

1. LATAR BELAKANG

Menurut Bordwell, Thompson, & Smith (2017), film merupakan sebuah karya audio visual yang digunakan untuk suatu media komunikasi. Hal ini membuat media film dapat menyalurkan sebuah pesan dan kesan kepada siapapun yang menikmati karya film tersebut (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017). Film pendek diartikan sebagai karya seni berupa gambar bergerak yang memiliki cerita fiksi, dan memiliki durasi yang pendek yaitu kurang dari 60 menit, hal ini dikutip oleh Panca Javandalasta (2011). Film pendek berjudul “Di Sini Jual Makanan Kucing” merupakan film yang di produksi oleh Acierto Visual dalam memenuhi Tugas *Project Independent*. Film pendek berjudul “Di Sini Jual Makanan Kucing” menceritakan tentang Mahasiswa film yang mendokumentasikan tempat kultus pemuja kucing, untuk mengejar nilai yang bagus dari dosen, mereka membuat kultus tersebut menjadi kejahatan yang melakukan pembunuhan kucing-kucing untuk persembahan, hal tersebut yang membuat konflik antara kru dokumenter dengan perkumpulan anggota kultus pemuja kucing.

Pada film pendek ini penulis berperan sebagai *production designer, production designer* menurut Barnwell (2004) merupakan Seorang yang bertanggung jawab merancang *setting*, mengelola anggaran, melakukan penelitian, dan mengawasi implementasi desain produksi untuk menciptakan atmosfer yang mendukung visi kreatif sutradara dan konsistensi visual dalam film. *Setting design* dalam film sangat penting untuk menciptakan atmosfer, menetapkan *settingting*, dan mengkomunikasikan karakter dan tema. Dengan memilih elemen-elemen seperti warna, pencahayaan, dan dekorasi, *setting design* mengatur *mood* film dan memberikan wawasan tentang cerita dan karakter. Selain itu, desain *setting* juga membantu menggerakkan alur cerita dengan memberikan lingkungan bagi karakter untuk berinteraksi. Keseluruhan, *setting design* merupakan elemen kunci dalam menciptakan pengalaman visual yang memikat dan memperkuat pesan film kepada penonton.

Pada penelitian ini penulis akan fokus membahas *settingting* tempat yang mendukung bagian dari ritual pada kultus pemuja kucing. Ruang ritual adalah

tempat yang digunakan untuk melaksanakan serangkaian ritual atau upacara keagamaan, budaya, atau spiritual, seringkali memiliki makna dan simbolisme penting bagi individu atau komunitas yang menggunakannya. Ruang ini dapat berupa bangunan khusus seperti tempat ibadah atau bahkan tempat terbuka seperti altar di alam, yang bertujuan menciptakan lingkungan yang mendukung upacara dan memfasilitasi pengalaman spiritual atau keagamaan yang mendalam bagi para peserta, sering kali dianggap suci dan diperlakukan dengan penghormatan yang tinggi dalam berbagai tradisi keagamaan dan budaya.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diterapkan dari latar belakang yaitu, Bagaimana perancangan dan penerapan ruang ritual setting dan properti dalam film “Di Sini Jual Makanan Kucing”?

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan ini akan fokus dengan perancangan dan penerapan ruang ritual yang digunakan pada setting ruang makan dan ruang persembahan film “Di Sini Jual Makanan Kucing”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami konsep ruang ritual, menganalisis bagaimana ruang ritual dapat digunakan sebagai alat naratif dalam film, dan mengeksplorasi terhadap desain ruang ritual dapat mendukung aspek visual dalam setting ruang makan dan ruang pemujaan pada film tersebut. Melalui penelitian ini menggunakan sebagai contoh dari film “Di Sini Jual Makanan Kucing”.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Landasan Teori Penciptaan

1. Teori utama adalah *production designer*, *setting*, dan *properti*.