

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film adalah media yang menggabungkan audio dan visual untuk menciptakan dunia cerita. Hal tersebut dilakukan melalui pengaturan ruang, tata letak visual, serta benda-benda yang terdapat dalam bingkai. Dalam studi film, elemen visual merupakan bagian dari *mise-en-scène* yang meliputi setting, pencahayaan, kostum, dan penataan yang secara bersama-sama membangun suasana tempat berlangsungnya cerita (Bordwell et al., 2020). Dengan mengatur ruang dan susunan visual, film dapat menunjukkan konteks aktivitas karakter serta menjelaskan situasi yang terjadi dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, perancangan set memiliki peran penting dalam membangun dunia visual yang dapat dipercaya oleh penonton.

Dalam pembuatan film, desainer produksi bertugas mengubah ide cerita menjadi ruang yang dapat diwujudkan secara visual. Production design meliputi perancangan latar, pengaturan ruang, dan pemilihan properti yang berkaitan langsung dengan aktivitas karakter dalam cerita (Barnwell, 2017). Melalui pengaturan ruang dan elemen visual tersebut, desainer produksi tidak hanya membentuk tampilan ruang, tetapi juga menentukan bagaimana ruang digunakan oleh karakter. Dengan demikian, ruang dalam film tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga menjadi bagian yang mendukung perkembangan cerita.

Film *Bisnis Rasa Malu* (2026) bercerita tentang aktivitas operator penipu yang bekerja dalam suatu sistem penipuan daring. Dalam karya ini, ruang kerja operator menjadi lokasi utama yang mendukung perkembangan cerita dan aktivitas karakter. Perancangan *set* dilakukan dengan memanfaatkan bangunan bekas pabrik sablon yang memiliki karakter visual industrial, seperti tekstur bangunan yang terekspos dan struktur ruang yang fungsional. Karakter tersebut kemudian dikembangkan melalui penataan ruang, pemilihan furnitur, serta penggunaan properti kerja yang mendukung aktivitas operator. Oleh karena itu, konsep industrial dipilih sebagai dasar perancangan *set* untuk menciptakan ruang kerja yang sesuai dengan kebutuhan visual dan naratif film.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *set* dan properti ruang kerja operator penipu dengan penerapan konsep industrial dalam film *Bisnis Rasa Malu* (2026)?

1.2 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi perancangan dan penerapan konsep industrial pada *set* dan properti ruang kerja operator penipu.

1.3 TUJUAN PENCIPTAAN

Penulisan ini difokuskan pada analisis serta eksekusi artistik interior ruang operator dan elemen properti pendukungnya yang mencerminkan suasana manipulatif dalam film *Bisnis Rasa Malu* (2026).

