

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 *PRODUCTION DESIGN*

*Production design* merupakan proses perancangan dunia visual dalam film yang mencakup pengolahan ruang, *set*, properti, warna, tekstur, dan berbagai elemen visual lainnya yang mendukung kebutuhan cerita. Mazumdar (2021) menjelaskan bahwa *production design* berperan dalam membentuk *cinematic space* melalui pengolahan elemen-elemen visual yang membantu penyampaian narasi dan pengalaman penonton terhadap dunia film. Oleh karena itu, *production design* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga membantu menciptakan konteks ruang dan aktivitas yang berlangsung dalam cerita.

Dalam proses produksi film, *production design* berfungsi untuk menerjemahkan naskah ke dalam bentuk visual yang dapat dipahami oleh penonton. Radhika (2025) menjelaskan bahwa elemen visual dalam film berperan dalam membangun realitas visual melalui pengaturan ruang, properti, dan aktivitas karakter. Dengan demikian, perancangan ruang dan properti tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga mendukung penyampaian cerita secara visual.

Pada film *Bisnis Rasa Malu* (2026), *production design* diterapkan melalui perancangan *set* dan properti ruang kerja operator penipu dengan menggunakan konsep industrial. Konsep tersebut diwujudkan melalui pemanfaatan bangunan bekas pabrik sablon, penggunaan furnitur yang bersifat fungsional, serta penataan perangkat kerja digital yang mendukung aktivitas karakter dalam cerita.

### 2.2 *MISE-EN-SCENE*

*Mise-en-scène* merupakan seluruh elemen visual yang terdapat di dalam bingkai film, seperti *setting*, properti, pencahayaan, kostum, dan posisi karakter. Radhika (2025) menjelaskan bahwa *mise-en-scène* berperan dalam membangun realitas

visual serta memperkuat penyampaian cerita melalui pengaturan elemen-elemen yang terdapat dalam adegan. Pengolahan elemen visual tersebut membantu penonton memahami suasana, aktivitas, dan konteks yang ingin disampaikan dalam film.

Selain berfungsi sebagai unsur visual, *mise-en-scène* juga membantu membangun hubungan antara karakter, ruang, dan aktivitas yang berlangsung dalam cerita. Corrigan dan White (2020) menjelaskan bahwa pengaturan elemen visual dalam bingkai dapat membantu penonton memahami makna serta informasi yang terdapat dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, setiap elemen visual yang ditampilkan perlu dirancang secara terintegrasi agar dapat mendukung kebutuhan naratif film.

Dalam film *Bisnis Rasa Malu* (2026), konsep *mise-en-scène* diterapkan melalui pengaturan *setting*, properti, dan aktivitas karakter di dalam ruang kerja operator penipu. Pengaturan tersebut dilakukan untuk mendukung penerapan konsep industrial sekaligus memperjelas fungsi ruang sebagai lokasi utama berlangsungnya aktivitas para karakter.

### **2.2.1 SETTING**

*Setting* merupakan bagian dari *mise-en-scène* yang berfungsi untuk menunjukkan lokasi, situasi, dan konteks tempat berlangsungnya peristiwa dalam film. Bordwell et al. (2020) menjelaskan bahwa *setting* membantu penonton memahami tempat, aktivitas, serta kondisi yang terjadi dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, *setting* tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat, tetapi juga sebagai elemen visual yang mendukung penyampaian cerita.



Gambar 2.1 Contoh Penggunaan *Setting* dalam *Mise-en-scène*.  
Diambil dari Bordwell et al. (2020, hlm. 116).

Dalam perancangan film, *setting* digunakan untuk membangun karakter ruang melalui pengolahan tata letak, tekstur, furnitur, dan berbagai elemen visual lainnya. Pengaturan elemen-elemen tersebut membantu menjelaskan fungsi ruang serta aktivitas yang berlangsung di dalam adegan. Dengan demikian, *setting* mampu memberikan informasi visual kepada penonton tanpa harus dijelaskan secara langsung melalui dialog.

Pada film *Bisnis Rasa Malu* (2026), *setting* diterapkan melalui perancangan ruang kerja operator penipu dengan menggunakan konsep industrial. Penerapan konsep tersebut dilakukan melalui pemanfaatan bangunan bekas pabrik sablon, penggunaan furnitur yang bersifat fungsional, serta penataan elemen visual yang mendukung aktivitas para operator. Melalui pengolahan *setting* tersebut, ruang kerja tidak hanya berfungsi sebagai lokasi adegan, tetapi juga membantu memperkuat identitas visual dan kebutuhan cerita dalam film.

