

1. LATAR BELAKANG

Film sebagai media artistik mempunyai kemampuan menciptakan pengalaman visual dan emosional yang signifikan. Seorang *Production Designer* bertanggung jawab untuk menghidupkan kisah tersebut melalui pembuatan *Set* dan *Props*. Bekerja sama dengan sutradara dan sinematografer dalam membangun lingkungan yang sesuai untuk pengembangan karakter (LoBrutto, 2002)

Perkembangan di dalam industri film menghasilkan pertumbuhan dan peningkatan minat penonton pada genre tertentu, dan secara khusus genre horor menjadi sangat digemari oleh penonton. Film horor telah berkembang memiliki tema yang lebih mendalam serta membahas masalah sosial dan situasi dunia nyata. Dalam film horor, istilah '*uncanny*' menggambarkan ketakutan dan kecemasan yang muncul ketika sesuatu yang diketahui dan seharusnya aman, berubah menjadi asing dan menakutkan. Seorang *Production Designer* akan membantu produksi film horor untuk menyampaikan makna dan tema yang mendalam melalui penggunaan warna, set, skema warna, dan desain visual (Lu, 2023).

Set dan *Props* sangat penting dalam pengembangan karakter dan penceritaan film dengan menciptakan elemen interaktif. Properti yang sering digunakan oleh seorang karakter sering kali berfungsi sebagai representasi simbolis dari kondisi dan atribut karakter, serta dapat memberikan pemahaman yang berharga tentang pertemuan karakter sebelumnya (LoBrutto, 2002)

Penulis berperan sebagai *Production Designer* dimana penulis bertugas untuk merancang set dan properti dari keseluruhan film tersebut. Film '*A Shiny Day*' merupakan film pendek yang bergenre horor yang menceritakan tentang seorang remaja bernama Philip yang berusaha menghalangi pernikahan misterius ibunya yang bernama Agita, setelah teror pernikahan yang mematikan terungkap yang berujung pada teror mematikan. Film ini berfokus kepada sudut pandang Philip tentang *needs & wants*-nya dan apa yang harus dikorbankan untuk keluarganya. Laporan skripsi ini akan berfokus kepada strategi *Production Designer* dalam menerapkan unsur horor melalui konsep *uncanny* di film *A Shiny Day*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana strategi *Production Designer* dalam menerapkan unsur horor menggunakan konsep *uncanny* dalam film *A Shiny Day*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan memusatkan perhatian pada pada *set* kamar Agita, ruang keluarga, hutan dan ruang makan untuk mengeksplorasi bagaimana set dan properti dapat menciptakan suasana *uncanny* atau sensasi psikologis ketidaknyamanan seseorang.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk mengetahui strategi *Production Designer* dalam menerapkan unsur horor melalui konsep *uncanny* pada set desain dan properti dalam film *A Shiny Day*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. PRODUCTION DESIGNER

Production Designer adalah seni visual dan kerajinan penceritaan sinematik yang melibatkan sutradara dan *director of photography*. Menurut (Barnwell, 2004) menyatakan bahwa seorang *Production Designer* bertugas untuk meneliti *setting* dan merancang aspek visual untuk lingkungan dan menerjemahkan ide-ide kreatif dari sutradara ke dalam aspek visual sebuah produksi.

Seorang *Production Designer* menerjemahkan naskah dan visi sutradara ke dalam lingkungan fisik bagi para aktor untuk memerankan karakter mereka dan menceritakan cerita. Mereka merancang metafora visual, skema warna, gaya arsitektur, detail periode, lokasi, set, dan mengawasi kostum, *makeup*, dan gaya rambut. (LoBrutto, 2002)

Production Designer melakukan penelitian menyeluruh untuk memastikan pendekatan dan menerjemahkan cerita, karakter, dan tema naratif ke dalam elemen visual seperti arsitektur, dekorasi, ruang fisik, dan tekstur. Mereka menggunakan sketsa, ilustrasi, foto, dan *storyboard* untuk merencanakan setiap pengambilan