



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendahuluan Tentang Film

Film adalah bentuk media hiburan yang terdiri dari beberapa gambar berurut yang membentuk suatu ilusi gerakan berkelanjutan (Film, n.d). Film atau sering disebut *motion picture* pada umumnya terbagi menjadi dua macam, yakni: *feature film* dan *short film*. Menurut *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, perbedaan antara keduanya adalah *feature film* merupakan film dengan durasi panjang, umumnya 40 menit keatas. *Short film* merupakan film pendek dengan durasi dibawah 40 menit.

Baik *feature film* atau *short film*, proses pembuatannya terbagi menjadi tiga tahap produksi, yakni: *pre-production*, *production*, dan *post-production* (Owen, 2011).

2.1.1. Pre-production

Pre-production adalah istilah yang mengacu pada tugas-tugas yang dilakukan sebelum produksi dimulai. Penelitian dan segala perencanaan untuk shooting dapat dimulai dari tahap ini. Produser, sebagai orang yang memimpin keseluruhan proyek film dan sebagai penengah antara film dengan investor, memulai pekerjaannya di tahap ini dengan melakukan perekrutan sutradara dan kru teknis, serta mengarahkan segala perencanaan film ke dalam produksi. Produser bekerja sama dengan sutradara di mana produser bertanggung jawab untuk mengawasi keseluruhan proyek, mengatur keuangan dan anggaran, serta pengelolaan masalah

logistik. Sedangkan sutradara bertanggung jawab untuk masalah artistik serta teknis. Perencanaan di tahap *pre-production* meliputi semua kegiatan seperti *script breakdown*, pencarian lokasi, *casting*, membuat *floor plan* dan *schedule*, *reading*, dan lain-lain. Selain itu, sutradara dibantu oleh DOP (*director of photography*) bersama-sama merencanakan *shot list* dan rencana visualisasi untuk menjadi acuan pada saat produksi (Owen, 2011).

2.1.2. Production

Tahap *production* adalah proses shooting film. Umumnya tahap ini merupakan tahap yang paling mahal dalam keseluruhan pembuatan film karena melibatkan banyak kru. Oleh sebab itu, perencanaan selama *pre-production* harus dilakukan dengan detail dan menyeluruh agar proses *production* dapat berjalan lancar dan sesuai jadwal. Dalam tahap ini, posisi sutradara adalah kunci dari kesuksesan proses *shooting*. Sutradara memimpin kegiatan *shooting*, yang meliputi pengarahan aktor, pengambilan keputusan artistik mengenai *camera angles* (sudut kamera), jenis shot, pencahayaan, dan sebagainya (Owen, 2011).

2.1.3. Post-production

Bagian akhir dari proses pembuatan film adalah tahap *post-production*. Proses *editing* yang dilakukan oleh seorang editor bertugas melakukan *cut* setiap *shot* untuk membentuk suatu potongan kasar (*rough cut*). Sutradara turut mengambil peran dalam tahap *post-production* untuk mengatur proses editing baik dari segi visual serta audio agar hasil akhir (*final cut*) sesuai dengan visinya (Owen, 2011).

2.2. Sutradara

Seorang sutradara film bertanggung jawab untuk menceritakan sebuah kisah dari sudut pandangnya. Sebagai seorang yang memegang kendali atas keseluruhan kreatif dan artistik dalam sebuah film, sutradara yang baik harus memiliki ide dan visi yang kuat dalam menerjemahkan *script*. Saat *pre-production* dan *production* sutradara kerap kali membuat keputusan tentang hal-hal mengenai masalah cerita, motivasi karakter, teknis, dan estetika, semuanya untuk menyalurkan visinya ke dalam film. Bagi sutradara, *script* merupakan inti dari cerita film. *Script* adalah dokumen yang digunakan untuk mengembangkan sudut pandang sutradara dan merencanakan penggunaan teknik sinematik (*cinematic technique*) yang akan diterapkan (LoBrutto, 2002, hal. 14).

Tugas sutradara yang paling pokok adalah membaca lalu menginterpretasikan *script* untuk mendapatkan kesan dan pengaruh dari cerita, kemudian dia harus mempra-visualisasikan film dan siap untuk berkolaborasi dengan departemen di bawah kepemimpinannya. Selain itu, sutradara mempunyai kewajiban untuk mengawasi elemen *cinematography* serta aspek teknis dan juga berhak memutuskan segala keputusan akhir pada segi desain dan hal fotografis (Owen, 2011).

2.3. Teknik Sinematik (*Cinematic Technique*)

Teknik sinematik adalah metode yang digunakan oleh sutradara untuk mengkomunikasikan pesan dan untuk menghasilkan respon emosional atau psikologis tertentu terhadap penonton (Moura, 2010).

2.3.1. *Mise-en-Scene*

Penempatan setiap unsur yang tampak pada film seperti, lighting, dekorasi, posisi karakter, merupakan sebutan untuk *mise-en-scene*. Sebutan ini berasal dari istilah bahasa Perancis yang berarti “menempatkan di atas panggung” (Moura, 2010).

Banyak kru film yang terlibat dalam penciptaan *mise-en-scene*, namun sutradara lah yang mengawasi keseluruhan unsur-unsurnya. *Mise-en-scene* berguna sebagai salah satu fungsi naratif untuk memberi kesan dramatis dalam penyampaian cerita, menentukan mood atau suasana hati dan hubungan antar unsur pada film, semua tergantung dari kebutuhan film itu sendiri. Yang antara lain dapat ditentukan dari (Prunes, Raine & Litch, 2002):

2.3.1.1. *Décor*

Décor adalah dekorasi atau benda-benda yang tampil dalam pengaturan adegan. *Décor* dapat digunakan untuk memperkuat emosi karakter atau suasana hati (mood) yang dominan pada film. Pada gambar 2.0 dari film *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) furnitur yang futuristik dengan penggunaan warna polos memberi kesan steril seperti karakteristik stasiun luar angkasa (Prunes et al.).



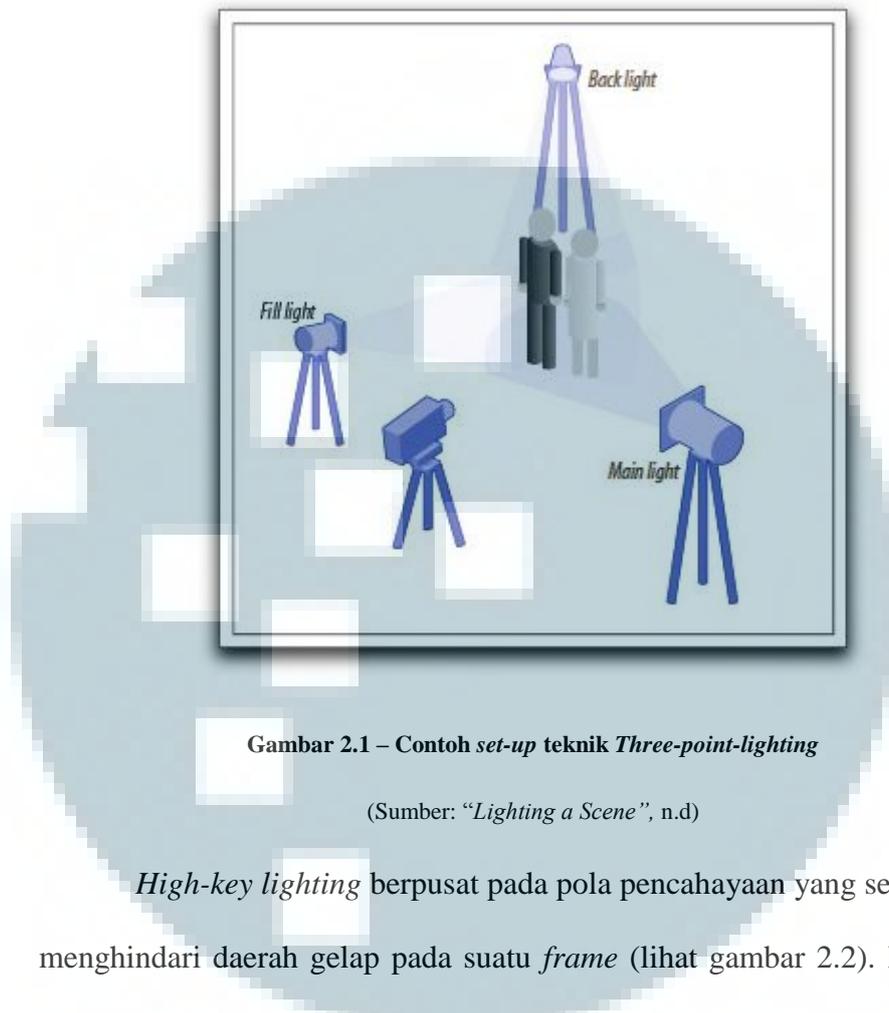
Gambar 2.0 – *Décor* pada salah satu *scene* di film *2001: A Space Odyssey*

(Sumber: Kubrick, 1968)

2.3.1.2. *Lighting*

Lighting atau pencahayaan dari segi intensitas cahaya, arah dan kualitas memiliki kekuatan terbesar untuk membangun emosi dalam sebuah film. Pencahayaan dapat mempengaruhi warna pada suatu objek dan dapat memusatkan perhatian pada unsur-unsur tertentu di dalam komposisi frame. Pencahayaan harus dimanipulasi oleh sutradara untuk mengakomodasi keinginannya pada film. Beberapa jenis pencahayaan yang umum adalah *three-point lighting*, *high-key lighting* dan *low-key lighting* (Prunes et al.).

Three-point lighting merupakan standar pencahayaan dalam dunia perfilman. Fungsi utamanya untuk memberikan kedalaman pada model wajah aktor atau objek lain dengan menggunakan 3 arah cahaya, yaitu: *back light*, *fill light* dan *key light* (*main light*) (Moura, 2010).



Gambar 2.1 – Contoh *set-up* teknik *Three-point-lighting*

(Sumber: “*Lighting a Scene*”, n.d)

High-key lighting berpusat pada pola pencahayaan yang seragam dan menghindari daerah gelap pada suatu *frame* (lihat gambar 2.2). Komposisi terlihat cerah dengan sedikit atau tidak ada bayangan sama sekali (Moura, 2010).



Gambar 2.1 – Salah satu *scene* di *Hero* dengan teknik *high-key lighting*

(Sumber: *Yimou*, 2002)

Low-key lighting pada gambar 2.3 memiliki pola pencahayaan yang memiliki kedua daerah terang dan gelap dalam frame (Moura, 2010).



Gambar 2.2 – Teknik *low-key lighting* pada scene di *Casablanca*

(Sumber: Moura, 2010)

2.3.1.3. *Location dan Props*

Penentuan lokasi dan *props* atau properti dapat menekankan penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Setiap lokasi dan *props* memiliki karakteristik yang dapat diinterpretasikan oleh sutradara sesuai kebutuhannya. Contohnya dalam film *The Graduate* saat adegan di gereja. Ben mencoba untuk mencegah Elaine untuk menikah, dia datang terlambat, namun ketika Elaine melihat dia, Elaine berlari kearahnya, lalu mereka melarikan diri. Ketika mereka berdua terpojok oleh para kerabat dan orang tua yang marah, Ben menggunakan salib untuk menghadang mereka lalu menahan pintu gereja dengan *props* salib (Moura, 2010).

Properti yang digunakan (salib) dan lokasi (gereja) menyiratkan sebuah pesan yang mungkin berarti bahwa orang tua Elaine terjebak oleh kepercayaan dan praktek keagamaan yang tradisional (Moura, 2010).



Gambar 2.3 – Ben menggunakan salib untuk menutup pintu gereja pada *The Graduate*

(Sumber: Levine, J. E., Turman, L., & Nichols, M. (1967))

2.3.1.4. *Costume*

Kostum menandakan karakter yang dipakai oleh aktor dan dapat menetapkan derajat atau hierarki seorang karakter. Warna pada kostum juga dapat melambangkan status orang yang memakainya. Bahkan warna dapat membedakan musuh dari seorang teman. Dalam film *The Good, the Bad and the Ugly*, adegan komikal muncul ketika Blondie menuju ke kavaleri musuh yang dipenuhi oleh debu. Jendral musuh mengibaskan sarung tangan pada lengan bajunya, kemudian seragam yang tadinya terlihat abu-abu berubah menjadi biru, menandakan bahwa dia sebetulnya bukanlah musuh (Moura, 2010).

Kostum juga dapat menetapkan tema adegan, contohnya dalam film *The Graduate* pada adegan awal, Mrs. Robinson memakai mantel bulu yang terkesan seperti seekor predator yang sedang berburu mangsanya (Moura, 2010). Pola pada mantelnya menyerupai bulu seekor *cheetah* atau sebutan lainnya *cougar*, yang dalam bahasa populer berarti seorang wanita yang senang dengan pria yang lebih muda (Cougar, n.d).



Gambar 2.4 – Mrs. Robinson memakai mantel bulu dengan pola *cougar* di *The Graduate*

(Sumber: Levine, J. E., Turman, L., & Nichols, M. (1967))

2.3.1.5. *Tone*

Sanders (2012) mengemukakan bahwa *tone* atau warna adalah salah satu hal terpenting pada suatu adegan karena *tone* dapat mengubah keseluruhan adegan menjadi berbeda. *Tone* dapat berfungsi secara simbolik dan sifatnya dapat menimbulkan suatu pemikiran dari warna yang diperlihatkan.

Tone memiliki dampak besar pada hasil film karena dapat dipergunakan untuk mempengaruhi emosi penonton. Pemilihan *tone* yang

tepat dapat memberikan efek ketenangan atau efek menjengkelkan. *Tone* juga dapat menghasilkan perasaan senang atau sedih (Sanders, 2012).

2.3.1.6. *Character Placement*

Penempatan karakter pada sudut tertentu di dalam *frame* menandai sifat atau kedudukan karakter tersebut. Jika karakter ditempatkan pada bagian atas *frame*, dapat menimbulkan ide-ide yang berhubungan dengan kekuasaan, otoritas, atau aspirasi. Bagian bawah cenderung menyalurkan makna yang berlawanan dari bagian atas, seperti: sikap tunduk, kerentanan, dan ketidakberdayaan. Karakter yang ditempatkan pada tengah *frame* mengartikan bahwa karakter tersebut merupakan objek penting dan menjadi pusat perhatian keseluruhan *frame*. Sebaliknya, jika ditempatkan di bagian sisi kiri dan kanan *frame* dapat mengartikan karakter atau objek yang tidak signifikan karena sisi-sisi ini jauh dari titik tengah *frame* (Pruter, 2004).

2.3.2. *Cinematography*

Teknik sinematografi seperti pemilihan *shot size*, *angles*, dan *movement* kamera dapat mempengaruhi struktur serta makna sebuah film. Penggunaan teknik kamera yang tepat pada sebuah film, ditambah dengan pencahayaan untuk membantu meningkatkan emosi, dapat memprovokasi, menginspirasi, menakutkan, atau memukau penonton (Moura, 2010).

2.3.2.1. *Shot Size*

Setiap film merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari beberapa *shot*. Setiap *shot* memerlukan penempatan kamera pada posisi terbaik untuk menangkap suasana tempat atau aksi aktor yang sedang melakoni perannya. Penempatan kamera yang baik dapat meningkatkan segi dramatis visualisasi cerita dan mampu menyampaikan pesan yang dapat dimengerti dengan mudah. Oleh karena itu, pemilihan *shot size* atau ukuran shot adalah faktor terpenting dalam menyusun *shot* yang berkelanjutan. (Mascelli, 1998, hal. 11) Beberapa jenis *shot size* yang umum antara lain: (Moura, 2010).

1. *Wide/Long Shot*

Long shot digunakan untuk memperlihatkan pemandangan atau lokasi di sekitar subjek. *Long shot* sering kali digunakan dalam pengambilan suasana kota atau daratan (Moura, 2010).

Pada gambar 2.5 pemakaian *long shot* digunakan untuk menekankan tragedi Perang Saudara pada film *Gone with the Wind* (1939).

U
M
M
N



Gambar 2.4 – Wide/long shot pada *Gone with the Wind*

(Sumber: Moura, 2010)

2. *Establishing Shot*

Establishing shot berfungsi untuk memperkenalkan lokasi baru, seperti gereja, jalanan kota, kamar rumah sakit, dan sebagainya dari sudut pandang yang memungkinkan penonton untuk melihat semua karakter atau objek lainnya yang relevan untuk kelanjutan sebuah adegan baru (Moura, 2010).

UMMN



Gambar 2.5 - Establishing Shot dari film *28 Days Later*

(Sumber: Macdonald, A., & Boyle, D., 2002)

3. *Full Shot*

Sebuah *full shot* memperlihatkan karakter atau aktor dari kepala sampai kaki, tanpa terlalu menunjukkan lingkungan sekitarnya. *Full shot* memberikan jarak antara penonton dengan karakter dari segi fisik dan psikologis. Fungsi *full shot* adalah untuk menunjukkan figur seorang karakter, sifatnya kurang membawa unsur emosi sehingga jenis ukuran *shot* ini tidak menjadi pilihan terbaik untuk menunjukkan adegan yang beremosi (Moura, 2010).



Gambar 2.6 – Full shot karakter Chaplin di *Modern Times*

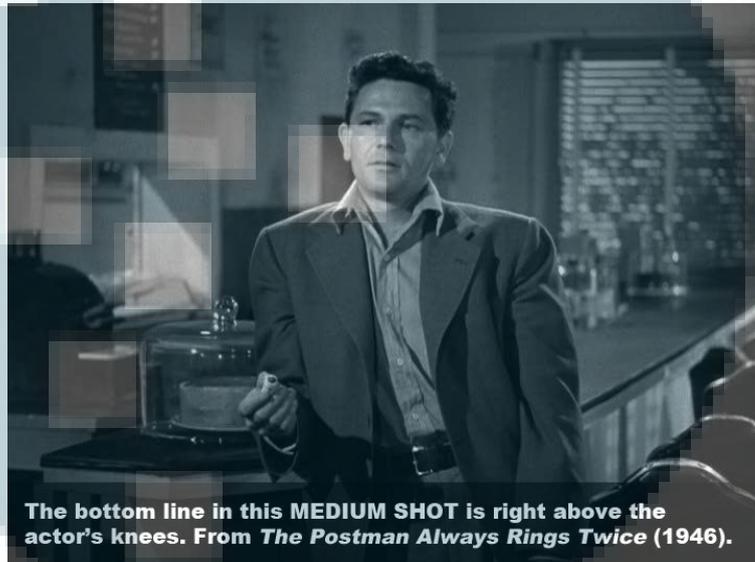
(Sumber: Moura, 2010)

Apabila sutradara ingin menyampaikan emosi marah, rasa takut atau sukacita, pemilihan *close-up shot* adalah cara yang lebih efektif. *Full shot* lebih diterima untuk menampilkan seorang karakter yang misalnya sedang mengalami serangan epilepsi (Moura, 2010).

Full shot sering dipakai dalam *establishing shot* yang ditempatkan pada awal mula suatu adegan. Terkadang *establishing shot* berjenis *long shot* juga ditempatkan pada akhir adegan, biasanya dengan komposisi dimana penyampaian segi dramatisnya berbeda dengan *shot* yang ditempatkan pada awal adegan, untuk menunjukkan perubahan emosi atau pandangan seorang karakter (Mercado, 2010, hal. 59).

4. *Medium Shot*

Medium shot adalah jenis shot yang paling umum dipakai di film. Kegunaannya untuk menampilkan sebagian besar tubuh subjek atau *body language* seorang karakter dari pinggang sampai atas kepala (Moura, 2010).



Gambar 2.7 – *Medium shot* pada *The Postman Always Rings Twice*

(Sumber: Moura, 2010)

5. *Close-Up*

Pada shot *close-up*, subjek mendominasi hampir keseluruhan *frame*, dimana observasi terhadap lokasi yang diberikan ke penonton sangat minim. *Close-up* lebih bersifat dramatis daripada *long shot* atau *medium shot*. Jenis shot ini sering dipakai ketika menyampaikan emosi karakter (Moura, 2010).



Gambar 2.8 – Close-up karakter Alex di *A Clockwork Orange*

(Sumber: Kubrick, 1971)

6. *Extreme Close-Up (ECU)*

ECU sering digunakan untuk menampilkan detail yang tidak dapat dilihat menggunakan shot yang lebih longgar (Moura, 2010).



