

PERANCANGAN FILM PENDEK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MASYARAKAT TENTANG KLEPTOMANIA

Leonardus Dewabrata¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: Leon39d@gmail.com

Abstrak

Kleptomania merupakan salah satu gangguan kepribadian dalam diri seseorang yang membuat penderita ingin mengambil sebuah barang bukan karena butuh, tapi demi menenangkan diri mereka sendiri. Yang menjadi permasalahan adalah masyarakat menganggap penderita Kleptomania sebagai pencuri, sehingga penderita Kleptomania seringkali dijauhi oleh teman-temannya padahal satu-satunya cara menolong penderita adalah dengan bantuan teman yang mau memahaminya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif dengan mengumpulkan data melalui narasumber dan masyarakat umum. Penelitian akan dilakukan guna mengetahui seberapa besar pemahaman masyarakat tentang Kleptomania juga mengetahui bagaimana tanggapan masyarakat tentang perilaku Kleptomania.

Kata Kunci: Film Pendek, Kleptomania, Gangguan Mental

Abstract

Short Movie Design to Increase Society's Awareness About Kleptomania

Kleptomania is one of the personality disorders in a person that makes the patient has a tendency to steal an item not because they need it, but for the sake of calming themselves. The problem is that society consider Kleptomaniac as a thieves, so Kleptomaniac are often shunned by their friends while the only way to help the patient is with the help of friends who want to understand their situation. The research method use descriptive analysis method by collecting data through resource and public society. The research will be conducted to find out how much community understand about Kleptomania and also know how the community's response towards Kleptomaniac behavior.

Keyword: Short Film, Kleptomania, Mental Disorder

Pendahuluan

Kleptomania adalah sebuah kondisi dimana seseorang memiliki gangguan kontrol impuls yang mengontrol dirinya untuk mencuri, meskipun pencurian yang mereka lakukan tidak dimotivasi oleh keinginan untuk memiliki objek atau karena nilai dari objek yang mereka curi. Bukan karena penderita tidak mampu secara ekonomi, namun kesenangan yang diperoleh saat melakukan pencurian objek itulah yang mereka cari. Pada saat mencuri mereka juga merasakan pelepasan

ketegangan yang memberikan kesenangan sementara, dorongan untuk mencuri terasa tidak menyenangkan, tidak diinginkan, mengganggu, dan tidak berguna. Penderita Kleptomania akan mengambil apa saja, seperti mainan, pensil, pena, kertas, kosmetik dan lain-lain. Penderita Kleptomania juga sebenarnya bingung tentang apa yang harus mereka lakukan dengan benda-benda yang mereka peroleh tersebut. Terkadang mereka menyimpannya sampai beberapa tahun, memberikannya pada orang lain, atau pada akhirnya membuangnya ke tempat sampah. Ketidak tertarikan

atau tidak membutuhkan benda-benda yang dicuri, hal inilah yang membedakan Kleptomania dari pencuri yang bertujuan untuk menguntungkan diri sendiri. Secara ilmiah belum diketahui penyebab khusus Kleptomania ini muncul pada seseorang. Penyakit ini umumnya muncul pada masa puber dan ada sampai dewasa. Para ahli mengatakan bahwa mayoritas penderita Kleptomania adalah remaja putri, Si pelaku tahu tindakannya salah namun dia tidak bisa menahan perasaan dirinya. Hal ini dapat dianggap sebagai salah satu dari gangguan jiwa, namun bukan gangguan yang serius. (Richard,2009)

Kleptomania ini belum memiliki obat yang bisa dipastikan dapat mengobati gangguan ini. Yang bisa menolong adalah terapi dari psikiater dan perhatian dari orang-orang di sekitarnya yang juga mengerti bahwa penderita memiliki Kleptomania ini dan berusaha menolongnya.

Tidak semua masyarakat mengerti akan keberadaan gangguan Kleptomania. Mungkin ada beberapa teman kita yang memiliki gangguan ini, namun kita belum menyadarinya. Penderita Kleptomania hanya 0,6% dari populasi masyarakat yang ada di dunia (Paul,2009). Berita akan terus menyebar semakin menyudutkan penderita Kleptomania ini dan akhirnya penderita memilih untuk menyendiri dan menjadi anti sosial. Dengan menjadi anti sosial, penderita tidak akan mampu memulihkan Kleptomania ini, karena saat ini satu-satunya cara untuk menyembuhkan adalah melalui perhatian dari keluarga atau teman dekatnya yang mengerti keadaan penderita.

Informasi tentang Kleptomania ini diharapkan mampu membuat masyarakat mengerti bagaimana cara membantu teman, atau kenalan yang menderita Kleptomania ini dengan memberi perhatian lebih untuk membantunya. Bukan bermaksud untuk mengatakan bahwa kita harus membela pencuri. Kenyataannya, penderita Kleptomania adalah orang-orang yang memiliki sifat pada umumnya. Dia adalah orang biasa yang tersiksa oleh kelainan ini, dan kita harus membantunya agar tidak berlanjut. Selain itu, kita juga tidak bisa menilai keseluruhan sifat seseorang hanya dari satu perilaku buruk yang dia lakukan.

Yang biasa menderita Kleptomania ini adalah anak muda dengan rentang usia mulai dari masa puber hingga remaja akhir. Pendekatan yang digunakan untuk memberikan informasi seputar Kleptomania akan lebih baik jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan media sebuah film pendek. Film pendek dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang Kleptomania dengan lebih utuh. Film pendek agar masyarakat mampu merasakan dan mengetahui dengan jelas karakter dari seseorang yang menderita Kleptomania yang diperlihatkan dalam film pendek ini. Film

pendek juga mampu membuat penonton merasa lebih dekat dengan karakter film dalam hal ini penderita Kleptomania itu sendiri.

Dengan adanya perancangan film pendek tentang Kleptomania dan cara menanganinya ini, diharapkan masyarakat dapat lebih membuka diri dan mau menolong sesama atau orang disekitarnya yang menderita penyakit ini.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diuraikan perumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang film pendek dan media-media pendukung untuk bisa meningkatkan *awareness* masyarakat mengenai Kleptomania?

Tujuan Perancangan

- Membuat sebuah film pendek sebagai sarana untuk membangun *awareness* kepada masyarakat mengenai adanya Kleptomania.

Struktur Perancangan

- Latar belakang masalah
- Pengumpulan data
- Analisa data
- Konsep
- Desain Proposal
- *Pre production*
- *Production*
- *Post production*
- *Final project*

Metode Perancangan

Data Primer

Pengumpulan data secara mendalam dari narasumber dan masyarakat secara umum tentang apa yang mereka ketahui dari Kleptomania.

Mengamati berbagai *packaging* kompetitor

Data Sekunder

Mencari dan mempelajari psikologi manusia secara umum guna lebih memahami karakter penderita Kleptomania

Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data dengan wawancara mendalam terhadap narasumber mengenai perilaku dan pola pikir penderita Kleptomania, juga mengumpulkan angket dari masyarakat tentang seberapa paham masyarakat tentang penyakit Kleptomania. Untuk mencari konsep cerita, bisa dengan mencari selera hiburan masyarakat dan

menonton film pendek lain guna meningkatkan referensi sinematografi.

Metode Analisis Data

Metode analisis deskriptif

Pembahasan

Kleptomania

Kleptomania adalah sebuah kondisi dimana seseorang memiliki gangguan kontrol impuls yang mengontrol dirinya untuk mencuri, meskipun pencurian yang mereka lakukan tidak dimotivasi oleh keinginan untuk memiliki objek atau karena nilai dari objek yang mereka curi. Bukan karena penderita tidak mampu secara ekonomi, namun kesenangan yang diperoleh saat melakukan pencurian objek itulah yang mereka cari. Pada saat mencuri mereka juga merasakan pelepasan ketegangan yang memberikan kesenangan sementara, dorongan untuk mencuri terasa tidak menyenangkan, tidak diinginkan, mengganggu, dan tidak berguna. Penderita Kleptomania akan mengambil apa saja, seperti mainan, pensil, pena, kertas, kosmetik dan lain-lain. Penderita Kleptomania juga sebenarnya bingung tentang apa yang harus mereka lakukan dengan benda-benda yang mereka peroleh tersebut. Terkadang mereka menyimpannya sampai beberapa tahun, memberikannya pada orang lain, atau pada akhirnya membuangnya ke tempat sampah. Ketidak tertarikan atau tidak membutuhkan benda-benda yang dicuri, hal inilah yang membedakan Kleptomania dari pencuri yang bertujuan untuk menguntungkan diri sendiri.

Yang menjadi penyebab dari Kleptomania ini belum diketahui dengan jelas. Berdasarkan penelitian ada beberapa faktor yang mungkin dapat mempengaruhi munculnya gangguan ini. Beberapa faktor tersebut antara lain sebagai berikut:

- Muncul setelah terjadi cedera otak traumatik dan keracunan karbon monoksida.
- Penderita mungkin memiliki kelainan jiwa lainnya seperti personality disorder.
- Gangguan obsesif kompulsif, gangguan *mood*, dan ketergantungan lainnya.
- Kurang harmonisnya hubungan sosial dengan teman atau dalam keluarga.

Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders- DSM IV-TR (text revision)* terbitan *American Psychiatric Association* (Edisi ke IV, 2000) menyebutkan ada 5 gejala utama dari Kleptomania, antara lain:

- Pengulangan mencuri benda-benda yang sebenarnya tidak dibutuhkan oleh individu seseorang, dan kadang benda itu diberikan

untuk orang lain. Barang yang diambil adalah benda-benda yang tidak mempunyai nilai, atau tidak berharga.

- Peningkatan dorongan secara terus-menerus sebelum melakukan pencurian.
- Timbul rasa senang ketika mencuri barang tersebut berhasil dilakukan.
- Proses mencuri tidak dimotivasi oleh emosi negatif seperti marah atau balas dendam, juga tidak disebabkan oleh delusi dan halusinasi penderita.
- Perilaku tersebut tidak disebabkan oleh *conduct disorder* dan *manic episode* pada gangguan bipolar.

Film

Menurut seorang pengkritik film Andre Bazin, film dapat menyatukan berbagai bagian yang berbeda, ekspresi, teknologi, kejadian dan memproduksi sebuah hal yang baru, yaitu film. Film juga dapat dianggap sebagai media kreatif, produser hal yang baru dan berbeda. Film terus berubah dan berkembang seiring tujuan yang semakin bervariasi dan merupakan representasi dan pertanyaan yang kita peroleh dari dunia. (*Film, Theory, and Philosophy*, 2010, 17).

Konsep Perancangan

Perancangan ingin menginformasikan mengenai adanya keberadaan gangguan Kleptomania, dimana informasi ini masih jarang diketahui oleh masyarakat. Informasi antara lain berupa:

- Kleptomania berbeda dengan pencuri. Penderita mungkin memiliki kelainan jiwa lainnya seperti personality disorder.
- Kleptomania hanya dapat disembuhkan dengan bantuan dari orang terdekat.
- Hal-hal yang dapat dilakukan untuk membantu penderita Kleptomania.

Secara keseluruhan, pesan yang ingin disampaikan adalah agar masyarakat mengetahui dan bisa membantu penderita Kleptomania agar bisa sembuh.

Target audiencenya adalah pria dan wanita usia 12-24 tahun untuk semua golongan masyarakat.

Format penyajian berupa file video .mp4 Full HD 1920x1080, codec H264. Film yang dibuat berjudul 'The Collector'.

Sinopsis

Cerita tentang seorang pemuda bernama Aryo yang sedang memperjuangkan lamaran kerjanya di perusahaan Stanelly, perusahaan penerbit ternama. Dalam perjuangannya ia bertemu dengan seorang wanita bernama Eva yang merupakan penderita Kleptomania. Permasalahan muncul ketika

Flashdisk yang berisi data lamaran kerja Aryo diambil oleh Eva. Konflik pun muncul, dimulai dari bagaimana Aryo bertemu dengan Bu Mira yang menjelaskan kepadanya tentang Kleptomania yang diderita oleh Eva. Aryo pun akhirnya memutuskan untuk menolong Eva lepas dari Kleptomania.

Treatment



Gambar 1. Treatment

- Scene 1 : Opening perkenalan Aryo
- Scene 2 : Problem dari Aryo
- Scene 3 : Perkenalan Eva
- Scene 4 : Pendalaman Masalah Aryo
- Scene 5 : Pelatihan Aryo dan memperlihatkan bahwa Eva Kleptomania
- Scene 6 : Perubahan dan kesiapan dalam diri Aryo
- Scene 7 : Masalah baru, Flashdisk di bawa Eva
- Scene 8 : Konflik dengan Eva Penjelasan tentang Kleptomania
- Scene 9 : Aryo ditolak dari lamaran kerja
- Scene 10 : Pergi ke rumah Eva
- Scene 11 : Perbincangan akhir Aryo dengan Eva, adegan kompilasi
- Scene 12 : Surat penerimaan kerja Aryo
- Scene Ending : Memperlihatkan Eva yang sudah mulai berubah

Final Desain

Yang diharapkan dari film 'The Collector' adalah bagaimana film dapat memperlihatkan sosok seseorang yang memiliki gangguan mental dengan maksud mengajak penonton untuk menolong penderita. Melihat hal ini, pemakaian warna dalam film memperlihatkan perpaduan warna yang gelap (biru) dan terang (kuning dan putih).



Gambar 2. Preview final 1



Gambar 3. Preview final 2



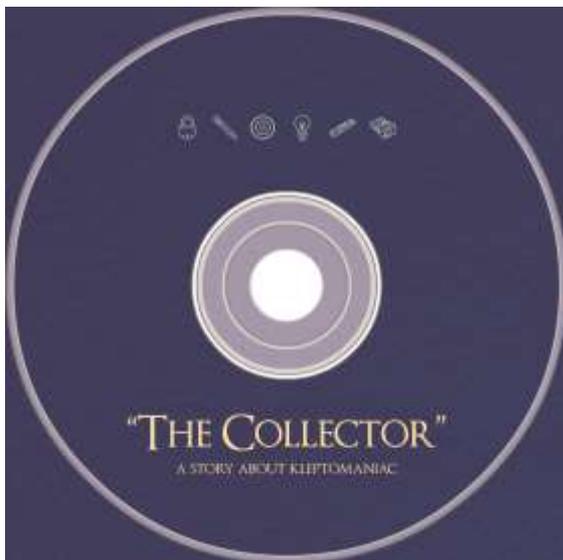
Gambar 4. Preview final 3



Gambar 5. Cover buku konsep



Gambar 6. Cover DVD



Gambar 7. DVD



Gambar 8. Katalog A3



Gambar 9. Poster film



Gambar 10. Poster konsep

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan ‘Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Kleptomania’, penulis menyimpulkan beberapa hal berikut:

- a. Pembuatan Film pendek tentang Kleptomania ini dilakukan karena masyarakat masih banyak yang belum mengetahui apa itu Kleptomania, dan bertujuan agar masyarakat juga bisa ikut serta dalam menolong penderita Kleptomania.
- b. Berdasarkan hasil *screening* pada sejumlah orang, dapat diketahui bahwa film yang dibuat sudah cukup memberikan informasi seputar Kleptomania, namun belum secara maksimal, karena banyak rangkaian adegan yang sekiranya tidak diperlukan dalam menyampaikan pesan tentang Kleptomania.
- c. Menurut penulis, film yang dibuat sudah dapat diterima baik dari segi estetis. Dari segi penyampaian pesan perlu lebih perhatikan lagi dan lebih berani membuang adegan yang kiranya tidak diperlukan dalam penyampaian pesan utama, yaitu tentang Kleptomania.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas akhir ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu mewujudkan laporan Tugas Akhir ini. Pihak-pihak tersebut adalah:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas penuntunan serta perlindungan selama pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.
2. Papa, Mama, Kakak, Adik serta segenap keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan berupa doa dan dukungan material selama proses Tugas Akhir berlangsung.
3. Teman-teman penulis yang telah mendukung dan membantu penyusunan laporan Tugas Akhir.
4. Pak Erandaru dan Pak Deny selaku pembimbing saya selama proses Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu disini.

Daftar Pustaka

- Gunadi, Paul. (2009). *Memahami Kleptomania*. Malang: Literatur SAAT.
- Halgin, R dan Whitbourne, S. (2009). *Abnormal Psychology: Clinical Perspectives on Psychological Disorders, 6th ed*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Colman, F. (2009). *Film, Theory, and Philosophy – The Key Thinkers*. North America, Berne Convention
- Cahyano,E. (n.d.). Sekilas Tentang Film Pendek. Retrieved March 13 2017, from <http://www.filmpelajar.com/tutorial/sekilas-tentang-film-pendek>