Selama pengambilan gambar, aktor atau aktris akan berperan sesuai dengan arahan sutradara, menghidupkan karakter melalui dialog, gerakan atau *gesture*, dan ekspresi. Mereka juga bekerja sama dengan kru lainnya, termasuk penata rias dan kostum untuk memastikan penampilan karakter sesuai dengan konteks film yang diinginkan oleh sutradara. Berbagai pengalaman yang didapatkan Putri Manjo tersebut diimplementasikan ke dalam *gesture*, ekspresi dan mimik pada saat proses produksi film. Selain itu, aktor kadang melakukan improvisasi, yang memberikan elemen spontanitas yang dapat memperkaya karakter serta adegan secara keseluruhan. Pada tahap produksi, Putri Manjo juga melakukan beberapa improvisasi untuk menghidupkan karakternya sebagai Bu Sumirah, sebagaimana disampaikan

oleh Putri Manjo dalam kutipan wawancara berikut, "Aku merasa ini *playground* buat aku, ini tempat yang tepat untuk aku untuk mengeluarkan semua ekspresi yang nantinya akan dipilih dan sekaligus *increase* kemampuan aku untuk berekspresi dan ini juga campur tangan sutradara untuk menentukan karakter yang seperti ini nih yang aku mau."

Ditambahkan oleh Putri Manjo dalam kutipan wawancara berikut, "Aku ikut merasakan, bukan hanya sekadar meniru, aku berpikir bagaimana kalau aku jadi Mbak Sum, aku harus ikut merasakan dan mencari karakter kalau aku seperti itu *gimana* ya dan ini yang membuat aku oke aku *dapet* formulanya."

Selain itu, improvisasi juga dapat dilakukan oleh aktor lain sebagai lawan main dalam sebuah film, untuk memperkuat karakter dan juga alur cerita. Sebagaimana yang dilakukan oleh Putri Manjo dan lawan mainnya yaitu Bu Asih, yang sebetulnya dalam film tersebut hanya memiliki sedikit waktu untuk membangun kemistri di antara keduanya dalam proses produksi tersebut karena mereka belum pernah memiliki pengalaman dalam produksi film bersama. Namun, dalam waktu yang singkat pemeran pembantu Bu Asih tersebut juga ikut memperkuat karakter Bu Sum dalam proses produksi.

Tahap produksi ini memakan waktu kurang lebih lima jam untuk menghasilkan film pendek berdurasi 11 menit. Berkaitan dengan *chemistry*, Putri Manjo dan lawan mainnya melakukan proses pendekatan dan membangun *chemistry* melalui percakapan pada saat proses syuting.

3. Pascaproduksi

Pada tahap ini tidak hanya akan memberi aktris kesempatan untuk menerima umpan balik yang bermanfaat tetapi juga memperkuat kerja sama antara mereka, sehingga hasil akhirnya bisa lebih memuaskan dan berdampak pada penonton. Dengan demikian, evaluasi pada tahap ini menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas penampilan dan memastikan bahwa karakter yang diciptakan meninggalkan kesan mendalam. Arahan sutradara dalam proses pascaproduksi juga penting untuk mengatur pemeran utama dalam menghasilkan adegan yang sesuai dan visi kreatif film terwujud dengan baik. Oleh karena itu, selama proses pascaproduksi Putri Manjo melakukan *cross check* adegan yang ia lakukan kepada sutradaranya untuk memastikan bahwa interpretasi dan penyampaian karakternya sesuai dengan visi yang diinginkan. Dalam proses ini ia berdiskusi mengenai nuansa emosional yang perlu ditonjolkan, pengaturan *gesture*, serta interaksinya dengan Bu Asih. Sebagaimana disampaikan oleh Putri Manjo dalam kutipan wawancara berikut,

> "Dari *raw* karakter, aku merasa ini *playground* baru aku. Aku mau *ngeluarin* semua yang aku suka, dan nanti sutradara akan melihat. Ketika ada obrolan seperti itu, pas ada momen *cut*, aku selalu datang ke sutradara untuk tanya gimana ekspresiku, gesturku apa sudah pas belum. Dan aku ikut memikirkan dan merasakan bagaimana misal seseorang yang *nganyelke* itu seperti apa aku ikut merasakan. Aku berusaha mengekspresikannya.

> Itu yang aku olah. Kalau sutradara bilang masih kurang, aku mencoba untuk mencari *gimana* pasnya. Ternyata di film ini sutradara menghendaki orang yang *pancen niate* pamer. *Wong* kampung, *wong ndeso sing pancen niate* pamer, *sing gak* paham kondisi ekonominya di situ seperti apa. Pada akhirnya aku *flashback* ke pengalaman aku kayak ke ibu-ibu Manado misalnya, yang kadang kan begitu, dan aku berusaha untuk mengingat gesturnya seperti apa."

Pada proses ini seorang Putri Manjo juga merasa belum sepenuhnya puas dengan tokoh Bu Sum yang ia ciptakan. Meskipun sudah berusaha sebaik mungkin dan film ini meraih kesuksesan dengan banyaknya *viewer*, seorang pemeran utama juga dapat menyadari bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dan pengembangan dalam penampilannya tersebut. Selain itu ia memiliki keinginan untuk lebih memahami karakter dan menyelami nuansa emosionalnya semakin kuat. Ia berharap bahwa jika mendapatkan peran serupa di masa depan, ia dapat memberikan interpretasi yang lebih mendalam dan autentik. Kesadaran ini mendorongnya untuk terus belajar dan berlatih, mengasah keterampilannya agar dapat memberikan yang terbaik dan membuat karakter yang ia perankan menjadi lebih mengesankan bagi penonton.

Analisis Visualisasi Karakter Bu Sumirah

Visualisasi karakter pemeran utama dalam film ini merupakan proses desain komunikasi visual yang melibatkan penggunaan berbagai elemen visual atau rupa untuk menyampaikan pesan secara efektif. Setiap elemen visual yang dihadirkan seperti warna, bentuk, tekstur, dan proporsi dipilih dengan cermat untuk menciptakan gambaran yang mendalam tentang karakter tersebut, baik dari segi kepribadian, latar belakang, isu atau konflik yang dihadapi. Seorang aktris bekerja untuk mencocokkan aspek visual dengan narasi cerita sehingga karakter tidak hanya terlihat menarik secara estetik, tetapi juga dapat mengkomunikasikan emosi dan motivasi secara jelas kepada audiens.

Visualisasi karakter dalam film seringkali bergantung pada kemampuan aktor untuk menghidupkan sosok yang mereka perankan melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan cara berbicara. Visualisasi ini tidak hanya dipengaruhi oleh kostum dan *make-up*, tetapi juga oleh pilihan akting yang sangat terukur, yang memperlihatkan kontrol dan kekuatan seorang pemimpin, dalam hal ini ialah pemeran utama perempuan. Putri Manjo sebagai seorang aktris yang memerankan film sebelumnya yang sudah lebih dulu terkenal, yaitu film *Tilik*, dengan karakter yang berbeda dengan Bu Sumirah memiliki alasan pemilihan akting yang terukur dan memiliki kontrol pembawaan yang harus dimiliki oleh seorang aktris. Sebagaimana dikatakan oleh Putri Manjo dalam wawancara bahwa, "…di *Pemean* aku merasa ini tantangan karena aku harus diminta untuk lebih vokal daripada peranku di *Tilik*. Kemudian aku harus lebih menyebalkan atau *nganyel*, dan aku harus membawa peran yang sebegitu *flexing*-nya, dan *judgment* dan suka *ngomongin* orang. Tapi sebisa mungkin aku punya karakter yang berbeda dari Bu Tejo". (Wawancara dengan Putri Manjo, 29 Agustus 2024)

Film *Pemean* menghadirkan isu yang relevan berkaitan dengan kehidupan masyarakat zaman sekarang yang selalu melihat beragam tingkah laku manusia sosial yang tidak sedikit memiliki sifat *flexing*. Pohan (2023) mengungkapkan bahwa *flexing* merupakan kata gaul yang berasal dari Amerika yang mempunyai pengertian suka memperlihatkan atau menonjolkan glamor, keberlimpahan atau kekayaan yang dipunyai seseorang. Isu *flexing* yang muncul dalam film *Pemean* ini juga mencerminkan tekanan sosial yang dihadapi perempuan dalam masyarakat modern, di mana mereka sering kali dipaksa untuk mengkonfirmasi nilai diri mereka melalui penampilan dan status materi. Dalam perspektif feminisme fenomena ini mengingatkan kita pada bagaimana media dan budaya populer memperkuat stereotip perempuan yang harus menunjukkan kekuatan atau kesuksesan mereka melalui simbol-simbol eksternal. Sue Thornham (2000) dalam *Teori Feminis dan Cultural Studies* menjelaskan bahwa "representasi perempuan dalam media sering kali dikonstruksi untuk menegaskan dominasi sosial yang ada, di mana perempuan harus mencocokkan standar yang ditetapkan oleh norma budaya untuk diakui sebagai 'bernilai'". Dalam konteks film *Pemean*, karakter Bu Sumirah yang *flexing* menggambarkan bagaimana perempuan, dalam upayanya untuk mencapai pengakuan sosial, terkadang terjebak dalam cita-cita konsumtif yang sebenarnya hanya memperkuat ketidaksetaraan gender.

Representasi ini, meskipun tidak terverbalkan, membawa pesan yang lebih dalam tentang peran sosial perempuan dalam masyarakat yang sangat dipengaruhi oleh standar patriarkal. Sebagaimana yang ditunjukan oleh Putri Manjo dalam film ini, kita ikut merasakan bagaimana kesan *flexing* yang dihadirkan menjadikan sebuah pesan yang tidak terverbalkan namun tervisualkan dengan baik sehingga penonton mampu menangkap pesan dari emosi yang dihadirkan oleh Bu Sumirah. Proses kreatif seorang aktor dalam memvisualisasi karakter merupakan kombinasi dari analisis mendalam, eksperimen, dan interpretasi yang menghasilkan gambaran fisik dan emosional yang autentik untuk sebuah peran. Menurut Gert Vercauteren (2013), perasaan dan emosi juga dapat diekspresikan dengan cara non-verbal, misalnya melalui gerakan, gerak tubuh, ekspresi wajah, dan sebagainya. Dalam kasus tersebut, tugas deskriptor adalah menghasilkan terjemahan verbal yang akurat dari representasi visual perasaan yang tidak secara eksplisit dinyatakan dalam dialog. Ini melibatkan beberapa tahapan yang saling berkaitan, termasuk pemahaman teks atau naskah, pengembangan latar belakang karakter, dan penciptaan tubuh serta suara yang sesuai dengan karakter tersebut.

Langkah pertama yang diambil oleh seorang aktor adalah menganalisis karakter dari naskah atau skrip. Aktor perlu menggali motivasi, tujuan, konflik, dan perjalanan emosional yang dialami oleh karakter. Misalnya, dalam peran seperti Hamlet, aktor akan berusaha memahami kompleksitas perasaan ragu, kecemasan, dan pencarian makna hidup yang menjadi ciri khas tokoh tersebut. Selain itu, aktor juga akan mempertimbangkan konteks sejarah, sosial, dan budaya yang membentuk karakter tersebut.

> "Aku tidak melakukan observasi, tapi aku punya beberapa *core memory* yang aku bisa tambahkan karena saat itu aku dua hari aku dikasih *script* dan hanya *briefing* kalua mba ini orangnya seperti ini. Orang kampung *ndeso* yang memang punya kecenderungan suka pamer dan selalu merasa ingin terlihat dan jadi pusat perhatian." (wawancara dengan Putri Manjo, 29 Agustus 2024)

> "Ternyata, di media sosial, tempat *bragging* paling sering itu di Tiktok. Ketika aku mendalami peran ini, aku bener-bener melihat *gimana* sih orang, mereka nih pamer tapi gak terlihat kesannya *kayak* pamer." (wawancara dengan Putri Manjo, 29 Agustus 2024)

Setelah analisis awal, aktor bekerja sama dengan sutradara dan tim kreatif lainnya seperti desainer kostum dan penata rias untuk mengembangkan visualisasi karakter. Ini termasuk menentukan bagaimana karakter tersebut akan tampil secara fisik seperti bentuk tubuh, gerakan, ekspresi wajah, dan cara berbicara. Aktor juga akan menyesuaikan gaya akting dan intensitas emosionalnya dengan visi sutradara.

> "Observasi sebagai seorang aktor, itu *ga* akan berhenti di situ *aja*. Aku terus melakukan bahkan di depan kamera. Misal aku memerankan Mbak Sum yang *ga* pake kerudung, dan yang menggunakan kerudung. Kalau *pake* kerudung ya kerudungnya *mleyot*. *Istilahe* orang *rambejaji* gini kok mau *flexing*. Nah, hal ini yang kita olah karakter itu. *Observe* lagi, misalnya Mbak Sum yang mau *pake* kerudung dan *ga pake* kerudung mau *treatment*-nya seperti apa, pasti akan berbeda. Antar pemain juga bisa melakukan observasi." (wawancara dengan Putri Manjo, 29 Agustus 2024)

Gambar 1. *Gesture* Bu Sumirah Memperlihatkan Motor adegan menit ke 09.23.

Salah satu elemen penting dalam visualisasi karakter adalah bagaimana aktor memodifikasi penampilannya secara fisik. Ini bisa melibatkan perubahan fisik yang jelas seperti penampilan fisik atau gerak geriknya yang dimunculkan dalam karakter. Namun, transformasi ini juga melibatkan cara aktor bergerak dan berinteraksi dengan ruang sekitarnya. Perubahan postur tubuh, gerakan, dan bahasa tubuh yang dipilih oleh aktor dapat menciptakan kesan karakter yang lebih kuat.

"Aku imitasi beberapa gerakan *gesture* mimik tubuh mereka yang buat aku ini sangat menarik, ketika kita membaca *gesture* tubuh seseorang. Aku melihat ketika orang yang ingin *flexing*, dia akan sebegitu dari gesturnya, dia akan cenderung tidak tenang karena dia sedang merencanakan sesuatu, dia sedang meng-*organize* sesuatu. Memang ada beberapa *gesture* khas orang *flexing*. *Kayak* misal dia *pake* gelang atau aksesoris tertentu, kemudian menunjukan *gesture* tertentu kayak lengan panjang *diginin*... (menunjukan *gesture*). Jadi menurut aku, orang yang *flexing* itu, punya *gesture* yang khas, cara bicaranya pun juga yang tidak cukup terstruktur, semakin lama ia akan semakin mendominasi." (Wawancara dengan Putri Manjo, 29 Agustus 2024)

Gambar 2. *Gesture* Bu Sumirah Memperlihatkan Gelang Emas adegan menit ke 0:50-0:51.

Gambar 3. *Gesture* Bu Sumirah Memperlihatkan Gelang Emas adegan menit ke 07:08.

Gesture yang terlihat pada adegan tersebut memperkuat dialog dalam film. Sebuah *gesture* merupakan proses hasil kreativitas seorang aktor dalam proses memvisualisasi karakter untuk menghasilkan makna yang akan diinterpretasikan oleh *audience*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bellini (2024) bahwa dalam teorinya, *gesture* selalu berkaitan dengan cara dan merupakan hal yang berkaitan dengan tingkat kesadaran dari "dimotivasi". Sebuah kecenderungan internal menuju sebuah tujuan, sebuah telos, dan telos tersebut adalah makna yang terwujud itu sendiri. Struktur kompleks ini terarah secara teleologis dari ketidakjelasan awal menuju generalitas yang bermakna melalui sebuah peristiwa tunggal. Transisi dari ketidakjelasan menuju pengetahuan terjadi melalui konsep-konsep. Gerakan adalah kebiasaan-kebiasaan tindakan yang khusus yang mewujudkan rasionalitas yang mendalam, yang memungkinkan mereka untuk memasuki hubungan dengan kenyataan yang mana

mereka adalah bagiannya dengan cara memodifikasinya dan belajar saat mereka menjalankan tindakan itu sendiri.

Seperti yang dijelaskan dalam kutipan sebelumnya, *gesture* adalah sebuah *proses* yang terarah menuju suatu tujuan *(telos)*. Dalam konteks akting, tujuan atau *telos* ini bisa jadi adalah untuk mengungkapkan emosi atau makna tertentu. *Gesture* dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi yang lebih jujur dibandingkan kata-kata. Menurut filsuf Prancis, Jean-Jacques Rousseau, (Henri dalam Kristijanto, 2021) kata-kata hanya simbol yang dibuat secara sembarang dan mungkin tidak mencerminkan peristiwa yang terjadi. Sebaliknya, *gesture* cenderung lebih spontan dan sulit dikendalikan. Ketika seorang aktris melakukan gerakan tubuh atau ekspresi wajah, gerakan tersebut seringkali berhubungan langsung dengan cara dia mengeluarkan suara. Misalnya, jika aktris berusaha menunjukkan rasa ketegangan atau ketakutan, tubuhnya akan mencerminkan perasaan ini mungkin dengan tangan yang terlipat atau tubuh yang cenderung mundur. Suara yang keluar juga akan mencerminkan ketegangan ini, mungkin melalui nada tinggi atau suara yang tercekat.

Gambar 4. *Gesture* Bu Sumirah Memperlihatkan Gelang Emas adegan menit ke 4:22.

Suara merupakan salah satu elemen dalam keberhasilan visualisasi karakter seorang pemeran utama adalah salah satu alat utama aktor dalam membentuk karakter. Keduanya, baik *gesture* dan suara, bekerja bersama menciptakan narasi yang lebih mendalam, mencerminkan bagaimana tubuh dan suara berperan dalam membentuk pengalaman karakter yang utuh. Ini tidak hanya meliputi cara berbicara, tetapi juga pengaturan intonasi, aksen, dan tempo berbicara yang dapat memperkuat karakter. Seperti terlihat pada adegan menit ke 4:22, dalam adegan ini suara Bu Sumirah juga memiliki peranan yang bersamaan dengan *gesture* yang ia tampilkan menciptakan kesan yang lebih kuat dan mendalam terhadap pesan yang ingin disampaikan. Suara dan *gesture* bekerja secara sinergis untuk memperkuat emosi dan makna, sehingga komunikasi yang terjadi menjadi lebih jelas dan efektif bagi penonton.

Proses kreatif seorang Putri Manjo juga melibatkan *imersi* dalam dunia emosional dan psikologis karakter. Ini adalah bagian di mana aktor merasakan dan menghidupkan pengalaman karakter secara mendalam, bukan hanya secara teknis, tetapi juga dengan

menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka atau berimajinasi melalui latihan emosional. Proses ini membantu aktor merasakan apa yang karakter rasakan, yang pada gilirannya memperkaya penampilan mereka. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bottela (2013), bahwa orang kreatif tidak dapat dipisahkan dari lingkungan atau situasi tertentu yang dihadapinya, dan menjadikannya sebuah inspirasi dari proses kreatifnya yang perlu mempertimbangkan hal lain dalam dunianya. Hal ini sejalan dengan pengalaman yang digunakan sebagai proses kreatif visualisasi karakter Bu Sumirah. "Referensi ku ibu-ibu Manado. Kemudian di awal *Pemean* aku coba menggunakan karakter itu nanti kan ada penilaian dari sutradara. Mba kurang *nih*, berarti menurut dia ibu-ibu Manado itu kurang. Berarti ada *next level*. *Next level*-ku ini bagian dari ekspresiku yang aku olah, aku tambah, oh seperti ini, ini *improve.*" (Wawancara dengan Putri Manjo, 29 Agustus 2024)

Gambar 5. Mimik Bu Sumirah pada adegan menit ke 01:57-02:59.

Proses kreatif seorang aktor tidak selalu linear. Banyak aktor yang mencoba berbagai pendekatan, gaya, dan teknik selama latihan dan syuting untuk menemukan cara terbaik untuk memvisualisasikan karakter mereka. Keberhasilan memvisualkan karakter akan memiliki dampak yang kuat terhadap memori seseorang. Karakter menjadi keharusan oleh seorang aktor untuk berhasil diperankan. Seperti yang telah dikatakan oleh Najili, dkk (2022), bahwa karakter pada dasarnya merupakan sifat-sifat kejiwaan yang merupakan sifat dasar manusia, dimana manusia memiliki beragam sifat yang berkaitan dengan beragam faktor kehidupanya sendiri.

Dalam proses visualisasi karakter, aktor mungkin membuat keputusan spontan yang tidak direncanakan sebelumnya untuk bisa menghidupkan karakternya dengan mengaitkan berbagai faktor dan pengalaman hidup, dan penyesuaian ini berkontribusi pada kekayaan performa mereka. Teknik seperti ini diperlukan kreativitas yang mana aktor berusaha benar-benar merasakan dan hidup sebagai karakter untuk jangka waktu tertentu.

