

Penciptaan Film ANGKA Untuk Mempresentasikan Aspek Psikologis Tokoh Utama

**Wahyu Ramadhan¹, Dedi², Mhd. Dzaky Ariea³, Yoka Ferguson Sembiring⁴,
Muhammad Ali Mursid Alfathoni⁵**

^{1,2,3,4} Universitas Potensi Utama, Indonesia

Received : 2 Juli 2025, Revised : 4 Juli 2025, Published : 8 Juli 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Wahyu Ramadhan

E-mail: Ramadhanwahyu2018@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi dan merepresentasikan aspek psikologis tokoh utama melalui medium film pendek berjudul "ANGKA". penciptaan film "ANGKA" ini menyuarakan keresahan banyak anak muda yang bergumul dengan tekanan sosial dan candu terhadap media sosial. Tokoh Ilham digambarkan mengalami kegelisahan batin, kecemasan, hingga terobsesi pada validasi dari luar dirinya. Penelitian ini menggunakan metode *practice-based research* dengan pendekatan penelitian yang berpusat pada praktik penciptaan karya seni sebagai bentuk produksi pengetahuan mulai dari observasi dan studi pustaka psikologis, penulisan naskah berbasis karakter, produksi film sebagai proses ekspresi psikologis, dan refleksi kritis terhadap hasil penciptaan. Pada tahap pra-produksi, proses pengembangan ide, penulisan skenario, pemilihan tim, dan perencanaan teknis menjadi landasan awal untuk membentuk cerita yang jujur dan relevan. Tahap produksi menjadi ruang untuk merekam emosi dan konflik batin tokoh secara visual dan auditif. Sementara itu, pada pascaproduksi, dilakukan penyuntingan gambar, penataan suara, hingga penambahan elemen estetis yang memperkuat pesan dan nuansa emosional film. Dari keseluruhan proses tersebut, ditemukan bahwa pendekatan yang sensitif dan empatik mampu memperdalam representasi psikologis tokoh utama. Film ini menjadi jembatan untuk menyampaikan keresahan remaja tentang kesehatan mental, dan diharapkan dapat membuka ruang diskusi serta empati bagi penontonnya.

Kata kunci - proses kreatif, psikologis tokoh, film ANGKA

Abstract

This study was conducted to explore and represent the psychological aspects of the main character through a short film titled "ANGKA." The creation of ANGKA voices the anxieties of many young people who struggle with social pressure and addiction to social media. The character Ilham is portrayed as experiencing inner turmoil, anxiety, and an obsession with external validation. This research uses a *practice-based research* method, a research approach centered on the artistic creation process as a form of knowledge production. The process includes psychological observation and literature review, character-driven scriptwriting, film production as a means of psychological expression, and critical reflection on the final work. In the pre-production stage, the development of ideas, scriptwriting, team selection, and technical planning served as the foundation for shaping an honest and relevant story. The production stage became a space to visually and audibly capture the emotions and inner conflicts of the character. In the post-production stage, editing, sound design, and the addition of aesthetic elements were carried out to enhance the film's message and emotional tone. From the entire process, it was found that a sensitive and empathetic approach effectively deepened the psychological representation of the main character. This film serves as a bridge to express youth anxiety about mental health and is expected to open space for discussion and empathy among its viewers.

Keywords - creative process, character psychology, ANGKA film

How To Cite : Wahyu, W. R., Dedi, D., Arieaya, M. D., Sembiring, Y. F., & Alfathoni, M. A. M. (2025). Penciptaan Film ANGKA Untuk Mempresentasikan Aspek Psikologis Tokoh Utama. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(2), 263–275. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i2.487>

Copyright ©2025 Wahyu Ramadhan Wahyu, Dedi Dedi, Mhd. Dzaky Arieaya, Yoka Ferguson Sembiring, Muhammad Ali Mursid Alfathoni

PENDAHULUAN

Perkembangan industri film di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan, ditandai oleh kemajuan dalam aspek teknis, estetika visual, serta keberagaman topik yang diangkat dalam setiap karya. Kendati demikian, representasi psikologis tokoh dalam film pendek masih cenderung terbatas, khususnya yang disampaikan melalui pendekatan simbolik dan estetika visual. Fenomena ini menjadi latar belakang utama dalam penciptaan film pendek “ANGKA”, sebagai respons terhadap minimnya eksplorasi kondisi kejiwaan individu dalam narasi sinematik Indonesia. Karya ini diinisiasi sebagai bentuk upaya kreatif untuk memperluas wacana sinema yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu merefleksikan dinamika psikologis manusia secara mendalam.

Film “ANGKA” dirancang untuk menyajikan perjalanan batin seorang individu yang dilanda tekanan emosional, trauma masa lalu, serta pencarian identitas diri. Penciptaan film ini didasari oleh kebutuhan untuk menyampaikan persoalan psikologis melalui medium visual yang kuat, sekaligus mengeksplorasi potensi sinema sebagai bentuk ekspresi simbolik. Dalam prosesnya, pendekatan artistik digunakan secara sadar dengan mengintegrasikan elemen sinematik seperti pencahayaan, komposisi warna, framing, serta musik latar, untuk merepresentasikan nuansa kejiwaan tokoh secara implisit namun mendalam.

Sebagaimana diungkapkan oleh Bordwell dan Thompson (2010), film memiliki kekuatan sebagai media komunikasi visual yang mampu mentransmisikan ide dan emosi melalui struktur naratif dan perangkat sinematik yang saling terhubung. Pemikiran Jacques Lacan (1977) mengenai pencerminan dan simbolisasi, serta teori Carl Gustav Jung (1964) tentang simbol sebagai ekspresi ketidaksadaran, turut menjadi pijakan dalam merumuskan konsep estetika film ini. Melalui pemanfaatan simbol dan narasi visual, “ANGKA” bertujuan menghidupkan dimensi psikologis tokoh yang kompleks dalam bentuk audiovisual.

Proses penciptaan film ini dilakukan dalam kerangka riset artistik dengan pendekatan kualitatif-deskriptif, di mana setiap tahap kreatif mulai dari perancangan visual hingga penyutradaraan ditujukan untuk menafsirkan dan merepresentasikan pengalaman batin tokoh secara estetis. Dengan demikian, film “ANGKA” tidak hanya hadir sebagai produk audiovisual, tetapi juga sebagai kontribusi terhadap pengembangan studi sinema di Indonesia, khususnya dalam konteks representasi psikologis melalui praktik penciptaan film.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam proses penciptaan karya sinematik, khususnya yang berfokus pada pendalaman psikologis tokoh, pemahaman teoritis yang komprehensif menjadi hal yang esensial. Kerangka teoritik ini mendukung konstruksi naratif yang kompleks serta perwujudan visual yang mampu merepresentasikan kondisi kejiwaan karakter. Tinjauan pustaka berikut menguraikan beberapa perspektif teoritis yang relevan, yang menjadi dasar eksplorasi pendekatan simbolik dan psikologis dalam produksi film pendek “ANGKA”.

1. Film sebagai Medium Ekspresi Psikologis

Bordwell dan Thompson (2010) menekankan bahwa film tidak hanya sekadar alat penceritaan, tetapi juga merupakan media komunikasi visual yang mampu menggambarkan emosi serta gagasan dengan kuat. Melalui struktur naratif dan elemen-elemen sinematik seperti visualisasi, suara, dan ritme pengeditan, film memiliki potensi untuk memunculkan sisi psikologis dari tokoh. Konsep ini diterapkan dalam “ANGKA” melalui penempatan simbol visual

serta atmosfer sinematik yang dirancang untuk merefleksikan keadaan batin karakter utama.

2. Psikoanalisis dan Representasi Visual

Konsep pembentukan identitas yang dikemukakan oleh Lacan (1977), melalui mekanisme simbolisasi dan tahap pencerminan (*mirror stage*), diaplikasikan dalam film ini sebagai pendekatan untuk merepresentasikan dinamika batin serta aspek ketidaksadaran dalam diri tokoh. Unsur visual yang dihadirkan dalam “ANGKA” mencerminkan identitas yang terpecah, luka emosional masa lalu, serta upaya pencarian makna diri yang dialami oleh tokoh utama.

3. Simbolisme Psikologis dalam Narasi Visual

Berdasarkan pandangan Jung (1964), simbol dalam seni memiliki fungsi psikologis yang mengaitkan realitas sadar dengan dunia bawah sadar. Dalam sinema, simbolisasi ini bisa diwujudkan melalui penggunaan warna, bentuk visual, dan ruang yang menyampaikan emosi tersembunyi maupun arketipe tertentu. Film “ANGKA” memanfaatkan pendekatan ini untuk menyampaikan kondisi batin tokoh utama secara implisit, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih mendalam dan reflektif tanpa harus bergantung pada dialog.

4. Penelitian Berbasis Praktik dalam Seni

Candy dan Edmonds (2018) menjelaskan bahwa *practice-based research* adalah metode di mana praktik seni menjadi pusat proses penelitian sekaligus sebagai sumber pengetahuan. Dalam produksi “ANGKA”, seluruh proses kreatif mulai dari ide awal hingga penyelesaian film dianggap sebagai bagian dari proses ilmiah untuk memahami bagaimana kondisi psikologis karakter dapat diungkap melalui media sinema.

5. Estetika Visual sebagai Representasi Psikologis

Dalam pandangan Mulvey (1975), estetika sinematik bukan sekadar alat untuk menghibur penonton, melainkan turut memuat dimensi psikologis dan ideologis yang memperkuat konstruksi naratif sebuah film. Elemen seperti framing, pencahayaan, pewarnaan, dan ritme pengeditan dalam “ANGKA” digunakan secara sadar untuk menciptakan suasana emosional yang mewakili konflik batin tokoh utama. Dengan pendekatan ini, unsur visual dalam film berfungsi sebagai jembatan antara dunia psikologis tokoh dan persepsi penonton.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *practice-based research*, yaitu pendekatan penelitian yang berpusat pada praktik penciptaan karya seni sebagai bentuk produksi pengetahuan. Dalam konteks ini, film pendek “ANGKA” dijadikan sebagai objek dan sekaligus medium eksplorasi terhadap representasi psikologis tokoh utama melalui pendekatan visual dan naratif. Pendekatan ini bersifat kualitatif, dan proses penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan utama:

1. Observasi dan Studi Pustaka Psikologis

Tahapan awal penelitian dilakukan melalui observasi fenomena psikologis serta studi pustaka terhadap berbagai teori psikologi dan sinema. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memahami gangguan atau dinamika psikologis yang relevan dengan karakter yang akan dikembangkan dalam film. Studi pustaka mencakup teori psikologi tokoh seperti trauma, kecemasan, disosiasi, serta teori sinematik mengenai representasi visual emosi dan identitas. Proses ini membantu peneliti membangun dasar konseptual untuk perancangan karakter, serta menentukan pendekatan visual yang sesuai dalam menyampaikan kondisi batin tokoh secara sinematik.

2. Penulisan Naskah Berbasis Karakter

Berdasarkan hasil observasi dan studi pustaka, tahapan berikutnya adalah penulisan naskah dengan pendekatan berbasis karakter (*character-driven*). Penulisan ini tidak hanya mempertimbangkan struktur alur cerita, tetapi juga memperdalam latar belakang tokoh, konflik batin, dan respons emosionalnya terhadap situasi tertentu. Dalam proses ini, kondisi psikologis tokoh diintegrasikan secara menyeluruh ke dalam dialog, adegan, dan dinamika interaksi

antartokoh. Naskah dirancang untuk mampu menyampaikan pergolakan batin tanpa perlu penjelasan verbal yang berlebihan, melainkan melalui pengalaman visual yang bermakna.

3. Produksi Film sebagai Proses Ekspresi Psikologis

Tahap produksi film dijalankan sebagai bentuk konkret dari penerapan gagasan psikologis yang telah dirancang dalam skenario. Elemen-elemen sinematik seperti pencahayaan, komposisi gambar (framing), blocking aktor, dan desain suara dikembangkan untuk memperkuat suasana emosional dan mengekspresikan kondisi mental tokoh utama. Aktor dilibatkan dalam proses pendalaman karakter melalui latihan dan diskusi psikologis agar akting yang ditampilkan bersifat reflektif dan autentik. Proses ini menjadi wadah utama dalam menguji bagaimana konsep psikologis dapat diterjemahkan ke dalam medium visual dan menjadi bagian dari pengalaman estetika penonton.

4. Refleksi Kritis terhadap Hasil Penciptaan

Setelah film selesai diproduksi, penelitian memasuki tahap refleksi kritis terhadap proses dan hasil penciptaan. Tahapan ini berfungsi sebagai evaluasi sejauh mana representasi psikologis tokoh utama berhasil dikomunikasikan melalui bahasa sinematik yang digunakan. Refleksi ini dilakukan dengan membandingkan visi kreatif awal dengan realisasi visual dalam film, serta meninjau efektivitas penggunaan simbolisme, atmosfer emosional, dan respons penonton. Peneliti juga menganalisis bagaimana elemen teknis dan naratif saling mendukung untuk membangun karakter yang kompleks secara psikologis.

PEMBAHASAN

Film pendek fiksi berjudul “ANGKA” mengusung genre drama psikologis. Disutradarai oleh Fitrah Hermanto dan diproduksi oleh Wahyu Ramadhan, film ini menyajikan cerita mengenai seorang remaja bernama Ilham yang dilanda konflik batin akibat sifat tamak dan rasa iri terhadap kesuksesan temannya. Sejak menyadari popularitas temannya di media sosial, Ilham mulai terobsesi untuk mendapatkan pengakuan serupa dengan cara instan, tanpa mempersiapkan fondasi yang kuat. Kecenderungan obsesif tersebut secara bertahap mengganggu keseimbangan emosionalnya, ditandai dengan munculnya indikasi depresi dan kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial, yang dipicu oleh tekanan intens dari lingkungan media sosial. Konflik emosional dalam diri Ilham terus memburuk seiring waktu, terutama karena rasa tidak puas terhadap pencapaiannya sendiri. Klimaks cerita terjadi saat salah satu kontennya menjadi viral, namun justru memperburuk kondisi psikologisnya akibat perilaku tidak etis yang ditampilkan di media sosial. Hal tersebut menyebabkan Ilham terjebak dalam depresi yang mendalam dan tak berkesudahan.

1. Pra Produksi

Dalam proses penciptaan film “ANGKA”, tahap pra-produksi memegang peranan penting, khususnya dalam memperkuat karakterisasi dan alur cerita. Sutradara Fitrah Hermanto menekankan perlunya pendekatan psikologis yang mendalam dalam proses pengembangan karakter utama, agar emosi dan pergolakan batin tokoh dapat tersampaikan secara nyata dan menyentuh. Pra-produksi tidak hanya berfungsi sebagai perencanaan teknis, namun juga sebagai ruang eksplorasi kreatif yang bertujuan membangun struktur emosional karakter secara utuh (Maulana, 2021). Tahapan pra-produksi yang dilakukan mencakup:

a) Pemilihan Ide dan Penulisan Skenario

Tahapan awal ini berfokus pada seleksi ide cerita dan penyusunan skenario yang menekankan relevansi isu psikologis remaja, khususnya yang berkaitan dengan obsesi terhadap validasi sosial di media digital. Ilham, sebagai tokoh sentral, direpresentasikan mengalami tekanan emosional akibat tuntutan eksistensi di dunia maya. Narasi dikembangkan secara bertahap melalui berbagai revisi untuk memastikan bahwa transformasi mental dan konflik internal tokoh dapat tergambarkan secara realistis dan mendalam. Sumber-sumber teoritis seperti penelitian oleh Suryani dan Yazia (2023) serta Kusaini et al. (2024) digunakan

sebagai pijakan dalam membentuk konstruksi psikologis karakter yang meyakinkan, sehingga skenario berfungsi tidak hanya sebagai peta naratif, melainkan juga sebagai media pemaknaan kondisi batin tokoh utama.

