

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.

Konsep Karya

Pada film pendek berjudul “Di Sini Jual Makanan Kucing” memiliki gaya film mockumenter. Visual yang akan dikejar dari film ini yaitu terlihat realistis seperti dokumenter yang membahas kisah dan kejadian yang asli dari apa yang ditemukan atau diliputkan. Pada film ini berfokus kepada pembahasan tentang sindiran terhadap banyaknya keyakinan diluar apa yang diakui di Indonesia. Pada film ini terdapat kultus pemuja kucing yang dipercayai dan memiliki beberapa anggota didalamnya, adapun ritual dan ciri-ciri ritual yang berhubungan dengan pemujaan kucing. Penulis sebagai *production designer* merancang *setting* ruang makan dan *setting* ruang pemujaan menjadi bagian dari ruang ritual. Hal ini diterapkan untuk menjadikan *setting* dan properti berhubungan dengan elemen-elemen yang berhubungan dengan kekuatan atau hal yang disakralkan pada film ini yaitu kucing.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Tahapan kerja

Tahapan kerja dimulai dari menganalisis suatu naskah yang sudah selesai untuk kebutuhan artistik. Dalam menganalisis naskah penulis fokus kepada kata benda yang kemudian dicocokkan dalam penggambarannya sebagai properti. Settingelah melakukan analisis lanjut kepada tahapan riset pada pemilihan karakter dari properti. Pada settingiap karakter properti dari analisis naskah dalam mencari latar waktu yang tepat, referensi yang direncanakan agar memiliki panduan karakteristik

pada properti. Selanjutnya menentukan konseptual pada properti yang dibutuhkan seperti membuat moodboard untuk artistik atau *art creative deck*.

Penulis juga menemukan beberapa referensi untuk merancang settingting ruang ritual, untuk menjadi landasan rancangan dan penerapan ruang ritual pada settingting di film ini. Dalam film "*The Medium (2021)*" yang disutradarai oleh Banjong Pisanthanakun, terdapat membuat ruang ritual menjadi elemen penting yang memperkuat atmosfer dan tema-tema spiritual yang disajikan. Tempat-tempat seperti kuil kecil di desa, altar penyembuhan di rumah, kamar meditasi karakter utama, dan ruang konfrontasi dengan roh-roh, semuanya menjadi panggung bagi praktik-praktik keagamaan yang mendalam. Ruang ritual yang di terapkan pada gedung tua yang letaknya terpencil terlihat banyaknya ciri ruang ritual seperti altar persembahyangan, lilin-lilin, dupa, obor merapi yang menyala dalam kegelapan, dan ruangan terlihat kumuh dan kotor.

Selain itu, film "*Pengabdian Settingan 2 (2022)*" yang disutradarai oleh Joko Anwar, ruang ritual dipresentasikan melalui atmosfer yang hening dan mencekam, dengan properti-properti seperti patung-patung menyeramkan, lilin-lilin, dan alat-alat ritual seperti sajen dan dupa. Lalu terdapat potongan-potongan jari tangan manusia yang menjadi persembahan ritual. Simbol-simbol keagamaan atau spiritual digunakan secara intensif untuk menambah ornamen kepercayaan yang dianut oleh kegiatan ritual tersebut. Ruang-ruang ini, sering kali tersembunyi atau terisolasi, seperti ruang bawah tanah atau bangunan terpencil, memberikan latar yang sempurna untuk menjadi dalam film ini.

Dalam film yang disutradarai oleh Kevin Ko berjudul "*Incantation (2022)*" memiliki ciri-ciri ruang ritual yang diterapkan dipenuhi dengan simbol-simbol mistis yang menakutkan atau membingungkan, seperti pentagram, lilin-lilin yang teratur diatur, atau patung-patung keagamaan buddha atau makhluk-makhluk supernatural. Pencahayaan yang redup dan dramatis menjadi elemen penting, dengan penggunaan lilin, obor, atau cahaya yang terfokus pada objek-objek penting dalam ritual, untuk menambahkan nuansa misteri. Aksesori ritual, seperti cawan-cawan perak, tongkat-tongkat magis, atau kalung-kalung kuno, juga harus disertakan untuk memperkuat suasana, dengan memastikan bahwa settingiap

aksesori memiliki penampilan yang autentik dan menyatu dengan suasana pemujaan.

Saat konsep telah selesai dibuat dilanjutkan pada tahap perancangan sebuah *setting* dan properti. Saat perancangan tentunya harus membuat sketsa terlebih dahulu untuk ukuran dan bentuk yang diinginkan. Tahapan berlanjut pada pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan atau hunting properti. Barang yang harus dikumpulkan merupakan beberapa properti dekorasi yang akan memenuhi kebutuhan *setting*. Setelah barang terkumpul mulai lah membuat ruangan terlebih dahulu, lalu lanjut kepada dekorasi *setting* sesuai rancangan.

4. PEMBAHASAN

4.1 Proses Perancangan

Pada film ini terdapat *setting* yang menerapkan elemen ritual yaitu *setting* ruang makan dan ruang pemujaan. Untuk menjadikan *setting* tersebut menjadi bagian ruang ritual dari kultus pemuja kucing, penulis merancang desain *setting* dan properti yang berhubungan dengan kucing.

4.1.1 Ruang Makan

Scene yang menunjukkan *setting* ruang makan menunjukkan kru documenter sedang meliput ketua anggota kultus yaitu Master Pepi yang sedang menjelaskan bagaimana ia dan anggota kultus memuja kucing sebagai dewa yang dipercayai membawa keberuntungan, dan mereka sangat menjaga dan mencintai kucing-kucing di tempat tersebut. Penulis sebagai *production designer* membuat ruang makan menjadi salah satu pendukung bahwa kucing menjadi *key props* yang merupakan sosok yang sacral pada tempat tersebut.

Seperti menurut (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 Hal ini membuat ruang makanpun menggunakan elemen-elemen kucing yang di letakan pada sebagian ruangan. Contohnya pada bagian