

**PENGUATAN DRAMATIK MELALUI EFEK *SLOW MOTION* PADA  
FILM “THE MATRIX” 1999**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
**Farah Khoirunnisa**  
NIM : 1410701032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2020**

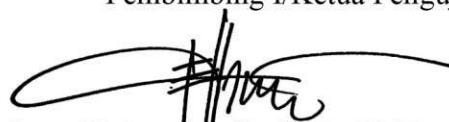
## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

### **PENGUATAN DRAMATIK MELALUI EFEK *SLOW MOTION* PADA FILM “THE MATRIX” 1999**

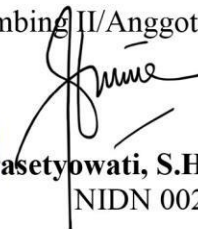
diajukan oleh **Farah Khoirunnisa**, NIM 1410701032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.**  
NIDN 0009026906

Pembimbing II/Anggota Penguji



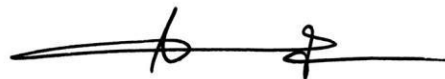
**Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H, LL. M.**  
NIDN 0027108004

Cognate/Penguji Ahli



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIDN 0013037405

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan



**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Irwandi, M.Sn.**

NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farah Khoirunnisa

NIM : 1410701032

Judul Skripsi : Penguatan Dramatik Melalui Efek *Slow Motion* Pada Film "The Matrix" 1999

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi ~~Penciptaan Seni~~/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Surabaya  
Pada tanggal : 6 Juli 2020  
Yang Menyatakan,



Farah Khoirunnisa  
1410701032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farah Khoirunnisa

NIM : 1410701032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul PENGUATAN DRAMATIK MELALUI EFEK *SLOW MOTION* PADA FILM "THE MATRIX" 1999 untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Surabaya  
Pada tanggal : 6 Juli 2020  
Yang Menyatakan,


Farah Khoirunnisa  
1410701032

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini ku persembahkan untuk  
Putri kecilku tercinta, beserta suami tercinta  
dan juga untuk kedua orangtua dan mertua yang aku sayangi  
Terima kasih semuanya atas segalanya...

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya atas diberikan kesehatan serta kesempatan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi pengkajian seni yang berjudul “Penguatan Dramatik melalui Efek *Slow Motion* pada Film *The Matrix* 1999”.

Karya tulis ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan akademik dalam studi program Strata 1 Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selesaiannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, semangat serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karenanya ucapan terimakasih antara lain kepada :

1. Bapak Dr. Irwandi, M. Sn selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn, M.A selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan juga dosen wali mahasiswa.
3. Ibu Endang Mulyaningsih, S.IP, M.Hum dosen pembimbing I. Terimakasih telah memberi bimbingan, nasehat, dan saran selama pengerjaan penelitian.
4. Ibu Rr. Ari Prasetyowati, S.H, LL. M dosen pembimbing II. Terimakasih atas setiap bimbingan, nasehat, dan saran selama pengerjaan penelitian.
5. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A selaku dosen penguji ahli tugas akhir.
6. Seluruh Dosen dan Staf pengajar yang telah mendidik dan membimbing mulai dari semester awal hingga menyelesaikan perkuliahan di kampus.
7. Suami beserta anak dan kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.
8. Para sahabat dan saudara.
9. Rekan-rekan Jurusan Televisi angkatan 2014.

Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan, harapannya agar Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca maupun bagi penulis.

Yogyakarta, 12 Maret 2020

Farah Khoirunnisa

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	6
F. Metode Penelitian.....	7
<b>BAB II OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
A. Film The Matrix .....	15
B. Daftar Pemain The Matrix.....	19
C. Tiga (3) Dimensi Tokoh Film The Matrix .....	23
D. Sinopsis Film “The Matrix” .....	25
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>30</b>
A. Unsur Naratif.....	30



B. Kecepatan Gerak Gambar .....	37
C. <i>Slow Motion</i> .....	37
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	42
A. Desain Penelitian .....	42
B. Identifikasi Plot Film The Matrix.....	44
C. Analisa Struktur Dramatik dan Unsur Dramatik Film The Matrix .....	64
D. Analisis <i>Scene Slow Motion</i> .....	98
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA .....	113
DAFTAR PUSTAKA ONLINE .....	114
LAMPIRAN.....	116

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Penelitian .....	12
Gambar 2.1	Foto Poster Film The Matrix 1999 .....	16
Gambar 2.2	Foto Keanu Reeves sebagai Neo .....	19
Gambar 2.3	Foto Laurence Fishburne sebagai Morpheus .....	19
Gambar 2.4	Foto Carrie-Anne Moss sebagai Trinity .....	20
Gambar 2.5	Foto Hugo Weaving sebagai Agen Smith .....	20
Gambar 2.6	Foto Robert Taylor sebagai Agent Jones .....	20
Gambar 2.7	Foto Gloria Foster sebagai Oracle.....	21
Gambar 2.8	Foto Marcus Chong sebagai Tank.....	21
Gambar 2.9	Foto Belinda McClory sebagai Switch.....	21
Gambar 2.10	Foto Anthony ray Parker sebagai Dozer .....	22
Gambar 2.11	Foto Matt Doran sebagai Mouse .....	22
Gambar 2.12	Foto Joe Pantolino sebagai Cypher .....	22
Gambar 2.13	Foto Julian Arahanga sebagai Apoc .....	23
Gambar 2.14	<i>Screenshot</i> Cuplikan Film The Matrix .....	27
Gambar 3.1	Grafik Struktur Dramatik Aristoteles .....	36
Gambar 4.1	Grafik Struktur Dramatik pada Film The Matrix 1999 .....	65
Gambar 4.2	<i>Screenshot</i> adegan Trinity melawan agen dan polisi .....	67
Gambar 4.3	<i>Screenshot</i> adegan Neo akan ditangkap agen .....	70
Gambar 4.4	<i>Screenshot</i> adegan Neo berontak melawan para agen .....	71
Gambar 4.5	<i>Screenshot</i> adegan Morpheus dan Neo berlatih kungfu.....	72
Gambar 4.6	<i>Screenshot</i> suasana <i>hovercraft</i> saat squiddy mendekat.....	73
Gambar 4.7	<i>Screenshot</i> adegan Cypher membuang hp ke sampah .....	75
Gambar 4.8	<i>Screenshot</i> kejadian Dejavu dan pemotongan kabel .....	78
Gambar 4.9	<i>Screenshot</i> adegan kelompok Morpheus mulai diserang .....	79
Gambar 4.10	<i>Screenshot</i> adegan Tank memandu Morpheus menuju jalan keluar.....	80
Gambar 4.11	<i>Screenshot</i> adegan ketahuan saat melarikan diri.....	81
Gambar 4.12	<i>Screenshot</i> adegan Morpheus diserang .....	82
Gambar 4.13	<i>Screenshot</i> adegan Cypher membunuh kawan-kawannya .....	83

Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> adegan Morpheus saat ditahan para Agen .....	85
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> adegan Tank, Neo dan Trinity berdebat .....	86
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> adegan Neo dan Trinity menyerang.....	92
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> adegan penyerangan Neo dan Trinity .....	92
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> adegan menyelamatkan Morpheus .....	93
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> adegan Trinity dan Neo menyelamatkan diri.....	94
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> adegan pertarungan Neo dengan agen Smith.....	95
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> adegan perjuangan Neo kembali ke <i>hovercraft</i> .....	96
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 4.....	98
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 51.....	100
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 73.....	101
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 146.....	101
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 153.....	103
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 155.....	104
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 157.....	105
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 171.....	106
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 185.....	107
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> adegan <i>slow motion scene</i> 194.....	107

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Plot Film The Matrix.....	44
Tabel 4.2 Keterangan Unsur Dramatik pada Protasis .....	65
Tabel 4.3 Keterangan Unsur Dramatik pada Epitasio.....	76
Tabel 4.4 Keterangan Unsur Dramatik pada Catastasis.....	88
Tabel 4.5 Hasil Penelitian Tahap Penguatan Dramatik .....	108

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Poster Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni.....	117
Lampiran 2 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir Via Zoom .....	118
Lampiran 3 Poster Webinar Fun Art? Gas!.....	118
Lampiran 4 Desain Undangan Webinar .....	120
Lampiran 5 Desain Sampul Booklet Webinar .....	121
Lampiran 6 <i>Screenshot</i> Publikasi Online Webinar pada Instagram.....	122
Lampiran 7 <i>Rundown</i> Webinar Sesi 2.....	123
Lampiran 8 Dokumentasi Webinar .....	125
Lampiran 9 Daftar Peserta Webinar.....	127

## ABSTRAK

Film *The Matrix* merupakan film bergenre fiksi ilmiah yang berhasil meraih banyak penghargaan pada ajang Oscar tahun 2000. Efek yang terkenal dalam film ini adalah efek *bullet times* yang divisualkan saat tokoh utama bergerak menghindari peluru dengan efek diperlambat atau *slow motion*. Skripsi karya tulis ini berjudul “Penguatan Dramatik Melalui Efek *Slow Motion* pada Film *The Matrix* Tahun 1999” karena dalam film *The Matrix* menerapkan beberapa efek *slow motion* yang dikemas secara berbeda dan canggih pada eranya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penguatan dramatik dalam film *The Matrix* tahun 1999 yang dibangun melalui unsur dramatik dan efek *slow motion*.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan melakukan pendekatan deskriptif, dengan cara melakukan pengamatan atau observasi pada seluruh film, mengidentifikasi seluruh plot pada film, kemudian mencari unsur dramatik pada setiap tahapan struktur dramatik lalu dihubungkan dengan *scene* yang mengandung efek *slow motion*.

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang penguatan dramatik melalui *slow motion* yang ditinjau melalui unsur dramatik dan analisis efek *slow motion* pada adegan, menunjukkan bahwa efek *slow motion* sangat berpengaruh memberikan penguatan dramatik. Dalam film *The Matrix* semua efek *slow motion* berhasil memperkuat dramatik. Hal tersebut terjadi karena dalam suatu adegan mengandung unsur dramatik, kemudian ditunjang dari segi visual yang menggunakan *slow motion* maka terjadilah penguatan dramatik.

Kata Kunci : *Slow Motion*, Dramatik, *The Matrix*.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audio visual yang dibuat berdasarkan atas sinematografi yang seiring berkembangnya zaman direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk di era digital saat ini, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan kepada khalayak luas.

Film pada dasarnya merupakan sarana untuk berkomunikasi, berekspresi, berkarya karena melalui film seorang pembuatnya bisa melakukan apa saja bahkan mengekspresikan segala inspirasi dan khayalan yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata.

Dewasa ini, industri film pun makin berkembang pesat. Apresiasi terhadap karya film pun merebak. Berbagai macam penghargaan digelar untuk mengapresiasi hasil karya film tersebut. Mulai dari segi cerita atau penulisan naskah, sutradara, aktor, hingga berbagai aspek teknis.

Di antaranya raksasa rumah produksi film di dunia saat ini adalah Hollywood. Sudah menjadi pengakuan khalayak bahwa film-film produksi Hollywood atau Amerika ini sudah sangat maju. Segi sinematografi, produksi film Amerika sangat menakjubkan dan ditunjang dengan kemajuan teknologi, di mana membuat produksi-produksi film kelas dunia ini dapat membuat terobosan baru dalam mengemas sebuah film untuk memukau para penonton. Mayoritas film – film Hollywood lah yang memuncaki tangga *box office* film dunia.

Pada tahun 2018 sangat banyak film-film luncuran Hollywood yang sukses dan memukau penonton. Para penikmat film terutama generasi 90'an tentu tidak lupa bagaimana fenomenal dan *boomingnya* dari film The Matrix yang rilis pada bulan Maret tahun 1999 lalu karena film tersebut masuk di berbagai nominasi penghargaan bergengsi dan berhasil mendapatkan piala. Sekitar 21

tahun berlalu jika membahas film The Matrix pada tahun 2020 saat ini, memang terpaut cukup lama.

Film The Matrix ini merupakan sebuah film trilogi di mana mempunyai 3 seri semenjak tayang perdana di seri yang pertama, yakni The Matrix (1999), lalu dilanjutkan The Matrix Reloaded (Mei 2003), dan yang terakhir The Matrix Revolutions (Oktober 2003).

The Matrix merupakan film bergenre *science fiction* atau jika dibahasaindonesiakan adalah fiksi ilmiah. Fiksi ilmiah yang dimaksud adalah yang berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invansi, atau kehancuran bumi. Genre fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini. Film fiksi ilmiah berhubungan dengan karakter non-manusia atau *artificial*, seperti makhluk asing, robot, monster, hewan purba dan sebagainya. Film fiksi ilmiah mengalami masa emas pada era 1950-an dan hingga kini pun masih sangat populer. Film-film fiksi ilmiah secara umum biasanya banyak menggunakan *special effect* sehingga menghabiskan biaya produksi yang sangat besar.

Sinopsis singkatnya dalam film The Matrix 1999 menceritakan tentang kehidupan seorang *hacker* yang bernama Thomas Anderson alias Neo dan dia mengetahui akan keadaan sebenarnya dari realitas kehidupannya selama ini, lalu bergabung dengan sebuah kelompok pemberontak melawan program-program komputer penjaga yang disebut agen-agen. Para pemberontak ini dipimpin oleh Morpheus, yang beranggotakan Trinity, Cypher, Tank, Switch, Mouse, Dozer, dan Apoc. Sosok Neo sendiri sebagai pemeran tokoh utama yang terbilang acuh, pendiam, tegas memicu rasa penasaran dalam setiap gerak-gerik dan caranya memecahkan masalah dalam melawan para musuhnya terlihat sangat *cool*.

Penelitian kali ini berniat untuk mengangkat satu film The Matrix yakni seri pertama tahun 1999 sebagai objek. Film seri pertama The Matrix, di mana sebagai awal kemunculan yang berhasil sukses, dan menjadi cikal bakal kesuksesan The Matrix sekuelnya. Ketiga filmnya termasuk sukses dan menarik banyak pengamat serta kritikus film, hanya saja kedua sekuelnya tidak sukses



pada film pertamanya The Matrix tahun 1999. Secara *overall*, The Matrix menjadi salah satu film *science fiction* terbaik sepanjang masa. Meski jalan cerita cukup rumit, namun penonton masih bisa menikmati suguhan yang ada melalui visual yang disajikan. Aksi yang ditunjukkan juga sangat memukau dengan *visual effect* yang mendukung di era tersebut, serta koreografi *martial-arts* yang menakjubkan, sehingga terciptalah cerita dan dramatik yang kuat pada saat efek-efek *slow motion* tersebut ditekankan karena penonton akan melihat lebih dalam dan detail beberapa adegan yang ada dalam efek *slow motion* tersebut.

The Matrix mendapat respon positif dari pengamat film, dengan meraih rating 8.7 di situs IMDb dan 87% di Rotten Tomatoes. The Matrix juga sukses masuk dalam kurang lebih 49 nominasi di berbagai ajang penghargaan film dan berhasil mendapatkan 41 penghargaan di antaranya 4 penghargaan *Academy Awards*, USA atau piala Oscar pada tahun 2000 yang semuanya dalam kategori teknis termasuk editing dan efek visual terbaik di mana penelitian ini pun membahas tentang efek visual *slow motion* tersebut.

Salah satu *scene slow motion* ikonik The Matrix pun juga menjadi cover dalam buku *Film Art an Introduction* yang ditulis oleh David Bordwell dan Kristin Thompson. The Matrix juga masuk menjadi topik pembahasan dalam buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista di bab *Slow Motion*.

Alasan lain mengangkat film The Matrix menjadi sebuah objek antara lain adalah The Matrix mempunyai efek dan *scene* ikonik yang di dalamnya terdapat efek *slow motion*. The Matrix ini dikenal karena efek *bullet times* yang ikonik. Efek *bullet times* yang dimaksud adalah *scene* di mana Neo (tokoh utama) beradegan menghindari peluru yang ditembakkan ke arahnya sembari kamera bergerak memutarinya.

*Bullet times*, sering disebut juga dengan teknik *virtual camera movement effect*, yakni teknik simulasi kecepatan variabel yang diperkaya secara digital, yang memiliki dua karakteristik. Pertama adalah permutasi ekstrem atas waktu, sehingga mampu menampilkan adegan super lambat suatu objek yang karena kecepatan gerakannya tidak mungkin difilmkan secara konvensional, misalnya gerakan peluru yang ditembakkan menuju sasaran, dan kedua, kemampuan

pergerakan kamera mengililingi objek tersebut pada kecepatan normal, pada saat objek itu sendiri diperlambat.

Kelebihan *The Matrix* adalah merevolusi proses pembuatan efek visual *bullet times*, dihasilkan melalui *dynamic camera movement around slow-motion events* yang mendekati 12.000 frame per detik sehingga menciptakan kesan yang dramatis. John Gaeta, seorang pengarah efek khusus di Manex, perusahaan efek visual yang berbasis di Alameda, California Selatan yang mengerjakan efek khusus untuk film *The Matrix*, dalam wawancara khusus mengatakan, Wachowski bersaudara berasal dari kultur komik dan familiar dengan gaya animasi Jepang yang disebut manga, lantas diciptakanlah versi karakter manusia nyatanya pada film tersebut. Joel Silver, produser eksekutif *The Matrix*, menggambarkan proses pembuatan *bullet times* menyerupai pembuatan film animasi, hanya saja menggunakan karakter manusia yang sebenarnya. Dia juga mengakui bahwa *The Matrix* banyak terinspirasi oleh film animasi Jepang *Ghost in the Shell* dan *Akira*. Artinya dalam pembuatan efek *slow motion* pun benar-benar didesign khusus.

Sebagai tokoh utama Neo mendapatkan porsi yang dominan dalam *scene slow motion*, selain Neo beberapa tokoh lainnya yang juga masuk dalam *scene slow motion* adalah Trinity, Morpheus, Cyper, Agen Jones dan Agen Smith, juga mempunyai porsi *scene* yang mengandung efek *slow motion*. Maka penelitian ini akan fokus pada dramatik yang dibangun secara kuat melalui *scene-scene* yang mengandung efek *slow motion*.

Berdasarkan pemaparan di atas, *The Matrix* merupakan film yang “menarik” karena berhasil mendapat berbagai penghargaan bergengsi pada masanya, dan sekarang pun beberapa portal media *online* sedang memberitakan bahwa *The Matrix* akan diproduksi kembali untuk *The Matrix* seri keempat.

Penelitian sejenis pun belum ditemukan sebelumnya, khususnya di lingkungan Institut Seni Indonesia. Penelitian ini ingin mengupas sisi *slow motion* bahwasannya dapat berperan penting dalam penguatan dramatik, artinya setiap film dibuat harus mengandung dramatik, dan dramatik tersebut tidak hanya dapat dibangun lewat naratif saja namun bisa juga ditunjang dari segi teknis seperti efek *slow motion*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan

pendekatan deskriptif. Diharapkan penelitian ini nanti dapat bermanfaat untuk para *video maker*, maupun mahasiswa perfilman lainnya dalam menunjang pengetahuan serta pembuatan karya.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana penguatan dramatik melalui efek *slow motion* pada film The Matrix tahun 1999 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui penguatan dramatik dalam film The Matrix tahun 1999 yang dibangun melalui naratif dan efek *slow motion*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya baik dari segi akademis maupun dari segi praktis, antara lain :

### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan keilmuan studi dibidang seni media rekam khususnya film dan televisi, kemudian bermanfaat sebagai rujukan penelitian-penelitian serupa, khususnya yang membahas tentang *slow motion*, dan unsur dramatik pada karya-karya film dan televisi yang lainnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat menjadi penambah wawasan pengetahuan untuk para pelaku atau praktisi di bidang seni media rekam atau para *video creator* di bidang naratif dan visual efek khususnya dibidang unsur dramatik dan *slow motion*. Memperkaya pengetahuan tentang unsur dramatik dan efek *slow motion* yang dapat menguatkan dramatik, mengingat memang kurangnya karya tulis dan literatur yang berkaitan khususnya di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses produksi, penelitian ini dapat dipergunakan sebagai

pemahaman dasar bagaimana dapat membuat unsur dramatik yang memiliki nilai dramatik lebih kuat karena tambahan efek dramatik dari efek *slow motion*.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Melakukan penelusuran terhadap beberapa penelitian–penelitian yang pernah ada sebelumnya dilakukan untuk menghindari terjadinya kesamaan atau duplikasi antar penelitian yang telah ada sebelumnya. Dari penelusuran yang telah dilakukan belum dijumpai penelitian yang sama persis dengan penelitian ini yang mengangkat judul tentang Penguatan Dramatik Melalui Efek *Slow Motion* Pada Film *The Matrix* 1999. Penelitian ini juga memerlukan beberapa pustaka sebagai penunjang kelancaran dan referensi untuk melengkapi landasan teori yang akan digunakan, maka pustaka yang digunakan pada penelitian ini adalah :

Penelitian karya Bagus Satrio Nugroho yang berjudul “Analisis Unsur Dramatik Pada Film “*Need For Speed*” Melalui Sudut Pandang Kamera Dari Adegan Berkendara” tahun 2019 dari Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, di mana penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mengamati unsur dramatik melalui sudut pandang kamera dari beberapa adegan berkendara dari film “*Need For Speed*”. Penelitian ini sebagai referensi bagaimana cara menganalisis sebuah unsur dramatik yang dibangun melalui sudut pandang kamera. Penelitian karya Bagus Satrio Nugroho berkaitan dengan penelitian ini, di mana mengangkat topik unsur dramatik dan teori yang dipakai pun sama menggunakan buku Elizabeth Lutters namun dengan detail yang tentu saja berbeda.

Kemudian berujuk pada skripsi yang ditulis oleh Handri Saputra pada tahun 2017 yang berjudul “Analisis Isi Kemunculan Unsur Dramatik Pada Program Acara Lintas Imaji NET TV” yang merupakan hasil penelitian dari mahasiswa Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, di mana penelitian ini membahas tentang program Lintas Imaji NET TV mengenai kemunculan unsur dramatik yang terdapat pada setiap struktur dramatik cerita dengan metode campuran antara metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini meninjau kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji

NET TV yang setiap episodenya dramatik diperlihatkan dengan teknik yang berbeda dan menjadi daya tarik secara visual yang ditampilkan. Artinya, variabel yang dipilih sama yaitu unsur dramatik dan juga menyinggung tentang struktur dramatik, hal yang membedakan pada penelitian ini adalah metode nya menggunakan analisis isi dan tidak ada variabel lain yang membahas unsur teknis seperti pada penelitian ini unsur dramatik yang dikaitkan dengan efek *slow motion*.

Tinjauan yang terakhir dari skripsi pengkajian seni yang ditulis oleh Annisa Fatkhayah Sukarno dengan judul “Analisis Unsur Dramatik Sebagai Pembangun Struktur Penuturan Pada Program Dokumenter Potret “Kalaweit *Wildlife Rescue*” Season 1 Metro TV” dari mahasiswa jurusan televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini berisi tentang struktur penuturan, unsur dramatik, serta bagaimana penerapan unsur dramatik sebagai pembangun struktur penuturan pada program Kalaweit *Wildlife Rescue Season 1* yang tayang di Metro TV. Persamaan dengan penelitian ini hanya pada variabel unsur dramatik, teori yang digunakan pun sama dari buku *Kunci Sukses Menulis Skenario* karya Elizabeth Lutters. Perbedaannya pada objek, jika pada penelitian milik Annisa menggunakan program televisi dokumenter serta berkaitan dengan struktur penuturan.

## **F. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Metode kualitatif merupakan penelitian bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, menggunakan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong 2017, 6).

Penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Deskriptif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif dan menguraikan satu variabel atau beberapa variabel namun diuraikan satu persatu

(Kountur 2003, 105). Didalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini, dan melihat kaitan antara variabel.

Alur penelitian yang dilakukan adalah mendokumentasikan film *The Matrix* tahun 1999 atau dengan kata lain menonton film tersebut kemudian mengobservasi dan mencari data populasi untuk penelitian. Dari keseluruhan film ditemukan data populasi sebanyak 211 *scene* dan 10 *scene* yang mengandung efek *slow motion*. Setelah data terkumpul, tahapan analisis selanjutnya adalah membedah film *The Matrix* 1999 dimulai dari segi naratif, yakni mendata plot keseluruhan film untuk diidentifikasi dan meneliti struktur dramatikanya dengan menggunakan teori Aristotelian (Aristoteles) yaitu *Protasis* (tahapan permulaan), *Epitasio* (tahapan jalinan kejadian), *Catastasis* (tahapan puncak klimaks), dan *Catastrophe* (tahapan penyelesaian).

Kemudian mencari unsur dramatik dengan pendekatan deskriptif pada setiap tahapan struktur dramatik tersebut dan mendeskripsikan hasil penelitiannya. Unsur dramatik sendiri menggunakan teori milik Elizabeth Lutters yang tertulis pada bukunya yang berjudul "*Kunci Sukses Menulis Skenario*" terdiri dari konflik yang ditandai dengan adanya hambatan atau keinginan dari sang tokoh yang belum bisa tercapai, lalu *suspense* atau ketegangan yang ditandai dengan keraguan misalnya seorang tokoh yang sedang dihadapkan pada sebuah keraguan apakah berhasil dalam melampaui hambatannya atau malah gagal dan bisa berisiko bahaya. Ketiga adalah *curiosity* atau rasa penasaran di mana ditandai dengan adanya penundaan informasi, atau bisa juga menyelipkan sebuah adegan aneh yang memancing rasa penasaran penonton, lalu keempat *surprise* atau rasa terkejut/kejutan di mana ditandai dengan cerita yang tidak mudah ditebak sehingga kejutan pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan.

Langkah selanjutnya mencari data *scene* yang mengandung efek *slow motion*. Cara mengetahui *scene slow motion* dengan cara observasi menghitung pergerakan adegan *slow motion* dalam *scene* tersebut apakah termasuk lebih dari

24 *fps* (*frame per second*) dan melihat data video secara langsung sudah jelas terlihat efeknya, karena efek *slow motion* yang terdapat dalam film *The Matrix* tahun 1999 di luar nalar kebiasaan pergerakan manusia. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui bagaimana *slow motion* berdampak pada penguatan dramatik adalah mengacu pada teori pada buku Karen Pearlman yang berjudul *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit* yang mengatakan bahwa tujuan digunakannya *slow motion* adalah untuk membuat visual lebih puitis, romantis, mulia/masyhur, mengerikan, atau sebaliknya meningkatkan emosi atau menekankan momen penting.

Setelah mendapat data hasil dari analisis unsur dramatik melalui segi plot, serta hasil data dari analisis *slow motion* secara mendetail dari durasi hingga perhitungan frame gambarnya, barulah dapat ditarik kesimpulan dari dua unit cabang analisis tersebut apakah efek *slow motion* dapat memperkuat dramatik dari film *The Matrix* tahun 1999. Di mana yang dimaksud memperkuat dramatik adalah dalam satu adegan atau *scene* dari segi naratif sudah mengandung unsur dramatik dan dari segi *slow motion* juga memberi efek dramatik, yang artinya terdapat dua alasan yang mendukung nilai dramatik. Namun jika dalam suatu adegan salah satu atau semuanya tidak ditemukan nilai dramatik dari salah satu unit analisisnya, dari segi naratif maupun efek *slow motion* maka tidak terjadilah penguatan dramatik.

## 1. Objek Penelitian

Film yang menjadi objek penelitian adalah film bergenre *science fiction* yang dirilis pada bulan Maret tahun 1999 berjudul *The Matrix*. Alasan pemilihan objek penelitian tersebut karena film ini berhasil meraih masa kejayaannya pada saat tahun 1999-2000an sebagai film bergenre *science fiction* terbaik dan berhasil mendapat banyak penghargaan diajang bergengsi serta mempunyai ciri khas pada efek *slow motion* nya. Penelitian ini akan membahas bagaimana efek *slow motion* pada film *The Matrix* dapat memperkuat dramatik. Film *The Matrix* merupakan film *trilogy* di mana ada dua sekuel film dari yang pertama yakni *The Matrix Reloaded* dan *The Matrix Revolution*. Penelitian ini berfokus pada film

pertamanya yang menjadi cikal kesuksesan film *The Matrix*. Tahun 2019 lalu, karena sang aktor utama yaitu Keanu Reeves yang bermain sebagai Neo sukses kembali dalam film barunya, maka banyak media yang memberitakan akan membuat kembali *The Matrix 4* dalam waktu dekat.

*The Matrix* bercerita tentang seorang pria bernama Thomas Anderson yang diperankan Keanu Reeves, ia adalah seorang *programmer* perangkat lunak yang bekerja di sebuah perusahaan namun selain menjadi seorang karyawan perusahaan ia juga mempunyai kehidupan menjadi peretas, yang dikenal sebagai Neo. Setelah menerima beberapa pesan samar melalui komputernya, dan bertemu beberapa orang ia disadarkan bahwa dunia yang selama ini dia tahu dan dalam kehidupan ini ternyata adalah simulasi realitas virtual yang disebut *Matrix*. Sementara dalam realitas aktual, bumi ternyata sudah rusak. Neo yang akhirnya bertemu dengan beberapa orang yakni Morpheus, Trinity dan kawan-kawannya lantas ia ikut bergabung dengan kelompok tersebut dan hidup di dalam sebuah pesawat. Bergabungnya Neo dengan kelompok tersebut tidak tanpa alasan, dia ternyata adalah *The One*, seorang pemimpin seperti dewa yang telah dinobatkan untuk menyelamatkan manusia dari robot yang menguasai mereka.

Berikut merupakan keterangan dari film *The Matrix* :

- a. Rumah Produksi : Warner Bros
- b. Produser : Bruce Berman
- c. Sutradara : The Wachowski Brothers
- d. Tanggal Rilis : 31 Maret 1999
- e. Durasi Film : 136 menit

## 2. Teknik Pengambilan Data

### a. Dokumentasi

Mencari data mengenai hasil produksi, berupa video film lengkap untuk menjadi acuan penelitian. Mendapatkan video *full movie* film *The Matrix* bisa melalui *streaming* atau *download* lewat situs berbayar Amazon.com (sebesar \$3.99 *for rent* dan \$17.99 *for buy*), bisa juga didapatkan di Google Play Movies

