

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Terdapat sekian banyak *visual horror* yang bisa diambil per adegan serta *shot* dari *The Killing of a Sacred Deer*. Melalui desain komunikasi visual, elemen dan prinsip seni rupa telah menggambarkan suasana dari para pribadi yang terlibat (protagonis, antagonis, tokoh-tokoh pendukung) beserta lingkungan sekeliling mereka. Dengan banyaknya responden yang ternyata cukup memperhatikan apakah gambaran visual dari tontonan mereka itu *visual horror* atau bukan, memberi pengetahuan akan mayoritas dari responden yang hanya ingin menikmati sebuah film selain mengandalkan alur saja tanpa perlu berpikir banyak dengan menganalisis film itu. Hasil analisis yang telah tertera di bab sebelumnya dapat kemudian menjadi sarana yang bisa memberi manfaat bagi peneliti lainnya yang dengan serius ingin mengerti film tersebut dari sisi kajian penulis, ataupun penonton amatir yang berantusias untuk lebih mengetahui *visual horror* dari gambaran visual sebuah film dari aspek DKV.

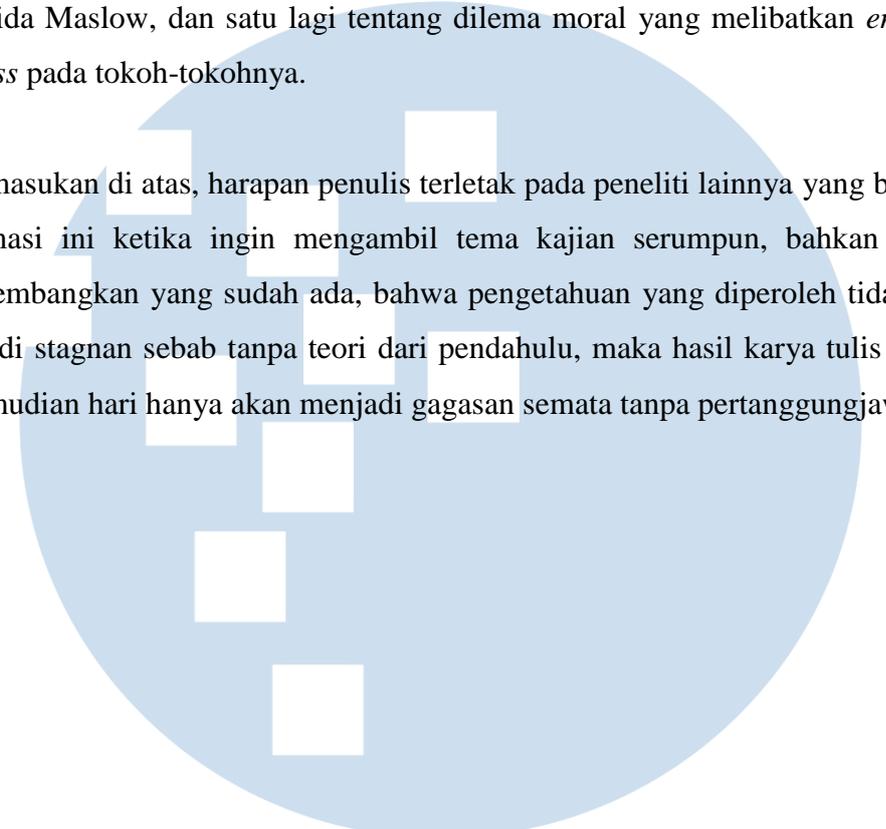
5.2 Saran

Sebagai informasi yang dapat berguna bagi pembaca apabila hasil analisis pada bab 4 terasa pendek/kurang lengkap oleh karena merupakan rangkuman/esensi dari setiap *shot* tersebut, maka dapat dirujuk bagian paling bawah (lampiran) dari kajian ini. Setiap pengolahan data yang penting (contohnya transkrip wawancara) akan berada pada lampiran sebagai alternatif dari bab 3 jika ternyata terlalu panjang untuk dimasukkan kata per kata.

Fokus penulis pada kajian ini sekali lagi dikatakan bahwa hanya aspek DKV yang dibahas sebab pada saat tulisan ini dibuat, secara bahasa Indonesia belum ada publikasi ilmiahnya. Daftar pustaka penulis merujuk juga dari penelitian *The*

Killing of a Sacred Deer lainnya seperti dari sudut pandang hierarki kebutuhan piramida Maslow, dan satu lagi tentang dilema moral yang melibatkan *emphatic distress* pada tokoh-tokohnya.

Dari masukan di atas, harapan penulis terletak pada peneliti lainnya yang berbekal informasi ini ketika ingin mengambil tema kajian serumpun, bahkan hingga mengembangkan yang sudah ada, bahwa pengetahuan yang diperoleh tidak akan menjadi stagnan sebab tanpa teori dari pendahulu, maka hasil karya tulis terbaru di kemudian hari hanya akan menjadi gagasan semata tanpa pertanggungjawaban.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA