

menceritakan tentang Philip dikagetkan dengan keinginan Ibunya, Agita, setelah kepergian ayah kandungnya, untuk menikah dengan orang yang tidak ia kenali. Karena tidak setuju dengan keputusan tersebut, Philip berusaha mengkonfrontasi ibunya, yang justru dibalas dengan manipulasi Agita serta terungkapnya misteri kultus ngengat yang mematikan.

Konsep Karya

Pada film pendek *A Shiny Day*, konsep penciptaan karya mengarah kepada bagaimana *setting* untuk rumah memiliki simbol yang signifikan terhadap kejadian buruk yang terjadi kepada Philip ketika Agita menikah bersama *Morning Star*. Adanya sebuah kesamaan yang *parallel* dengan set pernikahan Agita yang berada di tengah hutan dan di kamar Agita, serta keanehan yang ada di set rumah yang memiliki makna. *Set design* dari kamar Agita memiliki kesamaan, seperti adanya kelambu yang menyerupai sarang ngengat yang terbuat dari kain kafan, yang menjadi tempat istirahat untuk Agita. Sedangkan set hutan menggunakan konsep yang sama dengan kain kafan yang tersebut, dengan cara mereplikasi konsep pernikahan didalam sarang ngengat. Set hutan ini merupakan titik terakhir dimana Philip akhirnya memilih untuk mati dan mengikuti kultus tersebut. Set kamar Philip beserta dengan dapur, ruang tamu, dan ruang makan memiliki simbol signifikan seperti adanya lukisan yang menjadi petunjuk tentang kejadian *uncanny* yang akan terjadi.

Film *A Shiny Day* yang memiliki genre drama dan horor, dengan bentuk *live action* yang berdurasi 15-20 menit. Terdapat *reference film* yang bisa menjadi acuan untuk konsep dari film pendek *A Shiny Day*. Film yang lebih mengedepankan teror dan misteri, secara suasana akan membuat para penonton untuk berpikir dan bertanya-tanya tentang teror yang akan tiba dan minim *jumpscare*. Contoh untuk referensi film ini adalah *Hereditary* (2018), *Cobweb* (2023) dan juga *The Lighthouse* (2019).

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

Ide atau gagasan: penulis memilih untuk membuat film dengan genre horor

Bersama *production house* midpoint pictures untuk belajar eksplorasi genre horor. Karena genre horor memberikan ruang eksplorasi yang luas untuk menggali dalam sisi gelap setiap character dan menggali ketakutan. Dengan menggunakan teknik *uncanny* dapat menciptakan suasana yang menarik dengan memanfaatkan unsur-unsur yang tidak biasa namun tetap dikenali/diketahui.

- a. Observasi: penulis berperan sebagai *Production Designer* yang memiliki tanggung jawab yang besar untuk mengembangkan set secara keseluruhan dari segi warna, design, dan juga atmosfer dari seluruh set. Sebagai *Production Designer*, dalam membangun suasana horor dalam semua set, penulis berpaling kepada film-film dengan unsur” horor yang membawa unsur kultus atau ideologi mistis, contohnya adalah *Midsommar (2019)* dan juga *Hereditary (2018)*.
- b. Studi Pustaka: dari teori utama yaitu teori *the uncanny*, merupakan teori yang di kembangkan oleh *Sigmund Freud* pada tahun 1919, yang menjelaskan tentang pengalaman psikologis dimana suatu kejadian aneh, namun menakutkan dengan cara yang terasa familiar. Teori tersebut juga terkait dengan teori pendukung tentang horor dalam film, teori horor yang menjelaskan bagaimana horor seringkali memanfaatkan budaya, mitos/legenda, simbol/*iconography*, dan unsur keagamaan.
- c. Eksperimen Bentuk dan Teknis: konsep dari set desain yang telah dilakukan penulis merupakan hasil dari pengertian *uncanny* dan horor dari hasil riset penulis. Penulis merancang set desain dengan mempelajari naskah, dan mencatat ide-ide awal, yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi desain set . Set hutan pinus dipilih untuk adegan pernikahan karena scene tersebut membutuhkan hutan yang memiliki pohon yang tinggi agar kain kafan yang diikat sebagai tirai dapat terlihat secara jelas dari jauh. Set kamar agita, ruang keluarga dan ruang makan membutuhkan set yang mempunyai rumah dengan bangunan yang tua agar mendapatkan atmosfer seram dar

Setelah *floorplan* dari set rumah dan hutan pinus telah selesai, penulis mempunyai kemampuan untuk menghasilkan desain yang cocok

untuk setiap set, yaitu gambar setiap ruangan atau lokasi yang dibuat secara 3D menggunakan *software Sketchup*. Penulis memasukkan semua properti penting dan sesuai yang sesuai dengan naskah atau analisis dari karakter terhadap set. Jika set yang digunakan sudah sesuai atau senada dengan konsep awal, maka akan disesuaikan dengan properti yang ada dalam set tersebut agar bisa dipakai.

- d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis: implementasi dari konsep horor dan *uncanny* untuk seluruh set dibuat dengan menggunakan banyak simbol-simbol kematian seperti bunga lili, kain kafan, dan ngengat yang digunakan untuk menimbulkan konsep *uncanny* dan horor. Dengan adanya unsur-unsur ngengat yang berada di tempat yang tidak seharusnya dan mengelilingi sebuah pajangan memberi kesan aneh yang kuat.

2. Produksi:

Pada tahap produksi, tim artistik melakukan *pre-set* satu hari sebelum hari pengambilan gambar untuk mendapatkan keuntungan awal dalam membangun set di kedua lokasi. Selama hari pengambilan gambar, penulis berdiri di dekat monitor untuk memastikan keseluruhan rangkaian seimbang secara visual dan menjaga kontinuitas. *Art director* membantu menyediakan *hand props* yang diperlukan dan mengatur *props* untuk setiap adegan. Selain itu, tim kostum dan tata rias di bawah pengawasan penulis berupaya menjamin visual di layar memenuhi kualitas yang diperlukan. Hingga diakhir produksi, tim artistik bekerja untuk membaliki set sesuai dengan denah rumah diawal dan mengembalikan barang-barang dari *prophouse*.

3. Pasca Produksi:

Di tahap pasca-produksi, penulis bekerja merapihkan hasil pengeluaran dari *budget art* yang sudah dikeluarkan dari tim artistik. Penulis telah selesai dalam tahap produksi sehingga pada tahap pasca-produksi, penulis melanjutkan skripsi untuk menerjemahkan teknik *uncanny* yang digunakan untuk set rumah dan hutan

4. ANALISIS