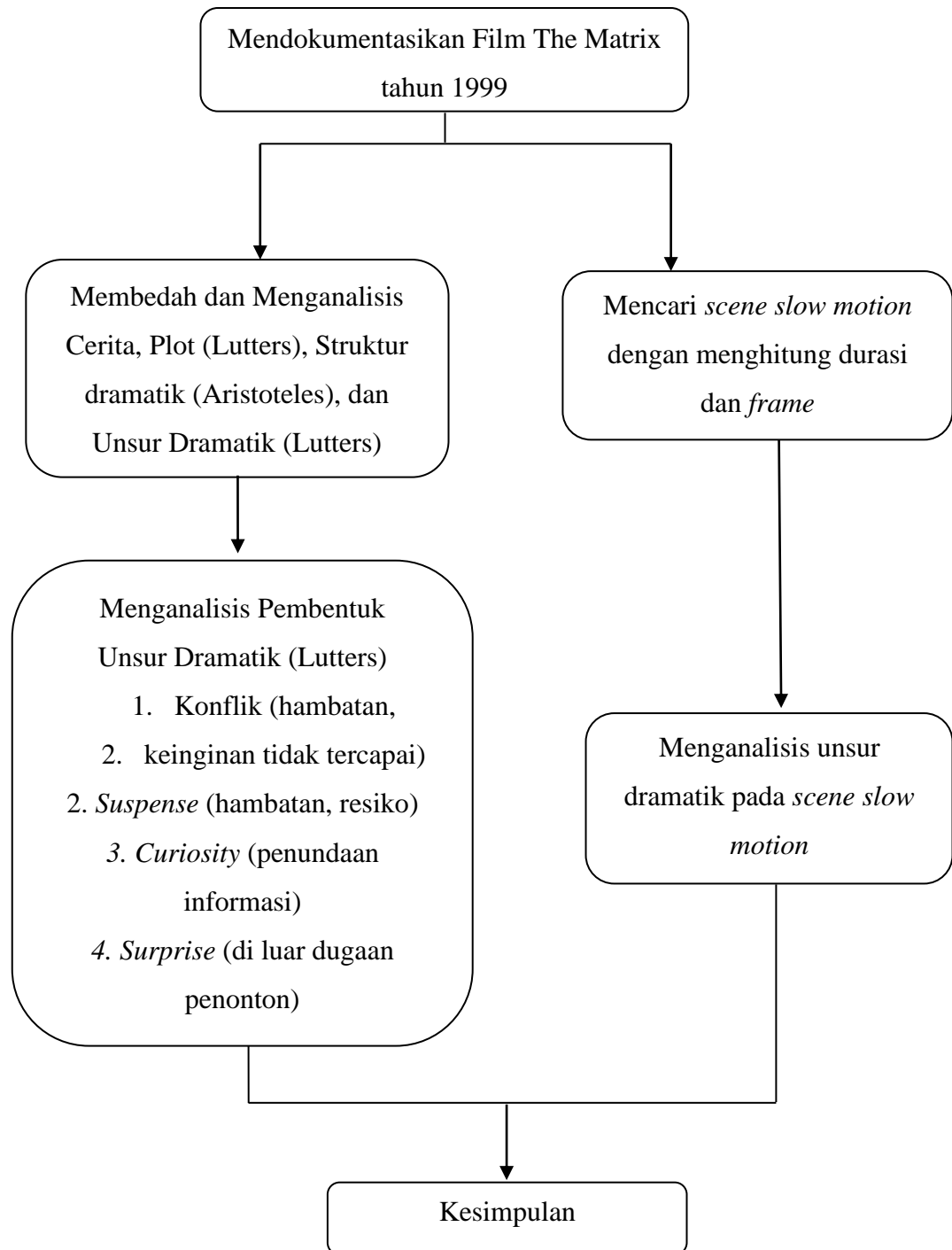


(sebesar Rp 19,000,00 SD / Rp 25,000,00 HD *for rent* dan Rp 111,000,00 SD / Rp 119,000,00 HD *for buy*), dan directv.com (sebesar \$3.99 *for rent* dan \$17.99 *for buy*). Untuk meneliti data teoritis dilakukan dengan cara melakukan transkrip, mencari data dari berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian ini, yang mana akan dikaitkan dengan data dokumentasi sebelumnya.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki. Hasil dari rekaman (dokumentasi/file film pada point satu) objek penelitian akan diamati dan disinkronisasikan dengan topik dan variabel yang dipilih pada penelitian yang akan dilakukan.

## 3. Skema Penelitian



Gambar 1.1 Skema Penelitian

#### 4. Analisa Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi atau pengamatan dengan cara merujuk pada teori. Analisis dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan menginterpretasi penerapan teori unsur dramatik dan *slow motion*.

Data yang dikumpulkan dalam tahap ini jumlah keseluruhan *scene*. Tahapan pada analisis data penelitian ini dilakukan mulai dari mendokumentasikan film *The Matrix* tahun 1999 atau dengan kata lain menonton film tersebut kemudian mengobservasi dan mencari data populasi untuk penelitian. Dari keseluruhan film ditemukan data populasi sebanyak 211 *scene* dan 10 *scene* yang mengandung efek *slow motion*. Setelah data terkumpul, tahapan analisis selanjutnya adalah membedah film *The Matrix* 1999 dimulai dari segi naratif, yakni mendata plot keseluruhan film untuk diidentifikasi dan meneliti struktur dramatiknya dengan menggunakan teori Aristotelian (Aristoteles).

Kemudian mencari unsur dramatik dengan pendekatan deskriptif pada setiap tahapan struktur. Unsur dramatik sendiri menggunakan teori milik Elizabeth Lutters yang tertulis pada bukunya yang berjudul "*Kunci Sukses Menulis Skenario*".

Langkah selanjutnya mencari data *scene* yang mengandung efek *slow motion*. Cara mengetahui *scene slow motion* dengan cara observasi menghitung pergerakan adegan *slow motion* dalam *scene* tersebut apakah termasuk lebih dari 24 *fps* (*frame per second*) dan melihat data video secara langsung sudah jelas terlihat efeknya, karena efek *slow motion* yang terdapat dalam film *The matrix* tahun 1999 di luar nalar kebiasaan pergerakan manusia. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui bagaimana *slow motion* berdampak pada penguatan dramatik adalah mengacu pada teori pada buku Karen Pearlman yang berjudul *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*" yang mengatakan bahwa tujuan digunakannya *slow motion* adalah untuk membuat visual lebih puitis, romantis, mulia/masyhur, mengerikan, atau sebaliknya meningkatkan emosi atau menekankan momen penting.

Setelah mendapat data hasil dari analisis unsur dramatik melalui segi plot, serta hasil data dari analisis *slow motion* secara mendetail dari durasi hingga perhitungan frame gambarnya, barulah dapat ditarik kesimpulan dari dua unit cabang analisis tersebut apakah efek *slow motion* dapat memperkuat dramatik dari film *The Matrix* tahun 1999. Di mana yang dimaksud memperkuat dramatik adalah dalam satu adegan atau *scene* dari segi naratif sudah mengandung unsur dramatik dan diperkuat dari segi *slow motion* juga memberi efek dramatik, yang artinya terdapat dua alasan yang mendukung nilai dramatik. Namun jika dalam suatu adegan salah satu atau semuanya tidak ditemukan nilai dramatik dari salah satu unit analisisnya, dari segi naratif maupun efek *slow motion* maka tidak terjadilah penguatan dramatik.