### 2.2.2 PROPERTI

Properti merupakan objek yang digunakan oleh karakter atau yang hadir dalam ruang sebagai bagian dari lingkungan visual film. Dalam perancangan film, properti berfungsi untuk mendukung aktivitas karakter serta membantu memperjelas fungsi ruang yang ditampilkan dalam adegan. Corrigan dan White

(2020) menjelaskan bahwa objek visual yang terdapat dalam sebuah adegan dapat membantu penonton memahami aktivitas, situasi, dan konteks cerita yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, properti tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga menjadi bagian dari penyampaian informasi dalam film.

Pemilihan properti yang tepat dapat membantu memperjelas aktivitas yang dilakukan oleh karakter serta memberikan informasi mengenai fungsi ruang. Selain itu, penggunaan properti juga dapat mendukung kebutuhan visual dalam adegan dengan menciptakan kesan ruang yang aktif dan sesuai dengan konteks cerita. Davy (2023) menjelaskan bahwa aktivitas yang dilakukan dalam ruang kerja terorganisir umumnya didukung oleh penggunaan perangkat dan objek yang memiliki fungsi tertentu dalam menunjang pekerjaan yang berlangsung. Dengan demikian, setiap properti yang digunakan perlu memiliki hubungan yang jelas dengan aktivitas karakter dan fungsi ruang yang ditampilkan.

Dalam satu ruang yang sama, karakter yang berbeda dapat memiliki properti utama (*key property*) yang berbeda sesuai dengan peran dan aktivitasnya. Perbedaan tersebut membantu memperjelas fungsi masing-masing karakter dalam ruang sekaligus memperkuat identitas visual yang telah dibangun melalui *set*. Pada film *Bisnis Rasa Malu* (2026), properti seperti monitor, keyboard, earphone, dokumen, dan perangkat komunikasi digital digunakan untuk mendukung aktivitas operator penipu sekaligus memperjelas fungsi ruang kerja yang dirancang dengan konsep industrial.

### 2.3 KONSEP INDUSTRIAL

Konsep industrial merupakan pendekatan desain yang terinspirasi dari karakter visual bangunan industri seperti pabrik, gudang, dan ruang produksi. Konsep ini berkembang dari pemanfaatan bangunan industri yang dialihfungsikan tanpa menghilangkan karakter asli bangunan tersebut. Ching dan Binggeli (2021) menjelaskan bahwa karakter ruang dibentuk melalui hubungan antara elemen fisik, fungsi, organisasi ruang, dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Oleh

karena itu, konsep industrial menempatkan fungsi ruang sebagai dasar utama dalam pembentukan identitas visual suatu lingkungan.

Karakter visual konsep industrial umumnya ditunjukkan melalui penggunaan material yang terekspos, struktur bangunan yang terlihat, serta minimnya penggunaan elemen dekoratif. Kilmer dan Kilmer (2022) menjelaskan bahwa perancangan ruang yang baik harus mempertimbangkan hubungan antara kebutuhan aktivitas pengguna dengan elemen-elemen fisik yang membentuk ruang tersebut. Dalam konsep industrial, elemen-elemen bangunan seperti dinding, lantai, pipa, kabel, maupun struktur konstruksi sering kali dipertahankan sebagai bagian dari karakter visual ruang. Pendekatan tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan ruang yang fungsional, jujur terhadap material, dan tidak berlebihan dalam penggunaan dekorasi.

Selain menonjolkan karakter bangunan, konsep industrial juga menekankan efisiensi penggunaan ruang. Menurut Brooker dan Stone (2021), ruang yang dirancang berdasarkan fungsi aktivitas pengguna akan menghasilkan lingkungan yang lebih efektif dan memiliki identitas yang kuat. Oleh karena itu, pemilihan furnitur dalam konsep industrial umumnya bersifat sederhana, fungsional, dan mendukung aktivitas yang berlangsung di dalam ruang. Penataan furnitur dilakukan berdasarkan kebutuhan penggunaan ruang sehingga setiap elemen memiliki fungsi yang jelas dan terukur.

Konsep industrial juga memiliki hubungan yang erat dengan aktivitas kerja karena karakter visualnya banyak ditemukan pada lingkungan produksi dan ruang operasional. Abbas dan Din (2023) menjelaskan bahwa lingkungan kerja yang mengutamakan fungsi ruang cenderung menggunakan elemen-elemen visual yang mendukung efisiensi aktivitas dan kemudahan operasional. Karakter tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan furnitur kerja, perangkat operasional, serta pengaturan ruang yang mendukung aktivitas pengguna secara langsung.

Pada film *Bisnis Rasa Malu* (2026), konsep industrial diterapkan dalam perancangan *set* ruang kerja operator penipu melalui pemanfaatan bangunan bekas

pabrik sablon sebagai lokasi utama. Karakter industrial diwujudkan melalui tekstur bangunan yang dipertahankan, penggunaan furnitur yang bersifat fungsional, serta penempatan perangkat kerja digital yang mendukung aktivitas para operator. Penerapan konsep tersebut digunakan untuk membangun identitas visual ruang kerja sekaligus mendukung kebutuhan naratif yang terdapat dalam film.

