

ARTIKEL JURNAL

**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**

Penguatan Dramatik Melalui Efek *Slow Motion* pada Film “The Matrix” 1999

Farah Khoirunnisa

Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta

Email : farahkhoirunnisa24@gmail.com

Abstract

The Matrix is a science fiction movie that won many awards at the Oscar award in 2000. The famous effect in this film is the bullet times effect which is visualized when the main character moves to avoid bullets with a slow motion effect. This thesis is entitled "Penguatan Dramatik Melalui Efek Slow Motion Pada Film The Matrix 1999" because in the film The Matrix applies several slow motion effects which are packaged differently and sophisticatedly in that era. The purpose of this research is to find out how the dramatic reinforcement in the film The Matrix 1999 was built through dramatic elements and slow motion effects.

The research was conducted using qualitative methods and using a descriptive approach, by observing or observing the entire film, identifying all plots in the film, then looking for dramatic elements at each stage of the dramatic structure and then connecting it to scenes that contain slow motion effects.

Based on the results of research on dramatic reinforcement through slow motion which is reviewed through dramatic elements and analysis of the effects of slow motion on scenes, it shows that the effect of slow motion is very influential in providing dramatic reinforcement. This happens because a scene contains a dramatic element, then it is supported from a visual point of view using slow motion so there is a dramatic strengthening.

Keywords : *Slow Motion, Dramatic, The Matrix.*

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. 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*.

Pendahuluan

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. 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 dibahas Indonesia adalah fiksi ilmiah. 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. 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. 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.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif.

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 dramatisnya 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.

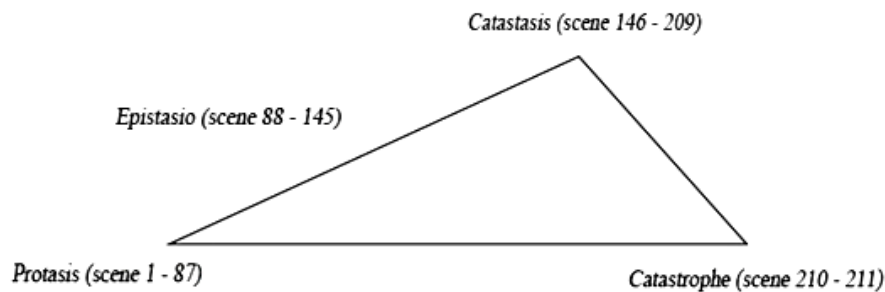
PEMBAHASAN

Langkah pertama untuk mengetahui struktur dramatik adalah dengan membedah plot-plot keseluruhan film *The Matrix*. Plot akan dibedah per*scene* dari awal hingga akhir film yang mana disajikan dalam bentuk tabel yang akan dibagi menjadi durasi, *scene*, dan adegan. Data yang terkumpul akan yang diambil langsung dari hasil observasi data audio visual dan *script* *The Matrix* di mana data tersebut akan menjadi acuan dalam membangun struktur dramatik.

Durasi	<i>Scene</i>	Adegan
00.00.00 - 00.01.01	<i>Scene 01</i> <i>On Computer Screen</i>	<i>Opening.</i> Percakapan Trinity dan Cypher lewat koneksi komputer. Digambarkan dengan layar komputer, penuh kode Matrix warna hijau dengan latar hitam.
00.01.01 - 00.01.39	<i>Scene 02</i> <i>Int. Heart o' The City hotel – night</i>	Sekumpulan polisi berusaha mengepung dan menangkap Trinity.
00.01.39 - 00.02.28	<i>Scene 03</i> <i>Ext. Heart o' the city hotel – night</i>	Para agen datang menggunakan sedan hitam dan berbincang singkat dengan Letnan.
00.02.28 - 00.02.58	<i>Scene 04</i> <i>Int. Heart o' The City hotel – night</i>	Polisi berusaha memborgol Trinity, namun Trinity melawan dan menghabiskan satu persatu polisi.
Dan seterusnya.		

Setelah membedah plot didapatkan sebuah data kemudian menganalisis struktur dramatik dan unsur dramatiknya menggunakan teori Aristoteles di mana dalam buku *Dramaturgi* karya Harymawan menjelaskan, terdapat 4 elemen struktur

dramatik yaitu terdiri Protasis (pengenalan), Epistasio (jalanan kejadian), Catastasis (klimaks), dan Catastrophe (penutupan atau penyelesaian).



1. Protasis (*Scene 1 – 87*)

Unsur Dramatik	Ciri-ciri	Adegan
Konflik	Hambatan, keinginan tidak tercapai, pertikaian.	- Trinity melarikan diri dari kejaran para agen.
<i>Suspense</i>	Hambatan, resiko.	- Trinity melarikan diri dari kejaran para agen. - Neo berusaha melarikan diri dari tangkapan agen. - Neo diinterogasi oleh para agen - <i>Hovercraft</i> diserbu Squiddy
<i>Curiosity</i>	Penundaan informasi, menyelipkan adegan aneh yang memicu penasaran.	- Neo latihan kungfu bersama Morpheus - Cypher membuang <i>handphone</i> ke tong sampah
<i>Surprise</i>	Di luar dugaan penonton.	(Tidak Ada)

2. Epitasio (*Scene* 88 – 145)

Unsur Dramatik	Ciri-ciri	Adegan
Konflik	Hambatan, keinginan tidak tercapai, pertikaian.	- Mouse tertembak mati, Morpheus dan kawan-kawan terkepung berusaha melarikan diri. - Morpheus ditahan para Agen.
<i>Suspense</i>	Hambatan, resiko.	- Neo merasakan <i>Deja Vu</i> dan kabel dipotong oleh seseorang. - Mouse tertembak mati, Morpheus dan kawan-kawan terkepung berusaha melarikan diri. - Cypher berkhianat, dan membunuh kawan-kawannya. - Morpheus ditahan para Agen. - Perdebatan antara Tank, Neo, dan Trinity.
<i>Curiosity</i>	Penundaan informasi, menyelipkan adegan aneh yang memicu penasaran.	- Adegan pemotongan kabel.
<i>Surprise</i>	Di luar dugaan penonton.	- Cypher berkhianat, dan membunuh kawan-kawannya.

3. Catastasis (*Scene* 146 – 209)

Unsur Dramatik	Ciri-ciri	Adegan
Konflik	Hambatan, keinginan tidak tercapai, pertikaian.	<ul style="list-style-type: none"> - Penyerangan Neo dan Trinity melawan satpam dan polisi di <i>lobby</i>. - Penyerangan Neo dan Trinity melawan polisi dan agen Jones di <i>rooftop</i>. - Neo dan Trinity menyelamatkan Morpheus. - Pertarungan Neo dengan agen Smith di <i>Subway Station</i>. - Perjuangan Neo untuk kembali ke <i>hovercraft</i>.
<i>Suspense</i>	Hambatan, resiko.	<ul style="list-style-type: none"> - Penyerangan Neo dan Trinity melawan satpam dan polisi di <i>lobby</i>. - Neo dan Trinity menyelamatkan Morpheus.
<i>Curiosity</i>	Penundaan informasi, menyelipkan adegan aneh yang memicu penasaran.	- Menyelamatkan diri dari helikopter.
<i>Surprise</i>	Di luar dugaan penonton.	- Perjuangan Neo untuk kembali ke <i>hovercraft</i> .

4. Catastrophe (*Scene* 210 – 211)

Tahap ini menyajikan penyelesaian masalah, serangkaian masalah yang terjadi akhirnya menemukan solusi, dan sebagai penutup jalan cerita film.

Neo membuka matanya, di sana ia saling menatap mata dengan Trinity kemudian mereka berciuman. Suara *voice over* Neo dengan latar belakang gambar kode Matrix serba warna hijau. Neo yang sedang mengangkat gagang telepon keluar dari bilik telepon, melihat lingkungan sekitar kemudian memakai kaca mata hitamnya. Dia melihat ke langit kemudian terbang ke atas.

Keseluruhan jumlah *scene slow motion* pada film *The Matrix* ditemukan sebanyak 10 *scene* dari total populasi berjumlah 211 *scene*. Mayoritas dalam *scene slow motion* tersebut berisi adegan perkelahian. Berikut jabarannya :

1. *Scene* 4



Dalam sepanjang adegan ini mengandung unsur dramatik, dan efek *slow motion* yang diselipkan pada adegan ini berjumlah 1 shot namun memberi pengaruh efek dramatik. Ditengah-tengah kondisi menegangkan saat Trinity akan ditangkap penonton dibuat terkejut karena pergerakan Trinity yang tiba-tiba dengan cepat melawan polisi dan melompat dikemas dengan pergerakan visual memutar 180 derajat mengelilingi posisi Trinity dan polisi. *Slow motion* membuat penonton melihat dengan detail bagaimana ekspresi Trinity dan posisi melompatnya dengan gaya menekuk kedua kakinya dan mengangkat kedua tangannya memberi kesan bahwa dia sangat percaya diri dan berani melawan para polisi tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa efek *slow motion* pada adegan ini memperkuat dramatik karena adegan melompat yang dilakukan Trinity dengan gerakan visual

memutar membuat kesan lebih puitis, adegan melompatnya terlihat indah karena dengan gaya yang menarik perhatian dan menunjukkan kesan *glorious* atau gagah karena Trinity seorang wanita yang kuat dan berani melawan banyak musuh sekaligus membuat penonton ngeri atau *horrifying* karena khawatir tokoh mengalami keadaan yang membahayakan.

2. Scene 51



Scene 51 berisi adegan di mana saat Morpheus mengajak Neo untuk latihan Kungfu.

Terjadi penguatan dramatik dalam *scene* ini karena dari segi visual yang menggunakan efek *slow motion* membuat gerakan Neo dan Morpheus yang sedang melompat terlihat detail dan jelas ditunjang menggunakan pengambilan *long shot* sehingga seluruh lekukan dan gerakan tubuhnya. Selain itu penguluran waktu ini juga menarik perhatian penonton karena lompatan yang dilakukan Neo dengan gaya salto sehingga terlihat lebih indah karena perputaran badannya. Kemudian efek *slow motion* ini membuat penonton makin penasaran apakah Neo berhasil menghantam Morpheus, dan apakah Neo akan terluka.

3. Scene 73



Shot ini hanya memperlihatkan adegan di mana Cypher membuang *handphone* ke tong sampah. Unsur dramatik yang terkandung dalam adegan ini adalah *curiosity* karena membuat penonton penasaran alasan Cypher membuang *handphonenya* dengan sengaja dan efek *slow motion* ini membuat kesan

dramatik lebih kuat karena memberi penekanan bahwa ada sesuatu yang sedang direncanakan oleh Cypher dan adegan ini termasuk dalam ciri-ciri *importance of a moment*.

4. Scene 146



Adegan Neo dan Trinity melawan satpam dan polisi dalam gedung dibumbui beberapa efek *slow motion* pada beberapa aksinya. Pada adegan ini sudah mengandung unsur dramatik *suspense*, dan karena menggunakan efek *slow motion* maka dramatik menjadi lebih kuat karena setiap detail lebih terlihat membuat penonton lebih lama fokus dan secara tidak sadar emosi penonton dapat terbawa masuk ke dalam karakter sang tokoh.

Neo dan Trinity hanya berjumlah dua orang sedangkan lawannya ada belasan bahkan puluhan orang jika dalam buku Karen Pearlman berarti masuk ke dalam ciri-ciri *glorious* atau megah/gagah yang mana Neo dan Trinity tampak mengagumkan karena gagah dan kuatnya melawan musuh yang begitu banyak. Dengan dramatisnya *slow motion* membuat pergerakan Neo dan Trinity melawan polisi dan satpam terlihat lebih jelas seakan-akan mereka dengan mudahnya melawan para musuh tersebut dikarenakan terlihat ekspresi Neo dan Trinity yang tetap tenang tapi pasti dalam menembak, menendang dan memukul lawan. Ada puluhan bahkan ratusan peluru yang berjatuh dan melesat ke tubuh polisi dan satpam, namun tidak sedikitpun Neo dan Trinity terluka. *Slow motion* juga membuat pergerakan Neo dan Trinity terlihat lebih puitis, karena dalam perlawanannya sesekali mereka melompat, dan salto sehingga membuat visual lebih indah tidak monoton dan menarik perhatian penonton.

5. Scene 153



Scene ini sudah mengandung unsur dramatik *suspense*, dan dalam *scene* ini terdapat dua *shot* atau dua adegan yang menggunakan *slow motion*. *Slow motion* yang disajikan secara detail memperlihatkan pergerakan tubuh Neo saat menghindari peluru bahkan memutar 360 derajat, dipertajam dengan tampilan detail pergerakan peluru yang melesat. Hal ini membuat penonton menikmati setiap detik dan detail kejadian yang terjadi, perpanjangan adegan dengan visual Neo ditembak dapat mempengaruhi emosi penonton dan membuat penonton masuk ke dalam karakter sehingga penonton merasa harap-harap cemas apakah Neo berhasil menghindari semua peluru yang ditembakkan agen Jones secara bertubi-tubi, karena jika Neo tertembak bisa berakibat fatal namun nyatanya Neo terkena satu peluru di bagian pahanya dan kondisinya masih baik-baik saja sehingga setelah efek *slow motion* selesai penonton pun akan merasa lega.

Sepanjang adegan ini termasuk ke dalam ciri-ciri puitis karena pergerakan menghindari peluru atau *bullet times*nya yang indah dan menarik perhatian sekaligus membuat penonton khawatir karena Neo berada di posisi yang membahayakan.

6. Scene 155



Slow motion dalam adegan ini berhasil menjadi penguat dramatik karena dari segi naratif sudah mendapatkan ketegangan, dan ditunjang dengan detail gerakan para agen yang terlihat kewalahan melawan Neo dalam kondisi “hujan”

yang terbukti mereka berkali-kali jatuh dan terkena tembak hingga “mati”. Penonton bisa lebih lama melihat ekspresi dan bagaimana kondisi agen saat terjatuh di mana itu merupakan momen penting atau dalam buku Karen Pearlman yakni *importance of a moment* saat sang tokoh antagonis berhasil terkalahkan.

7. Scene 157



Efek *slow motion* pada adegan ini ditunjukkan hanya dengan satu *shot* yakni saat peluru melesat ke arah kaki Morpheus. Durasi shot saat peluru yang ditembakkan agen Smith melesat ke arah kaki Morpheus sepanjang 0.00.03.02 atau sama dengan 74 *frames* artinya cukup panjang untuk menjelaskan visual peluru yang melesat ke kaki Morpheus. Penguluran waktu karena *slow motion* ini membuat penonton menunggu apa yang akan terjadi, harap-harap cemas apakah Morpheus berhasil melarikan diri atau Morpheus terkena tembakan agen Smith. Ternyata kaki Morpheus tertembak dan membuatnya hampir terjatuh namun dengan bantuan Neo yang melompat dari helikopter akhirnya Morpheus berhasil selamat.

Efek *slow motion* dalam *scene* ini berhasil menguatkan dramatik karena visualnya pergerakan kameranya yang indah juga menyajikan hal yang penting, yakni kaki Morpheus tertembak namun masih berhasil diselamatkan Neo. Artinya efek *slow motion* dalam *scene* ini dapat memperkuat dramatik.

8. *Scene 171*

Scene ini cukup menegangkan karena berlangsungnya pertarungan Neo dan agen Smith. Efek *slow motion* pada *scene* ini berjumlah 1 *shot* saja namun *shot* tersebut berputar 360 derajat.

Rangkaian adegan ini mengandung unsur dramatik, dan untuk efek *slow motion*nya juga berhasil memperkuat dramatik karena perpanjangan durasi yang membuat adegan lebih jelas sehingga penonton dapat terbawa dengan suasana adegan. Perpanjangan waktu ini, membuat pergerakan tokoh terlihat detail, bahkan meleatnya peluru pun juga terlihat. Pergerakan kamera yang berputar 360 derajat lebih membuat efek puitis karena visual melompat yang terlalu ditekankan membuat lebih indah dan menarik perhatian, bahkan dengan jarak dekat pun meskipun para tokoh saling menembakkan pistol namun tidak ada dari mereka yang terkena tembakan.

Efek *slow motion* pada adegan ini juga menekankan bahwa sedang terjadi momen penting (*importance of a moment*) dimana sang tokoh utama protagonis bertemu dengan lawan tokoh antagonis dan pertama kalinya beradu seakan-akan tokoh utama Neo sedang menghadapi hambatan yang berisiko besar karena penonton tahu bahwa agen Smith merupakan seorang agen yang sangat kuat, tidak bisa mati, dan pergerakannya sangat cepat sedangkan Neo hanyalah sosok yang masih baru dalam hal mengetahui seluk beluk dunia matrix yang sebenarnya. Efek *slow motion* juga memberi kesan bahwa Neo dengan berani maju melawan agen Smith seakan-akan ia bisa mengalahkannya. Efek *slow motion* pada adegan ini berhasil memperkuat dramatik.

9. *Scene 185*

Durasi adegan Neo melompat ke tumpukan sampah 0.00.05.19 atau sama dengan 139 *frames*. Efek *slow motion* pada adegan ini hanya berjumlah satu *shot*. Adegan ini merupakan rangkaian kejar-kejaran saat Neo berusaha melarikan diri dari kejaran agen. Terdapat unsur dramatik dari segi naratif karena adegan kejar-kejaran yang sangat menegangkan antara Neo dengan para agen dan dari segi efek *slow motion* juga cukup menguatkan efek dramatik karena penguluran waktunya membuat penonton merasa khawatir, apakah Neo akan selamat dari lompatan setinggi itu, apakah akhirnya ia akan tertangkap oleh para agen atau berhasil kabur.

10. *Scene 194*

Efek *slow motion* pada *scene* ini divisualkan dengan satu *shot* saat Neo ditembak agen Smith. Durasi efek *slow motion scene* ini adalah 00.00.06.04 dari mulai *shot* Neo tertembak hingga jatuhnya peluru ke lantai ruangan tersebut. *Slow motion* ini berhasil memperkuat dramatik, karena memperlihatkan ekspresi Neo yang terkejut dan terdiam seperti *freeze* saat ia sedang berlari melarikan diri dan menuju telepon pada ruangan 303 kemudian disambut dengan tembakan dari Agen Smith.

Ekspresi Neo yang terkejut dan merasakan kenyataan bahwa dadanya tertembak terlihat dengan jelas dengan durasi yang cukup lama. Perpanjangan

durasi ini membuat penonton merasa masuk ke dalam karakter Neo, menaikkan tensi emosi penonton yang merasa terkejut, sedih, kecewa, sekaligus kesal bahwa tokoh utama yang hampir saja berhasil melarikan diri ternyata secara tiba-tiba “kalah” ditangan tokoh antagonis dan sekaligus menekankan momen penting bahwa tokoh utama terkena tembakan di bagian tubuh vital sehingga membuat penonton berpikir apa yang akan terjadi dengan Neo selanjutnya apakah jalan cerita pada film berakhir *sad ending* atau sebaliknya.

Ditinjau dari penjabaran *scene slow motion* di atas, didapatkan hasil dengan tabel berikut :

Tabel Error! No text of specified style in document..1 Hasil Penelitian Tahap Penguatan Dramatik

No	<i>Scene Slow Motion</i>	Unsur Dramatik	Dramatik <i>Slow Motion</i>	Penguatan Dramatik
1	<i>Scene 4</i>	√	√	√
2	<i>Scene 51</i>	√	√	√
3	<i>Scene 73</i>	√	√	√
4	<i>Scene 146</i>	√	√	√
5	<i>Scene 153</i>	√	√	√
6	<i>Scene 155</i>	√	√	√
7	<i>Scene 157</i>	√	√	√
8	<i>Scene 171</i>	√	√	√
9	<i>Scene 185</i>	√	√	√
10	<i>Scene 194</i>	√	√	√

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 10 *scene* yang mengandung efek *slow motion* tersebut ternyata semuanya berhasil menguatkan dramatik. Kesimpulan ini didapat karena mengacu pada *grand* teori yang digunakan dalam penelitian ini yang bersumber dari teori unsur dramatik milik Elizabeth Lutters dalam bukunya berjudul “*Kunci Sukses Menulis Skenario*” yang meliputi konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* serta teori *slow motion* dari buku Karen

Pearlman yang berjudul “*Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*” yang mengemukakan bahwa teknik *slow motion* memiliki tujuan untuk membuat visual lebih puitis, romantis, megah/mulia/gagah, mengerikan, menaikkan emosi penonton serta menekankan peristiwa penting dalam film. Ditinjau dari segi naratif atau plot seperti yang sudah dilakukan penelitian pada sub bab “Analisis Struktur Dramatik dan Unsur Dramatik Film The Matrix” telah dijelaskan bagian adegan mana saja yang mengandung unsur dramatik konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*.

KESIMPULAN

1. *Slow motion* pada film The Matrix berhasil memperkuat dramatik pada semua *scene* yang mengandung *slow motion*. Hal tersebut dapat terjadi karena perpanjangan waktu yang diberikan membuat penonton lebih detail melihat adegan, sehingga penonton dapat lebih lama memandangi gerakan tokoh, lebih dalam melihat ekspresi pemain, melihat semua pergerakan dalam *mise en scene* adegan tersebut sehingga mempengaruhi emosi dan penonton masuk ke dalam karakter tokoh. Saat perpanjangan adegan itulah penonton dibuat takjub dengan visual yang disajikan, dan juga dibuat penasaran apa yang akan terjadi selanjutnya karena mengulurnya waktu.
2. Penerapan penguatan dramatik ditinjau melalui elemen unsur dramatik yakni konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* juga ditinjau melalui elemen *slow motion* yang bertujuan untuk membuat adegan lebih puitis/indah, romantis, megah/gagah, mengerikan/menyeramkan, menaikkan emosi penonton, atau menekankan momen penting. Sehingga di mana jika kedua elemen tersebut bersatu akan membentuk sebuah penguatan dramatik. Dramatik dari sebuah adegan yang sudah mengandung unsur dramatik dari segi naratif akan lebih kuat jika didukung dari segi visual yang menyuguhkan efek *slow motion*.
3. Bagian struktur dramatik Catastrophe dalam film The Matrix tidak ditemukan unsur dramatik, karena pada grafiknya bagian Catastrophe digambarkan pada titik ujung yang merupakan tahapan penyelesaian dari semua masalah yang

muncul dalam keseluruhan film atau bisa juga disebut dengan penutupan, lalu pada tahapan struktur dramatik Protasis unsur dramatik ditemukan berjumlah 7, sedangkan pada tahapan Epitasio dan Catastasis ditemukan unsur dramatik yang berjumlah sama yakni 9.

4. Penguatan dramatik yang terjadi pada film *The Matrix* mayoritas ditemukan pada *scene* perkelahian yakni 8 *scene*. Hal ini karena adegan perkelahian merupakan salah satu ciri dari unsur dramatik konflik, perkelahian tersebut terjadi karena adanya suatu hambatan dari sang tokoh dan hambatan tersebut menimbulkan resiko. Hambatan dan resiko sendiri merupakan ciri-ciri dari unsur dramatik *suspense* atau ketegangan.

A. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa saran yaitu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan efek *slow motion*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi serta pemahaman bagi para *filmmaker* yang menekuni bidang industri kreatif yang akan menciptakan sebuah karya yang berkaitan dengan dramatik maupun efek *slow motion*.

Efek *slow motion* merupakan salah satu bagian dari *special effect* dari film yang menarik untuk diteliti lebih jauh lagi dan masih sangat minim penelitian tentang sub-bab seperti ini. Setiap film atau media audio visual memiliki karakteristik masing-masing dengan itu penelitian mengenai efek *slow motion* atau *special effect* lainnya akan menjadikan referensi yang lebih banyak.

Bagi pihak yang akan melakukan penelitian mengenai efek *slow motion* ataupun perihal lain yang berkaitan dengan *special effect*, penelitian ini masih membahas secara umum semoga selanjutnya dapat lebih terfokus dan mendapatkan analisis yang lebih tajam dan mendalam serta diharapkan dapat menemukan tolak ukur yang lebih konkret serta para pembuat film pun makin kreatif dan berani menggunakan bermacam-macam *special effect* salah satunya *slow motion*. Semoga

penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan referensi atau acuan dalam melakukan analisa di penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Muhammad Ali dan Muhammad Asrori. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Biran, Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: FFTV IKJ, 2010.

El Saptaria, Rikrik. *Acting Handbook: Panduan Praktis Akting Untuk Film & Teater*. Bandung: Rekayasa Sains, 2006.

Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1988.

KBBI, Tim Redaksi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.

Kountur, Ronny. *Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta, 2003.

Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo, 2010.

Mabruri, Anton. *Panduan Penulisan Naskah TV: Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo, 2013.

M. Boggs, Joseph terj. Asrul Sani. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta : Yayasan Citra, 1992.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Pearlman, Karen. *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. USA: Focal Press, 2009.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008

Set, Sony. *Rahasia Menulis Skenario Professional – Rahasia Menulis Scenario Drama dan Sitcom*. Jakarta: Mirzan, 2003.

Suwasono. *Pengantar Film*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2014.

Zaidan, Abdul Razak. *Kamus Istilah Sastra*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007.