

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*.

2. Teori Pendukung adalah ruang ritual. Ruang ritual digunakan sebagai landasan teori untuk merancang *setting* ruang makan dan ruang pemujaan.

2.2 Mise-en Scene

Mise en scene merupakan suatu kata istilah yang berawal dari Bahasa Prancis, hal ini mengartikan bahwa *Mise en scene* yaitu meletakkan suatu hal kedalam pengadeganan. *Mise en scene* di salurkan pertama kali untuk keperluan dalam pertunjukan pada teater. Pengertian lain dari *Mise en scene* yaitu unsur-unsur yang menyertai adegan dan dikatakan sebagai tata artistik, yang biasanya di terapkan pada teater, dan juga film (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017).

Bordwell dan Thompson (2017), proses penyusunan *mise-en-scene* biasanya melibatkan perencanaan yang cermat dalam proses perancangan, namun terkadang dapat juga dilakukan secara langsung. Pada masa sejarah perfilman, *mise-en-scene* digunakan untuk menarik perhatian penonton serta merangsang fantasi dan imajinasi mereka, sambil tetap memberikan kesan yang alami dan nyata, meskipun hal tersebut berdasarkan pada unsur imajinatif atau fantasi (hlm. 113). Sikov (2010) mengungkapkan bahwa semua film berkaitan dengan masalah realitas dan representasi, dengan *mise-en-scene* berperan sebagai gambaran representasi sinematik yang membawa makna tertentu, serta menggambarkan bagaimana film menghasilkan dan merefleksikan makna tersebut. Pendekatan *mise-en-scène* tidaklah didasarkan pada sejauh mana film meniru dunia nyata, hal ini di sebabkan oleh tampilan yang realistik dan tidak realistik, tergantung pada penyutradara. Barsam dan Monahan (2015) menambahkan bahwa *mise-en-scène* memiliki kemampuan untuk memengaruhi perasaan emosional penonton saat menonton sebuah film (hlm. 165).

2.3 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.

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 merupakan progres yang dilakukan oleh para pembuat film untuk mengawali karirnya sebagai *film maker*. Hal ini terjadi karena untuk membuat film Panjang, para pembuat film akan melewati terlebih dahulu untuk membuat film pendek, agar mengerti Sebagian besar jalannya produksi sebuah film. Saat membuat sebuah film maka para pembuat film akan melalui beberapa tahap yaitu *development*, lalu Pra-produksi, tahap eksekusi yaitu produksi, dan tahap terakhir adalah pasca-produksi. Settingelah melakukan tahapan berikut barulah sebuah film akan dipasarkan atau dapan dipertontokan.

2.4 Setting dan Properti

Setting mencakup berbagai aspek seperti lokasi fisik, periode waktu, dan kondisi di mana sebuah aksi dalam film terjadi. Peran settingting sangat penting dalam menunjukkan waktu dan tempat, memperkenalkan ide dan tema film, serta menciptakan mood yang sesuai (Pramaggiore & Wallis, 2020). Pickering dan Hoepel (Rada, 2017) menjelaskan bahwa secara fungsional, settingting dapat dibagi menjadi lima fungsi, termasuk sebagai latar belakang aksi, antagonis, sarana menciptakan suasana yang tepat, alat untuk mengungkap karakter, dan bentuk

penguatan tema. Dalam konteks ruang, setting sebagai bagian dari settingting dapat diklasifikasikan menjadi interior dan eksterior. Penggunaan setting interior cenderung menciptakan makna emosional yang lebih tertutup, terkurung, dan intim, sering kali menghadirkan konflik internal. Di sisi lain, setting eksterior tidak terbatas secara fisik, sehingga menciptakan suasana yang lebih bebas, terbuka, dan luas (Rizzo, 2005).

Setting yang dirancang oleh seorang *production designer* adalah lingkungan atau lokasi yang dibuat secara sengaja untuk keperluan produksi film, televisi, atau teater. *Production designer* bertanggung jawab untuk menciptakan visual dari setting sesuai dengan visi sutradara dan kebutuhan naratif dari karya tersebut. Mereka menggabungkan elemen-elemen seperti dekorasi, properti, pencahayaan, tekstur, warna, dan struktur untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Setting yang dirancang oleh *production designer* dapat mencakup berbagai jenis lingkungan, mulai dari interior ruangan hingga lanskap eksterior, serta settingting-settingting yang fantasi atau fiksi. Proses desain setting melibatkan penelitian yang mendalam, konsep artistik, dan kolaborasi dengan sutradara dan anggota tim produksi lainnya. Hasil akhir dari setting yang dirancang oleh *production designer* harus memenuhi kebutuhan visual dan naratif produksi, menciptakan dunia yang kohesif dan imersif bagi penonton, serta mendukung pengembangan karakter dan cerita yang dibawakan oleh para pemeran.

Properti merupakan seluruh benda yang masuk kedalam penataan artistik pada produksi sebuah film. Properti dapat berinteraksi langsung dengan para pemain adegan, ataupun sebagai dekorasi yang. Hal ini menjadikan properti dalam film sangat penting untuk menunjukkan pesan dari *filmmaker* (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017). *Key props* merupakan properti yang berinteraksi langsung dengan adegan, menjadikan properti tersebut menjadi benang merah yang akan berkesinambungan antar cerita maupun pesan yang akan disampaikan. Perihal tentang teknis dalam menyediakan sebuah *key props* harus menyediakan lebih dari satu untuk sebuah cadangan untuk risetting adegan sehingga bila ada kerusakan ada opsi atau pengganti yang sama looksnya dengan properti sebelumnya yang sudah

hancur. Hal tersebut agar kontinuitas akan tetap terjaga dengan baik (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017).

2.5 Warna

Swasty (2017) Penerapan warna dalam mencerminkan kebahagiaan cenderung memiliki kecerahan dan saturasi yang tinggi, sementara warna-warna yang dikaitkan dengan kesedihan cenderung memiliki kegelapan dan desaturasi yang lebih dominan (hlm. 37) Warna adalah salah satu kekuatan untuk mempengaruhi suasana dan emosi karena terdapat hubungan emosional yang kuat antara warna dan pengalaman manusia

Terdapat beberapa makna dalam warna-warna menurut Sasongko, Suyanto, dan Kurniawan (2020). Warna dapat menjadi cara manusia menanggapi dan menafsirkan berbagai warna, serta bagaimana penggunaannya dalam konteks suasana ruang dan waktu dalam film dapat mempengaruhi suasana hati, perasaan, dan respon psikologis lainnya. Warna-warna yang dapat menentukan psikologis dari suasana yang bersifat baik dan memiliki aura yang positif yaitu warna warna cerah, seperti putih. Warna putih, dimaknai dengan tampilan dari kesucian, kedamaian, dan kemurnian. Warna yang menunjukkan kepercayaan tertentu yang dianggap memiliki *power full* seperti warna merah yang *energetic* atau dimaknai sebagai emosi dan kekuatan, sebagai pendukung terdapat warna hitam dan coklat yang memiliki warna yang tegas, kaku dan kuno. Hal tersebut menjadikan warna memiliki tafsiran tertentu dalam suasana dan perasaan, kepada tempat maupun benda, (hlm. 128).

2.6 Ritual

Menurut Saraswati (2010) ruang ritual menciptakan fungsi serta pengalaman ruang yang memiliki makna yang dalam. Pelaksanaan ritual dipengaruhi oleh berbagai tujuan yang mendasarinya. Ruang ritual adalah lokasi yang secara spesifik diperuntukkan untuk pelaksanaan serangkaian kegiatan keagamaan atau upacara yang memiliki makna dan simbolisme dalam suatu keyakinan atau agama, dirancang untuk menciptakan atmosfer yang mendukung dan memfasilitasi

interaksi antara peserta dengan elemen spiritual dan menggambarkan keagamaan atau kepercayaan yang terlibat. Menurut Ayu, Antariksa, Ridjal (2014), beberapa elemen ruang di dalam ruang ritual, seperti meja, altar, pintu, kelambu, mempengaruhi dan didesain untuk mendukung pelaksanaan aktivitas ritual. Namun, ada juga elemen ruang yang secara khusus membentuk ruang ritual itu sendiri. Aktivitas ritual terjadi karena adanya elemen-elemen ruang tersebut, seperti air suci dari sumber magis, dan keris peninggalan Eyang Djoego dan R.M. Iman Soedjono. Selain berperan sebagai pembentuk ruang ritual, elemen-elemen ruang juga membantu dalam memperjelas hierarki ruang, seperti contohnya di Pendopo Agung, di mana hierarki kesakralan ruang tercermin melalui perbedaan tingkat lantai.

Menurut Angelina dan Wardani (2014), kegiatan budaya melibatkan penggunaan simbolisme untuk membentuk pesan positif. Kegiatan dalam suatu budaya memerlukan analisis sosial yang bisa meliputi psikologi introspektif atau, yang lebih kompleks, filosofi spekulatif yang terfokus pada pemahaman, perhatian, dan pengetahuan, serta aspek lain yang kompleks. Sejarah menunjukkan bahwa mitos memainkan peran penting dalam pembentukan tradisi ruang. Ruang yang terbentuk dalam konteks mitos menciptakan kekuatan tertentu yang terkait dengan waktu, dan kekuatan tersebut kemudian menarik elemen-elemen ruang untuk disatukan dalam bentuk ruang ritual. Menurut Angelina dan Wardani (2014) Ritual adalah tindakan yang dilakukan dalam rangka upacara, yang umumnya dilakukan berulang kali sebagai kebiasaan. Dalam konteks upacara keagamaan, ritual dilakukan untuk mempersiapkan jalannya acara, memohon izin pada kekuatan yang lebih besar, dan mengamankan kelancaran upacara itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa ritual memberikan makna yang mendalam pada setiap tindakan manusia dan memperkuat hubungan mereka dengan kekuatan spiritual yang lebih besar.

Kegiatan kebudayaan adalah kegiatan di mana simbolisme membentuk konten positif. Kegiatan dalam suatu kebudayaan membutuhkan analisis secara sosial yang dapat berupa psikologi yang terpusat atau lebih buruk, filosofi spekulatif yang berputar-putar pada pengertian, perhatian, dan kognisi, dan hal-hal lainnya yang

sulit dipahami (hlm. 296). Menurut Angelina dan Wardani (2014) Salah satu contoh ritual yaitu Garebeg Maulud yang diselenggarakan di daerah Jawa pada acara sekaten untuk merayakan kelahiran Nabi Muhammad. Pada ritual Garebeg Maulud menggunakan sasajian yang disiapkan oleh abdi dalem wanita, yang di letakan di area altar pemujaan bernama bangsak Manguneng.

Contoh lainnya yaitu *Kori Agung*. Menurut Hardy dan Jerobisonif (2020) sebagai salah satu bentuk dari arsitektur tradisional Bali yang disucikan, memiliki beberapa simbol yang memiliki makna tertentu sesuai dengan wujud dan tata letaknya dalam Kori Agung. Simbol utama dan paling menonjol yang terdapat dalam Kori Agung yaitu karang Bhoma (ukiran kepala Bhoma), patung sepasang Dwarapala, dan patung sepasang naga. Hal ini bertujuan agar orang yang masuk ke jeroan (dalam) pura agar telah menyatukan perbuatan, perkataan, dan pikiran hanya tertuju untuk memuja Ida Sang Hyang Widi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa (hlm. 18).

Selain itu, hal ini bertujuan pula untuk melatih kesabaran dan kemandirian seseorang sebelum memasuki areal jeroan pura dengan memasuki pintu secara satu persatu. Dengan demikian, akan mewujudkan ketertiban dan ketenangan saat memasuki areal jeroan pura dan Umat Hindu dapat melangsungkan pemujaan atau ritual dengan khusyuk (Hardy dan Jerobisonif, hlm. 18, 2020).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya penciptaan yang dibuat merupakan karya film pendek berjudul “Di Sini Jual Makanan Kucing” yang disutradarai oleh Kimmy Rayfonzo Lumintang. Film pendek ini bercerita tentang seorang mahasiswa film bernama Astika, ingin mengejar nilai bagus oleh dosennya, caranya mendapatkan hal tersebut dengan menyutradarai dokumentasi investigasi kultus pemakan kucing. Namun mendapatkan kesulitan karena membosankan dan minim drama pada kultus tersebut. Tema besar film ini yaitu membuat manipulasi yang mengakibatkan hilangnya pemikiran salah dan benar.