BAB IV
TINJAUAN VISUAL FILM SLEEPY HOLLOW (1999) DENGAN SEMIOTIKA TATANAN PENANDAAN ROLAND BARTHES

IV.1 Dasar Penggunaan Semiotika Tatanan Pertandaan Roland Barthes

Dalam mengkaji elemen yang dianggap sebagai elemen fiksi Gothic yang terdapat dalam film Sleepy Hollow (1999) penulis menggunakan semiotika Tatanan Penandaan milik Roland Barthes karena adanya pemaknaan tanda berdasarkan penandaan denotatif dan konotatif. Pemaknaan denotatif dijabarkan secara objektif berdasarkan tampilan unsur visual sebagaimana yang terlihat pada gambar. Adapun pemaknaan visual secara konotatif dideskripsikan berdasarkan pemahaman penulis yang berasal dari sumber – sumber referensi yang telah dikaji. Tinjauan elemen visual Gothic dalam film Sleepy Hollow (1999) disesuaikan dengan elemen visual Gothic yang telah disebutkan sebelumnya.

Film Sleepy Hollow (1999) yang diambil oleh penulis merupakan hasil *screenshoot frame* demi *frame* melalui situs *streaming* film daring www.123movies.com yang merupakan situs *streaming* film legal. Melalui laman tanya - jawab www.123movies.com mengklaim menonton film daring melalui situsnya adalah legal.



Gambar IV.1 Tanya jawab www.123movies.com
Sumber gambar: https://123movies.is/site/faq 9 (diakses 1 Januari 2017).

Berikut merupakan tampilan laman daring film Sleepy Hollow (1999) melalui situs www.123movies.com.



Gambar IV.2 *Streaming* film Sleepy Hollow (1999) melalui situs www.123movies.com
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Karena secara spesifik tidak ditentukan bagaimana mengukur unsur Gothic dalam sebuah film, maka tolok ukur penulis dalam menentukan tingkatan Gothic dalam film Sleepy Hollow (1999) adalah menggunakan persentase. Dari sejumlah elemen Gothic yang telah disampaikan dalam bab II sebanyak 12 poin, akan diidentifikasi berapa banyak poin elemen Gothic yang terdapat dalam film Sleepy Hollow (1999). Rumus penghitungan yang penulis susun adalah sebagai berikut:

Tabel IV.1 Rumus penghitungan kuantitas yang disusun oleh penulis.

$\text{Persentase aspek kuantitas} = \frac{\text{Realisasi Kuantitas}}{\text{Target Kuantitas}} \times 100\%$

Kemudian guna mengukur kualitas elemen visual Gothic dalam film Sleepy Hollow (1999) maka setelah dihitung persentasenya, penulis mengelompokkan kualitas Gothic dalam film Sleepy Hollow (1999) tersebut sebagai berikut:

Tabel IV.2 Pedoman penetuan elemen Gothic dalam film Sleepy Hollow (1999).

Kriteria Nilai	**Keterangan**
76% - 100 %	Hasil kesesuaian tinggi hingga akurat, merupakan sebuah film Gothic asli.
51 % – 75 %	Hasil kesesuaian elemen visual Gothic dalam film kategori menengah. Unsur Gothic dalam film cukup terasa.
Dibawah 50 %	Hasil kesesuain elemen visual Gothic dalam film kurang dari setengah, unsur Gothic dalam film kurang terasa.

Frame dalam film Sleepy Hollow (1999) yang dikaji oleh penulis adalah sejumlah 13 *frame* yang visualnya dianggap sesuai dengan elemen Gothic yang telah dipaparkan sebelumnya pada bab II, dengan perincian *frame* sebagai berikut:

1. *Frame* 00:03:53 *scene* 03.
2. *Frame* 00:09:38 *scene* 06.
3. *Frame* 00.11.29 *scene* 07.
4. *Frame* 00.46.22 *scene* 19.
5. *Frame* 00.18.46 *scene* 09.
6. *Frame* 00.46.35 *scene* 19.
7. *Frame 00.45.46 scene 19.*
8. *Frame 01:28:32 scene 23.*
9. *Frame 00:31:04 scene 15.*
10. *Frame* 00:21:48 *scene* 12.
11. *Frame 00.18.46 scene 09.*
12. *Frame 00.34.29 scene 16.*
13. *Frame* 00.48.59 *scene* 19.

IV.2 Tinjauan Elemen Visual Gothic Film Sleepy Hollow (1999)

Tabel. IV.3 Elemen – Elemen Visual Gothic Dalam Film Sleepy Hollow (1999)

No.	Elemen Visual Gothic	Frame Dalam Film Sleepy Hollow (1999)
1.	Alam liar dan lingkungan sepi - dalam hutan, gua, wilayah terpencil. Elemen visual Gothic yang pertama yaitu alam liar dan lingkungan sepi - dalam hutan, gua, wilayah terpencil ditampilkan dalam film Sleepy Hollow (1999) berupa *scene* 03 yang berlokasi di hutan pada malam hari yang mewakili alam liar maupun lingkungan sepi.	 Gambar IV.3 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:03:53 *scene* 03. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
2.	Gaya dan tampilan kelam – menggunakan pencahayaan *low key lighting.* Elemen visual Gothic yang kedua yaitu gaya dan tampilan kelam – menggunakan pencahayaan *low key lighting* ditampilkan dalam film Sleepy Hollow (1999) pada *scene* 06, yang menampilkan suasana kota New York tahun 1799 pada malam hari. Selain itu gaya dan tampilan kelam ini terlihat pada hampir keseluruhan film, baik pada *scene* siang hari maupun malam hari.	 Gambar IV.4 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:09:38 *scene* 06. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
3.	Puing – puing katedral – Arsitektur kelam Ghotic. Kastil abad pertengahan dengan ruang bawah tanah, lorong – lorong rahasia, tangga memutar, panel geser, ruang penyiksaan.	

	Elemen visual Gothic yang ketiga yaitu puing – puing katedral – Arsitektur kelam Ghotic. Kastil abad pertengahan dengan ruang bawah tanah, lorong – lorong rahasia, tangga memutar, panel geser, ruang penyiksaan. Dalam film Sleepy Hollow (1999) ditampilkan sebuah kastil dengan arsitektural Gothic yang masih berdiri kokoh, juga tidak menampilkan ruangan rahasia maupun ruang penyiksaan dari kastil tersebut. Kastil Gothic dalam film merupakan sebuah rumah tinggal bagi sebuah keluarga kaya raya.	 Gambar IV.5 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.11.29 *scene* 07. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
4.	Penampakan monster mengerikan dan kutukan. Elemen visual Gothic yang keempat yaitu penampakan monster mengerikan dan kutukan ditampilkan dalam *scene* 19 melalui kemunculan sosok penyihir yang dapat berubah wujud baik berwujud manusia maupun berwujud seperti monster.	 Gambar IV.6 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.46.22 *scene* 19. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
5.	Atmosfer duka dan kesuraman. Elemen visual Gothic yang kelima yaitu atmosfer duka dan kesuraman ditampilkan dalam film Sleepy Hollow (1999) melalui *scene* 9 dalam adegan pemakaman yang diselenggrakan untuk menguburkan beberapa korban Headless Horsemen yang meninggal hamper bersamaan.	 Gambar IV.7 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.18.46 *scene* 09. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017)

6.	Pahlawan atau tokoh utama dalam bahaya. Elemen visual Gothic yang keenam yaitu pahlawan atau tokoh utama dalam bahaya ditampilkan dalam film Sleepy Hollow (1999) dalam *scene* 19 dimana Ichabod Crane yang diperankan oleh Johnny Depp mendatangi penyihir guna meminta petunjuk. Penyihir tersebut merupakan manusia yang dapat berubah menjadi monster. Saat menjadi monster, sang penyihir menjadi lepas kendali dan menyerang orang – orang disekitarnya.	 Gambar IV.8 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.46.35 *scene* 19. Sumbe gambarr: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
7.	Kekuatan setan. Elemen visual Gothic yang ketujuh yaitu kekuatan setan ditampilkan dalam film Sleepy Hollow *scene* 19. Ritual gaib yang dilakukan tanpa berdasar pada kitab suci dianggap sebagai sihir yang sesat. Hal ini terlihat pada gambar dimana seseorang melakukan ritual sihir. Sosok tersebut merupakan penyihir yang dapat berubah wujud menjadi monster sebagaimana dijelaskan dalam poin 6.	 Gambar IV.9 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.45.46 *scene* 19. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
8.	Pemimpin bermoral keji dan penyihir jahat. Elemen visual Gothic yang kedelapan yaitu pemimpin bermoral keji dan penyihir jahat ditampilkan dalam film Sleepy Hollow *scene* 23 merupakan Lady Van Tussel, ibu dari pemeran wanita	

	utama yaitu Katrina Van Tassel. Pada mulanya tidak ada yang tau siapa yang membangkitkan dan mengendalikan Headless Horsemen sampai kemudian pada klimaks film ditunjukkan bahwa Lady Van Tassel ternyata seorang penyihir yang menyimpan tengkorak kepala Headless Horsemen untuk meneror dan membunuh orang – orang tertentu di desa. Diketahui selanjutnya bahwa motif dari Lady Van Tassel adalah harta dan uang.	 Gambar IV.10 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* Frame 01:28:32 *scene* 23. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
9.	Efek seram dengan penampakan makhluk halus dan hantu. Elemen visual Gothic yang kesembilan yaitu efek seram seram dengan penampakan makhluk halus dan hantu ditampilkan dalam film Sleepy Hollow (1999) *scene* 15 melalui kemunculan arwah penunggang kuda tanpa kepala Headless Horsemen. Sosok tanpa kepala yang bangkit dari kubur dan mencari kepalanya yang hilang serta secara misterius menarget beberapa warga desa dan membunuhnya.	 Gambar IV.11 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:31:04 *scene* 15. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
10.	Cerita menegangkan tentang daging dan darah. Elemen visual Gothic yang kesepuluh yaitu cerita menegangkan tentang daging dan darah ditampilkan dalam film Sleepy Hollow (1999). Daging dan darah identik dengan kematian. Melalui *scene* 12 ditampilkan penemuan sosok mayat tanpa kepala ditengah hutan sebagai	 Gambar IV.12 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:21:48 *scene* 12. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

	hal yang dapat mengejutkan dan menakutkan bagi masyarakat.	
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 dan dunia buruk, dunia nyata dan dunia roh secara fisik maupun psikis seperti melalui mimpi. • Dualitas karakter, seringkali ditampilkan dalam baying-bayang sosok asli karakter pada transformasi fisik. Elemen visual Gothic yang kesebelas yaitu dualitas baik dualitas dunia, dualitas karakter maupun perjalanan ganda. Dalam film Sleepy Hollow (1999), dualitas ini ditampilkan dalam beberapa *scene*, yaitu *scene* 16 dan *scene* 19.	Dualitas dunia, mewakili kebaikan dan keburukan: • Mewakili kebaikan:  Gambar IV.13 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.18.46 *scene* 09. Sumber: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017). • Mewakili keburukan:  Gambar IV.14 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.34.29 *scene* 16. Sumber: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017). • Perjalanan dua dunia:  Gambar IV.15 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.48.59 *scene* 19. Sumber: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

		• Dualitas karakter:  Gambar IV.9 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.45.46 *scene* 19. Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).
12.	Konflik antara keinginan bawah sadar dan tuntutan untuk menyembunyikannya. Elemen visual Gothic yang ke 12 tidak ditampilkan secara spesifik dalam film Sleepy Hollow (1999). Dalam sebuah film Gothic, konflik semacam ini berlaku pada tokoh utama yang menyimpan jati diri rahasia berupa perubahan fisik. Seperti perubahan fisik manusia menjadi kelelawar, perubahan fisik manusia menjadi sosok manusia serigala dan lain sebagainya. Sosok penyihir yang berubah wujud menjadi monster dalam film Sleepy Hollow (1999) saat menjadi manusia bukanlah tokoh sentral dalam film, diceritakan pula bahwa sosok manusianya bukan seseorang yang diakui oleh masyarakat sehingga sang penyihir tidak memiliki tanggungan untuk menjaga citra manusia kepada masyarakat luas.	

IV.3 Pemaknaan Tanda Dalam Film Sleepy Hollow (1999) Dengan Semiotika Tatanan Pertandaan Roland Barthes.

Penjelasan pada *frame* film terpilih didasarkan pada tanda - tanda yang terlihat pada gambar dengan pemaknaan secara denotatif dan konotatif dari semiotika Tatanan Penandaan oleh Roland Barthes

Tabel. IV.4 Kajian makna Denotatif dan Konotatif dalam Film Sleepy Hollow (1999)

1. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:03:53 *scene* 03.



Gambar IV.3 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:03:53 *scene* 03.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	Konotatif
• Siluet peohonan setinggi gambar  • Siluet kereta kuda lebih rendah dari pepohonan. 	Malam hari merupakan waktu yang identik dengan mistis dan aktifitas supernatural. Tempat – tempat sepi yang tak dihuni oleh manusia seperti hutan kerapkali dianggap sebagai tempat horor dan merupakan tempat kisah supernatural berasal. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa pada film horor banyak mengambil latar malam hari dan ditempat yang sepi seperti hutan belantara. Pada abad 17 kendaraan bermotor belum diciptakan sehingga kereta kuda merupakan sarana transportasi yang lazim digunakan pada masa tersebut.

• Gradasi warna langit berwarna biru yang ke atas semakin gelap.  • Penerangan gelap, hanya terlihat siluet. 	

2. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:09:38 *scene* 06.



Gambar IV.4 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:09:38 *scene* 06.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Tulisan "New York City 1799". Menggunakan *font* Sleepy Hollow karya Bob Alonso pada tahun 1995. Termasuk dalam kategori *font* dekoratif. 	Latar waktu cerita sastra Gothic adalah sejak abad 14 hingga 18. Karena genre Gothic merupakan bagian dari genre horor, maka suasana sepi dan gelap guna menciptakan atmosfer mencekam menjadi bagian dari visual film Gothic, baik di tempat – tempat terlantar dan tak berpenghuni maupun di tempat – tempat yang berpenduduk seperti kawasan pemukiman dan perkotaan.

• Langit gelap dan berawan.  • Siluet pemukiman kota New York pada abad 17.  	

3. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.11.29 *scene* 07.



Gambar IV.5 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.11.29 *scene* 07.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Pohon tanpa daun di kanan dan kiri gambar.  • Atmosfer gelap, mendung dan berawan. 	Orang – orangan sawah yang dipasang di tengah sawah atau kebun berfungsi untuk mengusir hewan – hewan atau hama yang mengganggu tanaman. Pengunaannya dengan cara digerakkan dari jauh dengan tali seolah bergerak dengan sendirinya. Dalam tradisi masyarakat Amerika Serikat, lentera labu dikenal dengan nama Jack 'O Lantern. Berasal dari dongeng Kanada tentang seorang pria bernama Stingy Jack yang berhasil mengelabui setan dan megurungnya dalam umbi – umbian yang dikeruk tengahnya. Stingy Jack mebuat setan berjanji tiak akan mengambil rohnya ketika kematiannya. Saat Stingy Jack meninggal, surga menolak arwahnya yang telah berinteraksi dengan setan. Neraka pun

• Orang – orangan sawah bebaju hitam dan berkepala lentera labu.  • Siluet sebuah kastil 	menolaknya karena janji setan untuk tidak mengambil rohnya. Akhirnya Stingy Jack arwah Jack tetap berada di bumi, membawa lentera labu. Konon cerita ini merupakan asal mula adanya hari Halloween sehingga hari Halloween kerapkali dikaitkan dengan aktifitas horor dan supranatural Cerita Gothic dengan latar bangunan berupa kastil merupakan sebuah hunian besar milik keluarga yang diwariskan turun temurun merupakan sebuah rumah dengan ruang - ruang rahasia yang hanya diketahui oleh penghuni kastil. Hal ini menyiratkan misteri mengenai keluarga penghuni kastil yang merupakan sosok penting dalam film. *Setting* merupakan hal signifikan dalam sebuah film Gothic. Sebuah kastil melambangkan kemapanan ekonomi, dan harta kekayaan merupakan salah satu pemicu konflik internal yang terjadi dalam sebuah keluarga yang kemudian melibatkan sosok spiritual.

4. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.46.22 *scene* 19.



Gambar IV.6 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.46.22 *scene* 19.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Sosok berwajah seperti manusia dengan mata melotot, gigi hitam, kulit berwarna putih pucat dan penuh guratan.	Para penyihir yang mempraktekkan sihir jahat atau sihir hitam akan bersekutu dengan makhluk – makhluk simbol sifat jahat dan keburukan seperti iblis dan setan yang dipercaya memberikan kemampuan gaib bagi

 • Rambut berwarna putih panjang dan mengembang. 	penyihir. Sosok - sosok tersebut dipercaya sebagai sosok gaib yang memberi pengaruh pada manusia agar melakukan keburukan. Karena keburukan sifat yang melekat pada sosok gaib tersebut kemudian menjadi metafora bagi perwujudan fisik bagi sosok tersebut. Bahwa sosok gaib yang tidak tampak oleh mata manusia jika memiliki sifat buruk jika memiliki wujud fisik akan berwujud buruk pula. Dengan demikian para penyihir yang bersekutu dengan makhluk seperti iblis juga akan mempengaruhi wujud fisik dari penyihir tersebut menjadi buruk rupa.

5. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.18.46 *scene* 09.



Gambar IV.7 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.18.46 *scene* 09.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Orang – orang berkumpul, warna pakaian didominasi oleh warna hitam. 	Dalam tradisi Gothic, warna hitam melambangkan kedukaan, kematian, dan hal – hal lain yang berhubungan dengan alam lain. Cuaca mendung turut menegaskan suasana duka yang meliputi kegiatan pemakaman. Kematian yang diiringi dengan kedukaan secara kolektif merupakan unsur yang ditampilkan dalam film Gothic.

• Atmosfer siang hari yang mendung, berawan dan berkabut.  • Sebuah lubang galian didepan orang – orang. 	

6. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.46.35 *scene* 19.



Gambar IV.8 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.46.35 *scene* 19.
Sumbe gambarr: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Seorang pria terbaring, tangan mengepal. 	Sepasang tangan berkulit pucat didekat leher seseorang. Gestur tersbut menampilkan posisi akan mencekik leher. Hal ini mengindikasikan adanya penyerangan dari satu pihak terhadap pihak lain. Visual tangan tersebut menyerupai visual tangan penyihir pada gambar IV.9 dapat disimpilkan bahwa peyihir tersebut berusaha menyerang seseorang. Gestur tangal mengepal dari laki – laki yang akan tercekik dan mata melebar dengan mengarah pada sosok diatasnya menujukkan ekspresi tegang sekaligus juga terkejut.

• Sepasang tangan berjari kururs berkulit putih pucat didekat leher sang pria.  • Pakaian pria berwarna hitam, warna latar juga berwarna hitam.  • Pandangan pria menghadap atas, ekspresi terkejut. 	

7. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.45.46 *scene* 19.



Gambar IV.9 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.45.46 *scene* 19.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	Konotatif
• Seseorang dengan kain menutupi wajah.  • Beberapa benda berupa lilin, mangkok kayu, mangkok besi diletakkan di meja didepan orang tersebut.  • Kepulan asap keluar dari benda didepan orang tersebut.  • Lilin dipasang pada dinding ruangan. • Rantai besi terpasang pada dinding ruangan dan merantai tangan orang tersebut.  • Tangan orang pada gambar ramping dan berkulit putih pucat.  • Dinding ruangan bertekstur seperti batu.	Beberapa benda didepan orang tersebut merupakan atribut kelengkapan sihir, dimana dalam ilmu sihir selain mantra, atribut kelengkapan turut mempengaruhi keberhasilan mantra. Sihir diartikan sebagai perbuatan ajaib yang dilakukan dengan pesona dan kekuatan gaib. Ilmu sihir dianggap illegal dibeberapa negara karena bertentangan dengan keyakinan agama Kristen, karena itu ilmu sihir dalam film Gothic melambangkan unsur kejahatan, bertentangan dengan ajaran agama. Sejak abad 14 di benua Eropa dan Amerika telah menerapkan hukuman mati bagi warganya yang diketahui melakukan praktek sihir. Hal ini membuat para pelaku ilmu sihir terutama sihir hitam atau jahat kerapkali menarik diri dari lingkungan dan bersembunyi di tempat – tempat yang jauh dari pemukiman warga. Seseorang yang menguasai sihir disebut dengan istilah penyihir umumnya adalah seorang wanita. Para wanita penyihir yang menyembunyikan diri umunya berkulit putih dan berpucat akibat kurangnya paparan sinar matahari karena proses penyembunyian diri dan keterbatasan interaksi dengan dunia luar.

 • Pencahayaan gelap dan remang. 	

8. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 01:28:32 *scene* 23.



Gambar IV.10 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 01:28:32 *scene* 23.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Seorang wanita berpakaian hitam, rambut pirang panjang yang sebagiannya terurai. 	Warna hitam bagi masyarakat Amerika Serikat selain bermakna duka juga identik dengan unsur mistis dan keburukan. Wanita yang memakai pakain berwarna gelap bila tidak dalam keadaan berduka maka cenderung pada hal – hal buruk seperti sihir dan ilmu hitam. Memegang benda – benda yang berkaitan dengan kematian seperti jenazah atau sisa bagian anggota tubuh manusia merupakan cara penyihir untuk berkomunikasi dengan manusia yang telah mati. Tindakan ini termasuk dalam

• Wanita memegang sebuah tengkorak manusia pada tangan kanan.  • Bangunan berdinding batu sebagai latar belakang. 	sihir hitam karena memaksakan kehadiran sosok yang tidak semestinya berada di dunia.

9. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:31:04 *scene* 15.



Gambar IV.11 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:31:04 *scene* 15.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Atmosfer gelap, berkabut, cahaya putih remang pada tengah gambar. 	Sosok penunggang kuda tanpa kepala atau yang dikenal dengan nama Headless Horsemen merupakan sosok supernatural yang berasal dari Amerika Serikat. Legenda setempat menyebutkan bahwa siapa saja yang menyimpan tengkorak kepala Headless Horsemen maka dapat memanggil arwah Headless Horsemen dan memintanya melakukan hal – hal yang diperintahkan. Sosok Headless Horsemen mewakili kemunculan

• Siluet pephonan di kanan dan kiri gambar.  • Siluet sosok tanpa kepala di atas kuda membawa lentera labu yang menyala.  • Posisi kuda berdiri dan ditunggangi. 	sosok supernatural yang terlibat dalam permasalahan manusia dengan keikutsertaan unsur sihir. Dalam tradisi masyarakat Amerika Serikat, lentera labu dikenal dengan nama Jack 'O Lantern. Berasal dari dongeng Kanada tentang seorang pria bernama Stingy Jack yang berhasil mengelabui setan dan megurungnya dalam umbi – umbian yang dikeruk tengahnya. Stingy Jack mebuat setan berjanji tiak akan mengambil rohnya ketika kematiannya. Saat Stingy Jack meninggal, surga menolak arwahnya yang telah berinteraksi dengan setan. Neraka pun menolaknya karena janji setan untuk tidak mengambil rohnya. Akhirnya Stingy Jack arwah Jack tetap berada di bumi, membawa lentera labu. Konon cerita ini merupakan asal mula adanya hari Halloween sehingga hari Halloween kerapkali dikaitkan dengan aktifitas horor dan supranatural Sosok supernatural yang muncul disesuaikan dengan latar kejadian dalam film. Headless Horsemen merupakan sosok legenda rakyat berwujud penunggang kuda tanpa kepala yang diyakini keberadaannya di berbagai negara di dunia dengan beragam versi latar belakang. Dalam film ***Sleepy Hollow*** (1999) sosok Headless Horsemen diceritakan merupakan seorang prajurit Hessian, yakni tentara bayaran German yang dipinjamkan kepada Britania Raya guna melawan Amerika Serikat selama perang Revolusi Amerika Serikat dan dimakamkan di Amerika Serikat.

10. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:21:48 *scene* 12.



Gambar IV.12 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00:21:48 *scene* 12.
Sumber gambar: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Tujuh pria berdiri dan seorang berjongkok di dekat mayat.  • Mayat seseorang terbujur di atas tanah tanpa kepala.  • Tidak terlihat darah di sekitar leher mayat. 	Salah satu elemen Gothic yaitu unsur kedukaan, dalam hal ini ditunjukkan dengan kematian. Namun selain unsur kedukaan dapat ditampilkan pula unsur teror dan seram dimana kematian seseorang dengan kepala terpenggal merupakan proses kematian yang tidak wajar dan disebabkan oleh suatu hal. Pembunuhan dengan cara mutilasi namun tanpa bercak darah dapat menimbulkan spekulasi mengenai pelaku dan bagaimana proses pembunuhan terjadi. Rangkaian oembunuhan yang terjadi dapat meningkatkan kecemasan dan ketegangan dalam masyarakat mengenai siapa yang akan terbunuh selanjutnya.

• Lokasi di hutan, orang – orang berada di tengah gambar dengan pepohonan di sekitar orang – orang.  • Atmosfer mendung dan berkabut.  • Dedaunan kering menutupi tanah. 	

11. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.18.46 *scene* 09



Gambar IV.13 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.18.46 *scene* 09.
Sumber: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	Konotatif
• Sebuah buku dengan sampul hardcover berwarna hijau tua, motif tepian berwarna emas tua pada tepian dan samping buku. 	Sebuah cangkir dan pisin keramik dengan motif dekorasi Baroque, terlihat pada motif yang dekoratif tetapi tidak serumit motif Rococo. Film Gothic memiliki cerita yang identik dengan perlawanan antara yang baik dan jahat, dimana kejahatan yang dimaksud merupakan kejahatan manusia dengan campur tangan sosok

• Sampul bertuliskan “Holy Bible”.  • Buku diletakkan di atas meja kayu.  • Cangkir dan pisin keramik diletakkan di samping buku. 	supernatural dari alam lain. Dengan warisan tradisi turun temurun budaya Gothic yang berlatarkan agama Kristen, maka kepercayaan pada kebaikan bersumber dari ajaran spiritual yang dianut. Keimanan akan hal diluar nalar seperti keyakinan pada adanya sosok Tuhan dan malaikat sebagai sumber kebaikan juga menciptakan keyakinan akan wujud kejahatan yang kasat mata seperti nafsu buruk manusia dan pengaruh iblis atau semacamnya. Hal ini kemudian menimbulkan keyakinan bahwa hal yang dapat melindungi manusia dari kejahatan diluar logika logis adalah kebaikan dan ketaatan pada keyakinan spiritual.

12. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.34.29 *scene* 16.



Gambar IV.14 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.34.29 *scene* 16.
Sumber: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	**Konotatif**
• Sebuah buku dengan sampul berwarna hijau *teal*. 	*A Compendium of Spells Charms and Devices of the Spirit World* memiliki arti ringkasan mantra – mantra dan perangkat roh dunia. Dimaksudkan bahwa buku tersebut berisi kumpulan mantra – mantra terkait dengan ilmu sihir dan dunia supernatural.

• Sampul buku bertuliskan "A Compendium of Spells Charms and Devices of the Spirit World".  • Latar belakang buku gelap. 	Mantra merupakan perkataan atau ucapan yang memiliki kekuatan gaib (misalnya dapat menyembuhkan, mendatangkan celaka, dan sebagainya), susunan kata berunsur puisi (seperti rima, irama) yang dianggap mengandung kekuatan gaib, biasanya diucapkan oleh dukun atau pawang untuk menandingi kekuatan gaib yang lain. Dalam masyarakat beragama yang percaya akan adanya Tuhan, surga dan kebaikan berkaitan dengan spiritual, kepercayaan akan hal – hal kasatmata selain kebaikan pun akan timbul. Seperti kepercayaan akan fenomena supernatural, keberadaan iblis, neraka, sihir dan makhluk – makhluk gaib lain yang sulit dijelaskan dengan teori logis. Penyihir merupakan salah satu istilah bagi orang – orang yang menguasai mantra. Sebagaimana sifat dasar manusia yang terdiri dari kebaikan dan keburukan, penggunaan mantra – mantra tersebut dapat dimaksudkan untuk tujuan baik ataupun buruk.

13. Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.48.59 *scene* 19.



Gambar IV.15 Film Sleepy Hollow (1999) *frame* 00.48.59 *scene* 19.
Sumber: https://123movies.is/film/sleepy-hollow-9675/watching.html (diakses 1 Januari 2017).

Denotatif	Konotatif
• Sebuah pohon besar hanya berupa batang dan ranting tanpa dedaunan di tengah gambar.  • Tiga orang manusia di depan pohon tersebut. Tampak kecil bila dibandingkan dengan ketinggian pohon.  • Seorang pria berpakaian hitam, seorang wanita berambut pirang panjang berpakaian putih serta seorang pria berpakaian coklat tua.  • Pohon – pohon tanpa daun di sekeliling gambar.  • Kecerahan langit menujukkan waktu siang hari dengan atmosfer mendung dan berkabut 	Pohon dalam gambar mewakili visual The Tree of the Death. The Tree of the Death merupakan sebuah pohon mati berukuran besar dengan hanya menyisakan batang dan beberapa ranting. Dalam mitologi Yunani, The Tree of the Death dikisahkan merupakan gerbang antara neraka dan dunia manusia. Di bawah The Tree of the Death terperangkap jiwa – jiwa manusia yang tersesat diantara dua dunia. Melalui pohon itu pula para iblis menyeberang menuju dunia manusia. Dengan jiwa – jiwa manusia yang telah mati menjadikan pohon tersebut seperti mati dengan tanpa helaian daun yang tumbuh namun tetap berdiri dengan kokoh. Ketiga orang yang berdiri menghadap pohon, menampilkan manusia yang berdiri diantara dunia nyata dan dunia gaib. Selain menunjukkan The Tree of the Death, atmosfer berkabut, dan mendung juga ditamplkan. Meskipun *scene* jika dilihat dari kecerahan langit menujukkan waktu siang hari, tetapi atmosfer mendung dan berkabut menjadikan siang tersebut tidak begitu cerah.