

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Mengenai *Visual Horror*

Visual horror menurut (Sipos, 2014) memerlukan sebuah ancaman yang berada di luar ranah natural, berbeda dari definisi horor yang pada umumnya merujuk kepada sesuatu yang menakutkan. Film non supernatural seperti *Godfather* atau *Titanic* bagi penonton tertentu, dapat mengkategorikan keduanya sebagai sebuah tontonan yang horor walau yang satunya berbicara tentang konteks kekerasan antar mafia dan yang lainnya tentang bencana perkapalan akibat *human error*, akibatnya jatuh ke arah horor dalam tindakan/kejadian dan bukan visual. Selain secara supernatural, pengertian *visual horror* pun dapat bermakna lain apabila dikaitkan dengan elemen/prinsip visual oleh Sadjiman pada sub-bab 2.3.1 serta 2.3.1.10 (*gesture* dan *rhythm*). Apabila tidak ditemukan atau kurang kentaranya *visual horror* pada adegan/*shot* yang diambil maka penulis pada tabel mitos Barthes akan membahas elemen/prinsip visualnya Sadjiman pada objek sekeliling tokoh-tokoh yang ada.

2.2 Tinjauan Teori Dilema Moral

Dalam *Living High and Letting Die: Our Illusion of Innocence* yang ditulis Unger (1996), telah mengembangkan teori klasik yang sudah ada mengenai *trolley problem* yang berasal dari Phillipa Foot sebagai *originator*. Ia memberi solusi bahwa untuk memecahkan sebuah dilema moral, seseorang perlu mempunyai intuisi yang tepat dan bukan sekedar memilih pilihan intuitif yang pertama kali muncul dalam pikiran kita. Pada film yang dianalisis, dilema moral muncul misalnya pada saat tokoh protagonis yang bimbang harus memilih antara kedua anaknya untuk dikorbankan atau ketika para tokoh non-antagonis lainnya dengan rasa penasaran mereka, sedang berdiskusi/berinteraksi antar sesama dan hal ini hanya muncul pada alur tengah/akhir film tersebut.

2.3 Teori Mengenai Gambaran Visual

Keluarga Steven dalam adaptasi modern ini merupakan sebuah rumah tangga yang tergolong menengah ke atas, dengan berlangsungnya aktivitas seperti biasa hingga ketika pada bagian pertemuan Steven dengan Martin, anak dari mendiang ayah kenalannya. Merasa iba, mereka berdua pun memutuskan untuk saling berteman, tanpa diketahui tokoh utama bahwa Martin menyimpan potensi retribusi yang cukup berdampak pada kehidupan Steven dan keluarganya waktu disampaikannya kutukan tersebut suatu hari. Narasi dari cerita ini merupakan pengakuan akan suatu identitas film yang diadaptasi secara longgar, terkandung dalam pengertian gambaran visual melalui *Brand Bible: The Complete Guide to Building, Designing, and Sustaining Brands* oleh Debbie Millman (2012).

2.3.1 Elemen/Prinsip Visual

Menurut Traverre (2023), elemen visual mengkomposisikan visual itu sendiri dalam warna, bentuk, garis, tipografi dan gambar. Misalkan warna merah dengan asosiasi akan bahaya, atau garis bengkok yang menandakan fleksibilitas. Hal ini diperkuat oleh pemahaman bahwa elemen visual itu sendiri dalam karya seni tidak saja harus terpaku pada nilai artistik yang menunjukkan keindahan, bahkan sesuatu yang buruk rupa atau menakutkan dapat menghadirkan elemen visualnya tersendiri pada karya seni, hal-hal itu sekiranya termasuk *visual horror* dalam elemen/prinsip visual (Sanyoto, 2009). Dengan pengertian Sanyoto yang masih berkolerasi dengan Sipsos namun merupakan hal yang non supernatural, definisi *visual horror* berbasis elemen/prinsip visual untuk membantu menguraikan pesan-pesan visual ini diperlukan untuk dapat mengerti elemen-elemen visual seperti berikut, tidak terlepas dari interpretasi penulis terhadap manakah elemen/prinsip visual yang mempunyai *visual horror* pada saat dianalisis di bab 4.

2.3.1.1 Garis

Sebagai pengertian, garis adalah suatu rupa yang terhubung oleh penyatuan dua titik yang berbeda (Hantono, Setioko, dan Indarto, 2022). Garis jika dimaksud dengan wujud dapat bermakna sebagai lurus atau

bengkok, dan ketika pengertiannya berubah menjadi arah garis, maka maknanya berubah menjadi vertikal, horisontal, hingga diagonal. Terbagi menjadi dua jenis, garis nyata merupakan hasil goresan yang kita dapat lihat seperti tulisan tangan atau kaligrafi, dan garis semu ketika suatu benda atau ruang mempunyai batas yang menggambarkan ciri-ciri dari rupanya, misalkan Tugu Monas dengan ukuran panjang dan lebar telah mewujudkan garis sebagai rupa paling sederhana untuk diungkapkan (Sanyoto, 2009).

2.3.1.2 Bidang

Dari pengertian Wölfflin (1950), bidang adalah elemen dari garis yang apabila kontur diubah, maka garispun akan ikut berubah. Jika garis merupakan hubungan rupa yang menyatu oleh pertemuan dua titik, maka bidang menjadi permukaan dasar dimana garis itu terletak. Bidang juga merupakan bentuk pipih yang menempati ruang, dan bentuk bidang itu sendiri disebut sebagai ruang dua dimensi (Sanyoto, 2009).

2.3.1.3 Bentuk

Wujud dari suatu benda, secara dua bahkan tiga dimensi (Hantono, Setioko, dan Indarto, 2022). Bentuk pun dapat berwujud geometris (lingkaran, segitiga, segi empat, dll) hingga non-geometris (benda mati, makhluk hidup, dll) yang tidak dapat dikenali wujud teraturnya oleh karena penggabungan berbagai bentuk geometris atau bentuk yang terlalu acak sehingga menjadi tidak beraturan. Bentuk apa saja yang ditemui dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang (bentuk dwimatra), dan volume (bentuk trimatra). Volume pun bisa berwujud nyata selama objek tiga dimensi itu bisa diraba secara nyata (patung, orang, hewan, dll) atau semu seperti gambar desain interior/produk di atas kertas, yang wujud tiga dimensinya hanya dapat ditangkap melalui indera visual, namun tidak sedemikian apabila dipakai indera sentuhan untuk meraba kalau ini ternyata hanya wujud dua dimensi saja (Sanyoto, 2009).

2.3.1.4 Ruang

Masih dari (Hantono, Setioko, dan Indarto, 2022), ruang merupakan wadah yang menampung suatu objek atau kejadian tertentu. Ibarat kubus tiga dimensi, sebuah ruang terdiri dari alas, dinding, dan atap. Sebagai pelengkap dari Sanyoto (2009), ruang merupakan unsur rupa yang wajib ada sebab keadaan eksistensial bentuk-bentuk yang hadir, bergantung dari adanya tempat dimana wujud suatu benda bisa berada secara nyata. Maka tidak mengherankan jika keberadaan rupa satu dimensi seperti titik dan garis tidak membutuhkan ruang, tetapi bentuk dwimatra hingga trimatra termasuk sebagai para rupa yang bergantung pada adanya ruang untuk ditempati. Menariknya untuk ruang trimatra semu yang keberadaannya di antara ruang dwimatra dan ruang trimatra, ruang datar/dwimatra ini menggunakan ilusi kedalaman agar dapat muncul gambaran visual tiga dimensi dalam bidang dua dimensi.

2.3.1.5 Warna

Makhluk hidup memperoleh pengetahuan akan warna melalui pengalaman indra penglihatan, saat mata menerima kemunculan fenomena getaran/gelombang cahaya. Terdapat beberapa jenis warna berupa primer (biru, merah, kuning), sekunder (jingga, ungu, hijau), dan menengah (campuran antara beberapa warna primer dan sekunder). Warna primer tergolong warna panas sebab dapat memberikan kontras pada visualisasi bentuk atau latar belakang, sedangkan warna sekunder menghasilkan kontras yang kurang mencolok oleh karena terjadi percampuran dua warna primer, maka disebut warna dingin. Namun jika warna sekunder seperti hijau atau ungu menjadi hijau kekuningan dan ungu kemerahan, bisa menjadi warna panas. Sifat kontras warna primer melengkapi warna sekunder, gabungan keduanya untuk mendapatkan warna tersier (Sanyoto, 2009). Definisi tambahan dari (Hantono, Setioko, dan Indarto, 2022), mencoloknya corak atau intensitas dari permukaan suatu bentuk sehingga dapat dibedakan bentuk tersebut dengan lingkungannya, itulah

warna. Perolehan dari warna sebuah benda bisa diperoleh secara alami (ekosistem makhluk hidup) atau juga dengan metode sintesis (cat buatan).

2.3.1.6 Hue

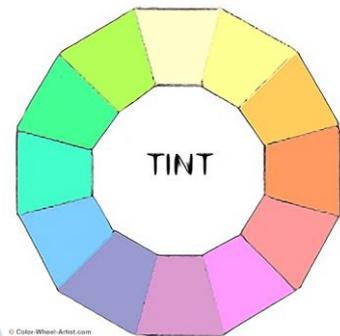
Sebuah warna pilihan yang tergolong primer atau sekunder menurut (Bleicher, 2012) dan bukan akromatik seperti hitam, putih, dan abu-abu.



Gambar 2.1 Definisi *hue* pada *color wheel*
Sumber: <https://www.color-wheel-artist.com/hue/>

2.3.1.7 Tint

Sebuah versi yang lebih pudat pada warna tertentu (primer atau sekunder) melalui hasil campuran *hue* dengan pigmen putih (Bleicher, 2012).



Gambar 2.2 Definisi *tint* pada *color wheel*
Sumber: <https://www.color-wheel-artist.com/hue/>

2.3.1.8 Tone

Sebuah versi yang lebih keruh pada warna tertentu (juga primer atau sekunder) melalui hasil campuran *hue* dengan pigmen abu-abu (Bleicher, 2012).



Gambar 2.3 Definisi *tone* pada *color wheel*
Sumber: <https://www.color-wheel-artist.com/hue/>

2.3.1.9 Shade

Sebuah versi yang lebih gelap pada warna tertentu (juga primer atau sekunder) melalui hasil campuran *hue* dengan pigmen hitam (Bleicher, 2012).



Gambar 2.4 Definisi *shade* pada *color wheel*
Sumber: <https://www.color-wheel-artist.com/hue/>

2.3.1.10 Terkaitnya *Gesture* dan *Rhythm*

Menurut (Grønstad, Gustafsson, dan Vågnes, 2016), *gesture* dapat bervariasi pengertiannya sebagai ikatan yang tidak bisa dipisahkan dari metode komunikasi secara lisan namun diperjelas oleh seorang paleoetnografer bernama André Leroi-Gourhan pada kurun waktu 1950-1960an dengan mengaitkan *gesture* sebagai kapasitas manusia dan hewan untuk dapat membuat peralatan serta berbagai kegiatan bersifat kinetik lainnya seperti pose/gerakan tubuh. Masih juga dari (Grønstad, Gustafsson, dan Vågnes, 2016), *rhythm* merupakan pola yang dikerjakan berulang kali dari *gesture* yang dilakukan. Dalam *rhythm* itu sendiri dapat terjadi tiga macam pengulangan: 1) repetisi sebagai pengulangan yang bersifat monoton, 2) transisi yakni adanya variasi harmonis dalam pengulangan, dan 3) oposisi berupa pengulangan dengan gaya yang kontras dari sebelumnya (Sanyoto, 2009). *Gesture* dan *rhythm* dapat juga ditemukan *visual horror* sebab perwujudan dari kedua hal itu perlu ditampilkan secara visual agar bisa dilihat. Keberadaannya tergantung pada konteks adegan/*shot* beserta teori Sadjiman dilengkapi Barthes.

2.3.1.11 Perspektif Visual dalam Teknik Sinematografi

Kemampuan visualisasi dapat membuat penonton melihat dunia mereka dengan pandangan yang baru, khususnya dalam konteks sinematik. Untuk dapat memperoleh pengertian yang cukup mengenai elemen sinematik, menonton sebanyak mungkin film adalah cara yang ideal sebab saat menonton sebuah film, setiap *frame* yang berlalu adalah hasil pengaturan dari sutradara, bagaimana ia memposisikan, mengelompokkan, menderetkan, dan melihat objek dalam sebuah *frame* ketika sedang menyunting sebuah adegan (Vineyard, 2008).

2.3.1.12 Kesatuan/*Unity*

Hal ini menurut (Sanyoto, 2009) sendiri merupakan *reoccurrence* yang sudah muncul dalam pembahasannya dalam menyusun sesuatu

dengan repetisi, transisi, dan oposisi dari pengulangan *rhythm*, itulah prinsip kesatuan, sebagai suatu susunan yang berirama oleh karena adanya saling keterhubungan ketika semua objek dalam pemandangan itu selaras/menyatu tanpa ada bagian yang merusak keseluruhan suasana.

2.3.1.13 Pola

Bagi (Sanyoto, 2009), ini lebih berhubungan dengan ritme repetisi dan susunan bentuk atau warna yang terus ada. Kehadiran dari hal-hal yang familiar (warna) pada objek bahkan keberadaan dari objek itu sendiri (bentuk/wujud).

2.3.1.14 Kontras

Mempunyai pengertian yang kelihatan mirip dengan kontras pada ritme, akan tetapi tidak berkaitan dengannya jika yang dibicarakan adalah kontras dalam bentuk, ruang, dan warna (Sanyoto, 2009). Intinya apa yang dapat membuat ketiga hal tadi *stand out* dari sebuah gambar serta jika gambar itu dibandingkan dengan gambar yang lain.

2.3.1.15 Fokus/Penekanan

Menggunakan objek yang bila diamati dari lainnya, sudah terlihat jauh lebih dominan dan menjadi penarik perhatian (Sanyoto, 2009). Umumnya sebuah benda yang sedang dipakai oleh seorang tokoh dalam cerita atau film itu sangat gampang untuk dilihat.

2.3.1.16 Balance

Dimana objek dan warna saling menyetarakan satu sama lain, entah itu dicapai melalui empat pengertian berikut: 1) simetris sebagai keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan kanan, 2) radial yakni ruang atas dan bawah juga selain sebelah kiri dan kanan, 3) sederajat berupa ukuran dari objeklah yang menghasilkan kesetaraan tersebut dengan tidak menghiraukan bentuk raut objek yang berbeda, 4) tersembunyi kalau yang dimaksud sebagai pemberi keseimbangan adalah ruang dimana objek-

objek ini terletak tanpa ukuran dan raut yang sama, ibarat hasil desain yang kesannya tidak formal namun mempunyai komposisi yang dinamis (Sanyoto, 2009).

2.3.1.17 Proporsi/Skala

Secara singkat beliau (Sanyoto, 2009) mengatakan jika *rhythm* adalah hal yang diperlukan untuk mencapai keselarasan, proporsi diperlukan agar keserasian dapat tercapai. Sebab pengertian antar bentuk raut dan ruang lebih condong kepada pengertian dari *rhythm* dengan repetisi, transisi, dan oposisi, maka penulis akan lebih baik bila membahas hal proporsi ini melalui pengertian antara bentuk raut dan ruang.

2.3.1.18 Harmoni

Pengertian akan hal ini cenderung mengutamakan perasaan tanpa ukuran yang pasti, yang berarti ukuran dan warna objek bisa jadi selaras maupun kontras selama bentuk objek dapat dianggap ideal untuk berada dalam karya seni/desain sebagai hal yang menarik (Sanyoto, 2009).

2.3.1.19 Keterkaitan *Simplicity* dan *Clarity*

Pada *simplicity* keadaan menjadi tidak lebih dan tidak kurang, bila ada yang ditambah akan menjadi ruwet, dan bila dikurangi akan menjadi terasa kehilangan, beda halnya dengan *clarity* ketika prinsip desain tidak lagi mengandalkan perasaan melainkan fakta sebab objek-objek dapat mudah dimengerti tanpa arti yang bersifat multi tafsir (Sanyoto, 2009).

2.4 Tinjauan Teori Semiotika Roland Barthes

Terlepas dari konflik alur film ini, pencapaian besar lainnya yang film ini raih selain penghasilan lebih dari 6 juta dolar melalui pemutaran seluruh dunia, yaitu bertandingnya karya tersebut untuk nominasi Palme d'Or pada festival film Cannes 2017. Perhatian penulis melalui popularitas film ini dikemukakan melalui pembuatan kajian analisis untuk lebih memahami *visual horror* melalui gambaran visual dalam aspek DKV yang berdasarkan studi semiotika Roland Barthes.

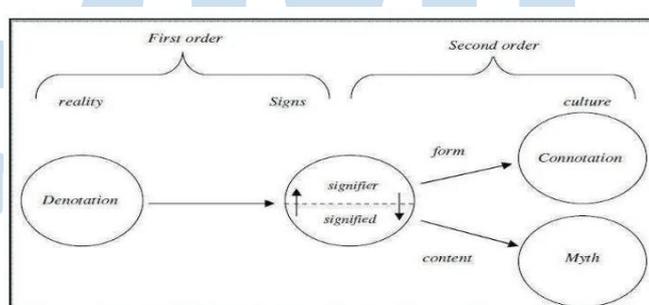
Barthes (1977) dalam buku *Image-Music-Text*, pada bagian *Rhetoric of the Image* membicarakan bahwa ketika tanda visual pada sebuah gambar telah berhasil dimengerti oleh banyak orang, umumnya visual itu juga telah menjadi ilmu yang melekat secara universal. Maka dengan itu penulis kini perlu memberitahukan bahwa istilah konotasi dan denotasi yang dipakai dalam menjelaskan subjek/objek pada *visual horror* dari *The Killing of a Sacred Deer* berasal dari pengembangan teorinya Ferdinand de Saussure tentang penanda dan petanda.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)	
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)		
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)		5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)		

Gambar 2.5 Hubungan antara denotasi dan konotasi Roland Barthes
Sumber: Paul Cobley dan Litza Jansz (1999)

2.4.1 Mitos

Melalui acuan Fiske (2010:82-83) dari teori Barthes itu sendiri, sebuah makna yang diulang terus-menerus dalam sebuah media hingga menjadi sebuah kebenaran yang dapat diterima oleh masyarakat melalui anggapan adalah fenomena yang mendefinisikan mitos.



Gambar 2.6 Signifikasi serta mitos pada Roland Barthes
Sumber: <https://123dok.com/document/9ynp880z-representasi-korupsi-tayangan-analisis-semiotika-mengenai-representasi-tayangan.html>

2.5 Teori Desain Komunikasi Visual

Mengenai Desain Komunikasi Visual itu sendiri, terdefiniskan oleh (Tinarbuko, 2017) sebagai metode yang dapat memecahkan masalah yang dapat terpecahkan melalui bantuan dari tanda atau *signs* pada masyarakat agar bisa berkomunikasi melalui indera visual manusia, yang dimana manusia telah menjadi produsen tanda-tanda. Penulis kemudian mencari adegan dan *shot* dengan kandungan *visual horror* untuk diteliti dari sudut pandang salah satu pilar Desain Komunikasi Visual (DKV). Penulis memilih pilar “informasi” sebagai lingkup penelitian yang ditempuh.

2.6 Teori Pembagian *Plot* dan Pengembangannya

Sebuah *plot* suatu cerita harus mempunyai tiga tahapan, dimulai dari tahap awal (*beginning*) yang berisi tentang pengenalan latar dan tokoh, kemudian berlanjut ke tengah (*middle*) dengan tampilan pertikaian antara tokoh protagonis dan antagonis atau momen-momen selama masalah itu masih berlangsung, kemudian mencapai akhir (*end*) yang berarti tibanya *plot* pada penghujung selesainya cerita, puncak/klimaks, hingga konklusi/antiklimaks tersebut selesai oleh terjadinya peleraian (Nurhidayati, 2017).

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA