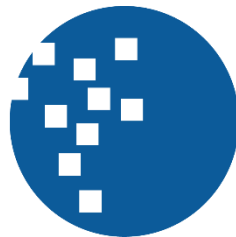


**ANALISIS VISUAL HORROR MELALUI GAMBARAN
VISUAL DALAM ASPEK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DARI THE KILLING OF A SACRED DEER**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN SKRIPSI

Nathanael Aristo Liando

00000037542

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**ANALISIS VISUAL HORROR MELALUI GAMBARAN
VISUAL DALAM ASPEK KOMUNIKASI VISUAL DARI THE
KILLING OF A SACRED DEER**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nathanael Aristo Liando

00000037542

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nathanael Aristo Liando

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037542

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Skripsi dengan judul:

ANALISIS VISUAL HORROR MELALUI GAMBARAN VISUAL DALAM ASPEK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DARI THE KILLING OF A SACRED DEER

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Nathanael Aristo Liando)

U M I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

ANALISIS VISUAL HORROR MELALUI GAMBARAN VISUAL DALAM ASPEK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DARI THE KILLING OF A SACRED DEER

Oleh

Nama : Nathanael Aristo Liando
NIM : 00000037542
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



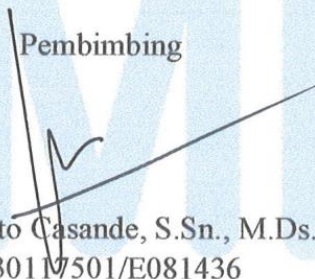
Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/E069425

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Pembimbing



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/E081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathanael Aristo Liando
NIM : 00000037542
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

ANALISIS VISUAL HORROR MELALUI GAMBARAN VISUAL DALAM ASPEK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DARI THE KILLING OF A SACRED DEER

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 15 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Nathanael Aristo Liando)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan anugerah yang Tuhan yang Maha Esa telah berikan, dengan akhirnya kajian skripsi dari penulis dapat selesai secara tepat waktu. Judul “Analisis *Visual Horror* Melalui Gambaran Visual Dalam Aspek DKV Dari *The Killing Of A Sacred Deer*” ini dikemukakan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan dari jurusan Desain Komunikasi Visual dan juga perolehan gelar S.Ds berdasarkan kebijakan Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memulai topik pembahasan ini dengan minat pada film-film yang non-konvensional, dalam arti lain tergolong tidak begitu diminati oleh orang-orang di sekitar lingkungan penulis. Bahkan ketika penulis bertemu dengan teman-teman lama SMP se usai acara penyuluhan singkat (anggap seperti retreat doa satu hari saja) dan berbicara mengenai apa yang diminati, salah satu dari mereka berkata bahwa hanya kamu yang berminat di situ.

Topik ini penulis kemudian melihatnya sebagai hal yang penting untuk diangkat menjadi bahasan dengan orang di masa kini yang cenderung menilai sebuah cerita bagus atau tidak dari alur ceritanya saja dibandingkan dengan narasi tersebut yang didukung oleh gambaran visual. Sama seperti peribahasa “*No Man Is An Island*”, begitu juga dengan apa yang menjadi pendukung sebuah alur cerita sebuah film, yaitu gambaran visualnya. Penulis ingin meraih tanggapan dari para pembaca yang juga tertarik dengan pembedahan sebuah film dan juga orang lainnya dari segala usia yang memiliki minat serupa.

Penulis merasa bahwa skripsi ini dapat dikembangkan apabila dipakai kembali dalam jenjang pendidikan berikutnya, begitu juga dengan apa yang penulis telah dapatkan dari meneliti karya film orang lain, dan setidaknya dapat berharap bahwa pembaca bisa menggunakan ilmu ini sebaik mungkin untuk semata mengetahui film ini secara lebih banyak ataupun dalam studi serupa yang dalam pembahasannya mengutip karya penulis sebagai salah satu sumber.

