

gambar dengan cermat, mulai dari detail mikroskopis hingga makroskopis. *Production Designer* mengawasi tim kreatif yang terdiri dari *Art Director*, *Set Decorator*, dan *Prop Master* (LoBrutto, 2002)

Seorang *Production Designer* sering kali terlibat dalam pembuatan sketsa dan penataan kostum mandiri. Namun, dalam produksi yang lebih besar, ada juru gambar dan *set decorator* yang bekerja di bawah bimbingan seorang *Art Director* yang bertanggung jawab mengawasi pembuatan set dan lokasi spesifik. (Rabiger & Hermann, 2020)

## 2.2. THE UNCANNY

Konsep “*The Uncanny*” terkait erat dengan narasi horor karena sering kali menimbulkan perasaan aneh (Hubner, 2018), perasaan tidak nyaman, atau kegelisahan yang dapat diamati di beberapa genre, termasuk horor. Istilah “*uncanny*” mengacu pada pengalaman psikologis di mana suatu peristiwa atau individu tidak sekadar misterius, namun menakutkan dengan cara yang terasa familier (Freud, 1919).

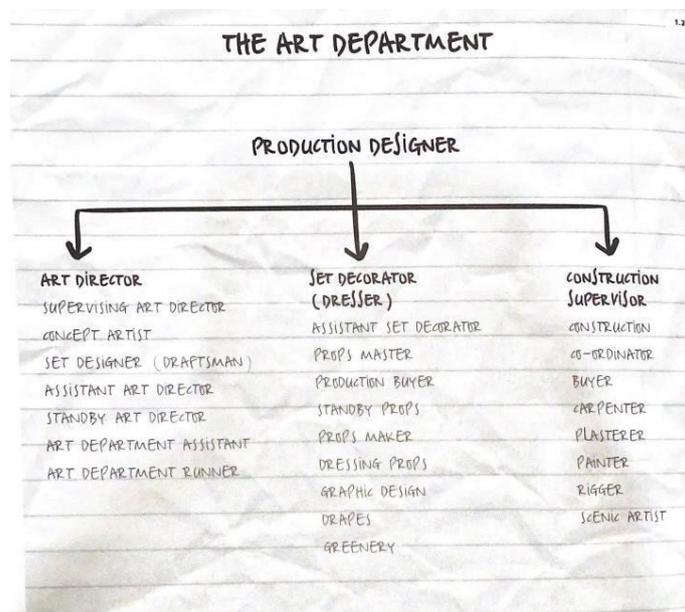
*The Uncanny*, seperti dijelaskan oleh Sigmund Freud, adalah sensasi psikologis berupa keresahan atau ketidaknyamanan ketika dihadapkan pada sesuatu yang seharusnya familier namun malah terasa aneh atau asing. berfokus pada estetika yang dihasilkan oleh benda tersebut, tidaklah cukup; respond emosional harus dikembangkan setelah berinteraksi dengan objek (Freud, 1919)

Menurut Freud, *Uncanny* tidak hanya berasal dari situasi psikologis seseorang, tetapi juga dari alam bawah sadar individu, yang tersimpan dalam memori sebelum menjadi persepsi. Konsep *uncanny* mengacu pada sesuatu yang telah terekam dalam pikiran dan disimpan di alam bawah sadar; ketika individu kembali mengalami hal tersebut namun berbeda dengan ingatan yang tersimpan, ia akan mengalami suatu perasaan yang tidak wajar. Yang *uncanny* (*the unhomely*) adalah segala sesuatu yang familier (*homely, homey*) namun muncul kembali dalam sudut pandang individu dalam keadaan yang tidak biasa (Andrew Barnaby, 2015)

## 2.3. ART DEPARTMENT

*Production Designer* adalah kepala dalam *Art Department* dan merupakan tanggung jawab mereka untuk mendefinisikan dan mengelola elemen visual untuk suatu produksi. *Art Department* mempunyai kemampuan untuk mengkonstruksi lingkungan nyata dalam film. Latar tempat keberadaan karakter dapat memainkan peran penting dalam menyampaikan konsep naskah, kemudian menyajikannya kepada penonton secara sinematik. Untuk menciptakan berbagai kemungkinan di dunia fisik, seseorang dapat menggunakan tempat aslinya, lokasi di dalam studio, dan lokasi yang merupakan perpaduan keduanya. *Art Department* biasanya merupakan departemen yang paling luas dalam produksi film (Barnwell, 2017)

*Art Department* terdiri dari tiga tim utama yang dipimpin oleh desainer produksi, tiga tim utamanya adalah *Art*, *Set Decorator*, *Props and Construction*. Tim bekerja kepada *Production Designer* untuk membantu menciptakan, mencari, dan menghadirkan lingkungan sesuai dengan spesifikasi perancang. Jumlah orang yang dipekerjakan di departemen bervariasi tergantung pada skala produksi (Barnwell, 2017)



Gambar 2.1. *The Art Department*  
(Barnwell, 2017)

## 2.4 SETTING DAN *PROPS*

### 2.4.1 SETTING

Set adalah cara untuk merepresentasikan skenario dunia nyata dalam media spasial. *Setting* merupakan komponen yang sangat krusial dalam sebuah film. Karena tujuannya, set dapat menarik pemirsa ke dalam sebuah narasi. Jika sebuah film dibuat tanpa latar yang sesuai, pasti akan terasa membosankan (Rea & Irving, 2010). Rizzo (2005) menyatakan bahwa himpunan terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

#### 1. Interior

Set yang terletak di dalam ruangan disebut sebagai set interior. Kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu, dan ruangan lain di dalam rumah merupakan contoh set interior yang digunakan dalam produksi film (Rizzo, 2005).

#### 2. Exterior

Set yang berada di luar ruangan disebut himpunan eksterior. Selain area luar rumah seperti pekarangan, teras, dan jalan lebar, setting luar juga dapat ditemukan di gurun, pegunungan, pantai, dan hutan. Perangkat luar ruangan ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan detail lokasi dari rangkaian film (Rizzo, 2005).

### 2.4.2 *PROPS*

Properti yang sering disebut dengan props adalah benda-benda yang digunakan oleh aktor yang bersifat esensial dan integral dalam cerita. Properti ini memiliki banyak fungsi: menyempurnakan latar belakang peristiwa dan lokasi, memberikan konteks deskriptif; terlebih lagi, mereka bertindak sebagai media informasi, membantu pemirsa memahami periode waktu atau era di mana peristiwa tersebut terjadi (Rea dan Irving, 2010).

Props dapat dikategorikan menjadi dua jenis, adanya *Set props* dan *Hand props*. Untuk mendapatkan props, *art director* menunjuk seorang *propmaster*. *Propmaster* berkolaborasi dengan *art director*, *set decorator*, dan *production designer* untuk mengidentifikasi semua properti yang diperlukan untuk penggunaan set dan tangan. *Propmaster*, dengan berkonsultasi dengan *production designer*, menentukan *Properti* yang spesifik yang dibutuhkan dan mengalokasikan anggaran yang disediakan oleh producer untuk pengadaannya (LoBrutto, 2002).

#### 1. Set Prop

Set Props adalah kumpulan props yang digunakan untuk mendekorasi suatu ruangan sesuai dengan spesifikasi *art director*. Dalam konteks produksi film, set props biasanya dikelola oleh *prop master*. Dalam sebuah film, set prop dapat mewakili nilai-nilai yang menentukan keadaan, waktu, dan lokasi terjadinya suatu peristiwa. Namun, salah satu tantangan yang dihadapi oleh *Propmaster* adalah pengadaan barang-barang yang umum terjadi pada era tertentu, terutama saat membuat set film di masa depan. Jadi, untuk memastikan bahwa *prop* tersebut sesuai dengan latar cerita yang futuristik, *propmaster* harus memastikan mereka terlihat dan terasa seperti berasal dari masa depan (Rea dan Irving, 2010).

## 2. Hand prop

*Hand prop* adalah barang yang dibuat dengan cermat yang digunakan untuk menceritakan kisahnya. *Prop* ini dipilih secara khusus agar sesuai dengan latar dan karakter film. Para aktor menggunakan alat peraga tangan untuk menunjukkan usia, pekerjaan, dan kepribadian karakter mereka. *Propmaster* memastikan bahwa *Prop* selalu tersedia dan digunakan dengan benar. Biasanya *propmaster* membuat duplikat alat peraga tangan jika alat *prop* hilang atau rusak. Hal ini membantu menjaga film terlihat konsisten dan menghindari momen canggung ketika *prop* tiba-tiba berubah.

## 2.5 HOROR DALAM FILM

Horor adalah salah satu jenis sinema yang berupaya menanamkan ketakutan, ketegangan, dan kengerian pada penontonnya melalui berbagai aksi atau aktor yang mengerikan. Konsep film horor berkembang dari narasi yang mendalami budaya Eropa, khususnya sastra Inggris. Semula, konsep horor dalam sinema mengacu pada narasi yang menimbulkan emosi meresahkan penonton. Film horor secara bertahap berkembang menjadi genre yang setara dengan film drama, komedi, *gangster*, dan *action*. (Ryan Wiskerchen, 2023)

Film horor menggunakan aspek menakutkan dan mengerikan untuk menanamkan rasa teror dan antisipasi pada penontonnya, sering kali menggunakan tema supranatural atau psikologis. Horor merupakan jenis film yang menggambarkan pokok bahasan yang menakutkan dan suram untuk menimbulkan

rasa ketakutan, teror, dan ketidaknyamanan dari penonton. Film-film ini sering kali menggunakan tema supranatural atau psikologis, seperti hantu, monster, atau penyakit mental, untuk menimbulkan rasa tidak nyaman dan menegangkan (Kuhn & Westwell, 2012)

Film horor sering kali memanfaatkan simbol dan tradisi budaya untuk membangkitkan teror dan kengerian, memanfaatkan pemahaman dan nilai budaya penonton (Baksin, 2013). Simbol-simbol tersebut, seperti ikon keagamaan, monumen nasional, atau pakaian adat, mungkin dapat menimbulkan respons emosional yang kuat dari penonton karena signifikansi budayanya, sehingga berpotensi menimbulkan perasaan tidak nyaman atau teror. Legenda dan mitos, yang tertanam kuat dalam sistem sejarah dan kepercayaan suatu budaya, juga dapat berfungsi untuk membangun rasa keakraban dan keaslian (Baksin, 2013)

Konsep horor dapat dikategorikan menjadi tiga definisi berbeda. Awalnya, perasaan khawatir, teror, dan ketakutan sangat hebat. Terlebih lagi, perasaan jijik yang sangat tidak biasa. Selanjutnya sesuatu yang menimbulkan rasa takut. Film horor adalah karya sinematik yang dirancang khusus untuk membangkitkan emosi seperti ketakutan, teror, dan rasa jijik pada penontonnya (“Merriam-Webster’s Collegiate Dictionary,” 2004)

Praktik budaya, seperti ritual atau adat istiadat, juga dapat digunakan untuk menimbulkan perasaan tidak nyaman. Misalnya, sebuah film yang berlatar masyarakat yang melakukan pemujaan leluhur dapat menggunakan konsep orang yang telah meninggal yang kembali untuk menyiksa orang yang masih hidup sebagai cara untuk menanamkan rasa takut. (Ryan Wisckerchen, 2023)

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

Film pendek “A Shiny Day” merupakan karya tugas akhir yang akan dibuat penulis Bersama *production house* midpoint pictures. Film ini merupakan film pendek dengan genre horor, untuk kebutuhan pembuatan tugas akhir penulis. Film ini