

1. LATAR BELAKANG

Film sebagai salah satu media seni paling berpengaruh tidak hanya berperan menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai media ekspresi. Film berfungsi membentuk pesan dengan mengekspresikan ide dan pengalaman yang membentuk berbagai macam persepsi penonton (Bordwell et al., 2024). Desain produksi sebuah film menjadi jembatan yang menghubungkan cerita dengan visual, memberikan kompleksitas pada narasi. Desainer produksi adalah individu yang berperan krusial untuk membangun sebuah dunia fiksi film yang terlihat meyakinkan (Barnwell, 2017).

Seorang desainer produksi menciptakan konsep visual untuk memberikan konsistensi pada film dan menggambarkannya dengan menggunakan berbagai metafora visual. Teori *mise-en-scène* memungkinkan analisis kontekstual dari sebuah gambar, dengan fokus pada perspektif desainer produksi dan menangani isu yang dibahas. Set sangat penting dalam menentukan genre film dan merupakan salah satu aspek utama dari *mise-en-scène*.

Dengan elemen-elemennya, *setting* dapat mendukung bergeraknya cerita sebagai latar yang dapat dinikmati secara naratif. Akan tetapi, *setting* dalam film bukan hanya berperan sebagai latar dari peristiwa, tetapi dapat sebagai elemen utama dalam film yang dapat membentuk ekspektasi cerita dan melibatkan penonton secara aktif (Barnwell, 2017). Hal tersebut menjadikan *setting* sebagai komponen yang berperan penting dan dinamis untuk menyampaikan pesan dalam sebuah film. Pembuat film sering menggunakan properti dalam *setting* mereka, yang memiliki fungsi dalam aksi yang berlangsung, dan berfungsi memperkaya naratif dengan tema atau simbol tertentu (Bordwell et al., 2017). Dunia astral merupakan sebuah dimensi eksistensi non-fisik yang berada di luar jangkauan persepsi indera manusia biasa, namun dapat diakses melalui pengalaman kesadaran non-fisik seperti *astral projection* (Atkinson & Duquette, 2012).

Maka dari itu, penulis sebagai desainer produksi tertarik untuk memaparkan perancangan dunia astral yang mengimplementasikan fungsi properti dalam *setting* bersamaan dengan aksi yang memperkaya naratif dalam film

pendek Rumangsa (2025). Film ini menceritakan tentang Arya yang baru saja membalas dendam pada pria yang memperkosa dan membunuh istrinya, Arya yang diliputi rasa kehilangan kemudian melakukan proyeksi astral untuk bertemu dengan istrinya di dunia astral. Pertemuan itu awalnya memberi kelegaan untuk Arya, namun seiring berjalannya perbincangan mereka, suasana berubah menjadi konfrontasi ketika Nadira, sang istri justru mengamuk karena tindakan Arya, memperingatkannya bahwa balas dendam hanya memperdalam luka dan kehancuran. Ucapan itu mengguncang keyakinan ego Arya, memaksanya mempertanyakan pilihannya dan menghadapi sisi kelam dari keputusan yang selama ini ia anggap benar. Berdasarkan proyeksi astral yang dilakukan oleh Arya, maka pusat perhatian dalam penulisan ini diarahkan pada perancangan *setting* dunia astral secara khusus.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan *setting* dunia astral dalam film pendek Rumangsa?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan topik penelitian ini membahas mengenai penggunaan *setting* dan properti yang menunjukkan *setting* dunia astral pada transisi di akhir *scene* 1 ke *scene* 2 dan keseluruhan *scene* 2 yang merupakan *scene long take* dari karakter Arya dalam proses transisinya dari dunia nyata ke dunia astral. Ia akan berbicara dengan istrinya sambil berjalan menyusuri ruangan yang gelap, dan properti lampu *practical* akan memiliki aksi menyala dan mati sesuai posisi pergerakan Arya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perancangan *setting* untuk menggambarkan dunia astral. Studi ini ingin memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana desain produksi berfungsi sebagai pendukung narasi dan konsep yang menggambarkan dunia astral.