15 **CONT. KAMAR ILHAM. DAY** 15
 CAST: ILHAM
 ketika ilham masih tertidur hp nya berdering. ia melewati 20 telepon dari rape.
 ketika terbangun ilham melihat itu langsung menelepon rape.
 ILHAM
 halo pe ada apa tumbenan.
 RAPE O.S
 gila kau ya, bisa kau sesantai ini.
 kau tengok itu tiktok kau. ga habis pikir aku nengok kau.
 rape mematikan telepon.
 ilham buru buru melihat tiktoknya yang sudah di penuh tag dari netizen. ia melihat konten yang dituju.. ternyata itu konten yang menampilkan chatnya dengan toko makanan semalam.
 ilham depresi berat karena hal itu. karena baru ini ia merasakan sebagai seorang konten kreator tapi di serbu dengan ujian yang berat akibat pemikirannya sendiri yang ingin instan.
 baru saja terbangun dari tidurnya ia langsung marah-marah seperti kerasukan lagi. (CONTINUED)

Gambar 1.
Potong Skenario Film “ANGKA”

b) Penyusunan Anggaran Produksi

Perencanaan anggaran dalam film ini tidak semata-mata ditujukan untuk memenuhi kebutuhan logistik produksi, melainkan juga untuk mendukung penciptaan atmosfer yang mampu mencerminkan kondisi mental tokoh utama. Prioritas pembiayaan difokuskan pada elemen visual seperti pencahayaan, tata suara, serta desain artistik yang mampu memperkuat simbolisasi perasaan tertekan, kesepian, dan kecemasan sosial yang dialami Ilham. Dengan demikian, penyusunan anggaran menjadi bagian integral dalam proses artistik penciptaan film, yang secara langsung menunjang tujuan utama penelitian, yakni mempresentasikan aspek psikologis melalui medium sinematik.

BREAKDOWN BUDGETING

Production Company : Six Story Produser : Wahyu Ramadhan
 Project Title : Angka Director : Fitrah Hermanto
 Durasi : 20 Menit

No	Item	Unit	Rate	Ammount	Notes
1	Biaya Talent	1 Orang	Rp. 400.000,-		
2	Biaya Sewa Alat		Rp. 1.500.000,-		Include
3	Biaya Makan	16 Orang	Rp. 1.000.000,-		
4	Biaya Artistik		Rp. 500.000,-		Include
5	Biaya Makeup		Rp. 250.000,-		Include

Gambar 2.
Potong Breakdown Budgeting Film “ANGKA”

c) Pemilihan Kru

Pemilihan tim produksi disesuaikan dengan kebutuhan naratif dan psikologis film. Kru yang dilibatkan tidak hanya mempertimbangkan aspek teknis, tetapi juga sensitivitas terhadap nuansa emosional yang akan dieksplorasi dalam film. Pemahaman bersama terhadap kompleksitas psikologis tokoh Ilham ditanamkan sejak awal agar seluruh proses produksi berjalan selaras dengan visi artistik film. Dengan demikian, proses kreatif yang dilakukan oleh kru mulai dari pengambilan gambar hingga penyuntingan akhir berkontribusi dalam membangun pengalaman emosional yang kuat bagi penonton, sejalan dengan tujuan representasional yang diusung dalam penelitian ini.

Tabel 1.
Tim Produksi “ANGKA”

No	Nama	Jobdesk
1	Wahyu Ramadhan	Sriptwriter & Producer
2	Fitrah Hermanto	Director
3	Muhammad Dzaky Arieaya	Lighting & Camera
4	Dedi	Sound Recordist
5	Andre Kurnia Putra	Artistik
6	Muhammad Rifaldi Usnan	Property Master
7	Amelia Ryhfani Syahvila	Makeup & Wardrobe
8	Abel Andari	Makeup & Wardrobe
9	Rafly Baihaqi Iqbal	Behind The Scenes
10	Ilham Suganda	Editor Online
11	Yoka Ferguson Sembiring	Editor Offline

d) Rapat Produksi

Dalam proses produksi film “ANGKA”, pelaksanaan rapat produksi menjadi elemen penting untuk memastikan seluruh tim memiliki pemahaman yang seragam terhadap arah kreatif yang diinginkan. Rapat ini mempertemukan sutradara, produser, serta para kepala departemen seperti sinematografi, pencahayaan, artistik, kostum, dan tata suara guna mendiskusikan detail teknis serta pendekatan artistik dari setiap adegan. Tujuannya adalah agar seluruh aspek produksi dapat mendukung penciptaan atmosfer dan representasi psikologis karakter utama secara maksimal. Penyelarasan antar departemen sangat diperlukan, terutama karena film ini menyoroti tema psikologis yang menuntut kekompakan visual dan naratif. Oleh sebab itu, rapat produksi tidak hanya berfungsi sebagai ruang koordinasi teknis, tetapi juga sebagai forum kreatif untuk membangun kerja sama tim yang solid. Komunikasi yang baik dalam rapat ini membantu mencegah miskomunikasi maupun kendala produksi, sekaligus memastikan seluruh bagian produksi dapat bekerja secara terpadu dalam menyampaikan konflik batin tokoh utama. Penelitian Ramadhan dan Putra (2022) mendukung pentingnya koordinasi antar tim dalam produksi film, sebagai upaya menjaga kesinambungan visi artistik dan kualitas penceritaan.

e) Hunting dan Survei Lokasi

Proses penentuan lokasi syuting untuk film “ANGKA” dilakukan secara cermat dan penuh pertimbangan guna memastikan bahwa latar tempat mendukung kebutuhan cerita dan kondisi psikologis tokoh utama. Langkah awal dalam proses ini adalah melakukan survei lokasi untuk menilai berbagai aspek teknis, seperti kualitas pencahayaan alami, tingkat kebisingan, kemudahan akses, serta kesesuaian tampilan visual dengan emosi yang ingin ditampilkan dalam film. Lokasi yang dipilih diharapkan mampu merefleksikan keadaan batin tokoh Ilham secara otentik, sehingga mampu membangun ikatan emosional yang kuat dengan penonton. Lebih dari sekadar latar tempat, pemilihan lokasi juga berperan sebagai bagian dari strategi penceritaan yang memperkuat suasana batin karakter. Sebagai contoh, kamar yang sempit dan minim cahaya dapat merepresentasikan perasaan terasing yang dialami Ilham, sedangkan suasana di tempat umum yang ramai namun terasa kosong menggambarkan tekanan sosial yang membebani dirinya. Oleh karena itu, lokasi dipilih berdasarkan peran dramaturgisnya dalam cerita, bukan semata-mata berdasarkan nilai estetika visual.

f) Penentuan Properti dan Kostum

Dalam produksi film “ANGKA”, pemilihan properti dan kostum bukan hanya sekadar pelengkap teknis, melainkan bagian penting dari pembangunan karakter serta

suasana yang ingin disampaikan dalam cerita. Elemen visual ini dirancang secara khusus untuk mendukung penyampaian kondisi psikologis tokoh utama, Ilham, yang mengalami berbagai tekanan emosional akibat ekspektasi sosial di media digital. Setiap detail visual, seperti jenis pakaian, warna kostum, hingga properti yang digunakan dalam adegan, dipilih berdasarkan fungsi simbolisnya terhadap perjalanan batin tokoh. Kostum Ilham dirancang mengikuti perubahan suasana hatinya, mulai dari perasaan percaya diri, hingga kegelisahan dan keterpurukan. Sementara itu, properti seperti ponsel dan cermin digunakan sebagai representasi dari kecemasan dan obsesinya terhadap citra diri. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Hermawan dan Syahputra (2021) yang menyatakan bahwa kostum elemen properti dalam film memiliki fungsi signifikan dalam memperkuat konstruksi karakter serta mengartikulasikan tema naratif yang diusung dalam cerita. Oleh karena itu, tahapan ini tidak dapat dipisahkan dari proses kreatif, karena sangat menentukan efektivitas penyampaian pesan film secara visual dan emosional kepada penonton.

g) Casting Talent dan Rehearsal

Tahapan seleksi pemeran dalam film “ANGKA” menjadi bagian esensial dalam proses kreatif produksi karena setiap karakter yang tertuang dalam skenario perlu diwujudkan oleh aktor yang mampu mengekspresikan kedalaman psikologis tokoh dengan meyakinkan. Kecocokan antara pemeran dan karakter tidak hanya dinilai dari segi fisik atau kemampuan akting, tetapi juga dari sejauh mana aktor memahami sisi emosional, latar belakang, serta konflik batin tokoh yang diperankan, khususnya tokoh Ilham. Setelah proses casting selesai, langkah berikutnya adalah latihan atau *rehearsal* untuk memperkuat penghayatan terhadap karakter dan membangun hubungan emosional antar tokoh. Latihan ini juga memberi ruang bagi aktor untuk mengeksplorasi dinamika cerita, sehingga mereka mampu menyampaikan performa emosional yang kuat dan relevan dengan visi film.

Dalam film “ANGKA”, proses ini diarahkan untuk menggali secara mendalam aspek psikologis dari tokoh utama yang mengalami tekanan emosional dari lingkungan sekitar maupun konflik dalam dirinya sendiri. Kreativitas menjadi faktor penting dalam tahapan ini, karena dibutuhkan pendekatan yang tidak hanya bersifat teknis dan artistik, tetapi juga mempertimbangkan aspek psikologis. Tim casting dan penyutradaraan dituntut untuk mampu melihat karakter dari sudut pandang sinematik sekaligus psikologis. Hal ini sejalan dengan pandangan Suryabrata (2016) yang menyebutkan bahwa kreativitas erat kaitannya dengan kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan pemahaman mendalam dari berbagai perspektif. Dengan pendekatan tersebut, proses pemilihan talent dan latihan dalam film “ANGKA” tidak hanya menghasilkan akting yang realistis, tetapi juga mampu membangun koneksi emosional yang kuat antara cerita dan penonton.

2. Produksi

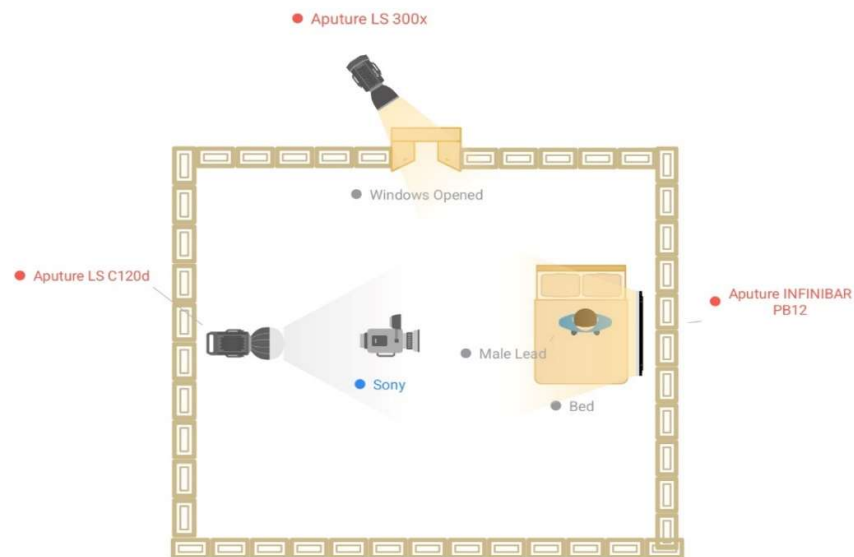
a) Pemeriksaan Kesiapan Produksi

Dalam upaya penciptaan film “ANGKA” yang berfokus pada presentasi aspek psikologis tokoh utama, tahap awal produksi menitikberatkan pada kesiapan logistik dan operasional melalui distribusi *call sheet*. Dokumen harian ini menjadi instrumen koordinasi yang sangat penting karena mencakup informasi teknis dan jadwal produksi, mulai dari lokasi pengambilan gambar, waktu kedatangan kru dan pemain (*call sheet*), daftar adegan, hingga data pendukung seperti prakiraan cuaca dan konsumsi. Dengan penyusunan yang sistematis, *call sheet* mendukung kelancaran syuting sekaligus meminimalisasi miskomunikasi antar anggota tim produksi. Pada film “ANGKA”, konsistensi distribusi *call sheet* menjadi bagian penting dalam mengatur dinamika kerja kru secara terstruktur, agar proses produksi berjalan selaras dengan misi utama film dalam menggambarkan kondisi psikologis karakter Ilham secara efektif.

b) Penyutradaraan

c) Pencahayaan dan Tata Kamera

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 4.
Potong Floorplan lighting & camera Film “ANGKA”

d) Setting Lokasi

Penentuan lokasi syuting dalam film “ANGKA” tidak hanya didasarkan pada pertimbangan teknis, tetapi juga merupakan bagian integral dari konstruksi psikologis tokoh. Lokasi-lokasi yang dipilih, seperti kamar sempit dan ruang publik yang penuh keramaian namun emosionalnya hampa, menjadi refleksi langsung dari kondisi batin Ilham. Estetika ruang yang suram, tertutup, dan sepi berfungsi menegaskan keterasingan serta tekanan yang dialami tokoh utama. Pemilihan ruang sebagai representasi simbolik dari konflik internal ini memperkuat daya ungkap visual film terhadap persoalan psikologis yang diangkat. Oleh karena itu, setting lokasi dalam “ANGKA” bukan hanya latar, melainkan turut menjadi narator diam yang menjelaskan pergulatan batin karakter utama.



Gambar 5.
Potong Cuplikan Film “ANGKA”

e) Kordinasi Antar Departemen

Dalam proses produksi film “ANGKA”, integrasi kerja antar departemen merupakan faktor strategis yang menentukan keberhasilan penyampaian visi sinematik, khususnya dalam mengekspresikan dinamika psikologis tokoh utama, Ilham. Representasi psikologis ini

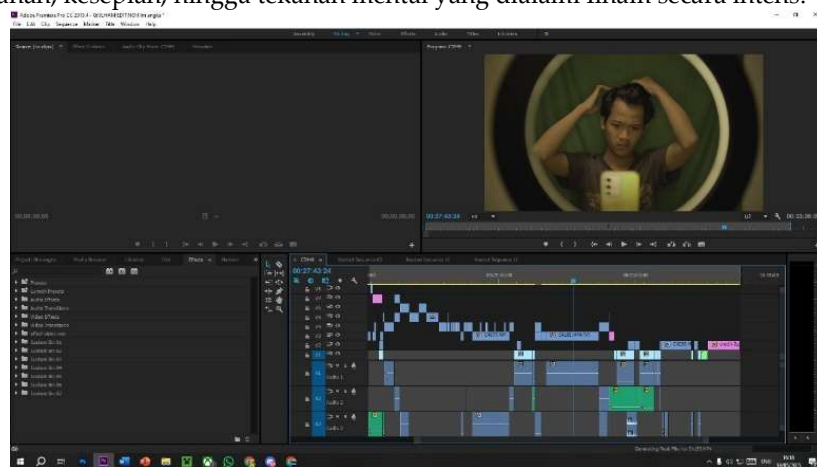
menuntut kerja kolaboratif yang terstruktur antara sutradara, sinematografer, penata artistik, penata suara, serta tim produksi. Sutradara berfungsi sebagai koordinator utama yang menjembatani konsep naratif dengan eksekusi visual dan teknis. Sinematografer dan tim tata cahaya bertugas menghadirkan atmosfer visual yang sesuai dengan kondisi batin tokoh, sedangkan penata artistik menyusun elemen visual ruang agar merefleksikan keadaan psikologis karakter.

Di sisi lain, penata suara memberikan dimensi auditif yang memperkuat emosi dalam narasi, dan tim produksi mendukung koordinasi operasional antar tim agar proses berlangsung efisien. Arifianto dan Listyorini (2021) menekankan bahwa sinergi antar departemen dalam produksi film berperan krusial dalam menjaga koherensi estetika dan naratif. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa koordinasi yang terencana dan komunikasi lintas departemen yang intensif berdampak langsung terhadap pencapaian kualitas sinematik yang konsisten dan profesional. Dengan demikian, koordinasi lintas departemen dalam produksi “ANGKA” tidak hanya mendukung keberlangsungan proses produksi, tetapi juga menjadi landasan utama dalam membangun kedalaman emosi dan kompleksitas psikologis yang ingin ditampilkan kepada audiens.

3. Pasca Produksi

a) Penyuntingan Gambar dan Suara

Dalam konteks penciptaan film “ANGKA” sebagai media untuk mempresentasikan aspek psikologis tokoh utama, proses penyuntingan gambar dan suara memegang peran krusial dalam memperdalam penyampaian konflik batin Ilham. Penyuntingan dalam film ini tidak semata berfungsi teknis, melainkan menjadi ruang artistik untuk membangun ritme emosional yang sejalan dengan perjalanan batin tokoh. Pemilihan shot, kecepatan transisi antaradegan, dan urutan naratif dirancang untuk menggambarkan dinamika emosi seperti kegelisahan, kesepian, hingga tekanan mental yang dialami Ilham secara intens.



Gambar 6.

Potong Penyuntingan Gambar & Suara Film “ANGKA”

Dalam penyusunan tata suara, elemen seperti musik latar bernuansa minor, *ambient sound* yang senyap, serta efek suara subtil digunakan untuk memperkuat nuansa psikologis yang sedang dieksplorasi. Penggunaan suara yang minimalis dan sunyi di beberapa segmen, misalnya, justru menambah kedalaman emosional dan menciptakan ruang reflektif bagi penonton untuk menyelami kondisi batin tokoh utama. Sebagaimana dikemukakan oleh Evrita dan Alibasah (2022), penyuntingan yang terstruktur berdasarkan dinamika cerita berperan penting dalam membangun karakterisasi yang kuat dan hubungan emosional antara penonton

dan karakter. Hal ini sejalan dengan temuan Salsabila (2023) yang menyebut bahwa penyuntingan berbasis ritme emosi berkontribusi dalam membentuk kesan dramatik dan empatik terhadap tokoh. Maka dari itu, dalam kerangka penciptaan “ANGKA” sebagai film yang mengangkat dimensi psikologis, penyuntingan menjadi elemen yang menyatukan visual dan suara sebagai jembatan antara dunia batin Ilham dan pengalaman afektif penonton.

b) *Color Grading*

Dalam proses pascaproduksi film “ANGKA” untuk menyampaikan aspek psikologis tokoh utama, tahapan *color grading* di pascaproduksi digunakan sebagai medium visual yang efektif dalam mengartikulasikan kondisi emosional Ilham. Penggunaan warna dalam film tidak sekadar berfungsi sebagai aspek visual semata, melainkan dimaknai sebagai representasi emosional yang secara implisit membentuk persepsi serta resonansi afektif penonton terhadap kondisi batin tokoh. Dominasi warna-warna dingin seperti biru gelap, abu-abu, dan hijau pucat digunakan secara konsisten untuk menggambarkan suasana keterasingan, kesedihan, dan tekanan mental yang menyelimuti tokoh utama. *Tone* tersebut memberikan impresi suram dan menegaskan isolasi psikologis yang dirasakan Ilham dalam berbagai situasi.

Sebaliknya, pada beberapa titik narasi yang menghadirkan kemungkinan harapan atau penerimaan diri, digunakan palet warna hangat seperti oranye lembut atau cahaya kekuningan untuk menciptakan kontras emosional. Perubahan tone ini tidak hanya menandai transisi dalam kondisi mental tokoh, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional penonton dalam menyusuri perjalanan batin Ilham. Arifianto (2021) menyebutkan bahwa *color grading* dalam film mampu membentuk persepsi emosional penonton melalui simbolisasi warna yang tepat, sementara Rachmawati (2020) menjelaskan bahwa pendekatan visual dalam pascaproduksi dapat memperkaya representasi psikologis karakter. Dengan demikian, dalam film “ANGKA”, *color grading* diintegrasikan sebagai bagian dari strategi penciptaan yang berorientasi pada penyampaian nuansa batin secara subtil namun kuat, sehingga menjadikan pengalaman menonton tidak hanya visual tetapi juga emosional.



Gambar 7.
Potong *Color Grading* Film “ANGKA”

KESIMPULAN

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap proses penciptaan film pendek “ANGKA” sebagai medium untuk mempresentasikan aspek psikologis tokoh utama, Ilham, seorang remaja yang mengalami tekanan mental akibat pengaruh media sosial. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan elemen-elemen sinematik yang dirancang secara strategis untuk merepresentasikan dinamika konflik

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

psikologis tokoh utama secara intens dan mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek psikologis tokoh utama dapat direpresentasikan secara efektif melalui integrasi berbagai elemen produksi dan pascaproduksi. Dalam tahap pra-produksi, pendalaman karakter dan penyusunan naskah difokuskan pada penciptaan narasi emosional yang mampu membangkitkan empati. Pemilihan kru dan pemeran didasarkan pada sensitivitas mereka terhadap nuansa psikologis cerita, sementara pemilihan properti, kostum, dan lokasi diarahkan untuk merefleksikan suasana batin tokoh. Pada tahap produksi, koordinasi teknis dan penyutradaraan diarahkan untuk menangkap ekspresi emosional secara akurat. Sedangkan pada pascaproduksi, penyuntingan gambar dan suara serta color grading berperan penting dalam menajamkan kesan psikologis melalui ritme visual dan atmosfer warna yang mendukung kondisi mental tokoh.

Secara keseluruhan, proses penciptaan film “ANGKA” memberikan kontribusi pada pengembangan praktik sinematik yang berfokus pada eksplorasi psikologi karakter. Film ini tidak hanya menjadi sarana ekspresi artistik, tetapi juga menunjukkan bagaimana medium audio-visual dapat digunakan untuk menyampaikan pergulatan batin secara intim dan menyentuh. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sineas maupun akademisi dalam mengembangkan karya film pendek yang berbasis karakter dan isu-isu psikologis remaja di era digital.

Saran

Berdasarkan temuan dari proses kreatif film “ANGKA” yang merepresentasikan aspek psikologis tokoh utama, pendekatan sinematik berbasis praktik terbukti efektif dalam mengartikulasikan dinamika mental karakter melalui elemen visual dan naratif. Meski demikian, penelitian ini masih membuka ruang pengembangan lebih lanjut. Studi selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dari satu tokoh guna memahami dampak interaksi sosial terhadap pembentukan psikologis individu, khususnya dalam konteks tekanan media digital. Penggunaan genre yang lebih variatif, seperti drama-thriller atau sinema eksperimental, serta pemanfaatan medium interaktif seperti web series dan virtual reality, berpotensi memperluas ekspresi artistik dan keterlibatan emosional penonton. Selain itu, kajian komparatif dengan film lain bertema serupa dapat memperkaya perspektif tematik dan estetika lintas budaya. Penelitian juga perlu mencermati respons audiens terhadap film sebagai indikator efektivitas representasi psikologis. Dengan mengintegrasikan pendekatan interdisipliner dari psikologi, studi media, dan komunikasi, penelitian di masa mendatang diharapkan mampu memperdalam pemahaman tentang hubungan antara estetika sinematik dan pengalaman afektif, serta memperkaya wacana ilmiah terkait representasi psikologis dalam media audio-visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, A. (2021). Pengaruh color grading terhadap suasana visual film pendek *Jaga Rasa*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Universitas Dian Nuswantoro. <http://eprints.dinus.ac.id/24943>
- Arifianto, D., & Listyorini, S. (2021). Dinamika kerjasama sutradara, sinematografer dan penata artistik dalam produksi series *Hubungi Agen Gue!* (2023). Universitas Multimedia Nusantara. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25112/>
- Arman, J., Aunul, S., Gusmanti, R., & Karisma, I. (2022). Gaya komunikasi sutradara dalam mengarahkan pemain dalam film *Turah*. *Jurnal Visi Komunikasi*, 21(2), 123–134. <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/viskom/article/view/20081>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). The creative process: A holistic view. In D. K. Simonton (Ed.), *The Wiley handbook of genius* (pp. 509–524). Wiley-Blackwell.
- Evrita, R. R., & Alibasah, D. (2022). Konstruksi emosi dan narasi melalui teknik editing dalam film *Ada Apa dengan Cinta?: Analisis visual dan naratif dalam konteks sinema modern Indonesia*. *Pro Film Jurnal*. <https://journal.sae.ac.id/index.php/ProFilm/article/view/59>
- Hermawan, A., & Syahputra, A. R. (2021). Analisis penggunaan kostum dan properti dalam film untuk membangun karakterisasi. *Jurnal Ilmu Seni dan Desain*, 3(2), 145–158.

- Izdihar, A. I., Widyasmoro, A., & Rahman, A. L. (2021). Visualisasi sudut pandang tokoh utama dengan penerapan grayscale pada penyutradaraan film fiksi *Danila*. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 1(1), 61–70. <https://journal.isi.ac.id/index.php/sense/article/view/5073>
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Dell.
- Kusaini, U. N., Putri, A. R., Nurleni, N., Aziz, C. A., Tusa'ada, R., Febyya, B. E., & Puryanti, L. (2024). Pengaruh media sosial terhadap kesehatan mental remaja kelas XI di SMAN 5 Kota Jambi. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 37–48. <https://doi.org/10.36841/consilium.v4i2.4473>
- Lacan, J. (1977). *Écrits: A selection*. Norton.
- Maulana, D. (2021). *Psikologi dalam film: Representasi trauma dan emosi tokoh dalam sinema*. Karsa Media. memperkuat dramatik (Skripsi). Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/16593>
- Rachmawati, M. (2020). Pemanfaatan warna dalam color grading untuk menguatkan nuansa psikologis dalam film. *Jurnal DKV Adiwarna*, Universitas Sebelas Maret. <https://jurnal.uns.ac.id/adiwarna/article/view/39498>
- Ramadhan, A., & Putra, D. W. (2022). Manajemen produksi film independen: Strategi koordinasi dan efektivitas komunikasi dalam proses produksi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(1), 45–58. <https://doi.org/10.24002/jik.v20i1.5687>
- Salsabila, T. (2023). Analisis aspek editing ritmik emosional pada film *Joker* (2019) untuk
- Sari, R. A., & Nugraha, A. (2021). Estetika visual dalam representasi kondisi psikologis karakter utama film fiksi. *Sinematika: Jurnal Ilmu Seni dan Desain*, 6(1), 45–58. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/sinematika/article/view/4052>
- Suryabrata, S. (2016). *Psikologi pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Suryani, U., & Yazia, V. (2023). Hubungan tingkat depresi dengan *social media addiction* pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 16(2), 783–790. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v16i2.1831>
- Yulia, L. M. (2018). Strategi penyutradaraan dalam penciptaan film pendek drama psikologis. *Jurnal Seni dan Desain*, 5(1), 22–30. <https://ejournal.upi.edu/index.php/seni/article/view/11284>