

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

**ADDLEY BROMEO BIN BIANUS**

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

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

**SEKOLAH PENGAJIAN SENI  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH  
2011**

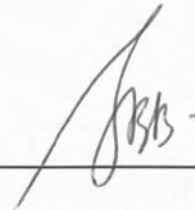


**UMS**  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

## 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**



## 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



## UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

## BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS@

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

IJAZAH: **IJAZAH SARJANA**

SAYA **ADDLEY BROMEO BIN BIANUS** SESI PENGAJIAN **2007/2008**

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

1. Tesis adalah hakmilik Universiti Malaysia Sabah.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Sila tandakan (/)

SULIT

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

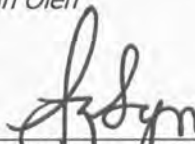
TERHAD

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

TIDAK TERHAD

Disahkan Oleh

  
(TANDATANGAN PENULIS)

  
(TANDATANGAN PUSTAKAWAN)

Alamat Tetap: **3g-8-1, Country heights,  
88450, Penampang, Sabah**

**PROF. Madya Hs. Inon Shamsuddin**  
Nama Penyalia

Tarikh: 29/08/2011

Tarikh: \_\_\_\_\_

CATATAN:- \* potong yang tidak berkenaan  
\*\* Jika tesis ini SULIT atau 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)





## 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 Shahrudin 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 mat*" , 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 Sunda 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 digunapakai 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.*





## SENARAI KANDUNGAN

	Halaman
<b>TAJUK</b>	i
<b>PENGAKUAN CALON</b>	ii
<b>PENGESAHAN PENYELIA</b>	ii
<b>PENGHARGAAN</b>	iii
<b>ABSTRAK</b>	iv
<b><i>ABSTRACT</i></b>	v
<b>SENARAI KANDUNGAN</b>	vi
<b>SENARAI JADUAL</b>	viii
<b>SENARAI RAJAH</b>	x
<b>BAB 1 : PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB 2: FILEM SERAM</b>	
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 Explicitly 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
<b>BAB 3: 'BAHASA FILEM'</b>		
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	Tatarias	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
<b>BAB 6: ANALISIS FILEM <i>SUSUK</i> DAN FILEM <i>PONTIANAK HARUM SUNDAL MALAM</i></b>		
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
<b>BAB 7: KESIMPULAN</b>	
7.1 Pengenalan	185
7.2 Rumusan Hasil Kajian	185
7.3 Cadangan Kajian akan Datang	190
7.4 Penutup	190
<b>RUJUKAN</b>	<b>191</b>





## 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 *Jangan Pandang Belakang (JPB)*, Adegan 26 Filem *Congkak*, Adegan 38 Filem *Susuk* dan Adegan 53 Filem *Pontianak Harum Sundal Malam (PHSM)*. 187

## 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 Balkon Apartmennya.	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, tektur dan isipadu. Selain itu, filem juga mengeksplotasikan 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.



Ianya memberi kepuasan yang berbeza daripada genre filem-filem yang lain. Lazimnya sesebuah filem seram haruslah mampu membuatkan penonton berasa takut. Sesungguhnya, meminati filem seram merupakan suatu yang ironi dalam masyarakat manusia kerana seram dan takut adalah suatu perasaan psikologi yang paling mahu dihindari oleh manusia. Namun begitu, penonton inginkan suatu pengalaman yang berbeza menerusi medium ini untuk kepuasan dan keseronokan. Rasa seram dan takut mampu meningkatkan pesona dan kepuasan penonton apabila menonton sesebuah filem seram. Rasa takut dan seram ini pula dihasilkan menerusi 'bahasa filem'. Oleh itu, pengarah haruslah bijak bekerjasama dengan tenaga produksi memanipulasikan peranan 'bahasa filem' bagi menghasilkan suatu filem seram yang boleh meningkatkan keseronokan dan kepuasan penonton.

Untuk menginterpretasikan skrip filem, pembikin filem harus mahir menyusun 'bahasa filem' terbabit agar ianya mampu menghasilkan sebuah filem yang menarik dan mampu menyampaikan segala maklumat atau mesej kepada penonton dengan tepat. Terdapat empat kategori 'bahasa filem' iaitu sinematografi, *mise-en-scene*, suntingan dan audio. Kesemua kategori 'bahasa filem' mempunyai pecahannya masing-masing. Sinematografi dipecahkan kepada dua bahagian iaitu syot dan pencahayaan. *Mise-en-scene* pula dipecahkan kepada empat bahagian iaitu set, props, kostum dan tatarias. Audio pula mempunyai dua bahagian iaitu bunyi nyata (*diegetic*) dan bunyi tidak nyata (*non-diegetic sound*).

Pengkaji telah memilih untuk menjadikan filem seram sebagai kajian kerana filem seram merupakan sebuah genre filem yang semakin meningkat kuantiti penerbitannya di Malaysia. Sebagai contoh pada tahun 2007 hingga 2008 sahaja sebanyak lapan buah filem seram telah dihasilkan. Faktor utama yang menyebabkan peningkatan ini adalah pelonggaran syarat penayangan filem di Malaysia oleh Lembaga Penapisan Filem (LPF) dan ini memberi kebebasan bersyarat kepada pembikin filem untuk menghasilkan karya filem. Namun begitu, Pengkaji mendapati tidak adanya rujukan khusus untuk pembikinan filem seram Malaysia yang telah diterbitkan. Ini memberi kepayahan kepada pembikin filem seram untuk mendapatkan panduan dan menerbitkan menerbitkan filem genre seram yang berkualiti. Rujukan-rujukan yang ada setakat ini hanyalah rujukan



yang didapati dari penulis barat. Rujukan-rujukan tersebut tidak semuanya sesuai digunakan oleh pembikin filem seram tempatan kerana sosiobudaya yang bebeza. Oleh itu, penyelidikan terhadap filem ini wajar dilakukan bagi menerbitkan filem-filem genre seram yang bukan sahaja meningkat dari segi kuantiti penerbitannya tetapi juga meningkat dari segi kualiti penerbitannya.

Empat buah filem genre seram yang telah dihasilkan dari tahun 2003 hingga tahun 2008 telah dipilih untuk dianalisis. Filem-filem tersebut ialah *Jangan Pandang Belakang*, *Congkak*, *Pontianak Harum Sundal Malam* dan *Susuk*. Pemilihan bahan kajian ini adalah berdasarkan kepada jumlah kutipan tiket yang diperolehi apabila ditayangkan dan soal-selidik. Pengkaji akan membuat kaedah pemerhatian dan penilaian terhadap setiap adegan seram yang terdapat dalam filem seram dan seterusnya memilih hanya satu adegan seram sahaja yang mendapat penilaian yang paling tinggi dari pengkaji.

Pengkaji mengandaikan bahawa ketakutan dalam menonton filem seram bukan sahaja melalui kemunculan watak hantunya tetapi ketakutan itu boleh sahaja diwujudkan melalui peranan 'bahasa filem' itu sendiri. Watak hantu tersebut jika tidak dihiaskan dengan elemen 'bahasa filem' iaitu kostum dan tatarias juga tidak akan mampu menghasilkan perasaan takut dan seram terhadap penonton. Dalam filem seram, penyatuan 'bahasa filem' akan membentuk suatu mesej. Seterusnya mesej ini akan disampaikan melalui visual dan auditori ke otak penonton dan penonton akan mentafsir mesej tersebut bagi membentuk sebuah konsep. Konsep inilah yang akan menimbulkan perasaan takut ketika menonton sesebuah filem seram. Oleh itu, kajian ini akan menganalisis teknik-teknik 'bahasa filem' yang digunakan oleh pengarah-pengarah seram tempatan yang terpilih untuk dijadikan panduan kepada pembikin filem seram masa akan datang. Teori semiotik dijadikan panduan bagi melaksanakan penyelidikan ini. Oleh itu, kajian terhadap 'bahasa filem' ini wajar dijalankan oleh pengkaji bagi mengetahui teknik 'bahasa filem' yang diaplikasikan oleh pengarah tempatan dalam memberikan keseraman.



## **1.2 Objektif Kajian**

- a. Mengenalpasti konsep filem genre seram di Malaysia.
- b. Menghuraikan konsep 'bahasa filem' secara terperinci.
- c. Menganalisis secara terperinci teknik 'bahasa filem' dalam adegan seram filem seram yang dipilih.
- d. Mengenalpasti teknik plot yang diaplikasikan oleh pengarah dalam adegan seram empat buah filem seram terpilih.

## **1.3 Kepentingan Kajian**

Kajian ini dijalankan sebagai langkah untuk mengembang dan meningkatkan mutu dan kualiti filem genre seram di Malaysia. Selain itu, kajian ini penting untuk rujukan pembikin filem tempatan memahami teknik pembikinan filem genre seram Malaysia yang mampu memberikan kesan seram kepada penonton. Di samping itu, kajian ini merupakan satu kajian yang boleh digunapakai dan dijadikan bahan rujukan kepada pengkaji-pengkaji semasa dan akan datang khususnya di sektor pengajian tinggi dan penerbitan filem tempatan. Selain itu, kajian ini juga mampu menyedarkan masyarakat tentang teknik pembikinan filem seram yang menggunakan elemen-elemen 'bahasa filem'.

## **1.4 Permasalahan Kajian**

Filem seram merupakan suatu genre filem yang semakin meningkat pengeluarannya semenjak Lembaga Penapisan Filem (LPF) melonggarkan syarat penapisannya pada tahun 2004. Namun begitu, pengkaji mendapati tiada sumber rujukan yang boleh didapati dalam menghasilkan sebuah filem seram Malaysia. Rujukan-rujukan yang ada hanyalah rujukan yang telah dihasilkan oleh penulis-penulis barat dan ianya hanya berdasarkan kepada stail dan konsep penghasilan filem seram barat. Jika diteliti, filem-filem seram barat lebih bersifat ganas dan dipengaruhi unsur seks yang keterlaluan dan ini tidak sesuai dengan budaya masyarakat Malaysia yang lebih mengutamakan keharmonian dan hormat-menghormati. Oleh itu, pengkaji mendapati sebuah rujukan yang menghuraikan konsep filem genre seram Malaysia harus dilaksanakan. Melalui rujukan ini, para pembikin filem tempatan mampu menghasilkan sebuah filem genre seram yang masih boleh menyeramkan penonton tanpa pengaruh sosiobudaya daripada filem-

## RUJUKAN

- A. Wahab Hamzah, Februari 2006, Dewan Budaya, Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Abd. Aziz Ittar, 2007, *Apabila Demam filem Seram Melanda*, Utusan Malaysia.
- Amyes, Tim. 1998. *Audio Post-Production in Video and Film*, Britain : Focal Press.
- Arijon, Daniel. 1976. *Grammar of The Film Language*, Los Angeles : Silman- James Press.
- Berlo, D. 1960. *The process of communication: An introduction to theory and practice*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Boggs, Joseph M. & Petrie, Dennis W. 2008. *The art of watching films*. New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, David. 1997. *Film Art*. New York: Glencoe.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin. 1993. *Film Art : An Introduction*, New York: McGraw- Hill.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin. 2008. *Film Art : An Introduction*. New York: McGraw- Hill.
- Bryant, Jennings & Zillman, Dolf. 1986. *Perspectives on media effects*. Hillsdale, New Jersey: L. Erlbaum Associates.
- Bushman, B. J., & Geen, R.G. 1990. *The role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58, 156-163.
- Cantor, J., & Oliver, M. B. 1996. Developmental differences in response to horror. In J. B. Weaver & R. Tamborini (Eds.), *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (pp. 63-80). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Carroll, Noel. 1990. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc.
- Cavallaro, D. 2002. *The gothic vision: Three centuries of horror, terror, and fear*. New York: Continuum.
- Chandler, Daniel. 2007. *The Basics: Semiotics*. New York: Routledge
- Cherry, Brigid. 2009. *Horror*, New York: Routledge



- Cohen, A. J. 1990. *Understanding musical soundtracks. Empirical Studies of the Arts, 8*, 111-124.
- Dancyger, Ken. 1993. *The Techniques of Film and Video Editing*, Britain: Focal Press
- Dick, Bernard F. 1990. *Anatomy of Film*, New York : St. Martin's Press
- Eco, U. 1976. *A Theory of semiotics*, Midland: Indiana University Press
- Edards, E. 1984. *The relationship between sensation-seeking and horror movie interest and attendance*. Unpublished doctoral dissertation, University of Tennessee, Knoxville.
- Giannetti, Louis. 2008. *Understanding Movies*, Britain : Pearson Prentise Hall.
- Glenn D. 2004. *Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model*. *Journal of Media Psychology*, Volume 9, No. 2, Schuylkill, Pennsylvania: Federal Correctional Institution.
- Glocker, David A. & Shah, S. Ismat. 1995. *Handbook of Thin Film Process Technology*. UK: Institute of Physics
- Gollin, Richard M. 1992. *A Viewer's Guide To Film: Arts, Artifices, and Issues*. Princeton; Mc-Graw Hill.
- Haidt, J., McCauley, C., & Rozin, P. 1994. Individual differences in sensitivity to disgust: A scale sampling seven domains of disgust elicitors. *Personality and Individual Differences, 16*, 701-713.
- Haswida Abu Bakar, April 2008. *Ada apa dengan filem Seram*: Dewan Bahasa Dan Pustaka, , Hlmn. 28.
- Hayward, Susan. 1996. *Cinema Studies: The Key Concepts*, New York: Routledge.
- Hoekstra, S. J., Harris, R. J., & Helmick, A. L. 1999. *Autobiographical memories about the experience of seeing frightening movies in childhood. Media Psychology, 1*, 117-140.
- Humphires, Reynold. 2003. *The American Horror Film*, Britain: Edinburgh University Press Ltd.
- Iaccino, James F. 1994. *Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films*, Westport, CT: Praeger Publishers.
- Irving, David K. & Rea, Peter W.. 2006. *Producing and Directing the Short Film and Video*, Boston : Elsevier.



- Johnston, D. D. 1995. *Adolescents' motivations for viewing graphic horror. Human Communication Research, 21*, 522-552.
- Katz, Steven D. 1991. *Film Directing Shot to Shot : Visualizing From Concept to Screen*, Britain : Michael Wiese Productions.
- Katz, Steven D. 1992. *Film Directing Cinematic Motion*, Britain : Michael Wiese Productions.
- King, S. 1981. *Danse macabre*. New York: Berkley.
- Kolker, Robert. 2002. *Film, Form and Culture*, New York : McGraw-Hill Companies. Inc.
- Ku Seman Ku Hussien, 23 March 2003. *Film Dan Lakon Layar*, Utusan Online.
- Lovecraft, H. P. 1973. *Supernatural horror in literature*. New York: Dover.
- McCauley, C. 1998. When screen violence is not attractive. In J. Goldstein (Ed.), *Why we watch: The attractions of violent entertainment* (pp. 144-162). New York: Oxford.
- Mamer, Bruce. 1995. *Film Production Technique : Creating the Accomplished Image*, Britain : Wadsworth Publishing Company.
- Mansor Bin Puteh. 1995. *Kritikan Filem*, Kuala Lumpur: Zan Corporate Communications Sdn. Bhd.
- Mansor Bin Puteh. 1989. *Glosari Perfileman*, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Metz, Christian. 1974. *Film Language: A semiotics of the Cinema*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Muhammad Hatta Muhammad Tabut. 2002. *Dari idea ke skrin : teknik penerbitan filem*. Pulau Pinang: Penerbitan Universiti Sains Malaysia.
- Mohd Nasif Badruddin, 10 Julai 2008. *Rangkaian Kekangan Hasil Skrip Terbaik*. Harian Metro.
- Monaco, James. 1981. *How to read a film: The art technology language History and Theory of film and media*. New York: Oxford University Press.
- Mundorf, N., Weaver, J., & Zillmann, D. (1989). Effects of gender role and self perceptions on affective reactions to horror films. *Sex Roles, 20*, 655-673.
- Pramaggiore, Maria & Wallis, Tom. 2008. *Film: A Critical Introduction*. London: Laurence King.

- Prince, Stephen. 1997. *Movies and Meaning*. New York: McGraw-Hill Companies. Inc.
- Proferes, Nicholas T. 2008. *Film Directing Fundamentals : See Your Film Before Shooting*. Boston: Focal Press.
- Ramirez, J., Bryant, J., & Zillmann, D. 1982. Effects of erotica on retaliatory behavior as a function of level of prior provocation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43, 971-978.
- Skal, D. J. 1993. *The monster show: A cultural history of horror*. New York: Penguin.
- Sparks, G. G. 1986. Developing a scale to assess cognitive responses to frightening films. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 30, 65-73.
- Sparks, G. G. 1991. *The relationship between distress and delight in males' and females' reactions to frightening films*. *Human Communication Research*, 17, 625-637.
- Stanley, Robert Henry. 1976. *Making Sense of Movies*. New York: McGraw-Hill Companies. Inc.
- Stam, R. Burgoyne, R. & Flitterman-Lewis, S. 1992. *New Vocabularies in Film Semiotics*. New York: Routledge.
- Tamborini, R., Stiff, J., & Zillmann, D. 1987. *Preference for graphic horror featuring male versus female victimization: Personality and past film viewing experiences*. *Human Communication Research*, 13, 529-552.
- Tamborini, R., & Weaver, J. B. 1996. Frightening entertainment: A historical perspective of fictional horror. In J. B. Weaver & R. Tamborini (Eds.), *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (pp. 1-13). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Tannenbaum, P. H. 1980. Entertainment as vicarious emotional experience. In P. H. Tannenbaum (Eds.), *The entertainment functions of television* (pp. 107-131). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Tim, Amyes. 1990. *The Techniques of Audio Post Production in Video and Film*. Britain : Focal Press.
- Wales, Lorene M. 2005. *The People and Process of Film and Video Production : From Low Budget to High Budget*. Boston: Pearson Allyn and Bacon.
- Wharton, D. & Grant, J. 2005. *Teaching analysis of Film Language*. London: Bristish Film Institut.



- Wells, P. 2000. *The horror genre: From Beelzebub to Blair Witch*. London: Wallflower.
- Williams, Linda. 1995. *Viewing Positions*, New Brunswick : Rutgers University Press.
- Zillmann, D. 1978. Attribution and misattribution of excitatory reactions. In J. H. Harvey, W. J., Ickles, & R. F. Kidd (Eds.), *New directions in attribution research* (Vol. 2, pp. 335-368 ). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Zillmann, D. 1984. *Connections between sex and aggression*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Zillmann, D., Weaver, J. B., Mundorf, N., & Aust, C. F. 1986. Effects of an opposite-gender companion's affect to horror on distress, delight, and attraction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51, 586-594.
- Zillmann, D., & Paulus, P. B. 1993. Spectators: Reactions to sports events and effects on athletic performance. In R. N. Singer, M. Murphy, & L. K. Tennant (Eds.), *Handbook of research on sport psychology* (pp. 600-619). New York: Macmillan.
- Zillmann, D., & Gibson, R. 1996. Evolution of the horror genre. In J. B. Weaver & R. Tamborini (Eds.), *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (pp. 15-31). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Zuckerman, M. 1979. *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. New York: Wiley.
- Zuckerman, M. 1996. Sensation seeking and the taste for vicarious horror. In J. B. Weaver & R. Tamborini (Eds.), *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (pp. 147-160). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.