BAB II
TINJAUAN FILM, FILM GOTHIC DAN SEMIOTIKA

II.1 Film

II.1.1 Pengertian dan Sejarah Film

Kata “film” dalam Bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *film* yang memiliki makna yang similar dengan kata *movie*. Kata “film” berarti serangkaian gambar bergerak, biasanya ditampilkan di bioskop atau di televisi dan menceritakan tentang kisah. Film juga sebagai kata benda berupa selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif. (yang akan dimainkan dalam bioskop). (KBBI daring, 2015, vol III).

Definisi film menurut UU 8/1992 Perfilman adalah:
Karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya.

Sejak ditemukannya alat yang dapat mengabadikan gambar, proses penciptaan alat penangkap gambar bergerak terus berkembang, dimulai sejak penemuan Thaumatrope pada tahun 1824 di Inggris. Thaumatrope adalah selembar kertas bundar dengan dua sisi bergambar yang bila diputar maka akan menampilkan kesan seolah kedua gambar tersebut tampak menyatu atau bergerak saling berkesinambungan, hingga pembuatan foto bergerak oleh Edward Muybridge, mahasiswa Stanford University yang mencba mengambil foto kuda yang sedang berlari dengan kecepatan lari bervariasi dari 2 menit permeter hingga 25 meter perdetik dan 2 menit permeter hingga 18 detik permeter. Pada tahun 1878 hasil rangkaian foto tersebut dipublikasikan dan ide tentang pembuatan gambar bergerak terus berkembang.

Penemuan Kinetograph atau *movie camera* oleh Thomas Alfa Edison memberikan kemajuan yang berarti bagi sejarah perfilman. Pada 28 Desember 1895 Lumiere bersaudara pertama kalinya dalam sejarah mempertunjukkan film kepada masyarakat Prancis. Pemutaran film perdana ini kemudian ditetapkan sebagai hari kelahiran dunia perfilman.



Gambar II.1 Kinetograph Alfa Edison Studios.
Sumber: ttp://media.web.britannica.com/eb-media/52/79852-050-7CFD5CA5.jpg (diakses 11 November 2016).

Setelah membangun Edison Studios pada tahun 1893 di New Jersey, Amerika Serikat, Thomas Alfa Edison membangun Motion Picture Patents Company (MPPC) Thomas Alfa Edison dengan MPPC miliknya memiliki dua ratus hak paten dalam bidang *phonographs* dan *recorded sound*, serta sepuluh hak paten dalam bidang *motion pictures.*



Gambar II.2 Thomas Alfa Edison dan alat perekam suara.
Sumber: http://journal.jitt.travel/wp-content/uploads/2015/08/edison-1050x549.jpg?08f501. (diakses 17 Desember 2016).

Pendirian MPPC juga bertujuan untuk membatasi segala aktifitas perfilman diluar ijin MPCC. Pembatasan produksi film oleh MPPC ini menjadi alasan para pembuat film

yang tidak terikat dengan MPCC kemudian berpindah menuju Hollywood, sebuah kota kecil negara bagian California, Amerika Serikat sebagai jalur menuju Meksiko yang berada diluar jangkauan MPCC. Perpindahan para pembuat film ke Hollywood merupakan awal industri film masal di Hollywood, Amerika Serikat.

II.1.2 Jenis - Jenis Film

Dalam perkembangannya jenis film telah diklasifikasikan ke dalam beberapa genre. Klasifikasi film bermula dari klasifikasi jenis-jenis drama dan novel yang telah ada sebelumnya. Penentuan genre suatu film dapat dilihat dari alur cerita yang membangun film tersebut. Pembuat film pada awalnya menggunakan bahan film dari novel, sirkus dan berbagai sumber sebagai skenario dari sebuah naskah yang kemudian mempengaruhi ragam jenis dari sebuah film. Tujuan utama dari jenis film adalah untuk memberikan suatu bentuk narasi pengalih perhatian yang sebelumnya terdapat di dalam fiksi cetak. (Marcel Danesi, 2010, h.158).

Ditinjau berdasarkan asal cerita, film dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

a. Fiksi

   Fiksi adalah jenis cerita yang dibuat berdasarkan imajinasi penulis ataupun berdasarkan kisah nyata yang telah diberi tambahan cerita dengan tujuan tertentu. Dari jenis cerita fiksi inilah berkembang ragam jenis film yang saat ini beredar.

b. Non-fiksi

   Alur cerita film yang dibuat berdasarkan kisah nyata yang terjadi di masyarakat, tanpa tambahan-tambahan cerita dramatis yang bertujuan untuk menaikkan rating film. Cerita yang diangkat umumnya adalah biografi tokoh.

Adapun bila dilihat berdasarkan genre, Tim Dirks (2015) mengklasifikasikan film kedalam beberapa genre utama, yaitu:

a. Action

Film *action* termasuk film dengan anggaran besar, memiliki pemeran pengganti untuk adegan-adegan fisik dan berbahaya yang dilakukan oleh artis seperti adegan penyelamatan, pertempuran, perkelahian dan lolos dari kejadian menengangkan (banjir, ledakan, bencana alam, kebakaran, dan lain-lain). Menceritakan perjuangan fisik antara tokoh baik dan tokoh jahat. Alur cerita dirancang untuk memancing adrenalin penonton.

b. Adventure

Film petualangan memiliki cerita yang menarik, dengan fokus cerita pada pengalaman baru atau petualangan di daerah eksotis, umunya jenis cerita dikombinasi dengan jenis *action*. Jenis *adventure* dapat berupa penelusuran sejarah dan cerita-cerita peninggalan jaman dahulu, pencarian atau ekspedisi untuk benua yang hilang, hutan, dan padang pasir serta berburu harta karun. Sangat mirip dengan jenis film epik/ sejarah hanya saja banyak dibumbui oleh cerita-cerita fiktif untuk mendapatkan efek cerita yang lebih dramatis dan menegangkan.

c. Komedi

Merupakan jenis film dengan alur cerita yang ringan. Secara konsisten dan sengaja dirancang untuk menghibur dan memancing tawa penontonnya dengan melebih-lebihkan cerita, situasi, bahasa, tindakan, hubungan dan karakter.

d. Kriminal

Dapat disebut juga sebagai film *gangster*, film jenis kriminal menceritakan seputar tindakan penjahat atau mafia, seperti kawanan perampok, dunia bawah tanah, penegak hukum korup atau preman yang beroperasi di luar hukum dimana mencuri dan membunuh merupakan pekerjaan dan jalan hidup. Jika alur cerita menceritakan tentang konflik antara penegak hukum (polisi, detektif, jaksa dan lain-lain) dengan para pelaku kriminalitas maka dapat pula dikategorikan sebagai jenis film noir tergantung pada *setting* waktu pada cerita.

e. Drama

Drama adalah jenis film yang serius, menonjolkan emosi dalam cerita, menggambarkan karakter realistis, situasi kehidupan sehari-hari, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter yang kuat. Seperti konflik dalam keluarga, kisah percintaan sepasang kekasih, perjuangan hidup seseorang dalam lngkungan sosial, dan lain-lain. Biasanya drama tidak menonjolkan diri pada efek khusus, komedi, atau *action*. Tujuan dari jenis drama ini adalah untuk membawa serta emosi penonton agar seolah-olah memahami perasaan yang dirasakan oleh para pemeran.

f. Epik/ epos/ sejarah

Jenis film epik termasuk drama kostum, drama sejarah, film perang dan revolusi, aktifitas seksual abad pertengahan dengan latar belakang panorama yang luas. Jenis film epos kerapkali memiliki gabungan jenis dengan petualangan dan kolosal untuk alur cerita tetapi tanpa penambahan tokoh-tokoh fiksi. Karakter dan alur dari jenis film ini mengambil tokoh dan peristiwa sejarah seperti mitos, legenda, *urban hero.* Identik dengan kostum mewah, ruang lingkup dramatis, nilai-nilai produksi yang tinggi, efek musik yang kaya.

g. Horor

Film horor dirancang untuk menakut-nakuti dan memancing ketakutan terdalam dari penonton. Memiliki alur cerita yang menakutkan, akhir yang mengejutkan, dengan makhluk-makhluk supernatural sebagai tokoh utama seperti hantu, siluman, roh halus, monster dan lain-lain dengan memakai banyak efek khusus pada kostum dan tata rias. Genre film *thriller* maupun Gothic termasuk dalam genre horor.

h. Musikal

Adalah jenis film yang berpusat pada kombinasi musik, tari, lagu atau koreografi.

i. Science-Fiction (Sci-fi)

Science-Fiction atau fiksi-ilmiah adalah jenis film dengan alur cerita yang visioner, futuristik dan imajinatif. Menceritakan tentang pahlawan super, alien, planet-planet yang jauh, misi-misi mustahil, tempat yang fantastis, penjahat dan kejahatan dari kegelapan, teknologi futuristik, pasukan dan makhluk luar angkasa. Berbagai permasalahan umunya disebabkan oleh ilmuwan gila atau ledakan nuklir.

j. War-anti war

Jenis film perang (dan anti-perang) menceritakan tentang sisi lain dari perang, peperangan antara manusia baik di darat, laut, atau udara dengan latar film akci. Jenis film perang sering dipasangkan dengan jenis film lain, seperti *action*, petualangan, drama, *romance* dan komedi.

Perkembangan teknologi dan informasi dalam industri perfilman juga menyebabkan film-film yang diproduksi saat ini tidak hanya terdiri dari satu genre saja, tetapi dapat berupa kombinasi dari beberapa genre, seperti perpaduan antara komedi dan drama, atau fiksi dan non fiksi.

II.1.3 Unsur – Unsur Film

Bila dilihat dari unsur pembentuknya, film terdiri dari dua unsur yang berkaitan satu sama lain. Terdiri dari unsur naratif dan unsur sinematik, unsur naratif merupakan materi dan bahan yang akan diolah serta berhubungan dengan aspek cerita dan tema seperti tokoh, karakter, konlik, alur dan lokasi. Sedangkan unsur sinematik adalah gaya pengolahan dari unsur naratif. Kedua unsur tersebut berkesinambungan membentuk urutan kronologis adegan dan peristiwa yang ingin ditampilkan dalam film. Dalam unsur sinematik, terdapat empat elemen pokok yaitu:

a. Mise en scene

Mise en scene berasal dari bahasa Prancis yang artinya penempatan harfiah diatas panggung. Menurut Oxford Dictionary (2015), *mise en scene* adalah pengaturan

susunan pemandangan, alat peraga dan lain sebagainya pada tahap produksi teater atau pada set film. *Mise en scene* merupakan segala hal yang ditampilkan didepan kamera sebagai hasil akhir. Hampir seluruh gambar yang ditayangkan di televisi dan layar adalah bagian dari unsur *Mise en scene*. Dalam *mise en scene* terdapat beberapa unsur pokok yaitu:

- *Set Design*

  Set Design adalah penataan, seperti penataan tempat dan suasana yang digunakan untuk menguatkan cerita dan emosi yang akan ditampilkan.

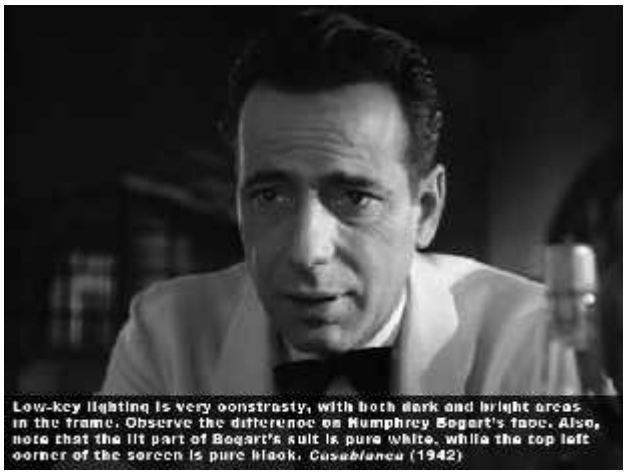
- *Lighting*

  Lighting atau pencahayaan yang digunakan dilokasi pembuatan adegan. Sumber pencahayaan yang dipakai dapat berasal dari pencahayaan alami yaitu matahari dan buatan yaitu penggunaan lampu sorot. Terdiri dari *high key lighting* dan *low key lighting*. *High key lighting* merupakan pencahayaan terang dengan meminimalisir daerah gelap dilayar. Umumnya dipakai pada film genre drama, musikal atau komedi.



Gambar II.3 Contoh penggunaan *high key lighting.*
Sumber gambar: http://www.elementsofcinema.com/directing/mise-en-scene-in-films/ (diakses 19 Desember 2016).

Low key lighting merupakan perpaduan antara titik terang dan titik gelap sekaligus dalam layar. *Low key lighting* memadukan kontras tinggi guna menambahkan unsur dramatis. *Low key lighting* umumnya digunakan dalam *set lighting* film horor.



Gambar II.4 Contoh penggunaan *low key lighting.*
Sumber gambar: http://www.elementsofcinema.com/directing/mise-en-scene-in-films/ (diakses 19 Desember 2016).

- *Costume*

  Costume atau kostum termasuk didalamnya adalah pemilihan tata rias dan pemilihan pakaian guna menekankan status, kepribadian, dan pembeda antar tokoh. Pemilihan kostum juga disesuaikan dengan tema. Bahkan pemilihan warna kostum dapat mepengaruhi imej pemakainya.



Gambar II.5 Kostum wanita era Medieval dalam film.
Sumber gambar: http://images.amcnetworks.com/bbcamerica.com/wp-content/uploads/2015/10/1280x720_pride_prejudice_zombies.jpg (diakses 19 Desember 2016).



Gambar II.6 Kostum *armor* dalam film bergenre *action.*
Sumber gambar http://www.themoviethemesong.com/wp-content/uploads/2015/06/Iron-Man-Movie-Theme-Song-9.jpg (diakses 19 Desember 2016).

- *Staging and Acting*

  Staging adalah tata letak, penguasaan panggung dan acting adalah peran yang dibawakan oleh para pemeran. Dalam industri perfilman *staging* lebih familiar dengan istilah *blocking*.



Gambar II.7 Penempatan posisi para pemeran dalam satu *scene*.
Sumber gambar https://cjpowers.files.wordpress.com/2012/02/sit_stand.png (diakses 19 Desember 2016).

- *Special Effect*

  Special effect adalah efek visual khusus yang ditambahkan pada gambar yang diambil untuk menambah efek dramatis ataupun penekanan pada adegan tertentu.



Gambar II.8 Gambar atas, sebelum diberi *special effect* Gambar bawah, setelah diberi *special effect.*
Sumber gambar: https://digitalsynopsis.com/wp-content/uploads/2015/04/movies-before-after-green-screen-cgi-avengers-5.jpg (diakses 19 Desember 2016).

b. Sinematografi

Sinematografi merupakan ilmu pengambilan dan perekaman gambar dalam proses pembuatan sebuah film. Dalam sinematografi terdapat dua tipe fisik film, yaitu:

- Animasi

  Animasi berasal dari bahasa latin "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalan jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001, h.2-33).

  Animasi merupakan gambar statis secara manual mapaun digital dari manusia, tumbuhan, hewan, atau karakter-karakter imajinatif yang dibuat secara

kontinyu dan disejajarkan dalam urutan waktu tertentu untuk menimbulkan efek seolah gambar-gambar tersebut bergerak secara berkesinambungan.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan pembuatan film animasi dalam bentuk animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). Sesuai dengan namanya, animasi 2D adalah animasi yang terbentuk dari tinggi dan lebar, hasil akhir dari animasi ini adalah gambar yang datar, rata dan tidak bervolume.



Gambar II.9 Film animasi 2D.
Sumber gambar: *Screenshoot* film Aladdin (1992) *Frame* 54:45 (diakses 19 Desember 2016).

Adapun animasi 3D adalah animasi yang terdiri dari tinggi, lebar dan volume. Animasi 3D memiliki hasil akhir yang lebih tampak nyata dari animasi 3D karena menunjukkan tekstur dari animasi yang dibuat.



Gambar II.10 Film animasi 3D.
Sumber gambar: *Screenshoot* film Hotel Transylvania (2014) *Frame* 01:01:43 (diakses 19 Desember 2016).

- *Live action*

  Jika animasi merupakan film yang pembuatannya memanfaatkan teknologi seperti gambar dan komputer untuk menciptakan sosok karakter dan hasil akhir, maka film yang dimainkan oleh makhluk hidup atau hal-hal riil disebut sebagai film *live action*. *Live action* merujuk pada sinematografi dan videografi yang tidak diproduksi menggunakan animasi, baik itu modeling, gambar, ataupun diproduksi oleh komputer.



Gambar II.11 Film *live action*, diperankan oleh manusia.
Sumber gambar: https://digitalsynopsis.com/wp-content/uploads/2015/04/sweeney-todd-5.jpg (diakses 19 Desember 2016).

c. *Editing*

Dalam sebuah produksi film, pada akhirnya tidak semua adegan yang telah diambil akan ditampilkan begitu saja kepada penonton. Proses syuting yang memakan waktu cukup lama nantinya akan dipangkas menjadi adegan dengan durasi hitungan jam. Disinilah fungsi *editing* atau pemotongan adegan guna menentukan adegan mana yang akan menjadi bagian dari hasil akhir.



Gambar II.12 Proses pengeditan sebuah film.
Sumber gambar: http://media.bestofmicro.com/L/R/468639/gallery/Magic-Movie-Edit-Pro_w_600.png (diakses 19 Desember 2016).

d. Sulih suara (*Voice over*)

Sulih suara dalam film dapat berupa penambahan suara, perbaikan suara ataupun pengurangan suara dalam proses *editing* sebuah film.

II.1.4 Struktur Fisik Film

Film memiliki struktur fisik layaknya pertunjukan teater atau cerita novel. Struktur fisik merupakan unsur yang membangun dan menyatukan cerita agar dapat dipahami dan dinikmati oleh audiens. Model struktur dalam film adalah sebagai berikut:

Tabel II.1 Model struktur sebuah film.

No.	Struktur	Keterangan
1.	*Setup*	Digunakan sebagai adegan pembuka guna mengenalkan dan membangun karakter, hubungan antar karakter.
2.	Konfrontasi	Disebut juga sebagai peningkatan adegan. Dalam konfrontasi, permasalahan yang menjadi konflik utama cerita akan dtampilkan.
3.	Resolusi	Merupakan klimaks. Dalam bagian ini merupakan bagian penyelesaian dari konflik yang terjadi pada konfrontasi.

Berdasarkan teknik penyampaian adegan, struktur film dibagi menjadi berikut:

1. Scene

Merupakan sebuah bagian besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa utuh. Menampilkan rangkaian adegan yang terjadi dalam satu lokasi dengan waktu yang berkelanjutan.

2. Frame

Merupakan segmen atau bagian pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi cerita, tema, karakter dan motif. Setiap detik daalam film dapat terdiri dari 24, 25 ataupun 30 frame/detik.

3. Shot

Shot merupakan unsur terkecil dari sebuah film dimana sekumpulan *shot* membentuk sebuah adegan atau *frame*. *Shot* dibagi menjadi beberapa ukuran, diantaranya:

Tabel II.2 Jenis – jenis *shot.*

No	Jenis *Shot*	Fungsi
1.	*Extreme Long Shot*	Jarak kamera yang paling jauh dari objeknya, untuk memperlihatkan dan menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama yang luas.
2.	*Long Shot*	Penyorotan tubuh fisik manusia yang tampak jelas namun latar belakang masih dominan. Biasanya digunakan untuk *shot* pembuka sebelum menggunakan *shot* yang berjarak lebih dekat.
3.	*Medium Long Shot*	Tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas dengan perbandingan tubuh manusia dan lingkungan relatif seimbang
4.	*Medium Shot*	Memperlihatkan tuhuh manusia dari pinggang ke atas, *gesture* serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam gambar.
5.	*Medium Close-up*	Memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas, sosok manusia mendominasi gambar dan latar tidak lagi dominan. Biasanya digunakan dalam adegan percakapan.
6.	*Close-up*	Untuk memerlihatkan objek tertentu seperti wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya juga untuk memperlihatkan ekspresi wajah serta *gesture* yang mendetail.
7.	*Extreme Close-up*	Untuk memperlihatkan jarak paling dekat, mampu memperlihatkan bagian wajah seperti telinga, mata dan hidung dengan lebih mendetail.

II.2 Film Gothic

II.2.1 Sejarah Gothic

Gothic merupakan salah satu warisan kekayaan budaya tertua di dunia. Berasal dari penamaan suku Goths yang berarti suku barbarian Jerman yang meliputi suku Goths, Visigoths, Ostrogoths pada masa Jerman Kuno karena telah berhasil mengalahkan Roma di Eropa pada abad ke-5 Masehi. Gothic atau Gothica merupakan istilah untuk masyarakat suku Goths yang berarti pula masyarakat barbar karena seringnya suku ini

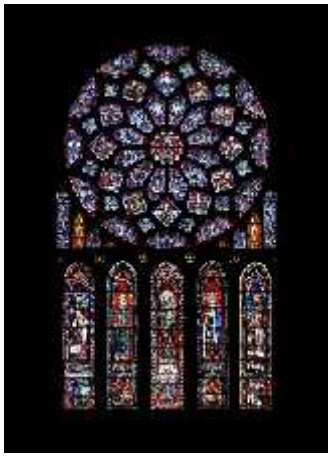
menghadapi pertempuran. Di Tanah Eropa sendiri selama kurun waktu abad ke-5 hingga ke-15 merupakan era Abad Pertengahan (*Medieval Age*). Abad Pertengahan adalah era yang diwarnai dengan perang antar kerajaan, peradaban yang belum maju dan kuatnya kepercayaan pada hal gaib. Masuknya agama Kristen sebagai pengaruh dari Roma menjadikan karya seni pada masa tersebut sebagian besar menceritakan tentang hal-hal spiritual dan alam lain. Karya seni bernuansa reliji ini dikaitkan kembali dengan para Gothic, memunculkan istilah seni Gothic.

Seni Gothic yang utama adalah seni patung, seni lukis dan seni arsitektur. Ciri khas dari seni Gothic ini adalah penggambaran tokoh-tokoh spiritual agama Kristen seperti Jesus, Bunda Maria, setan dan para pengikutnya. Katedral Gothic tersebar di benua Eropa, dengan ciri utama puncak menara yang lancip dan runcing. Valerie Spanswick (2005) menjelaskan bahwa lengkungan yang runcing melepas beberapa beban juga mengurangi tekanan pada elemen sturktural lainnya. Hal ini memungkinkan untuk mengurangi ukuran kolom atau pilar yang menyangga lengkungan.

Seni Gothic merupakan bagian dari rangkaian seni Eropa. Luiz Oosterbeek (1999) mengatakan bahwa seni Eropa meliputi sejarah seni rupa Eropa mulai batu, seni lukis gua, dan kakteristik antara palelitikum dan jaman besi. Berikut kronologi pergerakan seni Eropa:

Tabel II.3 Perkembangan seni Eropa.

No.	Nama	Identitas
1.	Seni prasejarah	• Patung Venus Willendorf (24.000-22.000 SM) • Kolam Reindeer (11.000 SM)
2.	Klasik seni kuno	• Budaya Minoa. Merupakan salah satu masyarakat tertua di Eropa (3.650 – 11.000M. • Peninggalan Budaya Minoa adalah seni keramik.
3.	Seni Medieval	Karya seni yang menjadi ciri khas era Medieval berfokus pada relijius dan spiritualitas. Kepercayaan yang kuat akan spiritualitas membuat kurangnya pengertian akan realism dan logika. Hal – hal berhubungan dengan relijius dan spiritualitas penuh akan simbol – simbol sebagai perwujudan akan hal- hal yang tidak berwujud spesifik.

	• Bizantium (7 – 8 M)	• Peninggalan seni Konstantinopel, peninggalan tersisa berupa motif mozaik dinding dan lantai yang terdapat pada masjid atau gereja.  Gambar II.13 Contoh seni mozaik peninggalan seni Byzantium. Sumber gambar: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Helios_in_His_Chariot.jpg (diakses 1 Februari 2017).
	• Romanesque (10 – 11 M)	• Seni Romanesque berwarna cerah dan melambangkan semangat. Susunan lempengan kaca dan keramik serta besi sebagai seni utama. • Ciri utama arsitektural berdinding tebal, dekorasi ukir dan jendela berpuncak lengkung. • Contoh seni Romanesque:  Gambar II.14 Contoh seni Romanesque. Sumber gambar: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Chartres_-_cath%C3%A9drale_-_rosace_nord.jpg (diakses 1 Februari 2017).

	• Gothic (12 – 14 M)	• Contoh palet warna seni Romanesque:  Gambar II.15 Palet warna Seni Romanesque. Sumber gambar: http://www.colorhunter.com/tag/baroque/1 (diakses 1 Februari 2017). • Dimulai dari pemugaran gereja Abbey Church of Saint Dennis pada 11 M, arsitektural Gothic kemudian berkembang luas di Eropa. • Ciri arsitektural berupa langit – langit tinggi, atap runcing dan jendela lengkung pada puncaknya.  Gambar II.16 Gereja Abbey Church of Saint Dennis. Sumber gambar: https://www.artsy.net/artwork/saint-denis-france-abbey-church-of-saint-denis/download/abbey-church-of-saint-denis-1135-1144.jpg (diakses 1 Februari 2017). • Meliputi seni lukis, aristektur dan seni patung. • Hasil seni dengan unsur spiritualitas dan religi.

	• Renaissans (15 – 16 M):	• Contoh palet warna seni Gothic:  Gambar II.17 Palet warna Seni Gothic. Sumber gambar: http://www.colorhunter.com/tag/gothic/1 (diakses 1 Februari 2017). • Merupakan era bagi Leonardo Da Vinci dan Michelangelo Buonarroti. • Penemuan pewarna *oil based* • Pengembangan lukisan anatomi manusia secara ilmiah • Masing – masing seniman menujukkan ciri khasnya. Klasikisme merupakan bagian dari era Renaissans, dengan fokus bidang pada filosofi, arsitektur, seni dan musik. Ciri dari seni Klasikisme adalah dekorasi geometris dan garis, menggunakan penghitungan matematis untuk menghasilkan seni yang lebih tegas dan simetris. Penggabungan antara sains dan seni menimbulkan persepsi bahwa seni klasikisme merupakan seni yang elegan dan cerdas.  Gambar II.18 Vitruvian Man karya Da Vinci. Sumber gambar: http://www.davincilife.com/images/vitruvianman.jpg (diakses 1 Februari 2017).

4.	Mannerisme • Baroque (16 - 18 M)	Merupakan bentuk perlawanan terhadap ide kesempurnaan Klasikisme, menunjukkan kekuatan emosi seniman. • Meliputi seni lukisan, arsitektur, patung serta mode. • Merupakan kebangkitan kembali era spiritualitas yang terinspirasi dari Gereja Katolik Roma. • Tema agama dan politik sebagai tema sentral dalam berkarya, dengan mengedepankan emosi secara dramatis dan teatrikal. • Seni Baroque mengandung unsur alam, warana – warna *shade* dan kontras yang tinggi.  Gambar II.19 Arsitektur Baroque. Sumber gambar: http://economictimes.indiatimes.com/thumb/msid-19870204,width-640,resizemode-4/gilded-rococo-rooms-high-roman-baroque-architecture.jpg (diakses 1 Februari 2017). • Contoh palet warna Seni Baroque:  Gambar II.20 Palet warna Seni Baroque. Sumber gambar: http://www.colorhunter.com/tag/baroque/1 (diakses 1 Februari 2017).

	• Rococo (18 M)	• Pada abad 18 seni Baroque dianggap terlalu suram dan penuh tekanan melodrama. • Meliputi seni lukis, seni keramik, mode, dekorasi, patung dan desain interior. • Lebih atraktif dan ceria bila dibandingkan dengan seni Baroque. • Pemilihan tema dengan unsur bahagia seperti percintaan, perayaan, dan penghargaan pada alam. • Pemilihan warna – warna *hue* dan pastel. • Contoh palet warna Seni Rococo:  Gambar II.21 Palet warna Seni Rococo. Sumber: http://www.colorhunter.com/tag/rococo/1 (diakses 1 Februari 2017). • Ciri dekorasi penuh cahaya, elegan, dengan lengkungan dan ukiran  Gambar II.22 Contoh dekorasi interior Rococo. Sumber gambar: https://www.britannica.com/art/Rococo-style-design (diakses 1 Februari 2017).

5.	• Neoclassisme (18 – 19 M) • Romantisisme (18 – 19 M)	• Merupakan gerakan seni melawan Rococo. • Perpaduan antara simplisitas, simetris dan idealisme. • Terinspirasi dari Yunani kuno dan Romawi. • Menekankan pada pendekatan manusia secara emosional. • Menceritakan keindahan dunia melalui seni.

Seni Gothic yang semula berkembang di Eropa kemudian mulai berkembang hingga Amerika Serikat. Berikut kronologi perkembangan Gothic di dunia:

Tabel II.4 kronologi perkembangan Gothic.

No.	Era	Perkembangan Gothic
1.	*Ancient* (3-17 M)	a. Suku Goths b. Crimean Gothic c. Huruf Gothic d. Kristen Gothic e. Bahasa Gothic
2.	Akhir Abad Pertengahan (13-15 M) (abad pertengahan berlangsung sejak abad ke-4 hingga abad ke 15 M)	a. Arsitektur Gothic (di wilayah Eropa meliputi Belarusia, Barabantine, Brick, Ceko, Britania Raya, Flamboyan, Prancis, Isabelline, Italia, Manuelline, Polandia, Portugis, Rayonnant, Sondergotik, Spanyol, Venesia) b. Seni Gothic c. Manuskrip Gothic
3.	Renaissans Akhir (17 M) Romantisism (18 M)	*a. Dark romanticism* b. Fiksi Gothic c. Arsitektur *Gothic revival* *d. Urban Gothic*
4.	Sastra modern dan seni (18-19 M)	*a. New Gothic art* b. Raygun Gothic c. Gothic Selatan d. Gothic Onthario Selatan *e. Space Gothic* *f. Suburban Gothic* *g. Tasmanian Gothic*
5.	Sub budaya, musik dan film (Sejak 1900)	a. Sub budaya Gothic (*cybergoth*) b. Fashion Gothic c. Film Gothic (*Gothic romance film*) *d. Gothic rock* *e. Gothic metal* *f. Gothabilly* *g. Gothic belly dance* a. *Dark wave*

II.2.2 Fiksi Gothic

Sebelum abad 17, pemikiran ilmiah mengenai beragam pengetahuan mulai mendominasi, menimbulkan pertanyaan mengenai cara berpikir yang dianggap kurang logis pada masa sebelumnya. Era renaissans merupakan era kebangkitan ilmu pengetahuan dimana pemikiran – pemikiran baru mengemukakan bahwa keyakinan spiritual tidak lagi dapat menjelaskan fenomena yang terjadi di alam. Pemikiran ilmiah meyakinkan bahwa keyakinan spiritual merupakan bagian dari kepercayaan hal magis dan tahayul. Akan tetapi manusia secara kodrat tidak sepenuhnya hanya mengandalkan akal dan logika. Hal ini kemudian menjadi pemicu bagi penggerak Romantisism dalam bidang seni dan sastra menekankan pentingnya emosi dan imajinasi. Karya fiksi yang terinspirasi dari arsitektural Gothic yang berkaitan dengan sisi spiritualitas manusia kemudian diciptakan untuk mengimbangi fenomena pemikiran logis yang tejadi di masyarakat.

Fiksi Gothic merupakan genre atau mode literatur dan film yang mengombinasikan unsur fiksi dengan horor, kematian, serta drama. Sebuah film Gothic terdiri unsur horor, drama dan *romance*.

Menurut Robert Harris (2015), elemen – elemen yang terdapat dalam fiksi Gothic adalah sebagai berikut:

a. Alam liar dan lingkungan sepi - dalam hutan, gua, wilayah terpencil.
   Sebagai pemandangan yang suram dan menakutkan, yang menentukan tempat dan memberikan ekspektasi kengerian bagi penonton. Pengaturan ini sangat berpengaruh dalam novel Gothic. Tidak hanya membangkitkan suasana horor dan ketakutan, tetapi juga menggambarkan kerusakan dunia. Kebusukan, pemandangan hancur menyiratkan bahwa pada satu waktu ada sebuah dunia berkembang.

b. Gaya dan tampilan kelam – menggunakan pencahayaan *low key lighting.*

   Tujuan dari pengaturan gelap dan misterius adalah untuk menciptakan rasa kegelisahan dan firasat, kontribusi terhadap unsur atmosfer ketakutan dan ketakutan. Kegelapan juga memungkinkan kemunculan tiba-tiba dan menakutkan seperti orang, hewan atau monster.

c. Puing – puing katedral – Arsitektur kelam Ghotic.

   Bangunan mungkin dekat atau terhubung ke gua, yang meberikan rasa menghantui mereka sendiri dengan kegelapan mereka, lantai tidak rata, cabang - cabang, *claustrophobia*, dan misteri. Dalam Gothic - horor, gua sering tampak sebagai rumah untuk makhluk menakutkan seperti monster, atau bentuk yang menyimpang dari manusia: vampir, zombie, manusia serigala.

   Saat diadaptasi ke dalam novel modern atau pembuatan film, pengaturan ini mungkin di sebuah rumah tua atau rumah - atau bahkan rumah baru - di mana sudut kamera yang tidak biasa, berkelanjutan dimana kegelapan atau bayangan menciptakan rasa yang sama dari *claustrophobia* dan jebakan. Arsitektur terlihat kelam, mungkin karena itu ditinggalkan, atau mungkin pada awalnya tampak ringan dan lapang, tapi entah malam datang dan orang-orang mematikan lampu untuk pergi ke tempat tidur, atau di beberapa titik dramatis lampu tidak dapat menyala (sering karena dari amukan badai).

d. Kastil abad pertengahan dengan ruang bawah tanah, lorong – lorong rahasia, tangga memutar, panel geser, ruang penyiksaan.

   Aksi terjadi di dalam dan sekitar kastil tua, kadang-kadang tampaknya ditinggalkan, kadang-kadang ditempati. kastil sering mengandung bagian-bagian rahasia, pintu perangkap, kamar rahasia, panel Caranya dengan tuas tersembunyi, tangga gelap atau tersembunyi, dan bagian mungkin beberaa bagian hancur.

e. Penampakan monster mengerikan dan kutukan.

   Sebagai contoh adalah vampir. Vampir adalah makhluk yang rumit: terjebak di antara hidup dan mati, sekaligus memikat dan mengerikan. Greg Buzwell menganggap cara baru mencerminkan kekhawatiran yang menghantui akhir masyarakat abad ke-19 - ketakutan imigrasi, hubungan seksual dan degenerasi moral.

   Vampir selalu menjadi sosok yang kontradiktif: di satu sisi makhluk penghisap darah yang keluar dari kuburan dan di sisi lain representasi aneh memikat dan glamor pada malam hari serta mengandung seksualitas yang kuat. Konsep dualitas ini juga yang menjadi daya tarik sekaligus memikat dari vampir.

f. Atmosfer duka dan kesuraman.

   Metonimi merupakan analogi dengan mengaitkan suatu tanda dengan makna tertentu. Misalnya, dalam film menambahkan efek hujan dalam adegan pemakaman. (Hal ini menjelaskan mengapa pintu dalam film Gothic kerapkali berderit, karena pintu berderit saat suasana sepi akan mengagetkan.) Metonimi untuk kemalangan dan kesuraman kerapkali mengandung elemen misteri, bahaya atau supranatural.

g. Pahlawan atau tokoh utama dalam bahaya.

   Narasi mungkin sangat sentimental, dan karakter yang sering diatasi dengan marah, sedih, terkejut, dan tertekan. Karakter menjadi tegang dan perasaan akan bahaya yang akan datang. Tangisan dan percakapan emosional adalah hal yang umum diiringi dengan panik. Dalam cerita Gothic, teriakan histeris adalah hal yang banyak ditemukan.

h. Kekuatan setan.

Gothic sering menggunakan pemandangan pembusukan, kematian, dan dan sihir untuk mencapai efek *macabre.* Mayat, kerangka, dan halaman gereja yang umumnya terkait dengan awal Gothic.

i. Pemimpin bermoral keji dan penyihir jahat.

Satu atau lebih karakter laki-laki memiliki kekuasaan, sebagai raja, penguasa, ayah, atau wali, untuk menuntut bahwa satu atau lebih karakter perempuan melakukan sesuatu yang tak tertahankan. Wanita itu dapat diperintahkan untuk menikahi seseorang yang tidak dicintai atau melakukan kejahatan. Dalam novel Gothic modern dan film, paksaan kerapkali diikuti dengan ancaman kekerasan fisik. Tindak semena – sema tokoh laki laki kemudian memicu pemberontakan atau dendam dari tokoh perempuan yang pada saat tertentu berpikir untuk menggunakan sihir sebagai media membalaskan dendam dan meraih keinginan.

j. Efek seram dengan penampakan makhluk halus dan hantu.

Konflik dan peristiwa menakjubkan kerapkali terjadi seperti hantu atau raksasa berjalan, atau benda mati (seperti baju besi atau lukisan) seolah bergerak sendiri. Dalam beberapa karya, peristiwa yang akhirnya diberi penjelasan alami, sementara di lain peristiwa yang benar-benar supranatural.

k. Cerita menegangkan tentang daging dan darah.

Dalam novel modern dan pembuatan film, peristiwa yang tak bisa dijelaskan seringkali merupakan pembunuhan. Mayat kadang-kadang dimutilasi dengan cara yang menimbulkan spekulasi dan pertanyaan seperti: “Makhluk apa yang melakukannya?” atau "ditemukan tubuh, tetapi tidak ada darah." Ketika mayat mulai dimakamkan, ketegangan meningkat mengenai siapa yang akan terbunuh berikutnya. (Dalam pembuatan film, atmosfer dapat dibuat sebagian besar oleh musik untuk memberikan efek ketegangan yang meningkat).

l. Mengandung dualitas, seperti:
   - Dualitas dunia, mewakili cahaya dan kegelapan (terkadang mewakili kebaikan dan keburukan).
   - Perjalanan ganda, karakter seringkali mengambil perjalanan antara dua dunia baik secara fisik maupun psikis seperti melalui mimpi.
   - Dualitas karakter, seringkali ditampilkan dalam baying-bayang sosok asli karakter pada transformasi fisik.

     Karakter mungkin memiliki mimpi buruk atau fenomena dapat dilihat sebagai pertanda peristiwa yang akan datang. Dalam cerita Gothic karakter mungkin melihat sesuatu (sesosok bayangan menusuk sosok bayangan lain) dan berpikir bahwa itu adalah mimpi. Ini mungkin dianggap sebagai "visi imitasi." Kadang-kadang pertanda akan digunakan untuk bayangan, sedangkan penulis lain akan menyanggah pembaca dengan menyangkal harapan.

m. Konflik antara keinginan bawah sadar dan tuntutan untuk menyembunyikannya.

II.2.3 Sastra Gothic

Sastra Gothic merupakan bagian dari fiksi Gothic yang secara khusus merupakan cerminan dari sisi gelap kehidupan dan diri manusia. Sastra Gothic menawarkan pada masyarakat tingkatan emosi ekstrim, kesempatan untuk mengalami teror dan ketakutan serta rangkaian peristiwa yang kerapkali mengancam kehidupan manusia.

Era Renaissans sebagai era perkembangan dalam berbagai bidang pengetahuan, seni dan budaya juga mempengaruhi perkembangan literatur sastra Eropa salah satunya sastra Gothic. Dimulai sejak Horatio Horace Walpole (1717-1797) seorang bangsawan dan sejarawan Inggris yang memiliki ketertarikan pada sejarah Era Pertengahan kemudian membangun sebuah puri dengan bentuk arsitektur menyerupai katedral Gothic yang diberi nama Strawberry Hill. Strawberry Hill kemudian menjadi latar tempat bagi novel Horatio Walpole yang berjudul The Castle of Otranto (1764).



Gambar II.23 Strawberry Hill, puri dengan arsitektur yang terinspirasi dari arsitektur Gothic.
Sumber gambar: https://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/02/66/05/20/filename-img-0008-2-jpg (diakses 11 November 2015).

The Castle of Otranto (1764) merupakan novel fiksi tentang cinta, ksatria, teror dan kutukan dalam keluarga bangsawan Manfred yang terjadi disebuah kastil Gothic pada abad pertengahan. Kepopuleran novel ini menginspirasi sastrawan lain menciptakan karya tulis fiksi dengan tema serupa. The Castle of Otranto (1764) merupakan penanda tren sastra Gothic.



Gambar II.24 Cover pertama novel The Castle of Otranto (1764).
Sumber gambar: https://covers.openlibrary.org/w/id/6468730-M.jpg (diakses 11 November 2015).

II.2.4 Film Gothic

Film Gothic sebagai bagian dari fiksi Gothic merupakan film yang diangkat berdasarkan novel, puisi, dan literatur sastra Gothic lainnya. Elemen Gothic juga memberi pengaruh dalam film bergenre horor, dengan memberikan unsur supernatural dan mimpi buruk. Guna menciptakan atmosfer Gothic dalam sebuah film, pembuat film menciptakan beberapa trik kamera guna menantang persepsi audiens (Kaye Heidi:

2015). Dalam *the Encyclopedia of the Gothic* dijelaskan bahwa komponen dari sebuah film Gothic merupakan perpaduan antara literatur Gothic, melodrama panggung dan *German Expressionism*.

Film – film Gothic telah diproduksi sejak awal masa industri film di Hollywood, Amerika Serikat. Film – film Gothic yang diproduksi oleh Hollywood merupakan visualisasi dari fiksi Gothic Amerika.

Beberapa contoh novel Gothic yang telah diadaptasi menjadi film diantaranya:

- Dracula (1931) dari novel Dracula (1897) oleh Bram Stoker.
- Frankenstein (1931) dari novel Frankenstein (1818) oleh Mary Shelley.
- Dracula (1958) dari novel Dracula (1897) oleh Bram Stoker.
- Suspiria (1977) dari novel Suspiria de Profundis (1845) oleh Thomas De Quincey dan lain lain.

Film Gothic pertama yang diproduksi adalah Nosferatu, a Symphony of Horror (1929) merupakan adaptasi bebas dari novel Gothic Dracula (1897) karya Bram Stoker. Nosferatu, a Symphony of Horror (1929) merupakan film hitam putih tanpa dialog berdurasi 81 menit dengan tokoh utama sosok drakula yang bertahan hidup dengan umur panjang dengan cara meminum darah manusia.



Gambar II.25 Count Orlok, tokoh drakula dalam film Nosferatu, a Symphony of Horror (1929).
Sumber gambar: http://non-productive.com/wp-content/uploads/2014/10/nosferatu-1922.jpg (diakses 13 November 2016).

II.2.5 Elemen Film Gothic

Sebuah film dapat dikategorikan sebagai sebuah film Gothic apabila memiliki elemen – elemen sebagaimana yang terdapat dalam fiksi Gothic. Berdasarkan elemen – elemen fiksi Gothic menurut Robert Harris (2015), elemen – elemen dalam fiksi Gothic tersebut divisualisasikan ke dalam film. Sebgaia contohnya dalah sebagai berikut:

Tabel II.5 Visualisasi elemen Gothic dalam film Gothic.

No.	Elemen	Contoh Gambar
1.	Alam liar dan lingkungan sepi - dalam hutan, gua, wilayah terpencil.	 Gambar II.26 *Setting* hutan dalam film Sleepy Hollow (1999). Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 11 Februari 2017).
2.	Gaya dan tampilan kelam – menggunakan pencahayaan *low key lighting.*	 Gambar II.27 Pencahayaan *low key lighting* dalam film Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles (1994). Sumber gambar: https://yts.ag/assets/images/movies/Interview_with_the_Vampire_1994/large-screenshot3.jpg (diakses 11 Februari 2017).

3.	Puing – puing katedral – Arsitektur kelam Ghotic.	 Gambar II.28 Arsitektur kelam Ghotic dalam film Dracula (1992). Sumber gambar: http://2.bp.blogspot.com/-IAw44EujU1k/URwvbJVoUYI/AAAAAAAABiU/MceLbyaKPqI/s1600/dracula-020-dracula-castle.JPG (diakses 11 Februari 2017).
4.	Kastil abad pertengahan dengan ruang bawah tanah, lorong – lorong rahasia, tangga memutar, panel geser, ruang penyiksaan.	 Gambar II.29 Kastil abad pertengahan dengan ruang rahasia dalam film Crimson Peak (2015). Sumber gambar: http://micechat.com/wp-content/uploads/2015/09/Clayroom1.jpg (diakses 11 Februari 2017).  Gambar II.30 Kastil abad pertengahan dengan lorong bawah tanah dalam film Van Helsing (2004). Sumber gambar: https://movie-screencaps.com/van-helsing-2004/3/ (diakses 11 Februari 2017)

5.	Penampakan monster mengerikan dan kutukan	 Gambar II.31 Penampakan monster berupa manusia serigala dalam film The Wolfman (2010). Sumber gambar: http://2.bp.blogspot.com/-ZyCEqWWWyo0/U5UboTabSCI/AAAAAAAAGEE/pGpIT6lQoB4/s1600/ vlcsnap-2014-06-08-16h03m20s77.png (diakses 11 Februari 2017).
6.	Atmosfer duka dan kesuraman.	 Gambar II.32 Suasana pemakaman dalam film The Raven (2012). Sumber gambar: http://m.aceshowbiz.com/webimages/still/preview/the-raven-image05.jpg (diakses 11 Februari 2017).

7.	Pahlawan atau tokoh utama dalam bahaya.	 Gambar II.33 Tokoh utama wanita dalam bahaya dalam film Crimson Peak (2015). Sumber gambar: https://paulselluloid.files.wordpress.com/2015/10/crimson_peak_0_0.png (diakses 11 Februari 2017).
8.	Kekuatan setan.	 Gambar II.34 Jelmaan – jelmaan iblis dalam film Hansel & Gretel: Witch Hunters (2013). Sumber gambar: https://i.ytimg.com/vi/5tGINL0OJBI/maxresdefault.jpg (diakses 11 Februari 2017).
8.	Pemimpin bermoral keji dan penyihir jahat.	 Gambar II.35 Pemimpin bermoral keji dalam film Van Helsing (2004). Sumber gambar: https://movie-screencaps.com/van-helsing-2004/4/ (diakses 11 Februari 2017).

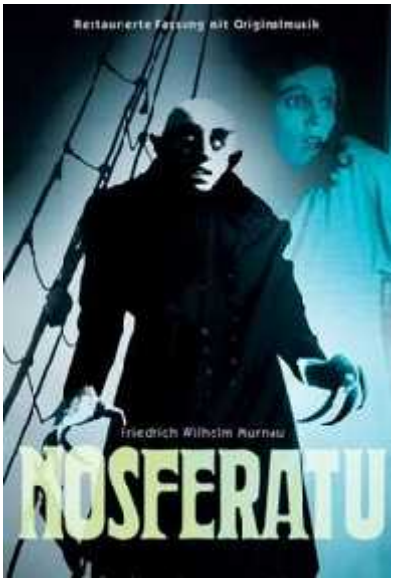
		 Gambar II.36 Penyihir jahat.dalam film Hansel & Gretel: Witch Hunters (2013). Sumber gambar: https://jadorekitty.files.wordpress.com/2013/05/hansel-and-gretel-witch-hunters-famke-janssen1.jpg/ (diakses 11 Februari 2017).
9.	Efek seram dengan penampakan makhluk halus dan hantu.	 Gambar II.37 Penampakan hantu dalam film the Woman in Black (2012). Sumber gambar: https://jadorekitty.files.wordpress.com/2013/05/women-in-black.jpg/ (diakses 11 Februari 2017).
10.	Cerita menegangkan tentang daging dan darah.	 Gambar II.38 Adegan menegangkan tentang daging dan darah dalam film Se7en (1995). Sumber gambar: https://i.ytimg.com/vi/v8oKLmJZDc4/maxresdefault.jpg (diakses 11 Februari 2017).

11.	Mengandung dualitas, seperti: • Dualitas dunia, mewakili cahaya dan kegelapan (terkadang mewakili kebaikan dan keburukan). • Perjalanan ganda, karakter seringkali mengambil perjalanan antara dua dunia baik secara fisik maupun psikis seperti melalui mimpi. • Dualitas karakter, seringkali ditampilkan dalam baying-bayang sosok asli karakter pada transformasi fisik.	• Dualitas dunia, mewakili cahaya dan kegelapan (terkadang mewakili kebaikan dan keburukan).  Gambar II.39 Interaksi tokoh protagonis dan antagonis dalam film Mary Reilly (1996). Sumber gambar: http://1.bp.blogspot.com/_rSM0-NpJRdk/TDu_6APzTuI/AAAAAAAAAII/w5kWZT1gNNg/s400/MR.png (diakses 11 Februari 2017). • Perjalanan ganda, karakter seringkali mengambil perjalanan antara dua dunia baik secara fisik maupun psikis seperti melalui mimpi.  Gambar II.40 Tokoh utama seperti dihantui saat sedang tidur dalam film From Hell (2001). Sumber gambar: http://cineplex.media.baselineresearch.com/images/264521/264521_full.jpg (diakses 11 Februari 2017).

		• Dualitas karakter, seringkali ditampilkan dalam baying-bayang sosok asli karakter pada transformasi fisik.  Gambar II.41 Tokoh utama sebelum dan saat berubah menjadi manusia serigala dalam film The Wolfman (2010). Sumber gambar: http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/lawrence_talbot_wolf_man.jpg (diakses 11 Februari 2017).
12.	Konflik antara keinginan bawah sadar dan tuntutan untuk menyembunyikannya.	 Gambar II.41 Tokoh utama sebelum dan saat berubah menjadi manusia serigala dalam film The Wolfman (2010). Sumber gambar: http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/lawrence_talbot_wolf_man.jpg (diakses 11 Februari 2017).

II.2.6 Film Gothic dan Film Horor

Bila berbicara mengenai film Gothic, maka tidak terlepas dari salah satu unsur pembentuknya yaitu horor. Film Gothic merupakan awal mula dari sebuah film horor. Seperti film Nosferatu: A Symphony of Horror (1922) selain sebagai sebuah film horor yang legendaris, film ini juga termasuk dalam film Gothic karena diadaptasi dari novel Dracula (1897) yang merupakan sebuah novel Gothic. Pada awal produksi film, tidak ada pembedaan antara film Gothic dan film horor. Pembagian antara genre horor dan genre Gothic yang terjadi disebabkan karena perkembangan masa. Film Gothic sebagai bagian dari fiksi Gothic merupakan rasa takut yang diwariskan oleh waktu dan ruang, dua dimensi ini memperkuat satu sama lain guna menghasilkan ketidakseimbangan yang memuakkan dan menyakitkan. Unsur yang memproduksi ketidakseimbangan tersebut berasal dari hal supranatural, misterius maupun fantasi psikologis seseorang. (Chris Baldick, 1993, h.18).



Gambar II.42 Film Nosferatu: A Symphony of Horror (1922). Sebuah film horor dengan gaya Gothic. Sumber gambar: https://resizing.flixster.com/RcIXQ_eMbffKVJlsvPh-PLytkog=/206x305/v1.bTsxMTIwNTI3NztqOzE3MzE5OzEyMDA7MTUzNjsyMDQ4 (diakses 11 Februari 2017).



Gambar II.43 Crimson Peak, film Gothic yang rilis tahun 2015. Sumber gambar: http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQqpcqYLcGTduDZBhWKM0P_MJnXlC7bHEIc-gUsNflD_K-2o7lJ (diakses 11 Februari 2017).

Adapun horor sebagai sebuah genre film dapat memberi pengaruh kepada komunitas internasional besar. Sebuah film horor cenderung berfungsi sebagai alat yang menujukkan pada penonton sebuah era tontonan dan isu – isu global secara visual dengan cara yang paling efektif. Jeanne Hall, seorang pakar teori film sependapat mengenai fungsi film horor yaitu untuk memudahkan pemahaman akan isu – isu yang terjadi di masyarakat. (Ryan Lizardi, 2010, h.115).



Gambar II.44 Film bergenre horor Sinister (2015). Sumber gambar: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/9/99/Sinister2Poster.jpg/220px-Sinister2Poster.jpg (diakses 11 Februari 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa film Gothic berfokus isu supranantural yang terjadi pada era Medieval hingga sebelum era Modern sedangkan genre horor menyajikan isu teror dan kengerian yang terus berkembang sesuai dengan jaman.

II.3 Semiotika

II.3.1 Arti Semiotika dan Tanda

Semiotika merupakan alat analisis, cara untuk menguraikan suatu gejala. Sebagian orang menganggap semiotika adalah rancangan sementara yang lain menganggap semiotik merupakan metode. Semiotika bersifat lintas disiplin yang dapat dimanfaatkan dalam beragam bidang ilmu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Semiotika berarti ilmu (teori) tentang lambang dan tanda (dalam bahasa, lalu lintas, kode morse, dan sebagainya). Semiotika adalah teori dan analisis berbagai tanda dan pemaknaannya. Dalam semiotika topik yang dikaji adalah tanda, penggunaan tanda, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan tanda. Bidang semiotika dapat diterapkan pada semua bidang kehidupan dengan beberapa syarat yaitu ada arti yang diberikan, ada pemaknaan dan ada interpretasi (van Zoest: 1993).

C.S Pierce (1958) menyebutkan bahwa tanda merupakan sesuatu yang terdiri pada sesuatu yang lain atau menambah dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai apapun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu. Hal lainnya. Tanda merupakan "suatu pegangan seseorang akibat ketertarikan dengan tanggapan atau kapasitasnya". Tanda – tanda dapat dilihat tidak hanya melalui tulisan, melainkan juga dalam tampilan visual seperti tata ruang, gaya busana, tingkah laku dan lain sebagainya.

II.3.2 Semiotika Roland Barthes

Rolan Barthes merupakan seorang tokoh dalam kajian semiotika yang sepaham dengan Ferdinand de Saussure, salah satu tokoh yang berkecimbung dalam kajian semiotika. Ferdinand de Saussure dikenal dengan konsep semiotik *Signifier* (Penanda) dan *signified* (petanda). Berdasarkan teori pertanda dari Ferdinand de Saussure, Roland

Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunaanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan ini dikenal dengan istilah Tatanan Penandaan (*order of signification*).

Konsep penandaan Tatanan Pertandaan (*order of signification*) merupakan konsep penandaan yang terdiri dari tanda (*sign*) dan penanda (*signifier*) dengan tanda utama yang bersifat denotatif dan tanda sekunder yang bersifat konotatif. Adapun tanda merupakan objek yang diberi makna atau penanda.

Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif sedangkan denotasi memiliki makna objektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah menggambarkannya. Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melaui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang telah memiliki dominasi. Mitos primitif, misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan dan kesuksesan (Wibowo, 2013, h.52).

Adapun tatanan pertandaan (*order of signification*) terdiri dari:

a. Denotasi

   Makna kamus dari sebuah kata atau terminologi atau objek (*literal meaning of a term or object*). Merupakan deskripsi dasar dari sebuah kata atau terminologi atau objek.

b. Konotasi

Makna-makna kultural yang melekat pada sebuah terminologi *(the cultural meanings that become attached to a term*). Pemaknaan dengan didasarkan pada pemahaman dan pengalaman pemakna. Adapun pemaknaan penanda konotasi dapat menggunakan ragam bahasa rupa berikut:

- Metafora

  Mengkomunikasikan dengan analogi. Contoh: “Cintaku adalah bunga mawar”. Artinya mawar merah menganalogikan cinta.

- Simile

  Subkategori metafor dengan menggunakan kata-kata “seperti”. Metafora berdasarkan identitas (cintaku = mawar merah), sedangkan simile berdasarkan kesamaan (cintaku seperti mawar merah).

- Metonimi

  Mengkomunikasikan dengan asosiasi. Asosiasi dibuat dengan cara menghubungkan sesuatu yang kita ketahui dengan sesuatu yang lain.

- Sinekdot

  Subkategori metonimi yang memberikan makna keseluruhan atau sebaliknya. Artinya sebuah bagian digunakan untuk mengasosiasikan keseluruhan bagian tersebut.

- Parodi

  Hubungan antar teks (tanda) dan dipakai untuk memperlihatkan bagaimana teks saling bertukar satu dengan yang lain, sadar ataupun tidak sadar. Parodi merupakan contoh intertekstual di mana sebuah teks tindakan meniru perilaku orang lain dengan maksud humor.

II.3.3 Contoh Semiotika Tatanan Penandaan Roland Barthes

Contoh penggunaan semiotika Tatanan Penandaan Roland Barthes dengan contoh kasus studi berupa bunga mawar.



Gambar II.45 Ilustrasi bunga mawar
Sumber gambar: http://fyf.tac-cdn.net/images/products/large/F-208.jpg (diakses 11 Februari 2017).

Tabel II.6 Semiotika Tatanan Penandaan Roland Barthes dalam bunga mawar

TANDA	**Penanda**	
	Denotatif	**Konotatif**
 Bunga mawar	• Bunga mawar • Warna merah • Tangkai dan daun berwarna hijau • Bunga mawar umumnya bearoma harum.	• Merah, dalam beberapa tempat bermakna gairah, semangat dan cinta. • Hijau, dalam beberapa tempat berarti hidup, kehidupan, kesuburan • Bunga mawar merah diasosiasikan dengan cinta yang hidup dan nyata, karena berwarna merah dan aromanya wangi sehingga disukai orang. (Penggunaan asosiasi: menghubungkan sesuatu hal dengan hal lain).