

Perancangan ruang makan dan ruang pemujaan menjadi ruang ritual, penulis menerapkan beberapa elemen yang merupakan ciri-ciri dari ritual pemujaan dan menggunakan *mise-en-scene* didalamnya yaitu *setting* dan properti. Penulis dapat memberi *setting* dan properti menjadi lebih bermakna dan mendukung suasana settingting menjadi ruang ritual. Elemen yang berhubungan dengan kucing seperti yang di terapkan oleh penulis pada rancangan analisa ruang ritual tersebut seperti topeng kucing, kain bulu, foto kucing, foto anggota kultus, berhasil membuat ruang makan menjadi bagian dari ruang ritual. Penulis juga berhasil menerapkan rancangan ruang ritual pada ruang pemujaan dengan adanya altar, patung, sajen, yang merupakan hal yang di pahami sebagai ciri dari kegiatan ritual. Penulis juga menambahkan berbagai macam susunan dekorasi yang sangat dekat dengan kucing seperti tempat singgah kucing pada dinding dan kandang-kandang kucing.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa *setting* dan properti untuk menggambarkan suatu tempat yang digunakan sebagai ruangan yang sakral bagi kepercayaan dan kebudayaan tertentu diperlukan elemen atau ornamen yang menunjukan ruang ritual didalamnya yang saling berkesinambungan dengan sosok yang dipercayai sebagai entitas suci.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, P. J., & Wardani, L. K. (2014). Makna Ruang Ritual dan Upacara pada Interior Keraton Surakarta. *JURNAL INTRA*, 2(2).  
<https://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/2096>
- Arimbawa, & Santhyasa, I. K. G. (2010). PERPEKTIF RUANG SEBAGAI ENTITAS BUDAYA LOKAL Orientasi Simbolik Ruang Masyarakat Tradisional Desa Adat Penglipuran, Bangli-Bali. *Local Wisdom*, 2(4).  
<https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/lw/article/view/1385>
- Ayu, D., Antariksa, & Abraham, M. R. (2014). FLEKSIBILITAS TERITORI RUANG RITUAL PADA PESAREAN GUNUNG KAWI KABUPATEN MALANG. *Journal Arsitektur*, 7(1). <https://doi.org/10.24853/nalars.14.1>
- Ayu, D., Antariksa, A., & Ridjal, A. M. (2014). Atribut Ruang Sebagai Penanda Ruang Ritual Pada Pesarean Gunung Kawi Kabupaten Malang. *Review of*

*Urbanism and Architectural Studies*, 12(2), 32–40.  
<https://doi.org/10.21776/ub.ruas.2014.012.02.4>

- Barnwell, J. (2004). *Production Design: Architects of The Screen*. Wallflower.
- Bordwell, D, Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An introduction (8th ed.)*. McGraw -hill education
- Hardy, & Jerobisonif. (2020). Makna Simbolis Kori Agung Dalam Kehidupan Ritual Masyarakat Hindu di Bali. *Journal Gwang*, 2. <http://orcid.org/0000-0001-9663-5534>
- Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2020). *Film: A critical introduction (4th ed.)*. Laurence King Publishing.
- Rada, A. (2017). JAMES MARCIAN IDENTITY STATUSES OF CHARACTER MOANA IN WALT DISNEY PICTURES' MOANA MOVIE: A STUDY OF PSYCHOLOGY (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Rizzo, M. (2005). *The Art Direction Handbook for Film*. Focal Press
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis kombinasi warna pada antarmuka website pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 125-133.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA