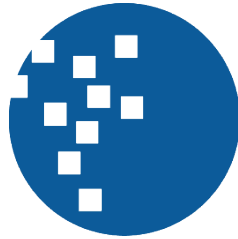


**STRATEGI *PRODUCTION DESIGNER* DALAM
MENERAPKAN UNSUR HOROR MELALUI KONSEP
UNCANNY DI FILM *A SHINY DAY***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

ANGELICA NATHALIE

00000064472

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENIDAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

**STRATEGI *PRODUCTION DESIGNER* DALAM
MENERAPKAN UNSUR HOROR MELALUI KONSEP
UNCANNY DI FILM *A SHINY DAY***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

ANGELICA NATHALIE

00000064472

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelica Nathalie

Nomor Induk Mahasiswa : **00000064472**

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**STRATEGI PRODUCTION DESIGNER DALAM MENERAPKAN UNSUR
HOROR MELALUI KONSEP *UNCANNY* DI FILM *A SHINY DAY***

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 April 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Angelica Nathalie)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

STRATEGI *PRODUCTION DESIGNER* DALAM MENERAPKAN UNSUR HOROR

MELALUI KONSEP *UNCANNY* DI FILM *A SHINY DAY*

Nama : Angelica Nathalie
NIM : 00000064472
Program Studi : FILM
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 15 Mei 2024
Pukul 16.00 s/d17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn.

0310097406

Penguji



Digitally signed
by Jason
Obadia
Date: 2024.05.24
10:55:13 +07'00'

Jason Obadia, S.Sn.,M.Des.Sc.

050940

Pembimbing



Digitally signed
by Frans Sahala
Moshes Rinto
Date: 2024.05.23
13:39:53 +07'00'

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom

071226

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelica Nathalie
NIM : 00000064472
Program Studi : FILM
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : **STRATEGI PRODUCTION DESIGNER
DALAM MENERAPKAN UNSUR HOROR MELALUI TEKNIK
UNCANNY DI FILM A SHINY DAY**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) *.

Tangerang, 12 April 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Angelica Nathallie

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **“STRATEGI PRODUCTION DESIGNER DALAM MENERAPKAN UNSUR HOROR MELALUI TEKNIK *UNCANNY* DI FILM *A SHINY DAY*”**

dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S.Sn Jurusan FILM Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Jason Obadiah, S.sn., M.Des.Sc., sebagai Dosen Penguji Tugas Akhir.
6. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn.sebagai Dosen Ketua Sidang Tugas Akhir.
7. Orang Tua, teman-teman dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Teman – teman sekelompok William Ezekiel Rasher, Helen, Darwin Willi Can, Gregory Jason, Bryan Henley Lukman dan Johan Felix.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 12 April 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Angelica Nathalie', written in a cursive style.

(Angelica Nathalie)

STRATEGI PRODUCTION DESIGNER DALAM MENERAPKAN UNSUR HOROR MELALUI TEKNIK UNCANNY DI FILM A SHINY DAY

(Angelica Nathalie)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pembuatan karya film fiksi *A Shiny Day*, Proses seorang *Production Designer* dalam mewujudkan rasa keanehan dengan konsep *uncanny* dan horor untuk setiap *set*. Genre horor berkaitan dengan konsep *uncanny* yang menimbulkan sensasi keanehan dan kegelisahan. Arti *Uncanny* mengacu pada pengalaman psikologis di mana suatu peristiwa atau individu tidak hanya tidak diketahui, tetapi juga menakutkan dalam cara yang terasa familier. Secara keseluruhan, Strategi yang digunakan antara lain penggunaan simbol-simbol, komposisi set yang menimbulkan kegelisahan, dan properti seperti untuk membangkitkan emosi. Pada penelitian ini, penulis akan berfokus kepada strategi production designer dalam menerapkan unsur horor menggunakan konsep *uncanny* set desain dan properti film “A Shiny Day”. *Uncanny* sendiri terkait erat dengan narasi horor karena sering kali menimbulkan perasaan aneh, tidak nyaman, atau kegelisahan. Sama dengan konsep horor yang berupaya menanamkan ketakutan, ketegangan, dan kengerian melalui berbagai aksi atau aktor yang mengerikan. Konsep horor sendiri berkaitan dengan teknik *uncanny*, yang akan membantu memberi nuansa kegelisahan untuk seluruh set seperti set hutan, kamar Agita, ruang keluarga dan ruang makan. Teknik *uncanny* ini diharapkan dapat menyampaikan maksud dari penulis dengan tepat, dengan adanya peletakan *props* untuk meningkatkan kegelisahan untuk penonton.

Kata kunci: Horor, *Production Design*, *Uncanny*

***PRODUCTION DESIGNER'S STRATEGY IN APPLYING
HORROR ELEMENTS THROUGH THE UNCANNY CONCEPT
IN THE FILM A SHINY DAY***

(Angelica Nathalie)

ABSTRACT (English)

This research aims to explain the making of the fictional film A Shiny Day, the process of a Production Designer in creating a sense of strangeness with the concept of uncanny and horror for each set. The horror genre is related to the concept of the uncanny which creates a sensation of strangeness and unease. The meaning of Uncanny refers to a psychological experience in which an event or individual is not only unknown, but also frightening in a way that feels familiar. Overall, the strategies used include the use of symbols, set compositions that create anxiety, and properties such as to evoke emotions. In this research, the author will focus on the production designer's strategy in applying horror elements using the concept of uncanny set design and props for the film "A Shiny Day". Uncanny itself is closely related to horror narratives because it often creates feelings of strangeness, discomfort or unease. The same as the horror concept which seeks to instill fear, tension and horror through various terrible actions or actors. The concept of horror itself is related to uncanny techniques, which will help give a feel of unease to the entire set such as the forest set, Agita's room, living room and dining room. This uncanny technique is expected to convey the author's intentions correctly, by placing props to increase anxiety for the audience.

Keywords: Horror, Production Design, Uncanny

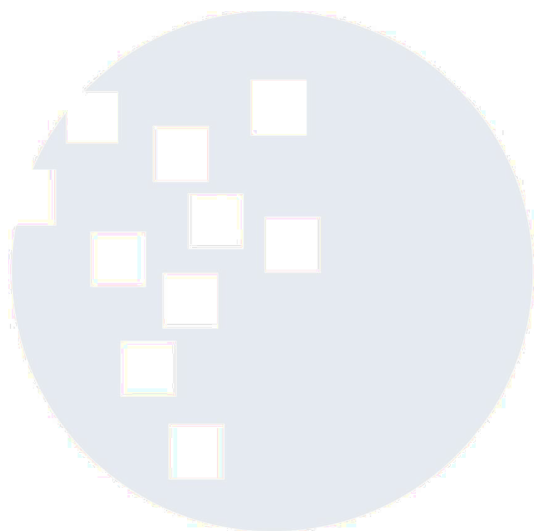
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. PRODUCTION DESIGNER	2
2.2. THE UNCANNY	3
2.3. ART DEPARTMENT	3
2.4. SETTING DAN PROPS	5
2.5. HORROR DALAM FILM	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya.....	8
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	10
4.1. HASIL KARYA.....	11
4.2. ANALISIS KARYA.....	16
5. KESIMPULAN.....	24
6. DAFTAR PUSTAKA.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel hasil set desain	11
--	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

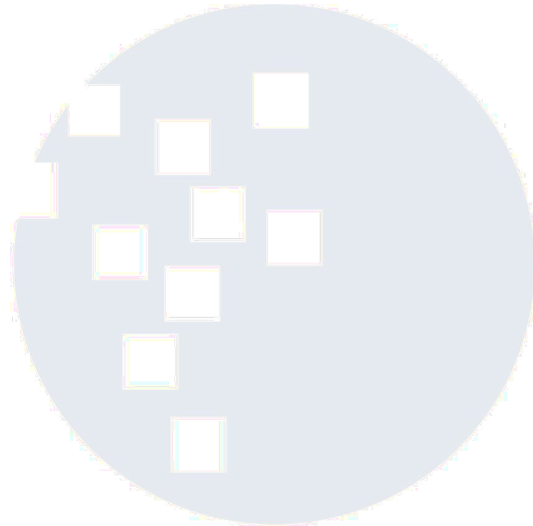
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>The Art Department</i>	4
Gambar 4.1 Hutan	16
Gambar 4.2 <i>Sketchup</i> Hutan	17
Gambar 4.3 Ruang makan	18
Gambar 4.4 <i>Sketchup</i> ruang makan	19
Gambar 4.5 Paket	20
Gambar 4.6 Ruang Keluarga	21
Gambar 4.7 Ruang Keluarga	21
Gambar 4.8 <i>Sketchup</i> Ruang keluarga	21
Gambar 4.9 Kamar Agita	22
Gambar 4.10 Kamar Agita	22
Gambar 4.11 <i>Sketchup</i> Kamar Agita	23



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A HASIL TURNITIN	26
LAMPIRAN B FORMULIS KS 1	27
LAMPIRAN C FORMULIR KS 2	28
LAMPIRAN D FORMULIR KS 3.....	29



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA