

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*The Killing of a Sacred Deer* melalui sutradara Yorgos Lanthimos dan penulis naskah Efthimis Filippou, mengambil inspirasi dari sebuah drama asal zaman Yunani Kuno bernama Iphigenia di Aulis untuk alur filmnya yang muncul sejak tahun 2017. Dalam konteks zaman modern dimana film ini berlangsung, masyarakat belum berpikiran ke arah konsep-konsep yang pada akhirnya menghasilkan alur cerita. Masalah dilema moral akibat sebuah kejadian horor bukan hanya memerlukan sebuah pemecahan intuitif untuk bisa diselesaikan seperti kasus *trolley problem* klasik ungkitan Phillipa Foot. Namun dari sekian banyak pilihan secara intuitif untuk memecahkan masalah kalau dilihat dari solusi dilema moral menurut Unger, intuisi tertentu yang paling tepatlah yang menjadi kunci bagi pengurangan penderitaan bersama (Unger, 1996).

Konsep visual yang dikemas dalam tidak nyamannya situasi protagonis memberikan masyarakat interpretasi baru terhadap genre *thriller* atau horor yang mereka nonton. *Visual horror* menurut (Sipos, 2014) memerlukan sebuah ancaman yang berada di luar ranah natural, berbeda dari definisi yang terlalu luas apabila film seperti *Godfather* atau *Titanic* juga ingin dimasukkan hanya karena keduanya terdapat tokoh-tokoh yang terbunuh dalam keadaan horor. Begitu juga dengan natur non lokal dari *The Killing of a Sacred Deer*, film yang diputar di bioskop pun menjadi transnasional. Dengan sifat transnasional, film non lokal/asing dapat dibedakan dari film lokal/nasional akibat globalisasi yang memberi pengaruh terhadap bagaimana visual sebuah film diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi (Och dan Strayer, 2013). Adaptasi film ini dilakukan secara longgar untuk tidak memfamiliarikan penonton terhadap Iphigenia di Aulis, termasuk mereka yang sudah mempunyai pengetahuan tentang alur drama sumber adaptasi tersebut.

Dalam kisah adaptasi ini, bisa dikatakan bahwa memvisualisasikan emosi dari protagonis dan antagonis melalui adegan dan *shot* visual memerlukan pengertian tambahan untuk dapat dimengerti masyarakat serta penonton. Protagonis sebagai tokoh yang memulai sebuah awal cerita, sementara antagonis adalah tokoh yang sedang berkonflik dengan protagonis oleh sebab atau penyebab yang dapat bervariasi (Kamisin dan Achin, 2020). Bisa dikatakan juga bahwa secara konsep bahasa, telah diterjemahkan dari Yunani ke Inggris lalu dibuatlah sebuah kisah baru yang terinspirasi dari aslinya. Penulis kemudian mencari adegan dan *shot* dengan kandungan *visual horror* untuk diteliti dari sudut pandang “informasi”, salah satu pilar Desain Komunikasi Visual (DKV). Mengenai Desain Komunikasi Visual itu sendiri, terdefiniskan oleh (Tinarbuko, 2017) sebagai tanda atau *signs* yang dapat memecahkan masalah pada masyarakat agar bisa berkomunikasi melalui indera visual manusia, yang dimana manusia telah menjadi produsen tanda-tanda.

Masalah yang penulis telah angkat dalam latar belakang ini akan kemudian dilanjutkan analisisnya dengan menghasilkan sebuah skripsi kajian yang membahas *visual horror* sebuah film *psychological thriller* melalui gambaran visual dari aspek DKV. Melalui film *The Killing of a Sacred Deer* yang dinonton lebih dari satu kali demi memfamiliarikan penulis dengan jalan cerita serta tiap adegan dan *shot* visual yang penting untuk ditampilkan pada kajian ini, harapan penulis adalah ketika masyarakat dapat mengetahui apa yang akan terjadi selama film berkat *visual horror* tanpa mengandalkan dialog. Berhubung dengan analisis penulis pada topik tersebut, skripsi ini merupakan jalan terbaik bagi penulis untuk memperoleh pengetahuan yang lebih dalam tentang ranah penelitian yang sedang ditempuhi selama masa penulis sebagai mahasiswa akhir tahun, dan dapat membantu orang lain dalam memahami topik ini selama pertanyaan yang diberikan tidak melenceng dari ranah penelitiannya penulis saat ini yakni *visual horror* melalui gambaran visual dari aspek DKV dalam film ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menyampaikan informasi *visual horror* melalui gambaran visual pada aspek DKV dari film *The Killing of a Sacred Deer*?

## 1.3 Batasan Masalah

Penyampaian informasi gambaran visual mengenai *visual horror* pada aspek DKV dalam film *The Killing of a Sacred Deer*.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis *visual horror* pada aspek DKV melalui informasi gambaran visual pada film *The Killing of a Sacred Deer*.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tiga bagian dimana manfaat dapat tersalurkan: untuk penulis, bagi masyarakat dan penonton film, hingga pihak universitas.

### 1) Penulis

Tugas Akhir yang penulis buat bisa menambah pengetahuan diri sendiri tentang gambaran visual sebuah film yang mempunyai unsur *visual horror* dalam pembahasan sisi DKV.

### 2) Masyarakat dan Penonton Film

Tugas Akhir ini dapat membantu masyarakat dan orang-orang yang mengemari film, termasuk yang berasal dari luar negeri untuk mendapat analisis mumpuni terhadap film tersebut.

### 3) Universitas

Pihak Universitas Multimedia Nusantara kemudian akan memperoleh satu lagi karya tugas akhir yang membahas tentang topik tertentu. Sebenarnya tujuan skripsi ini selain untuk prasyarat kelulusan adalah untuk memperluas indeks referensi perpustakaan kampus untuk dikutip oleh civitas academica kampus (mahasiswa atau dosen) kemudian harinya.