Mengucapkan terima kasih

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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., sebagai Pembimbing Spesialis yang telah memberikan bimbingan tambahan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., sebagai narasumber yang telah membantu penulis dalam mengisi data pada Bab 3 hingga lampiran dari tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Semua orang dengan kontribusinya masing-masing (supir ojek daring, penjual makanan/minuman, dll) yang kiranya terlalu banyak dalam jumlah apabila dicantumkan satu persatu.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dengan tidak membatasi cakupan ilmunya hanya pada orang-orang yang berpengetahuan di bidang ini, melainkan juga para pribadi awam yang mempunyai minat akan konten pembahasan tersebut.

Tangerang, 15 Desember 2023



(Nathanael Aristo Liando)

**ANALISIS VISUAL HORROR MELALUI GAMBARAN
VISUAL DALAM ASPEK DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DARI THE KILLING OF A SACRED DEER**

(Nathanael Aristo Liando)

ABSTRAK

Adaptasi modern dari sebuah kisah masa lampau, untuk tidak membuat penonton merasa sudah dapat dengan mudah menebak alur ini akan kemana saja, memerlukan sebuah skenario yang berbeda dari kisah asli namun premisnya tetap sama dengan sebelumnya. Dalam film *The Killing of a Sacred Deer*, masyarakat belum mengetahui bagaimana wujud *visual horror* pada film serta posternya. Diibaratkan dengan dilema moral pada *trolley problem* dimana *Iphigenia in Aulis* sebagai inspirasi film hanya mempunyai satu rel untuk dilewati kereta api, keadaan yang dialami oleh tokoh utama dengan kedua anaknya dalam adaptasi modern kisah tadi, kali ini mempunyai dua rel, tergantung anak manakah yang akan ditumbalkan untuk mematahkan kutukan. Agar masyarakat dapat mengetahui variasi melalui *visual horror* yang telah memberitahu pengamat tentang rangkuman kisah pada poster film dan penonton mengenai apa yang akan terjadi selama film tanpa mengandalkan dialog, sejumlah adegan dan *shot* dari *visual horror* bahasan penulis kemudian menempuh sudut pandang dari salah satu pilar Desain Komunikasi Visual (DKV) yaitu informasi.

Kata kunci: *The Killing of a Sacred Deer*, *visual horror*, *trolley problem*, *Iphigenia in Aulis*, Desain Komunikasi Visual

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***VISUAL HORROR ANALYSIS THROUGH VISUAL IMAGERY
IN THE ASPECT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN
FROM THE KILLING OF A SACRED DEER***

(Nathanael Aristo Liando)

ABSTRACT (English)

Modern adaptation from an ancient story, to not make the viewer feel that the plot is an easy guess, requires a scenario that is different than its original story but with the same premise as earlier. In “The Killing of a Sacred Deer”, people had no clue about the form of visual horror on the movie along with its poster. Likened with moral dilemma from the trolley problem where Iphigenia in Aulis as the movie’s inspiration, has only one track for the train to go through, circumstance experienced by the main character with his two children in this modern adaptation of the latter, has two tracks this time depending on which child will be sacrificed to break the curse. For the addition of knowledge of visual horror variations towards people who have seen the story summarization via movie poster and those who have watched it about what is going to happen throughout the movie without relying on dialogue, visual horror key frames will then be discussed by Visual Communication Design’s point of view which is “information”.

Keywords: *The Killing of a Sacred Deer, visual horror, trolley problem, Iphigenia in Aulis, Visual Communication Design*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

