

VISUALISASI MYTHOMANIA MELALUI MEDIUM FILM PENDEK DENGAN DENGAN JUDUL LIES

Muhammad Naufal¹, Donny Trihandono², Adrian Permana Zen³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
mnaufall@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id,
adrianzen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pembuatan karya film pendek berjudul Lies ini ditujukan untuk menggambarkan dampak buruk dari *Mythomania* yang dapat merugikan diri sendiri dan lingkungan sekitar. Dimana film pendek ini diawali dengan sebuah cerita tentang seorang gadis penderita *Mythomania* yang sulit untuk mengontrol kebohongannya. *Mythomania* sebagai tema menarik karena memberikan ruang bagi para pembuat film untuk menggali kedalaman psikologis karakter. Kecenderungan untuk berbohong atau menciptakan kisah fiksi dapat menjadi dasar untuk menjelajahi konflik inside, perjalanan emosional, dan pengungkapan diri. film pendek ini diharapkan mudah tersampaikan oleh penonton maksud dan tujuan film ini baik secara visualisasinya maupun alur ceritanya, dengan menggunakan konsep karya dan eksekusi yang matang. Manfaat dalam pengkaryaan ini di harapkan penonton dapat tersadar akan dampak yang sangat merugikan dari *Mythomania* dan dapat terhindar dari semua dampak buruknya.

Kata Kunci : mythomania, film pendek, kebohongan.

Abstract: *The The making of this short film entitled Lies is intended to illustrate the adverse effects of Mytomania which can harm oneself and the surrounding environment. Where this short film begins with a story about a girl with Mythomania who has difficulty controlling her lies. Mythomania as a theme is interesting because it provides space for filmmakers to explore the psychological depth of the character. The tendency to lie or create fictional stories can be the basis for exploring inner conflicts, emotional journeys, and self-disclosure. This short film is expected to be able to easily convey to the audience the intent and purpose of this film both visually and the storyline, using a mature work concept and execution. The benefit in this work is that the audience is expected to know the detrimental effects of Mythomania and can avoid all its bad effects.*

Keyword : mythomania, short film, lies.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan individu yang diberi akal, pikiran dan perasaan yang bisa mempengaruhi dan memotivasi tindakannya. Manusia dapat merasakan berbagai macam perasaan setiap harinya. Perasaan ini bisa muncul dengan sangat cepat dan sering kali muncul dibawah kesadaran manusia. Sebagai manusia wajar jika kita memiliki rasa senang, marah, kecewa, dan takut. Rasa takut yang berlebihan membuat kita merasa tidak nyaman dan bisa saja berkata bohong. Kebiasaan tersebut merupakan sebuah penyakit yang dinamakan Mythomania. Mitomania atau Mythomania merupakan suatu kondisi di mana penderitanya memiliki kebiasaan berbohong yang tidak dapat dikendalikan. Kebohongan ini juga dikenal dengan sebutan pathological lying. Seseorang yang memiliki kondisi ini sering berbohong, bahkan untuk hal yang tidak menuntut mereka untuk terpaksa berdusta. Mereka mungkin lebih nyaman mengatakan hal tersebut daripada kebenaran, meski itu hal yang tidak penting sekalipun.

Penderita Mythomania juga seringkali tidak memiliki motif atau alasan untuk berbohong. Mereka hanya mengucapkan kebohongan itu begitu saja, tanpa alasan atau tujuan tertentu. Parahnya bagi orang yang mengidap mitomania, kebohongan sudah menjadi bagian besar dalam hidupnya. Kondisi tersebut kemudian merusak nama baiknya. Tak jarang orang dengan kondisi ini memercayai dusta yang diucapkannya, sehingga tak bisa membedakan lagi mana yang fiktif dan mana yang nyata. Mythomania syndrome pertama kali ditemukan oleh psikiater asal Jerman bernama Anton Delbrueck. Pada tahun 1891, Delbrueck memberikan nama Pseudologia fantastica untuk menggambarkan sekelompok pasien yang kerap membual disertai unsur khayalan atau fantasi dalam cerita mereka. Status sosial seseorang yang sering berbohong atau mengalami Mythomania Tidak hanya merugikan diri sendiri tetapi juga berdampak buruk bagi

lingkungan sosial, Salah satu dampak buruk terbesar yang akan di dapat penderita Mythomania adalah hilangnya kepercayaan, hilangnya kepercayaan dapat melibatkan perubahan dinamika hubungan, penurunan produktivitas dalam konteks pekerjaan, atau bahkan isolasi sosial. Setelah kehilangan kepercayaan akan terbangun stigma buruk yang membuat status sosial penderita Mythomania ini rusak. Penting untuk dicatat bahwa kebohongan kronis atau Mythomania adalah perilaku dan bukan status sosial secara inheren.

Mythomania sebagai tema menarik karena memberikan ruang bagi para pembuat film untuk menggali kedalaman psikologis karakter. Kecenderungan untuk berbohong atau menciptakan kisah fiksi dapat menjadi dasar untuk menjelajahi konflik inside, perjalanan emosional, dan pengungkapan diri. Dengan tema ini, film pendek dapat menjadi sarana untuk merayakan keunikan manusia dalam segala kompleksitasnya. Dalam pengkaryaan film ini, penggunaan efek visual dan sinematografi yang kreatif dapat memperkuat pemisahan antara realitas dan imajinasi. Pilihan warna, pencahayaan, dan penempatan kamera dapat digunakan untuk memperkuat perasaan tidak pasti dan membingungkan yang dirasakan oleh karakter utama dan penonton.

Pengkaryaan film pendek dengan mengangkat tema mythomania bukan hanya tentang menciptakan cerita menarik tetapi juga tentang mengeksplorasi bagaimana tema mythomania dapat menjadi landasan kreatif dalam pengkaryaan film pendek dengan kompleksitas psikologis manusia. "Lies" sebagai judul dari film pendek ini menjadi medium untuk menggali makna kehidupan, mempertanyakan realitas, dan mengajak penonton untuk merenung tentang mitos yang seringkali kita bawa dalam kehidupan sehari-hari.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang dibuat adalah :

1. Bagaimaimana visualisasi film pendek dengan tema Mythomania ?

PROSES PENGKARYAAN

Kali ini penulis akan membuat Film pendek dengan Tema Mythomania yang berjudul Lies dimana film ini membahas seseorang penderita Mythomania yang bernama Mytha yang seisi hidupnya selalu berkata bohong walaupun ia tidak menyadarinya dan pada akhirnya akan merugikan dirinya sendiri dan juga orang di sekitarnya. Sampai akhirnya dia terjebak pada satu mimpi yang memperlihatkan dosa yang telah Mytha perbuat. Dalam film ini sendiri proses pembuatannya dibagi menjadi 3 tahapan yaitu Pra-Produksi, Produksi, Pasca-Produksi.

Praproduksi

Praproduksi Disini penulis sudah melakukan beberapa pembuatan pada praproduksi film dan persiapan seperti scrip film untuk merangkai dialog percakapan dan aksi yang di lakukan, Story Board untuk acuan visual untuk memudahkan tim departemen kamera di film ini, survey lokasi untuk menentukan lokasi yang tepat dan sesuai dengan cerita yang dibuat, *Moodboard*, Tim yang bertugas dan cast utama.

Produksi

Setelah melakukan pra-produksi film, disini penulis sudah melakukan produksi pada pengkaryaan film penulis sendiri. Disini penulis perlu menjelaskan apa itu produksi pada film, produksi yaitu proses yang paling penting setelah melakukan pasca produksi dikarenakan produksi adalah hal yang menentukan keberhasilan penciptaan sebuah karya film. Produksi ini proses pengambilan gambar yang akan dipimpin oleh sutradara atau saya sendiri orang yang paling bertanggung jawab atas keberlangsungan shooting. Alat yang di gunakan untuk produksi adalah. Mirrorless Camera Sony A7 Mark IV dengan lensa Sigma 14-24mm f/2.8, Sigma 24-70mm f/2.8, Lensa Fix EF 100mm f/2.8, dan alat pendukung

lainnya seperti DJI Ronin RS 2 Gimbal Stabilizer dan Tripod iFootage Komodo T7 Carbo Fiber. Untuk perekam suara di produksi ini menggunakan Saramonic Boom Mic Set. Sedangkan untuk kreatif dalam pencahayaan menggunakan lighting seperti Aputure LS 60x, Godox VL300 LED, Godox TL60 Tube Light RGB Kit dan Godox FL150S Flexible LED Light 60x60.

Pasca Produksi

Pasca produksi film adalah tahap dalam produksi film setelah proses pengambilan gambar, Ini melibatkan serangkaian kegiatan dan proses yang terjadi setelah semua adegan utama telah direkam, agar dapat menghasilkan sebuah karya yang baik dan bagus dalam hal ini pasca produksi bagian yang akan menyempurnakan sebuah karya yang sudah di rancang menjadi sebuah karya yang dapat di akui. Tahap selanjutnya masuk kepada tahap Penyuntingan atau sering disebut *Editing* dan tahap ini pun di bagi menjadi 5 tahap yaitu, *Offline Editing*, *Visual Effect*, *Color Grading*, *Sound Desian* dan Subtitling. Setelah karya selesai karya siap didistribusikan dengan Poster yang sudah di buat.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati proses yang begitu cukup panjang disini penulis akan menjelaskan beberapa makna visual pada karya film pendek yang sudah penulis buat, berikut tabel makna visual pada film Lies :

NO	GAMBAR	MAKNA VISUAL
1		Scene1. Dalam adegan ini Sutradara memberi gambaran tentang latar belakang ekonomi pemeran utama, terlihat dari penggunaan handphone yang berbeda memberikan kesan perbedaan kasta ekonomi yang ditampilkan di sosial media nanti dan kenyataan yang ada dan juga tampilan kamar pemeran utama yang sangat berbanding terbalik dengan kehidupannya di sosial media.

2		Scene 2. Mytha terlihat sangat memaksa untuk dinilai lebih tinggi dengan cara membohongi publik di sosial media, salah satu caranya adalah menggunakan <i>Handphone</i> yang mempunyai kamera yang bagus dan pastinya harganya lebih mahal.
---	---	---

3	  	Scene 3. Di adegan ini Mytha melakukan banyak kebohongan Mytha berkata pada Angel bahwa dia tertidur di mobil padahal dia datang menggunakan ojek dan Scene 4. Mytha juga berbohong pada <i>Client</i> tentang usahanya membentuk akun media sosial milik pribadinya adalah murni sedangkan Mytha membeli jumlah <i>Followers</i> agar dia bisa di pandang dengan drajad yang tinggi.
		Adegan ini menunjukkan bahwa Mytha bukanlah orang yang munafik, sehingga saat ada yang mencurigainya dia pun bisa tersulut emosi.

4	 	Scene 5. Selain suka berbohong Mytha juga orang yang iri atas apa yang orang lain dapat, Mytha selalu memanfaatkan Claudia dengan semua barang yang tidak Claudia pakai dan Mytha mengaku bahwa dia lah pemilik barang barang mewah tersebut. Diadegan ini Claudia mulai mencurigai kelakuan Mytha yang selalu heboh ketika Claudia dikirimkan barang mewah oleh ibunya.
5		Scene 6. Disini Sutradara mempertbal karakter Mytha yang suka berbohong, diadegan ini pula terlihat Mytha yang sedang olahraga sore pun juga kebohongan. Mytha hanya ingin memberi tontonan pada <i>Followersnya</i> bahwa dia seorang yang memiliki kebiasaan sehat seperti berolahraga, padahal kenyataannya itu semua palsu.

6		Scene 7. Ini adalah salah satu adegan terpenting dimana Claudia mengetahui semua perbuatan Mytha di sosial media, Semuai ini unggahan Mytha yang dia unggah di sosial media adalah punya Claudia. Dan mereka pun berdebat keras, Mytha pun ikut marah karena orang dengan kehidupan enak seperti Claudia memperlakukan hal seperti ini,
		dan perdebatan pun berakhir tanpa penyelesaian dari Mytha maupun Claudia.
7		Scene 7. Mytha pun menangis akibat semua perkataan Claudia kepada Mytha dan Mytha juga tau bahwa apa yang di katakan Claudia itu fakta. Mytha menangis hingga lelah dan tak lama dia tertidur.

8	 	Scene 8. Mytha pun masuk ke alam mimpi. Disini Mytha dihantui oleh semua dosa kebohongannya. Di adegan ini Mytha melihat orang-orang yang berada di kantornya melihat ke arah Mytha tetapi mata orang-orang itu ditutup dengan kain penutup mata bertuliskan <i>Liar</i>. Sutradara menggambarkan didalam mimpi setiap orang yang melihat mytha sudah tidak percaya terhadap semua yang dikatakannya. Dan saat Mytha melihat ke arah orang itu pun Mytha tau bahwa semua orang akan menghakimi dia dan memberi stigma bahwa Mytha seorang pembohong. Mytha kembali terbangun Tetapi kini dia sedang menatap kemunafikannya di sosial media.
---	--	---

9		Scene 9. Tali Disini Mytha terbangun tetapi seiskamarnya dienuhi dengan tulisan <i>Liar</i> . Yang menggambarkan dipikiran Mytha saat ini kemana pun dia pergi dia akan mendapat stigma kalau dia adalah seorang pembohong.
10		Scene 10. Adegan ditutup dengan nada dering <i>Handphone</i> Mytha yang berdering, dan notifikasi itu dari Angel yang menanyakan keberadaan Mytha dan kesal terhadap kebiasaan Mytha yang tidak menghargai waktu.

KESIMPULAN

Setelah melakukan proses yang begitu panjang dari segi pembuatan konsep, pembahasan suatu permasalahan hingga sampai dengan proses produksi film. Disini penulis membuat laporan penulisan dengan bertujuan, agar pembaca memahami apasaja langkah-langkah dalam proses sebelum pembuatan film hingga produksinya. Salah satu yang perlu dipersiapkan dalam proses semua ini adalah kesehatan pembaca, karna kesehatan adalah hal yang terpenting dalam proses pembuatan karya tulis dan karya film, dengan kesehatan ini semua proses yang ada akan lancar dengan sendirinya. Dengan kesehatan jasmani dan rohani

penulis dapat menyelesaikan dengan baik pengkaryaan ini. Dalam proses pembuatan karya film yang berjudul "Lies" disini penulis melakukan beberapa tahapan sebelum masuk ke pra-produksinya yaitu menyusun teori umum dan teori seni, kedua teori ini adalah sebagai pendukung dalam pengkaryaan sebelum di eksekusi. Setelah membuat beberapa teori agar tergambar seperti apa keinginan penulis barulah menentukan referensi sinemana sebagai acuan visualisasi film penulis. Film pendek telah menjadi wadah kreativitas yang menarik bagi para sineas muda untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam durasi singkat. Salah satu tema yang menarik untuk diangkat dalam pengkaryaan film pendek adalah mythomania, yaitu kecenderungan seseorang untuk berbohong atau menciptakan cerita palsu sebagai bagian integral dari kehidupan mereka dan film ini akan memberikan pandangan baru tentang keunikan manusia bagi penonton.

Dengan menyusun konsep yang kuat, pemilihan visual dan audio yang tepat, serta eksekusi yang baik dari seluruh tim produksi, film pendek ini dapat menjadi karya yang menginspirasi dan menggugah pemikiran penonton. Setelah itu semua dilakukan barulah penulis membuat dari tiga tahapan dalam pembuatan film yaitu pra-produksi, produksi, pasca produksi. Hal yang perlu di buat dalam pra-produksi antaranya sinopsis, script film, storyboard, mood board, tim yang bertugas dan cast. Setelah melakukan pra-produksi yang siap baru lah penulis melakukan tahapan berikutnya yaitu produksi. Pada produksi ini tentunya hal yang harus di persiapkan yaitu alat atau gear dalam produksi, dengan alat yang memadai dan persiapan yang matang akan menghasilkan karya yang sangat baik. Dalam produksi ini di pimpin oleh sutradara adalah dimana suatu penentu keberhasilan yang sudah di rancang pada sebelum produksi yaitu pra-produksi, oleh karna itu produksi adalah hal yang terpenting dalam proses pembuatan karya. Penting untuk memperhatikan unsur visual dan estetika dalam menciptakan film pendek. Penggunaan sinematografi, pencahayaan dan warna dapat memperkuat nuansa emosional dan psikologis dalam cerita. pengembangan

karakter juga menjadi aspek yang krusial. Penonton perlu merasakan perjuangan karakter utama, melihat alasan di balik kecenderungan berbohong, dan menyelami konflik batin yang dihadapi. Hal ini dapat dicapai melalui dialog mendalam, ekspresi wajah, dan situasi yang memperlihatkan ketegangan emosional. Setelah melakukan produksi dalam pengambilan gambar barulah masuk ke pasca produksi, dimana proses terakhir ini adalah pengolahan atau penyempurnaan dalam suatu keinginan sutradara dalam hasil karya film. Pada pasca produksi ini yang perlu dilakukan yaitu editing, sound design, visual efek, color grading, subtitling, distribusi karya. Setelah melakukan proses pasca produksi, karya yang akan dihasilkan tentunya akan menjadi sempurna hasil. Dengan teori dan konsep karya yang sangat matang, film pendek ini dapat memberikan penonton gambaran akan pentingnya berkata jujur dan dampak dari berkata bohong yang akan merugikan kita. Yang berawal dari kebohongan kecil hingga kebohongan besar yang membuat kepercayaan orang terdekat hancur. Harapan dengan adanya karya ini penonton dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Jurnal

- Cikita, A., & Murwonugroho, W. (2018). Analisis Kebaruan Komposisi Simetrik Pada Kedinamisan Visual Film "Fantastic Mr. Fox." Seminar Nasional Cendekiawan Ke 4, 2, 873–878.
<https://ejournal.trisakti.ac.id/index.php/semnas/article/view/3354>
- Dedih Nur Fajar Paksi. (2021). Panorama Mengamplifikasi Gagasan Melalui Media audio-Visual. 12(2), 62.

Firdaus, M. (2018). Eksplorasi Visual Pasar Tradisional sebagai Pendukung dalam Perancangan Film Animasi Pendek “Potret.” Jurnal Desain, 5(03), 235.

<https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v5i03.2160>

Nugroho, C., Telkom, U., Mepasah, T., Trunyan, D., & Wayah, S. (2019). PRODUKSI Film Dokumenter Tentang Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli , Bali) A DOCUMENTARY FILM “ TRUNYAN : ILM DOKUMENTER ‘ TRUNYAN : THE SACRED TREE OF LIFE ’ (FTHE SACRED TREE OF LIFE ” (A Documentary Film Regarding . 6(1), 1766–1774.

Quratuain, N. N., Trihanondo, D., & Zen, A. P. (2023). Analisis Penerapan Teknik Sinematografi (Mise-En Scene) Dalam Penokohan Pada Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini. E-Proceeding of Art and Design, 10(5), 7484–7499.

Rifa, A., & Wardana, E. (2023). Analisis Psikologis Mythomania dengan Isu Penyebaran Hoaks Di Era Post-Truth : Perspektif Alqur’ an. 01(02), 124–134.

Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman.” Multinetics, 2(2), 42.

<https://doi.org/10.32722/vol2.no2.2016.pp42-53>

Salsabila, S. S., Sintowoko, D. A. W., & Wiguna, I. P. (2023). Konstruksi Women Empowerment pada Film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak. Rekam, 19(2), 105–119. <https://doi.org/10.24821/rekam.v19i2.9329>

Sari, S. A., Sadono, S., & Wiwid, A. (2022). Analisis Sinematografi Pada Liputan Update Gunung Merapi Di Media Massa Tribun Jogja Tahun 2010 – 2021. 9(2), 1264–1289.

Setiono, M. A., & Riwinoto. (2015). Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) dengan Metode Skala Likert. Jurnal Komputer Terapan, 1(2), 29–36.

jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/55

Sintowoko, D. A. W. (2021). Hibridisasi budaya: studi kasus dua drama korea

tahun

58

2018-2020. ProTVF, 5(2), 270. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v5i2.31687>

Sintowoko, D. A. W. (2022). Mood Cues Dalam Film Kartini: Hubungan Antara Pergerakan Kamera Dan Emosi. Rekam, 18(1), 1–16.

<https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.5898>

SURASA, S., SUDARMAN, S., SUPARNA, S., & HAJ, M. I. F. (2022). Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan, 2(3), 261–269.

<https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>

Syasali, S., Trihanondo, D., Zen, A. P., & Rupa, S. (2023). Penyutradaraan Film Pendek Kayuah the Film Directing of Short Movie Kayuah. Agustus, 10(4), 6084–6098.

Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. Jurnal Adiwarna, Vol 1, Hal 1-9.

Widyawati, M., & Saraswati, E. (2022). Kepribadian Mythomania Tokoh Atha Dalam Novel. 4(1), 64–75.