> "Dari *raw* karakter, aku merasa ini *playground* baru aku. Aku mau *ngeluarin* semua yang aku suka, dan nanti sutradara akan melihat. Aku pasti akan *bilang* sama sutradara, Mas aku akan mencoba membawa karakter ini sedemikian rupa, dan sebagaimana mestinya. Ketika itu ada momen atau ada titik di mana itu pas, di mana karakter itu dibutuhkan, kamu bisa *ngomong* sama aku. Jadi kita bisa *share* sedalam apa karakter

> yang kamu inginkan. Ketika ada obrolan seperti itu, pas ada momen *cut*, aku selalu datang ke sutradara, untuk tanya *gimana* ekspresiku, gesturku apa sudah pas belum." (wawancara dengan Putri Manjo, 29 Agustus 2024)

Penciptaan visualisasi karakter Bu Sumirah ini merupakan bagian dari proses naratif yang kompleks, di mana setiap elemen fisik dan performa aktor, berfungsi untuk memperkuat karakter tersebut dalam cerita, menciptakan kesan yang mendalam di benak penonton. Proses ini tidak hanya terbatas pada penampilan visual semata, tetapi juga menyentuh cara karakter bergerak, berbicara, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, visualisasi karakter tidak hanya soal penampilan luar, tetapi juga merupakan representasi dari sifat-sifat internal karakter tersebut yang dituangkan dalam setiap gerak dan ekspresi.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses kreatif dalam penciptaan karakter utama perempuan di film melibatkan berbagai tahap yang saling terkait, seperti pencarian referensi, observasi, dan pengalaman pribadi. Kerjasama yang erat antara pemeran dan sutradara berperan krusial dalam mencapai visualisasi karakter yang sesuai dengan visi sutradara. Hal ini tercermin dalam detail seperti *gesture*, mimik, dan ekspresi yang mendukung kedalaman karakter, sehingga mampu menarik perhatian penonton secara efektif.

Berdasarkan pengalaman dalam penelitian ini, agar kedepannya penelitian terhadap film yang berkaitan dengan proses kreatif seorang aktor dalam menciptakan visualisasi karakter sebagai proses desain komunikasi visual dalam sebuah film, layak untuk diteliti sehingga dapat meningkatkan kualitas karakter perempuan dalam film. Selain itu, penelitian selanjutnya dengan topik sejenis juga akan sangat bermanfaat bagi para akademisi dan *film maker* untuk dapat mengkaji dan merumuskan karya-karya film yang lebih baik lagi dan semakin adaptif dengan perkembangan isu sosial saat ini.

Daftar Pustaka

Permata Adinda. (2021). *Apa Yang Bikin Film Pendek "Tilik" Mencuri Perhatian Belasan Juta Penonton?*. Asumsi.co. Akses pada tanggal 21 Januari 2024. https://asumsi.co/post/59415/apa-yang-bikin-film-pendek-tilik-mencuri-perhatian-belasan-juta-penonton/

Najamuddin. 2019. *The Meaning of Gesture In Social Cultural Context. El-Tsaqafah*. Vol.18, No. 1. Hal. 102-113.

Pratista, H. (2017). *Fungsi kostum dalam cerita: Menunjukkan ruang dan waktu, status sosial, serta kepribadian karakter.*

Pohan, D**.** (2023). *Flexing: Pengertian dan asal-usul kata dalam konteks kekayaan dan status sosial.*

Vercauteren, G. (2013). *Ekspresi perasaan dan emosi melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan bentuk komunikasi non-verbal lainnya.*

Bellini, M. (2024). *Gestur dan motivasi dalam komunikasi non-verbal: Teori dan aplikasinya dalam kesadaran*

individu.

Kristijanto, E. (2021). *Pandangan Jean-Jacques Rousseau tentang simbol dan hubungan antara kata-kata dengan realitas peristiwa.*

Bottela, F. (2013). *Proses kreatif: Hubungan antara lingkungan, situasi, dan inspirasi dalam karya seni.*

Najili, A., dkk. (2022). *Karakter sebagai sifat-sifat kejiwaan dan pengaruhnya dalam perkembangan individu.*

Amabile, Teresa. (2012).”Perspective on the social psychology of creativity”. The Journal Creative Behaviour.(46),3-15

Vercauteren, Gert 2013. Describing Facial Expressions : Much More than meets the eye. Quaderns. Revista de Traduccio 20. 187-199

Goenawan, Felicia. 2008. Nilai dan Gaya Hidup Masyarakat di Dalam Media. Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, Vol. 2, No. 2, Hal. 183-190.