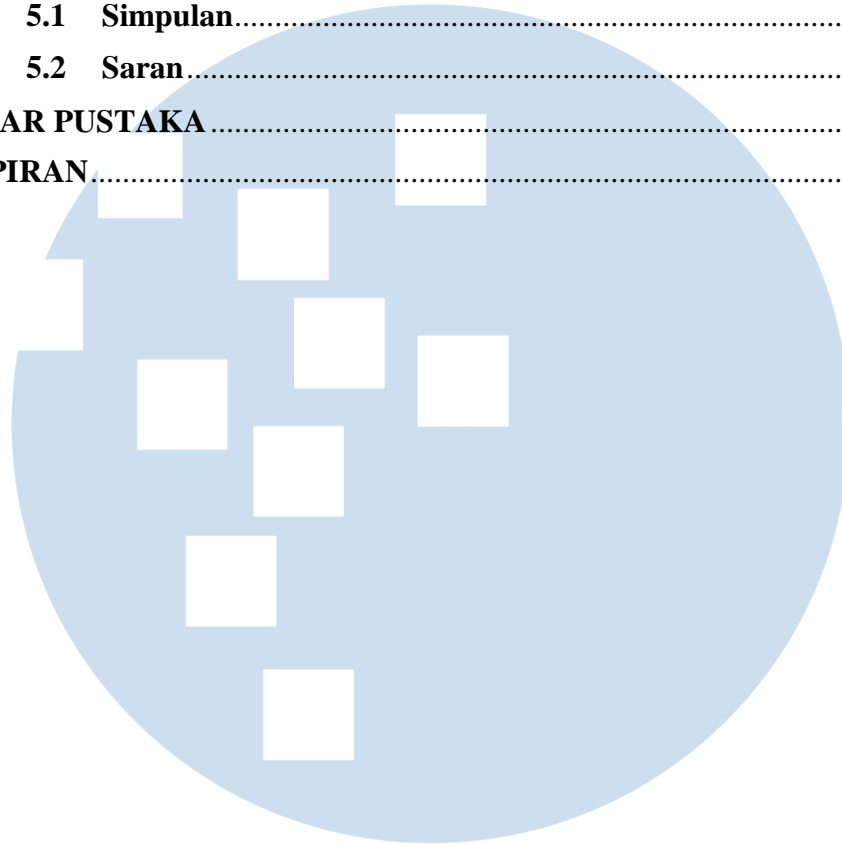
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
HALAMAN PENGESAHAN	vii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iviii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Tujuan Tugas Akhir	15
1.5 Manfaat Tugas Akhir	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Teori Mengenai <i>Visual Horror</i>	16
2.2 Tinjauan Teori Dilema Moral	16
2.3 Teori Mengenai Gambaran Visual	17
2.3.1 Elemen/Prinsip Visual	17
2.3.1.1 Garis	17
2.3.1.2 Bidang	18
2.3.1.3 Bentuk	18
2.3.1.4 Ruang	19
2.3.1.5 Warna	19
2.3.1.6 <i>Hue</i>	20
2.3.1.7 <i>Tint</i>	20
2.3.1.8 <i>Tone</i>	21
2.3.1.9 <i>Shade</i>	21

2.3.1.10	Terkaitnya <i>Gesture</i> dan <i>Rhythm</i>	22
2.3.1.11	Perspektif Visual dalam Teknik Sinematografi.....	22
2.3.1.12	Kesatuan/ <i>Unity</i>	22
2.3.1.13	Pola.....	23
2.3.1.14	Kontras.....	23
2.3.1.15	Fokus/Penekanan.....	23
2.3.1.16	<i>Balance</i>	23
2.3.1.17	Proporsi/Skala.....	24
2.3.1.18	Harmoni.....	24
2.3.1.19	Keterkaitan <i>Simplicity</i> dan <i>Clarity</i>	24
2.4	Tinjauan Teori Semiotika Roland Barthes.....	24
2.4.1	Mitos.....	25
2.5	Teori Desain Komunikasi Visual.....	26
2.6	Teori Pembagian <i>Plot</i> dan Pengembangannya.....	26
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	27
3.1	Metodologi Penelitian.....	27
3.1.1	Metode Kualitatif.....	27
3.1.1.1	<i>Interview</i>	24
3.1.1.2	Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	24
3.1.1.3	Kesimpulan.....	60
BAB IV	ANALISIS	62
4.1	Alur Awal (<i>Beginning</i>) TKOASD.....	62
4.1.1	Adegan 1, <i>Shot 1</i>	62
4.1.1	Elemen Seni Rupa Adegan 1, <i>Shot 1</i>	62
4.1.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 1, <i>Shot 1</i>	63
4.1.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 1, <i>Shot 1</i>	65
4.1.2	Adegan 2, <i>Shot 1</i>	66
4.1.2.1	Elemen Seni Rupa Adegan 2, <i>Shot 1</i>	67
4.1.2.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 2, <i>Shot 1</i>	68
4.1.2.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 2, <i>Shot 1</i>	68
4.1.3	Adegan 3, <i>Shot 1</i>	70
4.1.3.1	Elemen Seni Rupa Adegan 3, <i>Shot 1</i>	71

4.1.3.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 3, <i>Shot 1</i>	71
4.1.3.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 3, <i>Shot 1</i>	72
4.1.4	Adegan 4, <i>Shot 1</i>	74
4.1.4.1	Elemen Seni Rupa Adegan 4, <i>Shot 1</i>	74
4.1.4.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 4, <i>Shot 1</i>	75
4.1.4.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 4, <i>Shot 1</i>	76
4.2	Alur Tengah (<i>Middle</i>) TKOASD	77
4.2.1	Adegan 5, <i>Shot 1</i>	77
4.2.1.1	Elemen Seni Rupa Adegan 5, <i>Shot 1</i>	78
4.2.1.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 5, <i>Shot 1</i>	79
4.2.1.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 5, <i>Shot 1</i>	80
4.2.2	Adegan 6, <i>Shot 1</i>	81
4.2.2.1	Elemen Seni Rupa Adegan 6, <i>Shot 1</i>	82
4.2.2.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 6, <i>Shot 1</i>	83
4.2.2.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 6, <i>Shot 1</i>	83
4.2.3	Adegan 7, <i>Shot 1</i>	85
4.2.3.1	Elemen Seni Rupa Adegan 7, <i>Shot 1</i>	86
4.2.3.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 7, <i>Shot 1</i>	87
4.2.3.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 7, <i>Shot 1</i>	88
4.2.4	Adegan 8, <i>Shot 1</i>	90
4.2.4.1	Elemen Seni Rupa Adegan 8, <i>Shot 1</i>	90
4.2.4.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 8, <i>Shot 1</i>	91
4.2.4.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 8, <i>Shot 1</i>	92
4.2.5	Adegan 9, <i>Shot 1</i>	94
4.2.5.1	Elemen Seni Rupa Adegan 9, <i>Shot 1</i>	94
4.2.5.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 9, <i>Shot 1</i>	95
4.2.5.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 9, <i>Shot 1</i>	96
4.2.6	Adegan 10, <i>Shot 1</i>	98
4.2.6.1	Elemen Seni Rupa Adegan 10, <i>Shot 1</i>	98
4.2.6.2	Prinsip Seni Rupa Adegan 10, <i>Shot 1</i>	99
4.2.6.3	Hal Selain Seni Rupa Adegan 10, <i>Shot 1</i>	100
4.2.7	Adegan 11, <i>Shot 1</i>	102

4.2.7.1 Elemen Seni Rupa Adegan 11, <i>Shot 1</i>	103
4.2.7.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 11, <i>Shot 1</i>	103
4.2.7.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 11, <i>Shot 1</i>	104
4.2.8 Adegan 12, <i>Shot 1</i>	106
4.2.8.1 Elemen Seni Rupa Adegan 12, <i>Shot 1</i>	107
4.2.8.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 12, <i>Shot 1</i>	108
4.2.8.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 12, <i>Shot 1</i>	109
4.2.9 Adegan 14, <i>Shot 1</i>	111
4.2.9.1 Elemen Seni Rupa Adegan 14, <i>Shot 1</i>	111
4.2.9.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 14, <i>Shot 1</i>	112
4.2.9.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 14, <i>Shot 1</i>	113
4.2.10 Adegan 15, <i>Shot 1</i>	115
4.2.10.1 Elemen Seni Rupa Adegan 15, <i>Shot 1</i>	115
4.2.10.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 15, <i>Shot 1</i>	116
4.2.10.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 15, <i>Shot 1</i>	117
4.2.11 Adegan 17, <i>Shot 1</i>	119
4.2.11.1 Elemen Seni Rupa Adegan 17, <i>Shot 1</i>	120
4.2.11.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 17, <i>Shot 1</i>	120
4.2.11.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 17, <i>Shot 1</i>	121
4.3 Alur Akhir (<i>End</i>) TKOASD	123
4.3.1 Adegan 19, <i>Shot 1</i>	123
4.3.1.1 Elemen Seni Rupa Adegan 19, <i>Shot 1</i>	124
4.3.1.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 19, <i>Shot 1</i>	124
4.3.1.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 19, <i>Shot 1</i>	125
4.3.2 Adegan 20, <i>Shot 4</i>	127
4.3.2.1 Elemen Seni Rupa Adegan 20, <i>Shot 4</i>	127
4.3.2.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 20, <i>Shot 4</i>	128
4.3.2.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 20, <i>Shot 4</i>	129
4.3.3 Adegan 20, <i>Shot 5</i>	131
4.3.3.1 Elemen Seni Rupa Adegan 20, <i>Shot 5</i>	132
4.3.3.2 Prinsip Seni Rupa Adegan 20, <i>Shot 5</i>	132
4.3.3.3 Hal Selain Seni Rupa Adegan 20, <i>Shot 5</i>	133

BAB V PENUTUP	136
5.1 Simpulan	136
5.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	29
Tabel 3.2 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	30
Tabel 3.3 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	30
Tabel 3.4 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	31
Tabel 3.5 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	32
Tabel 3.6 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	33
Tabel 3.7 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	34
Tabel 3.8 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	35
Tabel 3.9 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	36
Tabel 3.10 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	37
Tabel 3.11 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	38
Tabel 3.12 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	39
Tabel 3.13 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	40
Tabel 3.14 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	41
Tabel 3.15 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	42
Tabel 3.16 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	43
Tabel 3.17 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	44
Tabel 3.18 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	45
Tabel 3.19 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	46
Tabel 3.20 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	47
Tabel 3.21 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	48
Tabel 3.22 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	49
Tabel 3.23 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	50
Tabel 3.24 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	51
Tabel 3.25 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	52
Tabel 3.26 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	53
Tabel 3.27 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	54
Tabel 3.28 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	55
Tabel 3.29 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	56
Tabel 3.30 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	57
Tabel 3.31 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	58
Tabel 3.32 Matriks Excel Mengenai Analisis TKOASD.....	59
Tabel 4.1 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 1, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	65
Tabel 4.2 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 2, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	69
Tabel 4.3 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 3, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	72
Tabel 4.4 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 4, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	76
Tabel 4.5 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 5, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	80
Tabel 4.6 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 6, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	84

Tabel 4.7 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 7, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	88
Tabel 4.8 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 8, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	92
Tabel 4.9 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 9, <i>Shot</i> 1 TKOASD.....	96
Tabel 4.10 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 10, <i>Shot</i> 1 TKOASD..	101
Tabel 4.11 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 11, <i>Shot</i> 1 TKOASD..	105
Tabel 4.12 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 12, <i>Shot</i> 1 TKOASD..	109
Tabel 4.13 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 14, <i>Shot</i> 1 TKOASD..	113
Tabel 4.14 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 15, <i>Shot</i> 1 TKOASD..	118
Tabel 4.15 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 17, <i>Shot</i> 1 TKOASD..	122
Tabel 4.16 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 19, <i>Shot</i> 1 TKOASD..	125
Tabel 4.17 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 20, <i>Shot</i> 4 TKOASD..	130
Tabel 4.18 Denotasi, Konotasi, dan Mitos pada Adegan 20, <i>Shot</i> 5 TKOASD..	134



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

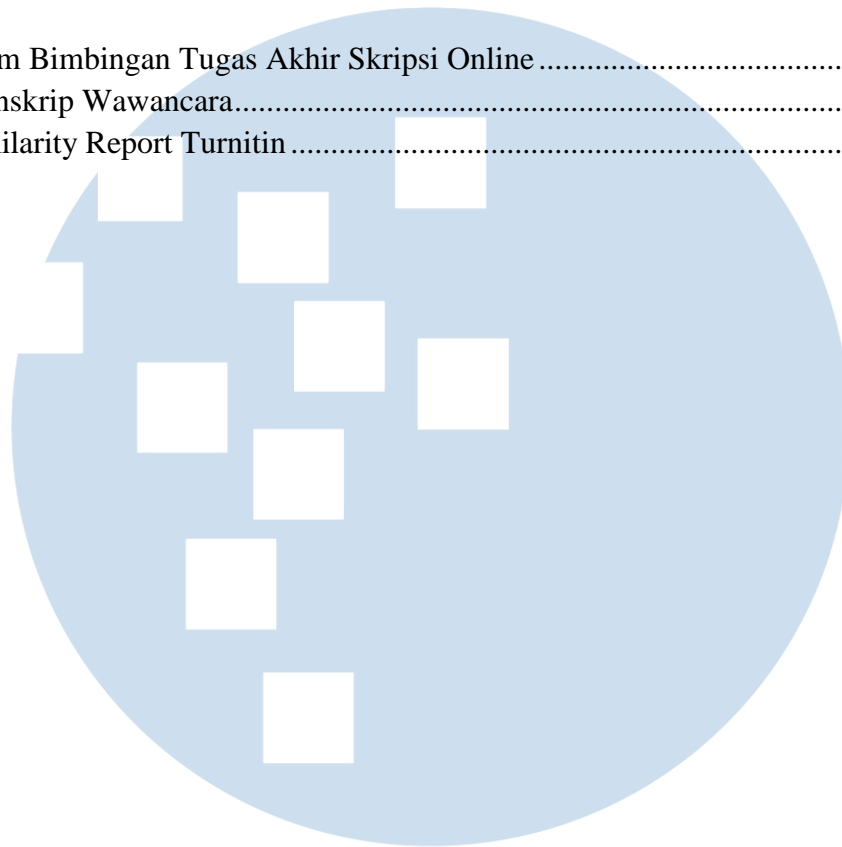
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi <i>hue</i> pada <i>color wheel</i>	20
Gambar 2.2 Definisi <i>tint</i> pada <i>color wheel</i>	20
Gambar 2.3 Definisi <i>tone</i> pada <i>color wheel</i>	21
Gambar 2.4 Definisi <i>shade</i> pada <i>color wheel</i>	21
Gambar 2.5 Hubungan antara denotasi dan konotasi Roland Barthes	25
Gambar 2.6 Signifikasi serta mitos pada Roland Barthes.....	25
Gambar 3.1 Interview Praktisi Ilmu Semiotika.....	28
Gambar 3.2 Skema perancangan penelitian kajian skripsi (pra buat bab 4)	60
Gambar 3.3 Skema perancangan penelitian kajian skripsi (pasca buat bab 4)	61
Gambar 3.4 Skema perancangan penelitian kajian skripsi (pasca sidang akhir) ..	61
Gambar 4.1 Adegan 1, <i>Shot</i> 1 TKOASD	62
Gambar 4.2 Adegan 2, <i>Shot</i> 1 TKOASD	67
Gambar 4.3 Adegan 3, <i>Shot</i> 1 TKOASD	70
Gambar 4.4 Adegan 4, <i>Shot</i> 1 TKOASD	74
Gambar 4.5 Adegan 5, <i>Shot</i> 1 TKOASD	78
Gambar 4.6 Adegan 6, <i>Shot</i> 1 TKOASD	82
Gambar 4.7 Adegan 7, <i>Shot</i> 1 TKOASD	86
Gambar 4.8 Adegan 8, <i>Shot</i> 1 TKOASD	90
Gambar 4.9 Adegan 9, <i>Shot</i> 1 TKOASD	94
Gambar 4.10 Adegan 10, <i>Shot</i> 1 TKOASD	98
Gambar 4.11 Adegan 11, <i>Shot</i> 1 TKOASD	103
Gambar 4.12 Adegan 12, <i>Shot</i> 1 TKOASD	107
Gambar 4.13 Adegan 14, <i>Shot</i> 1 TKOASD	111
Gambar 4.14 Adegan 15, <i>Shot</i> 1 TKOASD	115
Gambar 4.15 Adegan 17, <i>Shot</i> 1 TKOASD	120
Gambar 4.16 Adegan 19, <i>Shot</i> 1 TKOASD	123
Gambar 4.17 Adegan 20, <i>Shot</i> 4 TKOASD	127
Gambar 4.18 Adegan 20, <i>Shot</i> 5 TKOASD	132

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

A. Form Bimbingan Tugas Akhir Skripsi Online	xvi
B. Transkrip Wawancara.....	xviii
C. Similarity Report Turnitin	liv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA