

Penerapan unsur horor melalui konsep *uncanny* dalam film “A Shiny Day”

Angelica Nathalie, Frans Sahala Moshes Rinto.

Film dan Animasi, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara,

Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

*Penulis korespondensi: Frans Sahala Moshes Rinto, frans.sahala@umn.ac.id

Abstrak: Penelitian ini menjelaskan strategi seorang *Production Designer* untuk mewujudkan rasa keanehan melalui konsep *uncanny* dan unsur horor pada setiap set. Konsep *uncanny* dalam genre horor berusaha memunculkan sensasi keanehan dan kegelisahan. Artinya sendiri mengacu pada pengalaman psikologis pada suatu kejadian atau pengalaman individu yang tidak diketahui tapi menakutkan melalui hal-hal yang familier. Strategi yang digunakan secara umum adalah menggunakan simbol-simbol yaitu komposisi set dan properti yang memunculkan kegelisahan dan membangkitkan emosi. Penulis berfokus pada strategi yang dilakukan oleh seorang *production designer* dalam menerapkan unsur horor menggunakan konsep *uncanny* pada desain set dan properti di film *A Shiny Day*. *Uncanny* merupakan konsep yang terkait dengan naratif horor karena mampu memunculkan perasaan aneh, tidak nyaman, dan kegelisahan. Horor juga merupakan konsep yang sama yaitu berusaha menanamkan rasa takut, tegang, serta kengerian melalui berbagai adegan dan aktornya. Horor yang bertalian dengan konsep *uncanny* pada film ini mampu memberikan nuansa pada seluruh set hutan, kamar Agita, ruang keluarga dan ruang makan, konsep dan teknik tersebut digunakan dalam peletakan *props* untuk meningkatkan ketegangan dan kegelisahan bagi penonton.

Kata Kunci: *Production Design, Horror, Uncanny, Thriller, Film Sets*

Abstract This research explains the strategy of a *Production Designer* to realize a sense of strangeness through the concept of *uncanny* and horror elements on each set. The concept of *uncanny* in the horror genre seeks to create a sensation of strangeness and unease. The meaning itself refers to the psychological experience of an unknown but frightening event or individual experience through familiar things. The strategy used in general is to use symbols, namely the composition of sets and props that create anxiety and evoke emotions. The author focuses on the strategies carried out by a *production designer* in applying horror elements using the *uncanny* concept in set and property design in the film *A Shiny Day*. *Uncanny* is a concept related to the horror narrative because it is able to bring up feelings of strangeness, discomfort, and anxiety. Horror is also a similar concept that seeks to instill fear, tension, and horror through various scenes and actors. Horror related to the *uncanny* concept in this film is able to give a feel to the entire forest set, Agita's room, family room and dining room, these concepts and techniques are used in the placement of *props* to increase tension and anxiety for the audience.

Keywords: *Production Design, Horror, Uncanny, Thriller, Film Sets.*

Pendahuluan

Media artistik melalui film mampu memberikan pengalaman visual serta emosional yang signifikan. Seorang *Production Designer* bertanggung jawab dalam memberikan pengalaman visual serta emosional tersebut melalui konstruksi *set* dan *props*. Dalam memutuskan hal tersebut seorang *Production Designer* bersama dengan sutradara dan sinematografer, membangun lingkungan adegan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan karakter (LoBrutto, 2002).

Secara khusus film dengan genre horor mampu menjadi pilihan utama penonton, memang perkembangan industri film telah mengarahkan pada pertumbuhan dan peningkatan minat pada genre film tertentu. Genre Film horor berkembang pesat, bervariasi serta mendalam dengan tema-tema masalah sosial yang ada di realitas saat ini. Istilah *uncanny* melekat dalam genre horor ini, memvisualkan rasa takut dan rasa cemas yang timbul saat sesuatu yang diketahui dan seharusnya aman, berubah menjadi asing dan menakutkan. Seorang *Production Designer* diharapkan mampu mengkonstruksi sebuah produksi film horor dalam mengkomunikasikan makna dan tema yang mendalam lewat penerapan warna, set, skema warna, dan desain visual (Lu, 2023).

Penerapan *set* dan *props* dalam konteks menciptakan elemen interaktif merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan karakter dan pengadeganan di film. Penerapan properti yang melekat pada karakter berfungsi sebagai representasi simbolis dari kondisi dan atribusinya. Hal tersebut juga dapat memberi tambahan pemahaman berharga bagi penonton mengenai latar karakter sebelumnya (LoBrutto, 2002).

Penulis sebagai seorang *Production Designer* di Film *A Shiny Day* bertugas merancang set dan properti dari keseluruhan film. Film *A Shiny Day* adalah film pendek bergenre horor yang mengisahkan seorang remaja bernama Philip yang berusaha menghalangi pernikahan misterius Ibunya yang bernama Agita setelah mendapat teror pernikahan yang mematikan. Film ini mengacu pada sudut pandang Philip lewat *needs & wants* serta apa yang harus Philip korbankan demi keluarganya.

Konsep Media

Konsep penciptaan karya ini mengacu pada penerapan *setting* rumah yang memiliki simbol signifikan terhadap kejadian buruk yang terjadi pada Philip saat Agita menikah dengan *Morning Star*. Adanya kesamaan paralel di set pernikahan Agita yang terjadi di tengah hutan dengan keadaan kamar Agita, ditambah dengan keanehan makna yang terjadi di set rumah. Desain set kamar Agita mempunyai kesamaan, seperti adanya kelambu yang menyerupai sarang ngengat yang terbuat dari kain kafan, yang merupakan tempat istirahat bagi Agita. Sedangkan set hutan menggunakan properti yang sama yaitu kain kafan dalam mereplikasi konsep pernikahan didalam sarang ngengat. Set hutan adalah titik terakhir dimana Philip akhirnya memilih untuk mati dan mengikuti kultus yang ada. Set kamar Philip serta dapur, ruang tamu, dan ruang makan memiliki simbol signifikan seperti adanya lukisan yang menjadi petunjuk tentang kejadian *uncanny* yang kemudian akan terjadi.

Film *A Shiny Day* yang memiliki genre horor dalam bentuk *live action* yang berdurasi 15-20 menit. Film ini mengedepankan adegan teror dan misteri, suasana yang dibangun akan membuat para penonton berpikir dan bertanya tentang teror yang akan muncul. Film ini juga akan minim dengan adegan-adegan *jumpscare* seperti pada film horor umumnya. Beberapa



genre film horor yang digunakan sebagai bahan riset dan referensi adalah *Hereditary* (2018), *The Lighthouse* (2019) dan *Cobweb* (2023).

Konsep Perancangan

Production Designer

Production Designer adalah seni visual dan kerajinan penceritaan sinematik yang melibatkan sutradara dan *director of photography*. Seorang *Production Designer* bertugas memeriksa set dan merancang serta menerjemahkan ide kreatif sutradara ke dalam aspek visual lingkungannya pada sebuah produksi (Barnwell, 2004).

Production Designer menerjemahkan skenario dan visi seorang sutradara menjadi lingkungan fisik bagi para aktor dalam memerankan karakter dan menyampaikan cerita. *Production Designer* merancang metafora visual, skema warna, gaya arsitektur, detail periode, lokasi, set, dan mengawasi kostum, *makeup*, dan gaya rambut (LoBrutto, 2002).

Melalui penelitian yang menyeluruh seorang *Production Designer* memastikan pendekatan dan penerjemahan cerita, karakter, dan tema naratif ke dalam unsur visual seperti arsitektur, dekorasi, ruang fisik, dan tekstur. *Production Designer* dengan cermat menggunakan sketsa, ilustrasi, foto, dan *storyboard* dalam merencanakan setiap pengambilan adegan, mulai dari detail mikroskopis hingga makroskopis. Mereka juga mengawasi tim kreatif lain yang terdiri dari *Art Director*, *Set Decorator*, dan *Prop Master* (LoBrutto, 2002).

Production Designer juga terlibat dalam pembuatan sketsa dan penataan kostum mandiri. Dalam skala produksi yang lebih besar, biasanya terdapat tambahan seorang juru gambar dan *set decorator* yang bekerja di bawah pengawasan *Art Director* yang bertanggung jawab mengawasi pembuatan set dan lokasi yang lebih spesifik (Rabiger & Hermann, 2020).

The Uncanny

Film dengan cerita horor terkait erat dengan konsep *the uncanny* sebab sering menyebabkan perasaan yang aneh (Hubner, 2018). Perasaan yang tidak nyaman, atau gelisah dapat juga diamati di beberapa genre, khususnya horor. Konsep *uncanny* merefer pada pengalaman psikologis terhadap suatu peristiwa atau individu yang kualitasnya tidak sekadar misterius, namun menakutkan dengan pola yang familier (Freud, 1919).

The uncanny adalah sensasi psikologis berupa keresahan atau ketidaknyamanan saat berhadapan dengan sesuatu yang seharusnya familier namun malah terasa aneh atau asing. Tidakkah cukup berfokus hanya pada estetika yang dihasilkan oleh objek tersebut karena respon emosional harus dikembangkan setelah berinteraksi dengan objeknya (Freud, 1919)

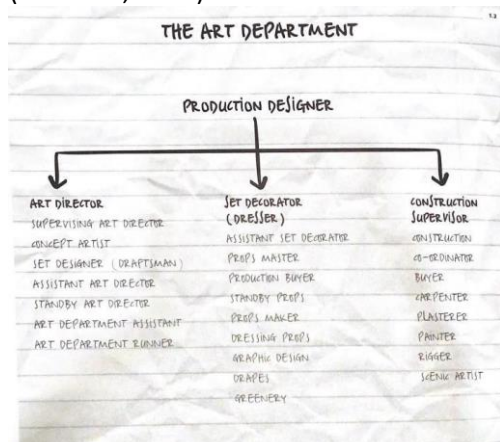
Selanjutnya menurut Freud, *uncanny* tidak berasal hanya dari situasi psikologis individu, tapi juga dari alam bawah sadarnya, tersimpan dalam memori sebelum menjadi persepsi. Konsep *uncanny* mengacu pada sesuatu yang telah terekam dalam pikiran dan disimpan di alam bawah sadar; ketika individu kembali mengalami hal tersebut tapi berbeda dengan ingatan yang tersimpan, individu tersebut 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).

Art Department

Production Designer merupakan kepala pada *Art Department* dan memiliki tanggung jawab dalam mendefinisikan dan mengelola elemen visual dalam suatu produksi. *Art*

Department sendiri memiliki kemampuan dalam mengkonstruksi lingkungan nyata pada adegan film. Latar tempat keberadaan karakter mampu memainkan peran penting dalam menyampaikan konsep naskahnya, lalu menyajikannya pada penonton secara sinematik. Untuk menciptakan berbagai kemungkinan di dunia fisik dapat menggunakan lokasi asli, lokasi di dalam studio, atau lokasi perpaduan keduanya. *Art Department* biasanya adalah departemen yang paling besar dalam sebuah produksi film (Barnwell, 2017).

Art Department terdiri dari tiga tim utama yang dipimpin oleh *Production Designer*. Tiga tim utama tersebut adalah *Art*, *Set Decorator*, *Props and Construction*. Pembagian ini seperti terlihat pada gambar 1. Semua tim tersebut bekerja pada *Production Designer*, mereka membantu mencipta, mencari, dan menghadirkan lokasi sesuai dengan spesifikasi perancang. Jumlah orang yang dipekerjakan di departemen bervariasi tergantung pada skala produksinya (Barnwell, 2017).



Gambar 1.
Pembagian Art Department
(Sumber: Barnwell, 2017)

Settings

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

1. Interior

Set yang terletak di dalam ruangan disebut juga set interior. Ruang tamu, kamar mandi, kamar tidur, dan ruangan lain dalam rumah adalah contoh set interior yang digunakan dalam produksi film (Rizzo, 2005).

2. Eksterior

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

Props

Props adalah sebutan umum dari properti yang artinya adalah benda-benda yang digunakan oleh aktor yang bersifat esensial dan integral dalam penyampaian cerita. *Props*

mempunyai banyak fungsi: menyempurnakan latar belakang peristiwa dan lokasi, memberikan konteks deskriptif; terlebih lagi dapat bertindak menjadi media informasi, membantu penonton memahami periode waktu di mana peristiwa sedang terjadi (Rea dan Irving, 2010).

Props bisa digolongkan dalam dua kategori, *Set props* dan *Hand props*. Dalam menangani *props*, *art director* dapat menunjuk seorang *prop master*. *Prop master* bekerja sama dengan *production designer*, *art director*, dan *set decorator* untuk mengidentifikasi semua properti yang dibutuhkan dalam penggunaan set dan *Hand props*. Seorang *prop master* berkonsultasi dengan *production designer* dalam menentukan spesifik *properties* apa yang dibutuhkan serta mengalokasikan anggaran yang disediakan oleh Produser untuk pengadaannya (LoBrutto, 2002).

Set Prop merupakan himpunan *props* yang digunakan dalam mendekorasi suatu ruangan sesuai dengan spesifikasi *art director*. Dalam aspek sebuah produksi film, biasanya set props dikelola oleh seorang *prop master*. *Set prop* dalam film bisa merepresentasikan nilai-nilai yang dapat menentukan waktu, keadaan, bahkan lokasi terjadinya suatu peristiwa. Namun, salah satu tantangan yang *Prop master* hadapi adalah pengadaan *props* yang terjadi dan terkait pada era tertentu. Seorang *prop master* harus dapat memastikan ketepatannya (Rea dan Irving, 2010).

Hand props merupakan properti yang diadakan dengan cermat dan dipakai sesuai dengan kisah ceritanya. Properti dipilih secara detail agar sesuai dengan latar dan karakter di filmnya. Para aktor yang dipakaikan *hand props* sebagai penunjuk pekerjaan, usia, dan kepribadian karakter mereka. *Prop master* harus memastikan bahwa *prop* selalu tersedia dan dapat digunakan dengan baik. Seorang *prop master* biasanya juga membuat duplikat *hand props* sebagai cadangan jika ada *props* yang rusak atau hilang. Semua hal ini adalah upaya agar film terjaga konsistensinya sekaligus menghindari momen canggung saat properti tiba-tiba perlu perubahan.

Horor Dalam Film

Salah satu genre film yang berusaha menanamkan ketegangan dan ketakutan pada penonton lewat berbagai aksi atau aktor yang mengerikan adalah horor. Konsep ini berkembang dari naratif yang awalnya mendalami budaya Eropa, khususnya sastra Inggris. Konsep awal horor dalam film juga mengacu pada naratif yang menimbulkan emosi meresahkan pada penontonnya. Secara bertahap film horor kemudian berkembang menjadi genre yang setara dengan genre komedi, *gangster*, drama, dan *action*. (Ryan Wiskerchen, 2023)

Genre film horor yang menggunakan konsep rasa takut dan rasa mengerikan dalam menanamkan aksi teror dan antisipasi pada penonton, sering juga memakai tema-tema supranatural atau psikologis. Konsep horor adalah genre film yang menggambarkan tema utama kesuraman untuk menimbulkan rasa takut, teror, dan ketidaknyamanan bagi penonton. Film horor yang menggunakan tema supranatural atau psikologis, biasanya menggunakan presentasi seperti monster, hantu, atau penyakit mental, dalam menimbulkan rasa tidak nyaman dan menegangkan tersebut (Kuhn & Westwell, 2012).

Konsep Film horor juga selalu menggunakan simbol dan tradisi suatu budaya dalam membangkitkan teror dan kengerian, memanfaatkan pemahaman dan nilai budaya penonton (Baksin, 2013). Simbol-simbol yang biasa digunakan karena signifikansi budayanya seperti ikon keagamaan, monumen nasional, atau pakaian adat merupakan simbol-simbol yang bisa menimbulkan respon emosional kuat pada penonton sehingga berpotensi menimbulkan perasaan tidak nyaman atau teror. Mitos dan legenda, yang berakar kuat pada sistem sejarah dan kepercayaan dari suatu budaya, juga bisa berfungsi dalam membangun rasa keakraban dan keaslian (Baksin, 2013).

Konsep horor sendiri dapat dikategorikan dalam tiga definisi. Awalnya adalah perasaan khawatir, teror, dan ketakutan yang sangat hebat kemudian perasaan jijik yang sangat tidak biasa dan selanjutnya adalah sesuatu yang dapat menimbulkan rasa takut. Film dengan konsep horor merupakan karya sinematik yang dirancang khusus untuk membangkitkan emosi seperti ketakutan, teror, dan rasa jijik pada penontonnya (Merriam-Webster, 2004).

Ritual atau adat istiadat sebagai praktik budaya juga bisa digunakan untuk memunculkan perasaan tidak nyaman. Sebuah film yang misalnya berlatar belakang masyarakat yang suka melakukan pemujaan leluhur bisa menggunakan konsep orang yang telah meninggal lalu kembali untuk menyiksa orang yang masih hidup sebagai sebuah cara dalam menanamkan rasa ketakutan (Ryan Wiskerchen, 2023).

Hasil Perancangan

Selama proses desain set, total tujuh set dibuat. Lima set ditempatkan di dalam rumah, sedangkan dua set sisanya ditempatkan di hutan. Bagian dalam rumah mempunyai hubungan yang terkait dengan pemujaan ngengat yang mengacu pada sosok *Morning Star*.

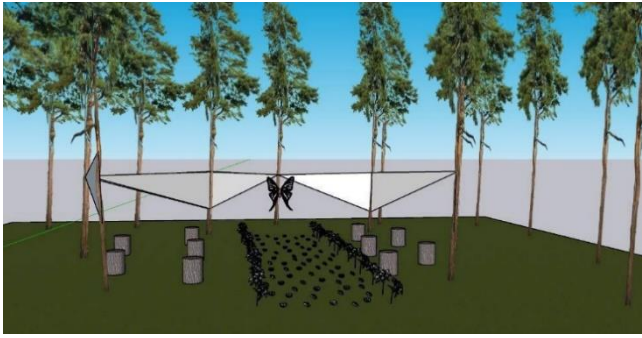
Uncanny dan Horor dalam Set Hutan



Gambar 2.
Set Hutan
(sumber: Midpoint Pictures)

Pada *scene* 12 set hutan seperti yang diperlihatkan pada gambar 2. Philip akhirnya menerima bahwa Agita akan menikah dengan *Morning Star*, dimana Philip dibawa Agita ke tempat pernikahan yang berada di hutan yang diset menyerupai sarang ngengat dan adanya anggota dari kultus menyambut kehadiran mereka.

Pada adegan di *scene* tersebut membutuhkan set desain yang kuat namun minimalis untuk mendapatkan nuansa *uncanny* ketika pernikahan berlangsung. Set props yang digunakan pada set ini seperti yang diperlihatkan pada gambar 3 adalah kain kafan dan bunga- bunga lili. Kain kafan yang digunakan untuk tirai yang digantung diantara pohon- pohon merupakan unsur *uncanny* yang ditanam oleh penulis untuk mendapatkan nuansa *uncanny*.



Gambar 3.
Sketchup hutan
(sumber: Midpoint Pictures)

Kain kafan sendiri adalah tekstil yang digunakan untuk membungkus dan menutupi jenazah sebelum dimakamkan. Kain kafan yang digunakan untuk menutupi mayat. Dalam kehidupan sehari-hari, kain kafan juga digunakan dalam berbagai macam keperluan, seperti dalam keperluan pemakaman. Jadi dengan penggunaan kain kafan yang yang tidak sesuai, memberikan unsur *uncanny*.

Dalam film-film seperti "*Hereditary*", "*The Lighthouse*", dan "*Cobweb*", kain kafan dikaitkan dengan simbolisme kematian, ritual, dan horor. Dalam "*Hereditary*", kain kafan melambangkan ritual kematian dan penguburan. Dalam "*The Lighthouse*", kain kafan dihubungkan dengan kegilaan dan kematian, seperti yang terlihat dalam adegan halusinasi dan penglihatan menakutkan. Dalam "*Cobweb*", kain kafan menandakan ketersembunyian dan kematian, mencerminkan rahasia gelap dalam sebuah keluarga. Selubung dan tema-tema terkait ini berkontribusi pada suasana horor dan kecemasan dalam film, memperkuat tema sentralnya dan menciptakan pengalaman narasi yang imersif.

Sedangkan bunga lili seringkali menjadi legenda di beberapa cerita kisah, bunga lili dikaitkan dengan roh wanita yang tersesat atau terperangkap di alam gaib. Bunga lili sering digambarkan sebagai simbol kesedihan atau penyesalan, dan dalam konteks ini, mereka mungkin menjadi jembatan antara dunia hidup dan dunia roh. Konsep legenda ini digunakan untuk membangun suspense horor dan menanamkan kematian. Bunga lili sering dikaitkan dengan kematian, kemurnian, dan kesedihan di banyak budaya dan sastra. Dalam konteks film horor, bunga lili dapat digunakan untuk memperkuat tema kematian, misteri, dan simbolisme yang lebih dalam.

Bunga lili, yang dikaitkan dengan kematian dan kemurnian, mungkin mewakili keputusan dan degradasi mental yang dialami oleh karakter utama. Dalam ketiga film tersebut, bunga lili, baik secara eksplisit maupun implisit, berfungsi sebagai simbol kematian, kesedihan, dan misteri. Mereka meningkatkan suasana horor dan memberikan kedalaman tambahan pada tema yang dieksplorasi dalam cerita.

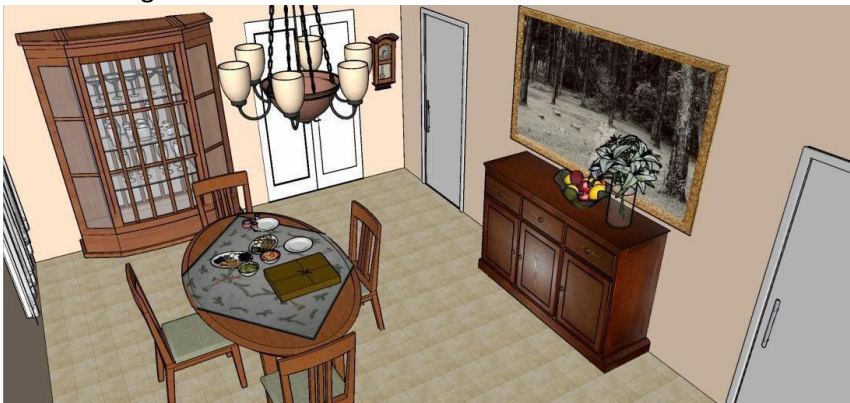
Warna yang dimainkan di scene terakhir ini memiliki *cool tone* yang didominasi oleh putih, biru, dan hijau dari hutan. Warna *cool tone*, seperti biru sering kali dikaitkan dengan nuansa kehidupan setelah kematian atau dunia gaib, Dengan penggunaan warna *cool tone*, dapat memperkuat perasaan ketidakamanan dan kecemasan untuk Scene ini yang menggunakan konsep *uncanny* dari penggunaan kain yang sama seperti di kamar atau di kelambu Agita, dan menggunakan daun yang sama yang bisa dilihat di kasur Agita. Dengan adanya dekorasi seperti sarang ngengat yang berada di tengah hutan, memberi kesan tidak nyaman di tempat yang familiar, yaitu hutan.

Uncanny dan Horor dalam Set Ruang Makan



Gambar 4.
Ruang Makan
(sumber: Midpoint Pictures)

Pada *scene 2* ruang makan dari rumah Agita dan Philip seperti yang diperlihatkan pada gambar 4. Adegan ini menceritakan tentang Philip dan Agita yang sedang makan pagi bersama, tujuan dari *scene* ruang makan ini adalah Philip mengetahui kebenaran sosok *Morning Star* yang akan dinikahi Agita, dengan harapan bahwa Agita akan mengenalkan Philip kepada *Morning Star*. Philip dan Agita sedang makan pagi di meja makan, untuk mendukung aksi dari cerita di adegan ini, penulis memilih properti yang mendukung untuk mengangkat atmosfer ditambah dengan paket atau hadiah misterius yang terletak di meja yang sedikit mengganggu Philip. Tujuan dari *set design* ruang makan ini seperti yang diperlihatkan pada gambar 5 adalah untuk menggambarkan dinamika antara Agita dan Philip, masih ada unsur kehangatan dari *mood* warna ruangan secara keseluruhan.



Gambar 5.
Sketchup Ruang makan
(sumber: Midpoint Pictures)

Tujuan dari adanya gambar yang dipajang di ruang makan ketika Agita dan Philip sedang makan adalah memberi rasa waspada yang ringan untuk penonton terhadap adanya *foreshadow*. Terdapat *props* paket menonjol ditengah ruangan yang diletakan di meja makan, *props* ini membantu untuk menambah rasa ketidaknyamanan (Andrew Barnaby, 2015), hal yang mengganggu karena seharusnya tidak berada di meja makan. Konsep horor untuk set ini adalah adanya simbol yang membangkitkan teror dan kengerian (Baskin, 2003), contoh simbol yang pertama adalah *props* paket yang berada di meja.

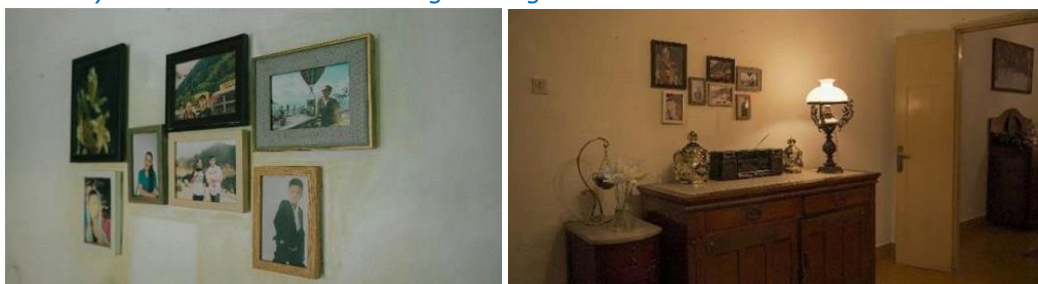


Gambar 6.
Paket
(sumber: Midpoint Pictures)

Paket tersebut menjadi simbol yang sangat kuat dalam cerita seperti yang diperlihatkan pada gambar 6. Paket yang berada di Tengah meja dengan pita berwarna putih dan juga melambangkan kehadiran yang tidak diinginkan atau bahaya yang mengintai di antara keluarga tersebut. Hal ini juga bisa menjadi representasi dari kekuatan gelap atau kehadiran sekte yang mengancam keamanan mereka.

Paket misterius di meja makan memperkenalkan elemen *uncanny*, membangkitkan ketidaknyamanan dan ketakutan. kaitannya dengan film-film seperti "*Hereditary*", "*Cobweb*", dan "*The Lighthouse*" mengungkap bagaimana *uncanny* ini memperkuat narasi horor. Paket tersebut mencerminkan adanya keanehan dalam keluarga, ketakutan psikologis, ketegangan antar karakter, dan rahasia yang tersembunyi dalam keluarga. Elemen-elemen ini mengganggu kehidupan sehari-hari dan menambah kompleksitas hubungan karakter. Unsur *uncanny* dalam paket misterius menciptakan rasa keanehan, melambangkan kegelapan dan rahasia, mengguncang kehidupan sehari-hari Philip dan Agita, sehingga meningkatkan dampak genre horor.

Uncanny dan Horor dalam Set Ruang Keluarga



Gambar 7.
Dekorasi di Ruang Keluarga
(sumber: Midpoint Pictures)

Pada *scene* 4, set ruang keluarga merupakan scene dimana Philip mendengar senandungnya Agita di ruang keluarga. Pada *scene* ini seperti yang diperlihatkan pada gambar 7 menceritakan tentang bagaimana Agita mempunyai koneksi secara personal yang tinggi terhadap Philip, seperti adanya adegan dimana Agita melingkari foto Philip di dinding, sedangkan foto pernikahan Yohanes dan Agita akhirnya dihancurkan dengan keadaan marah.

Props yang ada pada set ruang keluarga disesuaikan untuk membangun rasa dekat antara Philip dan Agita, dan membangun rasa benci dari *props* bingkai pecah foto Yohanes dan Agita.



Gambar 8.
Ruang Keluarga
(sumber: Midpoint Pictures)

Adanya bekas bingkai yang berada di dinding yang dibuat dengan teknik *aging* untuk mendapatkan hasil bingkai yang sudah lama terpajang yang dicopot. Hasil akhir dari konsep tersebut, dapat membuat penonton berspekulasi bahwa bingkai foto pernikahan Agita dan Yohanes dipajang lalu di simpan setelah perginya Yohanes dari keluarga mereka. Adanya bunga lili yang bisa dilihat di samping kiri Agita yang juga mempunyai simbol yang berarti kematian seperti yang diperlihatkan pada gambar 8. Penggunaan bunga lili dan adanya noda di dinding merupakan salah satu konsep dari horor oleh Baskin (2003) untuk menanamkan ideologi tentang kematian dan rasa benci yang dapat diketahui terhadap Yohanes dari sudut pandang Agita.

Noda di dinding tempat foto pernikahan biasanya dipajang memperkenalkan elemen *uncanny*, meningkatkan narasi horor dalam film seperti "*Hereditary*", "*The Lighthouse*", dan "*Cobweb*". Unsur-unsur tersebut mencerminkan keanehan, ketakutan bawaan keluarga, ketakutan psikologis, ketegangan antar karakter, dan rahasia. Mereka mengganggu kehidupan sehari-hari, melambangkan kegelapan dan rahasia, serta menandakan ketidakpastian di masa depan. Unsur *uncanny* pada noda di dinding juga berfungsi serupa, menciptakan rasa keanehan, gangguan, dan ketakutan. Melambangkan kekacauan dan memicu konflik psikologis antar karakter. Noda yang ada di dinding ruang keluarga juga menjadi penanda adanya trauma masa lalu dan rahasia yang tidak bisa dihapus oleh Agita.

Uncanny dan Horor dalam Set Kamar Agita



Gambar 9.
Dekorasi Kamar Agita
(sumber: Midpoint Pictures)

Pada *scene* 10 kamar Agita seperti yang diperlihatkan pada gambar 9, menceritakan tentang bagaimana Philip kabur ke kamar Agita dan menemukan hal yang aneh di dalam kamar Agita, adanya lukisan yang menyerupai ngengat yang berada di tengah hutan. Lukisan itu menggambarkan ibu dan anak yang berada di hutan dan adanya ngengat besar yang melambangkan simbol *Morning Star*, menceritakan bahwa pernikahan Agita merupakan hal yang sudah di rencanakan dan Philip mau tidak mau harus mengikuti karena takdir sudah menyatakan.



Gambar 10.

Sketchup kamar Agita

(sumber: Midpoint Pictures)

Kamar Agita juga memiliki banyak keanehannya sendiri, dari penggunaan kain kafan untuk menjadi kelambu di kamar Agita. Seperti yang diperlihatkan pada gambar 10, konsep ini memberikan kesan menakutkan dengan menggunakan unsur dari tradisi, dimana kain kafan digunakan ketika jenazah perempuan dikafani dengan 5 lapis kain. Kain kafan sendiri memiliki asosiasi dengan kematian, secara inheren terkait dengan kematian dan penguburan. Kain kafan juga dapat dianggap sebagai jembatan antara dunia hidup dan dunia gaib, dari unsur keanehan horor yang digunakan untuk set kamar Agita mengimplimentasi rasa familiar dengan kelambu namun membuat rasa ketidaknyamanan yang mendalam dan meresapi kecemasan yang terus menerus karena penggunaan kain kafan yang tidak seharusnya.

Unsur warna dari kamar Agita juga memiliki perbedaan dari seluruh set rumah, dengan warna yang dominant putih dari dinding, kelambu yang berwarna putih, dan *overall* warna yang biru untuk keseluruhan. Warna ini membangun *mood* dan atmosfer yang dingin di kamar Agita, sedangkan suasana set rumah yang lain merupakan warna hangat (warm). Penggunaan warna ini dapat memberikan kesan bahwa kamar tersebut menjadi hubungan antara dunia alam bawah sadar dan dunia sebenarnya.

Simpulan

Memfungsikan desain dekorasi set yang sesuai ditambah pencahayaan yang tepat pada beberapa set dan membedakan *mood* di setiap adegan, efektif membentuk suasana *uncanny* dan horor pada film pendek *A Shiny Day*. Dalam menghubungkan visi sutradara dengan aspek visual di sebuah produksi, peran seorang *production designer* yang mencakup penelitian lokasi, desain set, dan transformasi tema naratif menjadi elemen visual yang nyata melalui sketsa, gambar, dan *storyboard*, menjadi sangat penting. Penelitian ini fokus pada kontribusi penulis sebagai seorang *production designer* untuk menciptakan suasana yang menggugah dalam film ini. Penulis mendalami konsep cerita secara keseluruhan dari naskah untuk mengembangkan set *design*, *mood* warna dan menentukan properti.

Teknik *uncanny* digunakan di setiap set dengan efektif untuk menambahkan suasana horor. Saat hal-hal yang seharusnya familier terwujud lewat *set props* yang digunakan menjadi terasa asing atau membuat tidak tenang dan nyaman. Setiap adegan yang terjadi terdapat simbol yang menjadi *foreshadow* untuk kejadian yang akan datang. Melalui penataan dan *layout set* yang dirancang dapat menunjukkan ketidaknyamanan seperti pada set Hutan, Ruang Makan, Ruang Keluarga, dan Kamar Agita. Selain itu unsur horor dapat juga dimunculkan pada penggunaan properti seperti kain kafan, bunga lili, paket misterius dan beberapa dekorasi seperti sarang ngegat yang mampu menyalurkan suasana horor pada penonton.

Penulis berfokus pada proses artistik yang terkait dalam menghasilkan suasana *uncanny* dan horor. Penulis sebagai *production designer* meningkatkan pemahaman penonton akan konsep horor dengan menciptakan lingkungan yang menakutkan dan meresahkan melalui penggunaan teknik *uncanny*. Penulis berharap temuan penelitian ini dapat menjadi pengetahuan yang berguna dalam merumuskan pendekatan horor dengan teknik *uncanny* secara efektif saat ingin memproduksi film bergenre horor.

Daftar Pustaka

- Barnaby, A. (2015). “After the Event”: Freud’s Uncanny and The Anxiety of Origins. *The Psychoanalytic Quarterly*, 84(4), 975-1006.
- Barnwell, J. (2004). *Production Design: Architects of the Screen*. Wallflower. http://slims.umn.ac.id/index.php?p=show_detail&id=13116&keywords=.
- Barnwell, J. (2017). *Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television* (Vol. 67). Bloomsbury Publishing. http://slims.umn.ac.id/index.php?p=show_detail&id=19821&keywords=.
- Baskin, A. (2003). Membuat Film Indie Itu Gampang. In Bandung: Penerbit Kanisius (Vol. 13).
- Freud, S. (1919). The ‘Uncanny’. *Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, XVII.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A dictionary of film studies*. Oxford University Press, USA. <https://doi.org/10.1093/acref/9780199587261.001.0001>.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Simon and Schuster.
- Lu, Y. (2023). Analysis on Horror Genre Films-Taking Us as an Example. *Communications in Humanities Research*, 3, 442-449. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/3/20220409>.
- Dictionary, M. W. (2004). Merriam-Webster’s collegiate dictionary. Choice Reviews Online, 41(05). <https://doi.org/10.5860/choice.41-2515>.
- Rabiger, M., & Hermann, C. (2020). Developing Story Ideas. In *Directing the Documentary*. <https://doi.org/10.4324/9780429280382-10>.
- Wiskerchen, R. (2023). Toward an Aesthetics of Cinematic Horror.