Gambar 2.9 – Extreme close-up pada *Wall-E*

(Sumber: Morris, J., & Stanton, A., 2008)

7. *Insert Shot*

Insert shot tidak fokus terhadap pengambilan orang. Shot jenis ini dipakai sebagai penekanan terhadap objek-objek yang relevan pada kejadian atau karakter film, seperti pengambilan gambar sebuah foto, amplop yang berisi uang, atau pistol. *Insert shot* umumnya ditampilkan dengan memenuhi keseluruhan *frame* dan sering dipakai untuk menjadi sebuah transisi antar beberapa shot (Moura, 2010).

8. *Reaction Shot*

Jenis shot ini umumnya berjenis *close-up* namun fungsinya untuk memperlihatkan aktor yang bereaksi terhadap sesuatu, seperti percakapan. *Reaction shot* umumnya tidak berdialog dan reaksi yang ditunjukkan biasanya berupa mencibir, berkerut, tersenyum, atau ekspresi lain yang menyampaikan emosi, atau hanya tatapan tanpa ekspresi (Moura, 2010).



Gambar 2.10 – *Reaction shot* pada *Inception* (Christopher Nolan, 2010)

(Sumber: Goldberg, 2010)

2.3.2.2. *Tracking Shot*

Tracking shot adalah jenis pergerakan kamera dimana kamera tersebut berpindah mengikuti gerakan subjek. Kamera dapat ditempatkan di depan lalu mundur mengikuti arah gerak subjek atau di belakang. Karena hal ini, *tracking shot* sering dianggap memotivasi pergerakan si subjek. *Tracking shot* dapat dihasilkan dengan menempatkan kamera pada *dolly* dengan roda, atau di trek, menggunakan *steadycam*, dan juga genggam tangan (*handheld*) tergantung pada jumlah dan kecepatan subjek (Mercado, 2010, hal. 155).

Meskipun *tracking shot* dapat diterapkan dengan berbagai jenis ukuran *shot*, yang umum dipakai adalah *medium shot* dan *full shot*. *Tracking shot* sering kali dipakai dengan durasi yang cukup lama untuk memperlihatkan atau membangun hubungan karakter dengan daerah sekitarnya pada *frame* (Mercado, 2010, hal. 155).

2.3.2.3. *Camera Angles*

Ketika *shot size* mendireksi siapa dan apa yang penonton lihat, *camera angles* mempengaruhi cara penonton mengartikannya. Seorang karakter dapat ditampilkan dengan terlihat dominan dan tinggi, atau sebaliknya. Kunci dari keberhasilan menyampaikan pesan seperti hal tersebut yaitu kemampuan seseorang dalam memposisikan sudut kamera dengan subjek atau pemandangan (Moura, 2010).

1. *Eye level Angle*

Eye level angle adalah sudut yang menempatkan kamera pada ketinggian mata subjek. Sehingga apabila aktor melihat ke arah kamera, dia tidak perlu memandangi ke bawah atau atas. Jenis *angle* ini umum dipakai karena bersifat netral dan tidak terlalu mempunyai kekuatan dramatis. Oleh karena itu *angle* ini idealnya dipakai pada film bergenre komedi romantis atau dokumenter (Moura, 2010).

2. *Low Angle*

Low angle adalah sudut yang ditangkap dengan menaruh kamera pada bagian bawah mata aktor dan melihat ke arah atas. Sudut jenis ini memberi kesan dominan, agresif atau perasaan yang tidak menyenangkan (Moura, 2010).

3. *High Angle*

High angle ditangkap dari posisi kamera berada di atas subjek melihat ke arah bawah. Posisi ini membuat karakter terlihat lemah, penurut, atau ketakutan. Terkadang jenis shot ini dipakai untuk POV orang dewasa terhadap anak kecil (Moura, 2010).

4. *Point-of-View (POV)*

POV adalah jenis shot dimana *angle* kamera beroperasi seolah sebagai mata karakter (Moura, 2010).

2.3.2.4. *Composition*

Dalam sinematografi, *composition* atau komposisi mengacu pada *frame* atau kerangka gambar serta bagaimana unsur *mise-en-scene* muncul di dalamnya. Komposisi *frame* harus diperhatikan saat bercerita secara visual karena dapat diterapkan untuk membuat seorang karakter pahlawan menjadi kuat, penjahat menjadi menyenangkan, menghasilkan kecemasan, memberikan penonton ketenangan, dan sebagainya (Moura, 2010).

1. *Lead Room*

Jika karakter menghadap ke arah kiri *frame*, maka dia harus ditempatkan pada posisi kanan *frame*. Hal ini membuat pembingkai atau *framing* menjadi leluasa karena subjek melihat ke arah ruang kosong di depannya. Ruang kosong ini lah yang disebut sebagai *lead room* (Moura, 2010).

Apabila aktor berada di kiri *frame*, dan melihat ke arah kiri *frame* pula, maka ruang kosong akan berada pada bagian belakang. Hal ini dapat memberikan kesan tidak nyaman terhadap penonton (Moura, 2010).

2. *Rule of Thirds*

Salah satu komposisi dasar adalah *rule of thirds*. Untuk pengaplikasiannya, kita harus membayangkan *frame* terbagi dari dua garis vertikal dan dua garis

horizontal yang membentuk tiga bagan vertikal dan tiga bagan horizontal (Moura, 2010).



Gambar 2.11 – Contoh *rule-of-thirds* pada film *Rear Window*

(Sumber: Moura, 2010)

Titik pertemuan antar garis horizontal dan vertikal adalah *point of interest* dimana objek penting ditempatkan. Titik-titik pertemuan ini nyaman dipandang oleh mata, sehingga bagian tengah *frame* dibiarkan kosong atau bersih (Moura, 2010).

Pembuat film, seperti seniman lainnya, cenderung memberontak dari peraturan umum dalam berkarya. Petunjuk mengenai komposisi yang dijelaskan diatas merupakan konsep dasar yang harus diketahui dan diaplikasikan oleh sinematografer atau operator kamera. Namun dalam beberapa kondisi, sebenarnya diperbolehkan untuk tidak mengikuti aturan komposisi dasar dengan syarat komposisi yang dipakai mempunyai motivasi

dan tujuan. Dengan pengalaman dan latihan, pembuat film dapat menciptakan komposisi yang tak terduga untuk mendukung pesan atau visi yang ingin dia sampaikan. Contoh komposisi diluar prinsip dasar bisa dilihat di bawah ini: (Moura, 2010).

3. *Static Composition*

Komposisi yang mayoritasnya terdiri atas garis horizontal atau vertikal disebut sebagai komposisi statis atau *static composition*. Garis horizontal dan vertikal menyimbolkan ketenangan, kedamaian atau ketentraman (Moura, 2010).



Gambar 2.12 – Contoh *static composition* pada *Hero*

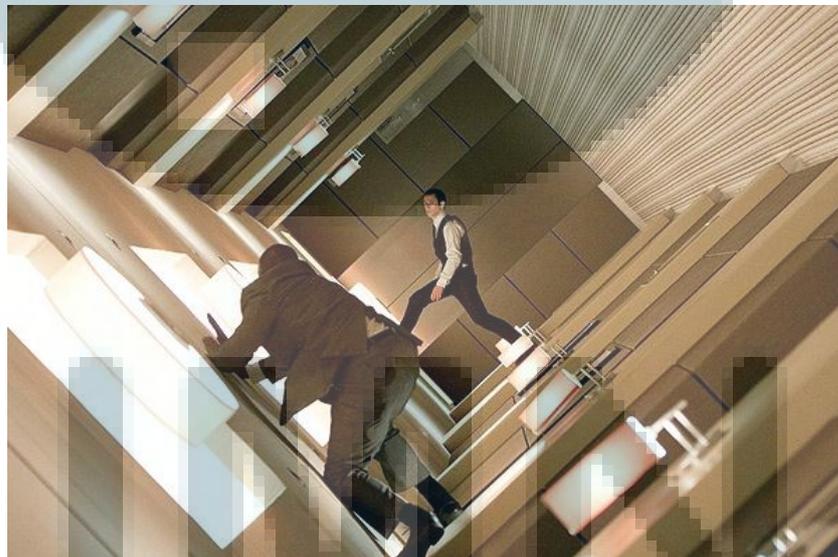
(Sumber: Yimou, 2002)

Dapat dilihat pada gambar 2.13 Sang Kaisar pada film *Hero* (Yimou, 2002) tidak berada dalam titik pertemuan garis vertikal dan horizontal seperti yang dijelaskan dalam konsep *rule of thirds*. Sang Kaisar berada di tengah *frame* dan komposisi keseluruhan yang simetris

memberikan kesan istana yang megah dan memperkuat situasi ruangan. Seolah hanya tempat suci atau agung yang dapat bisa begitu sempurna dan simetris (Moura, 2010).

4. *Dynamic Composition*

Ketika komposisi memiliki kemiringan atau garis diagonal, itu disebut sebagai komposisi dinamis atau *dynamic composition*. Diagonal membawakan sifat kehebohan atau mengkomunikasikan gangguan. Ciri khasnya berlawanan dari komposisi statis yang mengkomunikasikan kedamaian atau ketenangan (Moura, 2010).

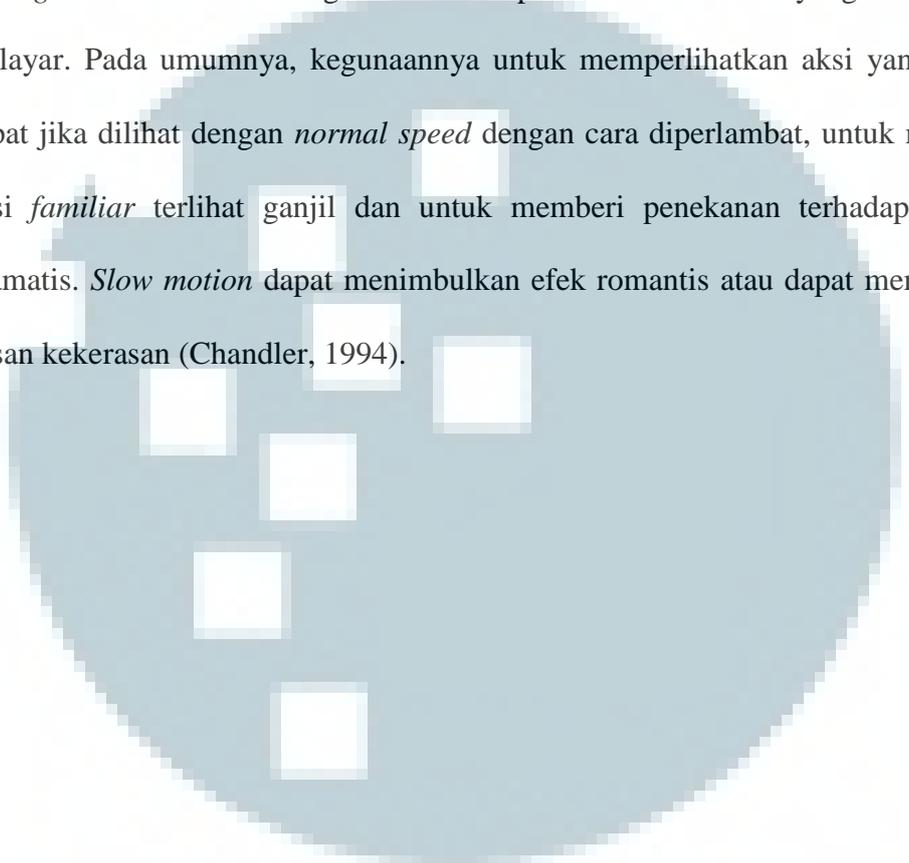


Gambar 2.13 – Contoh komposisi dinamis pada *Inception* (Christopher Nolan, 2010)

(Sumber: Goldberg, 2010)

2.3.3. *Slow motion*

Slow motion adalah salah satu teknik sinematik yang diterapkan saat proses *editing*. *Slow motion* berfungsi untuk memperlambat suatu aksi yang berlangsung di layar. Pada umumnya, kegunaannya untuk memperlihatkan aksi yang terlalu cepat jika dilihat dengan *normal speed* dengan cara diperlambat, untuk membuat aksi *familiar* terlihat ganjil dan untuk memberi penekanan terhadap momen dramatis. *Slow motion* dapat menimbulkan efek romantis atau dapat memperkuat kesan kekerasan (Chandler, 1994).



UMMN