

**KEMAMPUAN 'BAHASA FILEM' DALAM MEMBERI
KESAN SERAM KEPADA EMPAT FILEM SERAM
TERPILIH**

ADDLEY BROMEO BIN BIANUS



**TESIS INI DIKEMUKAKAN UNTUK
MEMENUHI SYARAT MEMPEROLEHI IJAZAH
SARJANA**

**SEKOLAH PENGAJIAN SENI
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2011**

**KEMAMPUAN 'BAHASA FILEM' DALAM MEMBERI
KESAN SERAM KEPADA EMPAT FILEM SERAM
TERPILIH**



ADDLEY BROMEO BIN BIANUS

UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

**SEKOLAH PENGAJIAN SENI
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2011**

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BORANG PENGESAHAN TESIS

JUDUL : _____

IJAZAH : _____

SAYA : _____ SESI PENGAJIAN : _____

(HURUF BESAR)

Mengaku membenarkan tesis *(LPSM/Sarjana/Doktor Falsafah) ini disimpan di Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Sabah.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. Sila tandakan (/)

SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di AKTA RAHSIA RASMI 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

Disahkan oleh:

(TANDATANGAN PENULIS)

Alamat Tetap: _____

TARIKH: _____

(TANDATANGAN PUSTAKAWAN)

(NAMA PENYELIA)

TARIKH: _____

Catatan:

*Potong yang tidak berkenaan.

*Jika tesis ini SULIT dan TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT dan TERHAD.

*Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah dan Sarjana Secara Penyelidikan atau disertai bagi pengajian secara kerja kursus dan Laporan Projek Sarjana Muda (LPSM).

PENGAKUAN

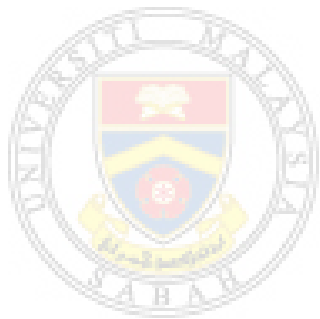
Karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan, ringkasan dan rujukan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

18 Ogos 2011

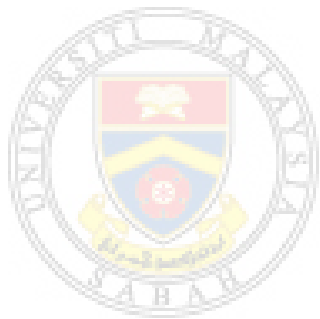
**Addley Bromeo Bin Bianus
PY2007-8008**



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGESAHAN PENYELIA

NAMA : **ADDLEY BROMEO BIN BIANUS**
NO.MATRIK : **PY2007-8008**
TAJUK : **KEMAMPUAN 'BAHASA FILEM' DALAM
MEMBERI KESAN SERAM KEPADA EMPAT
FILEM SERAM TERPILIH**
IJAZAH : **SARJANA SENI VISUAL**
TARIKH VIVA : **21 MAC 2011**

DISAHKAN OLEH

1. **PENYELIA**

Prof. Madya Hj. Inon Shahrudin A.R.

Tandatangan



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGHARGAAN

Penghargaan yang tidak terhingga saya tujukan kepada kedua ibu bapa serta seluruh keluarga saya yang tidak henti memberikan dorongan serta sentiasa mendoakan kejayaan saya. Terima kasih juga saya tujukan kepada penyelia saya Prof Madya Haji Inon Shaharuddin Abdul Rahman di atas dorongan serta tunjuk ajar yang telah diberikan kepada saya sepanjang menyelesaikan kajian ini. Penghargaan yang tidak terhingga juga saya tujukan kepada semua pensyarah Sekolah Pengajian Seni di atas setiap tunjuk ajar yang telah diberikan sepanjang pengajian saya. Jutaan penghargaan ini juga saya tujukan kepada para responden yang terdiri daripada mahasiswa mahasiswi Universiti Malaysia Sabah, rakan-rakan pensyarah dan tutor serta kakitangan sokongan Sekolah pengajian Seni yang sudi meluangkan masa dan memberikan kerjasama yang sebaiknya semasa sesi soal selidik dan tayangan yang telah dijalankan. Kepada rakan-rakan seperjuangan terutamanya kakitangan pusat pengajian pascasiswazah, ucapan terima kasih juga saya tujukan di atas sokongan dan dorongan yang telah diberikan. Akhir sekali, jutaan terima kasih yang tidak terhingga saya tujukan kepada semua pihak yang telah memberikan kerjasama secara langsung dan tidak langsung dalam membantu saya menghasilkan kajian ini. Segala kerjasama kalian harapnya dibalas dengan baik dan ikhlas dari saya , *"Pisang emas di bawa belayar, masak sebiji diatas peti. hutang emas boleh dibayar, hutang budi dibawa mati"* , terima kasih buat semua.

Addley Bromeo bin Bianus

18 Ogos 2011

ABSTRAK

KEMAMPUAN 'BAHASA FILEM' DALAM MEMBERI KESAN SERAM KEPADA EMPAT FILEM SERAM TERPILIH

'Bahasa filem' merupakan elemen-elemen teknikal yang diolah oleh pengarah bersama dengan tenaga produksi yang lain bagi membentuk cerita dan mood sesebuah filem. Di antara genre filem yang berlainan, filem seram bergantung kepada 'bahasa filem' yang bukan sahaja efektif tetapi dapat mencapai tahap keseraman yang diinginkan. Aplikasi 'bahasa filem' pada sesebuah filem boleh menentukan kejayaan filem itu kerana ia harus mampu menimbulkan perasaan seram dan takut kepada penonton. Kajian ini menumpu pada teknik 'bahasa filem' yang digunakan oleh pengarah dan tenaga produksi dan sebanyak empat buah filem seram telah dipilih iaitu *Jangan pandang belakang (2007)*, *Congkak (2008)*, *Susuk (2008)* dan *Pontianak Harum Sundal Malam (2004)*. Penyelidikan ini menggunakan kaedah pemerhatian dan analisis kandungan terhadap empat buah filem seram terpilih bagi mengkaji 'bahasa filem' dalam memberi keseraman filem seram tersebut. Kajian ini mendapati 'bahasa filem' merupakan aspek yang penting dalam memberikan keseraman melalui teknik-teknik yang digunakan oleh pengarah. Penyelidikan ini diharapkan mampu menghuraikan teknik 'bahasa filem' yang digunakan oleh pengarah dan tenaga produksi filem seram untuk menimbulkan sekaligus meningkatkan perasaan seram dan takut penonton. Penyelidikan ini juga bertujuan dijadikan rujukan bagi meningkatkan lagi kualiti filem-filem seram tempatan di masa akan datang.

ABSTRACT

*'Film Language' comprises technical elements processed by the director together with production crew to create the story and the mood of a film. Among the different film genres, the horror film depends on the 'film language' not only for its effectiveness but achieve the desired level of horror. By applying 'film language' in a particular film may determine the success of the film as it should be able to create feelings of horror and fear to the audience. This study focuses on the techniques of 'film language' used by the director and the production crew and four horror films have been selected, *Jangan Pandang Belakang* (2007), *Congkak* (2008), *Susuk* (2008) and *Pontianak Harum Sundal Malam* (2004). This research uses observation to get the results. This research expects to describe the technique of 'film language' adopted by the director and production crew to create and increase feelings of horror and fear within the audience. This research also aims to be a reference for improving the quality of local horror films in the future.*



UMMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI KANDUNGAN

	Halaman
TAJUK	i
PENAKUAN CALON	ii
PENGESAHAN PENYELIA	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
SENARAI KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	viii
SENARAI RAJAH	x
BAB 1 : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.2 Objektif Kajian	4
1.3 Kepentingan Kajian	4
1.4 Permasalahan Kajian	4
1.5 Fokus Kajian	5
BAB 2: FILEM SERAM	
2.1 Pengenalan	6
2.2 Konsep Filem	6
2.3 Konsep Seram	9
2.4 Konsep Filem Seram	10
2.4.1 Kategori Filem Seram	14
<i>a. The Gothic</i>	14
<i>b. Supernatural, occult and ghost films</i>	14
<i>c. Psychological horror</i>	15
<i>d. Monster Movies</i>	15
<i>e. Slashers</i>	15
<i>f. Body Horror, Splatter and Gore films (including postmodern zombies)</i>	15
<i>g. Exploitation cinema, video nasties or other forms of Explicit violent films</i>	15
2.5 Unsur Filem Seram	16
2.5.1 Ketegangan (<i>Tension</i>)	16

2.5.2	Perkaitan (<i>Relevance</i>)	17
2.5.3	Bukan Realiti (<i>Unrealism</i>)	19
2.6	Filem Seram Malaysia	21
BAB 3: 'BAHASA FILEM'		
3.1	Pengenalan	25
3.2	'Bahasa Filem'	25
3.3	Sinematografi	30
3.3.1	Syot	30
a.	Saiz Syot (<i>Shot Size</i>)	31
i.	Syot Jauh (<i>Long Shot</i>)	32
ii.	Syot Sederhana (<i>Medium Shot</i>)	33
iii.	Syot Dekat (<i>Close Up</i>)	35
iv.	Syot Dekat Ekstrim (<i>Extreme Close Up</i>)	37
v.	Syot Sudut Pandangan (<i>Point Of View</i>)	37
b.	Teknik Pergerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>)	38
i.	Syot Pendar (<i>Pan</i>)	39
ii.	Syot Tunduk dan Dongak (<i>Tilt up and Tilt down</i>)	40
iii.	Syot Doli (<i>Dolly shot</i>)	41
iv.	Syot Ikut (<i>Track</i>)	41
c.	Syot Sudut (<i>Angle shot</i>)	42
i.	Syot Sudut Rendah (<i>Low Angle Shot</i>)	42
ii.	Syot Sudut Tinggi (<i>High Angle Shot</i>)	43
iii.	Syot Aras Mata (<i>Eye Level Shot</i>)	44
3.4	<i>Mise-En-Scene</i> (Rupa Adegan)	45
3.4.1	Pencahayaan	46
a.	Pencahayaan Terang (<i>High-Key Lighting</i>)	46
b.	Pencahayaan Suram (<i>Low-Key Lighting</i>)	47
3.4.2	Set	48
3.4.3	Props	51
3.4.4	Kostum	53
3.4.5	Tataras	55
3.5	Suntingan	57
3.5.1	Masa	58
3.5.2	Ruang Filemik	59
3.5.3	Transisi	59
3.5.4	Suntingan dalam Filem Seram	60
3.6	Kesan Bunyi dan Muzik	61
3.6.1	Audio dalam Filem Seram	61

a.	Muzik dalam Filem Seram	62
i.	Muzik Seram Klasik	62
ii.	Muzik Seram Alternatif Moden (<i>Modern alternative horror music</i>)	62
iii.	Tanda-Tanda (<i>signs</i>) Muzikal dalam Filem Seram	63
iv.	Simbol Auditori	63
b.	Kesan Bunyi dalam Filem Seram	64
3.7	Pengenalan kepada Semiotik	66
3.7.1	Filem Semiotik	68

BAB 4 : METODOLOGI KAJIAN

4.1	Pengenalan	71
4.2	Carta Alir Metodologi	72
4.2.1	Pengumpulan Data	73
4.2.2	Analisis Data (Kualitatif)	79

BAB 5 : ANALISIS FILEM *JANGAN PANDANG BELAKANG* DAN FILEM *CONGKAK*

5.1	Pengenalan	81
5.2	Biodata Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	82
5.3	Sinopsis	82
5.4	Analisis Keseluruhan Filem	84
5.5	Analisis Adegan yang Dipilih	86
5.6	Sinematografi	87
5.6.1	Syot	87
5.6.2	Pencahayaan	94
5.7	<i>Mise-En-Scene</i>	96
5.7.1	Set dan Props	96
5.7.2	Kostum dan Tatarias	98
5.8	Suntingan	99
5.9	Audio	103
5.10	Biodata Filem <i>Congkak</i>	107
5.11	Sinopsis	107

5.12	Analisis Keseluruhan Filem	109
5.13	Analisis Adegan yang Dipilih	110
5.14	Sinematografi	111
	5.14.1 Syot	111
	5.14.2 Pencahayaan	117
5.15	<i>Mise-en-scene</i>	118
	5.15.1 Set dan Props	118
	5.15.2 Kostum dan Tatarias	121
5.16	Suntingan	122
5.17	Audio	125

BAB 6: ANALISIS FILEM *SUSUK* DAN FILEM *PONTIANAK HARUM SUNDAL MALAM*

6.1	Pengenalan	129
6.2	Biodata Filem <i>Susuk</i>	130
6.3	Sinopsis	130
6.4	Analisis Keseluruhan Filem	133
6.5	Analisis Adegan yang Dipilih	134
6.6	Sinematografi	134
	6.6.1 Syot	134
	6.6.2 Pencahayaan	140
6.7	<i>Mise-en-scene</i>	142
	6.7.1 Set dan Props	142
	6.7.2 Kostum dan Tatarias	143
6.8	Suntingan	145
6.9	Audio	149
6.10	Biodata Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	151
6.11	Sinopsis	152
6.12	Analisis Keseluruhan Filem	154
6.13	Analisis Adegan yang Dipilih	155
6.14	Sinematografi	156

6.14.1 Syot	156
6.14.2 Pencahayaan	166
6.15 <i>Mise-En-Scene</i>	167
6.15.1 Set dan Props	168
6.15.2 Kostum dan Tatarias	169
6.16 Suntingan	170
6.17 Audio	176
BAB 7: KESIMPULAN	
7.1 Pengenalan	185
7.2 Rumusan Hasil Kajian	185
7.3 Cadangan Kajian akan Datang	190
7.4 Penutup	190
RUJUKAN	191



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI JADUAL

		Halaman
Jadual 2.1	Senarai Filem-Filem Seram Tempatan yang Diterbitkan Dari Tahun 1957 Hingga Tahun 2008.	23
Jadual 4.1	Kos Produksi dan Kutipan Kasar Filem- Filem yang Dikaji	73
Jadual 4.2	Penilaian Responden Terhadap Filem Seram yang Mampu Menimbulkan Keseraman	74
Jadual 5.1	Syot Dalam Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	87
Jadual 5.2	Durasi Setiap Syot Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	100
Jadual 5.3	Adunan Audio dalam Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	104
Jadual 5.4	Syot dalam Adegan 26 Filem <i>Congkak</i>	111
Jadual 5.5	Durasi Setiap Syot bagi Adegan 26 Filem <i>Congkak</i>	122
Jadual 5.6	Adunan Audio dalam Adegan 26 Filem <i>Congkak</i>	125
Jadual 6.1	Syot dalam Adegan 26 Filem <i>Susuk</i>	134
Jadual 6.2	Durasi Setiap Syot Bagi Adegan 31 Dalam Filem <i>Susuk</i>	145
Jadual 6.3	Adunan Audio Dalam Adegan 38 Filem <i>Susuk</i>	146
Jadual 6.4	Syot Dalam Adegan 53 Filem <i>Susuk</i>	156
Jadual 6.5	Durasi Setiap Syot bagi Adegan 53 dalam Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	170
Jadual 6.6	Adunan Audio dalam Adegan 53 Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	176
Jadual 7.1	Perbandingan Jumlah Saiz Syot di antara Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang (JPB)</i> , Adegan 26 Filem <i>Congkak</i> , Adegan 38 Filem <i>Susuk</i> dan Adegan 53 Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam (PHSM)</i> .	187
Jadual 7.2	Perbandingan Jumlah Pergerakan Kamera di antara Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang (JPB)</i> , Adegan 26 Filem <i>Congkak</i> , adegan 38 filem <i>Susuk</i> dan Adegan 53 Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	187

Jadual 7.3	Perbandingan Jumlah Sudut Kamera di antara Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang (JPB)</i> , Adegan 26 Filem <i>Congkak</i> , Adegan 38 Filem <i>Susuk</i> dan Adegan 53 Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam (PHSM)</i> .	187
------------	--	-----



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI RAJAH

	Halaman
Rajah 3.1	Model Berlo 27
Rajah 3.2	Model Berlo yang telah Diubahsuai Mengikut Konteks 'Bahasa Filem' 28
Rajah 3.3	Contoh Penggunaan Syot Jauh 32
Rajah 3.4	Penggunaan Syot Jauh Dalam Adegan Seram 33
Rajah 3.5	Syot Sederhana Digunakan Apabila Melibatkan Perbualan Antara Dua Orang Watak atau Lebih 34
Rajah 3.6	Syot Sederhana yang Digunakan Dalam Filem <i>Malam Jumat Kiliwon</i> 35
Rajah 3.7	Contoh Penggunaan Syot Dekat 36
Rajah 3.8	Contoh Kedua Penggunaan Syot Dekat 36
Rajah 3.9	Contoh Penggunaan Syot Dekat Ekstrim 37
Rajah 3.10	Syot Sudut Pandangan dalam Filem <i>Drag Me To Hell</i> 38
Rajah 3.11	Syot Pendar 40
Rajah 3.12	Syot Tunduk dan Syot Dongak 41
Rajah 3.13	Teknik Pergerakan Kamera Doli 41
Rajah 3.14	Syot Ikut 42
Rajah 3.15	Contoh Penggunaan Syot Sudut Rendah 43
Rajah 3.16	Contoh Penggunaan Syot Sudut Tinggi 44
Rajah 3.17	Syot Aras Mata 45
Rajah 3.18	Contoh Pencahayaan Terang dalam Filem Seram <i>Drag Me To Hell (2009)</i> . 47
Rajah 3.19	Pencahayaan Suram yang Digunakan dalam Filem Seram <i>Malam Jumaat kiliwon (2007)</i> . 48
Rajah 3.20	Set dalam Filem <i>Di Kala Malam bulan Mengambang</i> 50

Rajah 3.21	Set yang Dihasilkan dalam Filem <i>Malam Jumaat Kiliwon</i>	51
Rajah 3.22	Props yang Mengangkat Tema Cerita dalam Filem <i>Shutter</i> Adalah Kamera	52
Rajah 3.23	Kostum yang Dihasilkan dalam Filem Seram Jepun <i>The Ring</i> (1998)	55
Rajah 3.24	Tataras yang Dihasilkan terhadap Watak 'Hantu' dalam Filem <i>Shutter</i>	57
Rajah 4.1	Kerangka Konsep	71
Rajah 4.2	Carta Alir Penyelidikan	72
Rajah 4.3	Penilaian Responden Terhadap Filem Seram yang Mampu Menimbulkan Keseraman	75
Rajah 4.4	Darjah Aplikasi Keseraman dalam Setiap Adegan Seram pada Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	76
Rajah 4.5	Darjah Aplikasi Keseraman dalam Setiap Adegan Seram pada Filem <i>Congkak</i>	76
Rajah 4.6	Darjah Aplikasi Keseraman dalam Setiap Adegan Seram pada Filem <i>Susuk</i>	77
Rajah 4.7	Darjah Aplikasi Keseraman dalam Setiap Adegan Seram pada Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	77
Rajah 5.1	Model Sintaksis bagi Adegan dalam Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	84
Rajah 5.2	Jumlah Adegan Keseluruhan, Adegan Seram dan Adegan Tidak Seram Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	85
Rajah 5.3	Syot Sudut Pandangan (POV) dengan Menggunakan Syot Jauh dan Pendar dari Arah Kanan Bingkai ke Arah Kiri Bingkai.	92
Rajah 5.4	Syot 22 Menguatkan lagi Keseraman pada Adegan tersebut apabila <i>POV</i> yang ditunjukkan pada Syot 21 Selari dengan Pergerakan Hantu (Anak Panah)	92
Rajah 5.5	Syot Dekat menunjukkan Perasaan dan Emosi Watak melalui Ekpresi Wajah	94
Rajah 5.6	Pencahayaan Suram	95

Rajah 5.7	Susun Atur Set dalam Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	96
Rajah 5.8	Props yang digunakan iaitu Televisyen bertindak sebagai Petanda akan Kemunculan Hantu	97
Rajah 5.9	Botol merupakan Punca Konflik Berlaku.	98
Rajah 5.10	Kostum dan Tatarias mampu Membangkitkan Keseraman.	99
Rajah 5.11	Pengaplikasian <i>Shot/Reverse Shot</i>	102
Rajah 5.12	Penggunaan <i>Eyeline Match</i> dalam Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i>	103
Rajah 5.13	Bentuk Gelombang Audio bagi Adegan 41 Filem <i>Jangan Pandang Belakang</i> .	106
Rajah 5.14	Model Sintaksis bagi Adegan dalam Filem <i>Congkak</i>	109
Rajah 5.15	Jumlah Adegan Keseluruhan, Jumlah Adegan Seram dan Jumlah Adegan Tidak Seram Filem <i>Congkak</i>	110
Rajah 5.16	Syot Dua menunjukkan Keadaan Kazman yang Terkejut Setelah Mendengar Suara Tangisan.	113
Rajah 5.17	Shot 15 menunjukkan Cara Pengarah Merealisasikan Keseraman melalui Penggarapan Sinematografi.	114
Rajah 5.18	Syot 19 Memaparkan Teknik Doli Masuk Iaitu Pergerakan Kamera Dari Syot Jauh ke Syot Sederhana.	115
Rajah 5.19	Syot 22 menunjukkan Kaedah yang Digunakan oleh Pengarah Memberi Kejutan dan Kesan Seram kepada Penonton.	116
Rajah 5.20	Syot Dekat Memberikan Rasa Simpati Penonton terhadap Watak Ely.	116
Rajah 5.21	Syot 28 Menggunakan Syot Jauh Digabungkan Dengan Sudut Tinggi Melahirkan Perasaan Cemas Sekaligus Meningkatkan Kesan Seram Kepada Penonton.	117
Rajah 5.22	Pencahayaan Suram pada Syot 14 dan Syot 19 memberikan Mood Seram Kepada Penonton	118
Rajah 5.23	Syot Tiga Adegan 26 Menunjukkan Set yang Digunakan Jelas Memaparkan Lokasi dan Waktu Kejadian	119

Rajah 5.24	Props yang Digunakan Iaitu Congkak Merupakan Kunci kepada Naratif Cerita dalam Filem <i>Congkak</i>	120
Rajah 5.25	Props dalam Adegan 26 Menaikkan Kesan Seram kepada Penonton	121
Rajah 5.26	Tatarias Gelap dalam Adegan 26 Memberikan Perasaan Cemas dan Takut	122
Rajah 5.27	Penggunaan <i>Shot/Reverse Shot</i> dalam Adegan 26 Filem <i>Congkak</i>	124
Rajah 5.28	Teknik Penggunaan <i>Eye Line Match</i>	125
Rajah 5.29	Bentuk Gelombang Audio bagi Adegan 26 Filem <i>Congkak</i>	128
Rajah 6.1	Model Sintaksis bagi Adegan dalam Filem <i>Susuk</i>	133
Rajah 6.2	Jumlah Adegan Keseluruhan, Adegan Seram dan Adegan tidak Seram Filem <i>Susuk</i> .	133
Rajah 6.3	Penggunaan Syot Ini Mampu Memberikan Petanda Awal kepada Penonton Tentang Apa yang Bakal Berlaku.	136
Rajah 6.4	Syot Enam Meningkatkan Perasaan Cemas dan Takut Penonton Apabila Melihat Kepala Teman Wanita Lee Telah Dipenggal.	136
Rajah 6.5	Penggunaan Syot Dekat Mendekatkan Emosi dan Perasaan Watak kepada Penonton.	137
Rajah 6.6	Teknik Syot yang Digunakan Memberikan Perasaan Seram kepada Penonton.	138
Rajah 6.7	Teknik Syot Jauh dan Syot Separa Mata ini menunjukkan Saiz Lembaga dan Seterusnya Boleh Membuat Perbandingan di Antara Saiz Badan Lee dengan Lembaga Tersebut.	139
Rajah 6.8	<i>Syot-Syot</i> Ini Dihasilkan Bagi Memberikan Maklumat kepada Penonton tentang Badan Lee yang Jatuh Dari Balkoni Apartmenya.	140
Rajah 6.9	Pencahayaan Suram yang Digunakan dalam Adegan 38 Memberikan Kesan Seram kepada Penonton.	141
Rajah 6.10	Set yang Dihasilkan dalam Adegan 31 Kurang Memberikan Kesan Seram kepada Penonton.	142

Rajah 6.11	Set yang Dihasilkan dalam Adegan Ini Memberikan Kesan Kepercayaan Penonton Terhadap Amalan Susuk.	143
Rajah 6.12	Kostum yang Dihasilkan dalam Adegan Ini Memberikan Kesan Seram Terhadap Penonton.	144
Rajah 6.13	Penghasilan tatarias dalam Adegan 31 Memberikan Impak Seram kepada Penonton.	145
Rajah 6.14	Penyunting Menggunakan Teknik Memperlahankan Pergerakan (<i>Slow Motion</i>) pada Syot 15	146
Rajah 6.15	Penggunaan Syot Transisi <i>Dissolve</i> dalam Pertukaran Syot di antara Syot 9 dan Syot 10 Dalam Adegan 38 Filem <i>Susuk</i>	147
Rajah 6.16	Teknik <i>Shot/Reverse Shot</i> yang Digunakan Dalam Adegan 38 Filem <i>Susuk</i>	148
Rajah 6.17	Teknik <i>Eye-Line Match</i> dalam Adegan 38 Filem <i>Susuk</i>	148
Rajah 6.18	Bentuk Gelombang Audio bagi Adegan 38 Filem <i>Susuk</i>	151
Rajah 6.19	Model Sintaksis bagi Adegan dalam Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	154
Rajah 6.20	Jumlah Adegan Keseluruhan, Adegan Seram dan Adegan Tidak Seram Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i> .	155
Rajah 6.21	Syot Dekat Ekstrim yang Digunakan Memberitahu Penonton Reaksi Marsani Apabila Mendengar Hilaian Tawa Pontianak	163
Rajah 6.22	Syot Ini Memaparkan dengan Jelas Rupa dan Perasaan Pontianak tersebut	163
Rajah 6.23	Syot Jauh yang Digunakan dalam Adegan Ini	164
Rajah 6.24	Syot Jauh yang Digunakan Memberikan Unsur Suspen dan Cemas kepada Penonton	164
Rajah 6.25	Syot Dekat Ekstrim Memberikan Kesan Seram kepada Penonton	165
Rajah 6.26	Saiz Syot yang Digunakan iaitu Syot Dekat	165
Rajah 6.27	Syot Dua Memaparkan Teknik Pencahayaan Suram	166

Rajah 6.28	Syot 139 Memaparkan Kaedah Pencahayaan yang Membangkitkan Perasaan Seram Penonton apabila Melihat Pontianak	167
Rajah 6.29	Set dalam Rumah pada Adegan 53 Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	168
Rajah 6.30	Props Memainkan Peranan Sebagai antara Punca Konflik dalam Filem <i>PHSM</i>	168
Rajah 6.31	Dalam Syot 62, Penggunaan Cermin Kaca Memberikan Ancaman kepada Penonton.	169
Rajah 6.32	Kostum yang Dipakaikan kepada Pontianak.	170
Rajah 6.33	Tatarias dalam Filem Ini Memberikan Unsur Gerun dan Jijik kepada Penonton.	170
Rajah 6.34	Pengaplikasian <i>Shot/Reverse Shot</i> dalam Adegan 53 Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i>	174
Rajah 6.35	Syot 76 Memaparkan Teknik <i>Cut Away</i> dalam Adegan 53 bagi Meyakinkan Penonton terhadap Kuasa yang ada pada Pontianak tersebut.	175
Rajah 6.37	Bentuk Gelombang Audio bagi Adegan 53 Filem <i>Pontianak Harum Sundal Malam</i> .	184
Rajah 7.1	Dua Model Plot Adegan Seram	189

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Filem merupakan benda tipis daripada seluloid yang dimasukkan ke dalam kamera untuk membuat gambar (negatif). Filem juga dimaksudkan sebagai gambar bergerak yang ditayangkan pada layar, biasanya di pawagam dan dipanggil sebagai wayang gambar. Mansur Puteh (1989) menyatakan bahawa filem adalah bahan yang digunakan untuk merakam imej, berbentuk seperti pita yang mempunyai ukuran dari 8mm hingga 70mm.

Disamping itu, filem juga merupakan bahan seni yang menggabungkan industri perniagaan dan juga kesenian. Filem telah dikenalpasti sebagai suatu bentuk seni yang unik kerana ia mengandungi elemen-elemen seni dari media seni yang lain seperti lukisan, arca, muzik, sastera dan teater. Filem menggunakan elemen komposisi dalam seni visual iaitu garisan, bentuk, ruang, tekstur dan isipadu. Selain itu, filem juga mengeksplorasi penggunaan cahaya dan bayang pada imej yang dirakam. Filem juga memanipulasikan ruang tiga dimensi dalam memberikan persekitaran yang sebenar dalam filem. Namun begitu, filem memberi fokus utama kepada imej yang bergerak dan imej yang bergerak ini, bergerak mengikut iramanya yang tersendiri. Di samping itu, filem juga berkomunikasi melalui imej, metafora dan simbol. Filem juga berkomunikasi secara dua cara iaitu secara visual dan secara lisan. Secara visual bermaksud melalui aksi dan gerak isyarat dan secara lisan melalui dialog yang dilafazkan oleh pelakon

Kajian ini merupakan analisis terhadap peranan 'bahasa filem' dalam mengangkat kesan seram dalam beberapa filem seram Malaysia. 'Bahasa filem' yang diaplikasikan oleh pembikin filem adalah merupakan medium yang digunakan untuk membentuk suatu maksud dan maksud tersebut merupakan mesej atau maklumat yang disampaikan kepada penonton. Filem seram merupakan salah sebuah genre filem yang popular dan telah lama bertapak dalam dunia perfileman.