

ELEMEN *BEAT* DALAM BABAK DUA: ANALISIS FILEM *POLIS EVO* (2015) *BEAT ELEMENT IN 2nd EPISODE OF POLIS EVO* (2015)

Rosli Sareya
Zairul Anuar Md Dawam
D. Maryama Ag. Daud

*Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah
roslisareya80@gmail.com, zanuar@ums.edu.my, zachdyg@msn.com
Tarikh dihantar: 13 Ogos 2018 / Tarikh diterima: 28 September 2018*

ABSTRAK

Kajian ini merungkai kepentingan elemen *beat* dalam babak dua iaitu konfrontasi dalam filem aksi "Polis Evo" (2015). Penggunaan elemen *beat* bertujuan meningkatkan tahap intensiti adegan-adegan yang boleh menarik perhatian audiens untuk menonton sesebuah filem aksi. Intensiti yang tinggi dalam adegan aksi contohnya akan menimbulkan emosi keterujaan dan cemas pada audiens. Analisis *beat* yang mempengaruhi tahap intensiti babak dua filem aksi ini dan menggunakan pendekatan Blake Snyder's (2005) yang memperkenalkan elemen *beat sheet*. Elemen *beat* tersebut terdiri daripada *opening image*, *theme stated*, *set up*, *catalyst*, *debate*, *break into two*, *b-story*, *fun & games*, *mid point*, *bad guys close in*, *all is lost*, *dark night of the soul*, *break into three*, *finale* dan *final image*. Elemen *beat* Blake Snyder ini bertujuan menjadikan aliran penceritaan sesebuah filem aksi itu lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, artikel ini akan membincangkan elemen *stail* atau bahasa filem yang digunakan oleh pengarah untuk memvisualisasikan adegan tersebut. *Stail* seperti penggunaan audio, syot, teknik penyuntingan dan aspek *mis-en-scene* juga akan menjadikan intensiti penceritaan sesebuah filem aksi lebih tinggi dan menjadikan struktur penceritaan sesebuah filem aksi hebat dan menarik perhatian audiens untuk menonton.

Kata kunci: Struktur naratif, intensiti, elemen naratif, elemen *beat*, bahasa filem.

ABSTRACT

This study reveals the importance of beat elements in the second half of the confrontation in the action movie, "Polis Evo" (2015). The use of beat elements is aimed at increasing the intensity of the scenes which

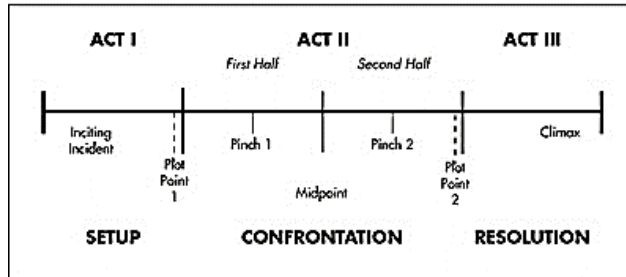
can increase the adrenaline of the audience when watching an action movie. A high and more intense beat in action scenes for example will lead to higher levels of emotional excitement and anxiety of the audience. Beat analysis affects the stage intensity of any action movie as demonstrated by Blake Snyder's (2005) approach which he introduced the beat sheet element. The beat element consists of opening image, theme, set up, catalyst, debate, division, story, fun and games, mid-point, antagonist attack, "all is lost", "dark night of the soul," "three parts," finale and final image. Blake Snyder's beat element is aimed at making the storytelling more exciting for audiences. Additionally, this article will discuss the style element or movie language used by the director to visualize the scene. Audio styles, shotgun, editing techniques and mise-en-scene aspects will also increase the storytelling intensity of a movie making it more action packed through the narrative structure creating a great action movie to attract the attention of an audience.

Keywords: *Polis Evo, beat sheet, action movie, style element.*

PENGENALAN

Struktur asas cerita dalam penulisan skrip filem boleh dibahagikan kepada tiga babak, iaitu permulaan, pertengahan (perkembangan atau konflik) dan pengakhiran (klimaks dan resolusi). Pecahan-pecahan babak yang mengandungi adegan dan sekuen ini penting agar struktur sesebuah cerita itu lebih tersusun mengikut urutan dan memudahkan audiens memahami penceritaan yang disampaikan. Penyampaian cerita berdasarkan struktur tiga babak ini telah dicadangkan oleh Syd Field (1979). Selain memastikan penyampaian sesebuah cerita berjalan lancar, Syd Field juga telah meletakkan *beat* atau *plot point* pada babak satu dan babak dua bagi memastikan cerita yang disampaikan itu menarik perhatian audiens (Rajah 1).

The Syd Field "Paradigm"



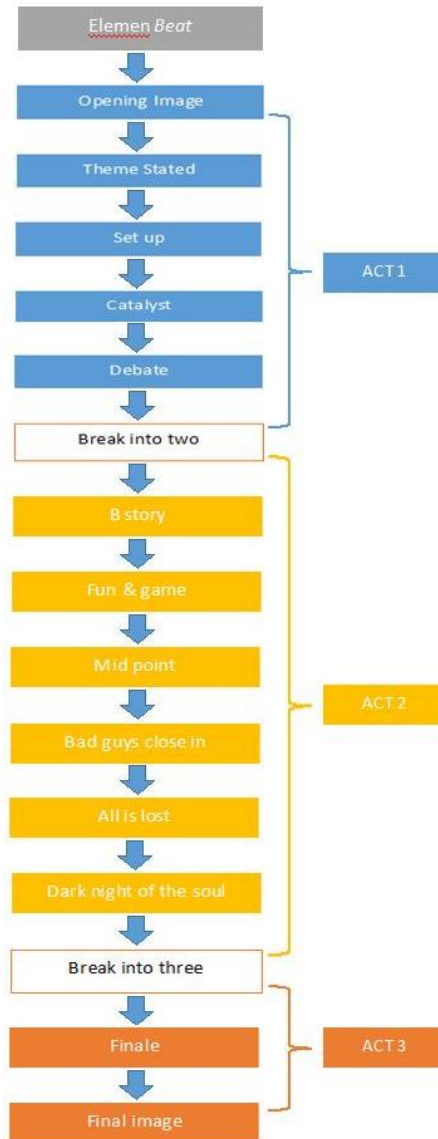
Rajah 1 Struktur Tiga Babak Syd Field

Sumber: Screenplay: The Foundations of Screenwriting by Syd Field (2005)

Namun, struktur tiga babak yang diperkenalkan oleh Syd Field tidak mempunyai banyak *beat* atau *plot point*. Sebagai contoh, dalam babak pertama terdapat hanya dua elemen *beat* iaitu *inciting incident* dan *key incident* yang membawa kepada *plot point 1*. Dalam babak 2 pula terdapat empat *beat* iaitu *pinch 1*, *midpoint*, *pinch 2* dan *plot point 2*. Perletakan *beat* ini berbeza dengan yang telah diperkenalkan oleh Blake Snyder (2005). Dalam babak pertama, Blake Snyder telah meletakkan enam *elemen beat*, manakala babak kedua pula mengandungi tujuh *beat*. Perletakan *beat* yang lebih banyak ini mempengaruhi intensiti sesebuah filem aksi. Sekali gus, ia lebih memberi kesan emosi seperti kesan keterujaan, debaran dan kejutan kepada audiens, justeru bagi mengkaji elemen *beat* dalam filem aksi terpilih ini, elemen *beat* yang diperkenalkan oleh Blake Snyder akan digunakan.

Elemen *Beat* Struktur Tiga Babak Blake Snyder (2005)

Blake Snyder (2005) mempunyai 15 elemen *beat*, iaitu *opening image*, *theme state*, *set up*, *catalyst*, *debate*, *break into two*, *b-story*, *fun & games*, *mid point*, *bad guys close in*, *all is lost*, *dark night of the soul*, *break into three*, *finale* dan *final image*. Berikut merupakan struktur tiga babak Black Snyder dalam bukunya bertajuk *Save the Cat* (2005).



Rajah 2 Elemen *beat* mengikut Struktur Tiga Babak Blake Snyder (2005)

Rajah 2 menunjukkan 15 elemen *beat* yang telah diasaskan oleh Blake Snyder (2005). Babak satu merangkumi enam elemen *beat* yang harus dibentuk atau digarap dengan baik bagi memastikan dalam masa 30 minit pertama audiens mendapatkan sedikit gambaran awal tentang tema cerita tersebut. Malah, dalam masa 30 minit itu memberi peluang kepada audiens untuk mengenali watak dan perwatakan yang akan menggerakkan cerita. Melalui peristiwa penting yang berlaku dalam *catalyst* atau pemangkin, audiens juga akan tertarik dan

sudah pasti audiens tersebut mengharapkan babak kedua atau Babak Dua lebih mencabar dan mampu menarik minat audiens tersebut untuk mengikuti atau ingin mengetahui lebih lanjut akan perjalanan cerita tersebut. Babak dua atau konfrontasi merupakan babak paling panjang dan jika tidak mempunyai elemen *beat* yang kuat, ia akan menjadikan audiens bosan untuk menonton filem tersebut. Justeru, dalam penghasilan sesebuah skrip mahupun filem aksi, penulis skrip atau pengarah filem harus menekankan elemen *beat* pada babak dua.

Elemen *Beat* dalam Babak Dua

Menurut Blake Snyder (2005), bahagian pertengahan merangkumi beberapa elemen *beat* atau harus digarap dengan sempurna oleh penulis skrip mahupun pengarah yang memindahkan skrip ke visual. Antaranya pada halaman ke-25, beliau menggunakan elemen *beat* yang dikenali sebagai *break into two* bagi menggambarkan watak utama untuk lebih proaktif dan mampu menggerakkan ke bahagian seterusnya. Penghasilan kesemua adegan dengan elemen *beat* yang dicadangkan oleh Blake Snyder bertujuan memberi kesan emosi yang diharapkan oleh pengarah dan penulis skrip filem tersebut.

i. "*B-Story*"

Menurut Zaini Kosnin (2014), *b-story* merupakan subplot yang muncul di pertengahan plot utama. Menurut Azzah Ar (2013), subplot ialah cerita dalam cerita. Subplot memberi ruang kepada audiens untuk merehatkan minda dan menarik nafas berehat seketika setelah diasak dengan penceritaan yang membawa kepada konflik utama. Jika ia merupakan sebuah filem aksi, maka *b-story* boleh sahaja memaparkan kisah percintaan. Subplot juga akan memperkenalkan watak pembantu. Ia dilakukan dalam filem "*Lari*" (2013) yang memperkenalkan watak Taugeh bagi membantu watak utama (Zairul Anuar Md Dawam *et al.*, 2017). Pengenalan subplot ini bertujuan untuk memperkuat jalan cerita utama dan membuat cerita semakin menarik.

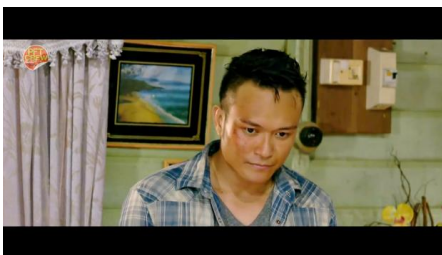
Dalam filem "*Polis Evo*" (2015), elemen *beat* bagi *b-story* tidak begitu kuat. Jika cerita utama "*Polis Evo*" (2015) dalam penyiasatan tentang kes pembunuhan yang membawa kepada pembongkaran sindiket dadah, seharusnya cerita kedua (*b-story*) harus menjurus kepada percintaan atau kekeluargaan. Sebagai contoh, elemen *b-story* seharusnya memaparkan percintaan antara Khai dan Anis. Malah, perhubungan awal yang menjurus kepada *b-story* telah ditunjukkan melalui adegan ke-36 pada minit 00:57:04 hingga 01:00:54 (Rajah 3).



i



ii



iii



iv



v



vi

Rajah 3 Adegan yang menunjukkan *b-story*
Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015).

Dalam adegan 36, dipaparkan pertemuan Khai Anis apabila Sani membawanya singgah ke rumah. Pertemuan antara Khai dan Anis ini ditunjukkan lagi melalui adegan mereka makan malam di rumah yang sama. Melalui imej vi dan vii dalam Rajah 3 menunjukkan Khai dan Anis tertarik antara satu sama lain. Interaksi mereka berdua menerusi riak wajah yang diambil secara *close up* dan diselangselikan mewujudkan tanggapan bahawa perhubungan antara Khai dan Anis akan menjadi *b-story*. Namun, dalam "Polis Evo" elemen percintaan ini tidak dikembangkan sebagai sebuah cerita sampingan atau *b-story* yang kuat. Malah, cerita sampingan yang memaparkan perhubungan atau konflik antara Khai dan ibunya atau Sani dan keluarganya juga tidak begitu kuat, menyebabkan "Polis Evo" tidak mempunyai cerita kedua (*b-story*) yang kuat. Kekurangan ini memberi

kesan emosi audiens ketika menonton adegan yang memaparkan *beat all is lost*. Antaranya, apabila Anis diculik ia tidak memberi kesan emosi kepada audiens untuk bersimpati dengan watak Khai atau Sani. Malah, audiens juga tidak dapat menyelami rasa bersalah Khai terhadap ibunya.

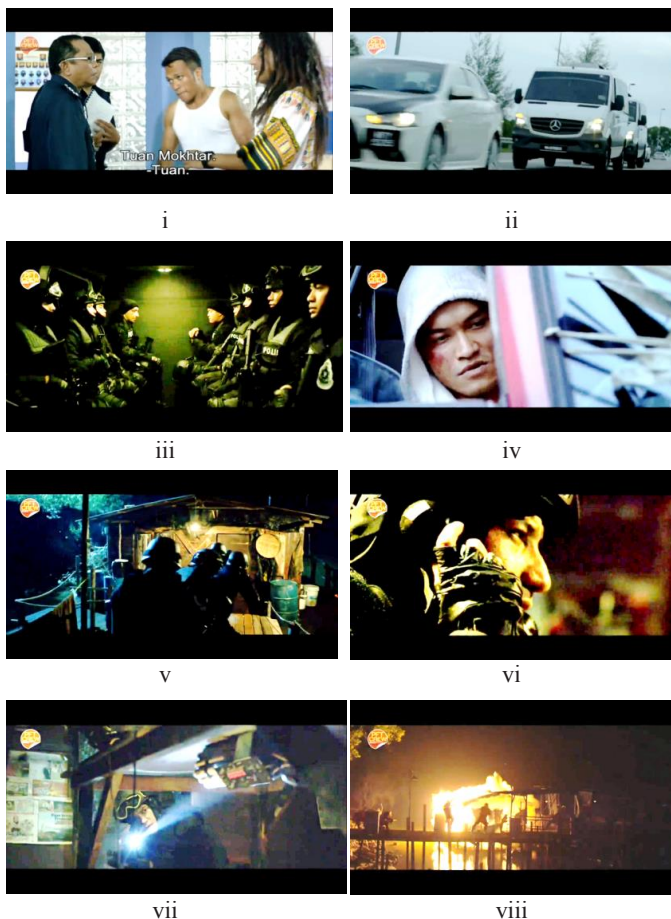
ii. "*Fun and Game*"

"*Fun and game*" juga merupakan elemen *beat* atau satu titik penting kepada watak utama dalam sesebuah cerita. Pelbagai peristiwa menarik dihadapi oleh watak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam filem aksi, peristiwa itu akan melibatkan penyiasatan watak utama untuk mengetahui atau memahami isu yang berlaku. Dalam "Polis Evo" (2015), elemen *fun and games* ini dipaparkan apabila watak Inspektor Khai dan Inspektor Sani mula menyiasat sebab pembunuhan. Ketika penyiasatan dijalankan, mereka berhadapan dengan orang ramai termasuk Mat Yam lakonan Amerul Affendi yang berperanan sebagai lelaki lembut. Ketika proses penyiasatan ini juga Inspektor Khai mula berkenalan dengan keluarga Inspektor Sani dan tertarik dengan adiknya, Anis lakonan Nora Danish. Malah, dipaparkan adegan kejar-mengejar antara watak utama dengan penjenayah yang cuba membunuh saksi utama. Kesemua adegan yang dipaparkan melalui *beat fun and games* pada babak dua menyebabkan audiens ingin mengetahui apa yang akan berlaku seterusnya kepada watak utama dalam menyelesaikan masalah yang berlaku. Pemaparan agenda sebegini menyebabkan audiens terhibur dan terus menonton filem tersebut.

iii. "*Midpoint*"

Menurut Blake Snyder (2005), *midpoint* merupakan satu titik pertengahan dalam sesebuah cerita atau filem. Zairul (2016) berdasarkan Struktur Tiga Babak Syd Field, elemen *beat midpoint* turut berlaku dalam babak 2 iaitu selepas *pinch* 1. Elemen *beat midpoint* juga terletak pada titik pertengahan cerita yang merangkumi babak 1, babak 2 dan babak 3. Menurutnya lagi, *midpoint* akan memperlihatkan watak protagonis membuat keputusan untuk meneruskan tindakannya iaitu dinamakan juga sebagai *point of no return*. Namun begitu, bagi Blake Snyder menerusi Zaini Kosnin (2014), *beat midpoint* adalah kemenangan palsu yang diperoleh oleh pihak protagonis. Dalam filem "Polis Evo" (2015), elemen *beat midpoint* dipaparkan menerusi adegan Sani dan Khai mengadap ASP Mokhtar untuk memaklumkan lokasi penghasilan syabu terbesar di Kuala Terengganu iaitu milik Izrail. Kejayaan mereka menjumpai kawasan tersebut memberi satu petanda baik kepada pasukan polis. ASP Mokhtar pun mengarahkan semua unit yang berkaitan untuk bertindak menghapuskan Izrail dan rakan-

rakannya. Bagaimanapun, mereka sebenarnya berjaya ditipu oleh Izrail. Jimbo yang memerhatikan mereka masuk ke kawasan kilang syabu mereka berjaya memerangkap pihak polis termasuk Khai dan Sani. Satu letupan berlaku menyebabkan pihak polis yang berada dalam bilik penghasilan syabu terhumban keluar akibat letupan tersebut. Berikut merupakan babak yang memperlihatkan *beat midpoint* dalam filem "Polis Evo" (2015).



Rajah 4 Adegan yang menunjukkan *mid point*
Sumber: Filem aksi Polis Evo (2015).

Menerusi Rajah 4 iaitu gambar pertama, audiens ditunjukkan dengan harapan yang dibawa oleh Khai dan Sani kepada ASP Mokhtar iaitu mereka telah mengetahui dan terlepas dari kumpulan Izrail. Kawasan penghasilan syabu naga telah diketahui oleh mereka berdua. Setelah memperoleh maklumat daripada Khai dan Sani, ASP Mokhtar tanpa berlengah mengerahkan sekumpulan pasukan khas yang mana akan membanteras Izrail dan kunci-kuncunya. Gambar ii dan ii

memperlihatkan beberapa kenderaan yang terlibat dengan pasukan khas yang akan bersiap sedia untuk bertempur dengan kumpulan Izrail. Semakin menghampiri ruang khas Izrail, mereka bersiap sedia untuk menyerang. Namun, apa yang dilihat oleh mereka adalah meja yang di atasnya terletak sebuah telefon dengan deringan. Panggilan tersebut adalah daripada Izrail sendiri dan telah menahan adik Sani serta mencederakan ibu Sani. Sejurus selepas itu, bom meletup menyebabkan mereka terhurban keluar dari bilik khas tersebut. Babak ini menunjukkan kemenangan palsu pada watak utama, manakala watak antagonis dilihat berjaya menipu Sani dan Khai. *Midpoint* juga memperlihatkan watak utama tewas dan mungkin kemenangan milik kepada watak antagonis. Namun begitu, cerita masih dalam minit ke 1:19:34 menandakan harapan masih ada kepada watak protagonis untuk beroleh kejayaan dalam misinya.

iv. "*Bad Guys Close In*"

Selepas *midpoint*, penulis skrip dan pengarah sesebuah filem akan memuatkan *beat bad guys close in* bagi memberikan kesan emosi yang lebih dramatik kepada audiens. Menerusi *beat* ini pengarah akan memperlihatkan kepada audiens pertemuan antara watak protagonis dan antagonis dengan lebih dekat. Menurut Zaini Kosnin (2014) dalam bukunya *Proposal Power* menyatakan bahawa *beat bad guys close in* ini menunjukkan watak jahat atau antagonis mengatur kembali strategi untuk menewaskan watak protagonis. Begitu jugalah sebaliknya yang berlaku kepada watak protagonis. Jose Silerio (2013) pula menyatakan bahawa *beat bad guys close in* dalam sesebuah skrip filem menunjukkan satu masalah dalaman yang perlu dihadapi oleh watak utama dan dalam masa yang sama terdapat juga cabaran yang lebih sukar dari luaran yang perlu dihadapi oleh protagonis.

Blake Snyder (2005) menyatakan bahawa *beat* ini memperlihatkan watak antagonis membentuk kumpulan dan berlaku perbezaan pendapat antara ahli dalam watak protagonis, keraguan sesama kawan lain dan hasad dengki. Menurutnya lagi dalam *beat* ini, watak antagonis dan protagonis semakin bertambah kuat dan keadaan yang paling rumit perlu dihadapi oleh kedua-dua watak. Antagonis tidak akan menyerah kalah, manakala di pihak protagonis pula tiada bantuan yang diperoleh untuk menentang lawannya. Protagonis sendiri harus meneruskan perjuangan walaupun terpaksa menghadapi pelbagai rintangan dan cabaran hebat daripada watak jahat.

Menerusi adegan dalam filem "Polis Evo" (2015), pengarah memperlihatkan rancangan Khai, Sani dan ASP Mokhtar untuk menghapuskan Izrail dan orang suruhannya. Hal ini dapat dilihat menerusi adegan 44 dalam filem ini, iaitu

kesungguhan Sani dan Khai untuk menghapuskan Izrai dan kuncunya. Namun, pihak musuh terlebih dahulu merancang untuk menggagalkan serangan pihak polis. Sani sempat bercakap dengan Izrail menerusi telefon yang mana adiknya ditangkap dan ibunya turut dcederakan oleh Izrail dan orang suruhannya. Keadaan ini memperlihatkan *bad guy close in*, iaitu menerusi perbualan antara watak protagonis dengan watak antagonis. Sebaiknya pengarah mempertemukan kedua watak tanpa disengajakan untuk menimbulkan kesan debaran kepada audiens. Bagaimanapun, pengarah tidak melakukannya dan kesan emosi kurang dirasai oleh audiens menerusi adegan tersebut.

v. *"All is Lost"*

Menurut Zaini Kosnin (2014), *beat all is lost* merupakan saat yang paling sukar dihadapi oleh watak utama. Dalam *beat* ini selalunya penulis skrip atau pengarah filem akan memperlihatkan satu masalah yang dihadapi oleh watak utama. Pada kebiasaannya watak utama akan kehilangan orang yang disayangi atau sahabatnya. Kematian ataupun ditinggalkan oleh kekasih berlaku dalam *beat* ini. Ia bertujuan untuk mewujudkan rasa simpati audiens kepada watak protagonis. Blake Snyder (2005) pula menyatakan *beat* atau titik ini memperlihatkan perjalanan watak utama yang hambar atau menurun jika dibanding dengan adegan sebelumnya. Menerusi *beat* ini juga watak protagonis akan mengalami sesuatu yang tidak diduga seperti kematian atau kehilangan orang yang disayanginya. Hal ini menyebabkan watak kelihatan tidak berdaya dan mewujudkan perasaan simpati audiens terhadap watak protagonis.

Namun bagi Michael Hauge (2014), menerusi tulisannya *The 5 Key Turning Points of All Successful Screenplays*, walaupun berbeza dari segi sebutannya, ia mempunyai makna yang sama. Menurutnya lagi, pada *beat* tersebut berlaku *beat* iaitu *turning point* atau *the major setback* (75 peratus) dalam skrip berbeza dengan model Blake Snyder, iaitu elemen *beat all is lost*. Menurutnya, pada masa ini atau di *beat* ini juga, watak protagonis turut kehilangan atau kematian orang yang disayanginya. Segala harapannya hampir musnah hingga membuatkan audiens bersimpati kepada watak tersebut. Sekiranya dalam sebuah cerita genre romantik, pada *beat* ini diperlihatkan kepada audiens tentang masalah yang dihadapi oleh watak protagonis, iaitu kehilangan atau ditinggalkan kekasih. Dalam filem genre aksi pula kebiasaannya penulis skrip atau pengarah filem akan memperlihatkan kegagalan sahabat watak protagonis atau kematian ataupun diperlihatkan harapan protagonis yang samar.

Menerusi filem "Polis Evo" (2015) ini, pengarah memperlihatkan adegan 46, iaitu Sani dan Khai kelihatan tiba di rumah Sani dan mendapati ibunya terbaring kesakitan, manakala adik bungsunya Yati ketakutan dan pada masa yang

sama Anis pula telah diculik. Keadaan bertambah sedih apabila ibu Sani lakonan Kamaliah Mat Dom dimasukkan ke dalam Unit Rawatan Rapi (ICU). Babak ini memberikan tamparan hebat kepada watak protagonis dan kesan simpati terhadap watak, selain sedikit kejutan kepada audiens. Walaupun elemen ini tidak berapa menonjol, emosi Sani ketika berada di hospital menunjukkan kesan simpati kepada audiens.



Rajah 5 Adegan 46 yang menunjukkan *beat all is lost*
Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015).

vi. *"Dark Night of the Soul"*

Michael Hauge (2014) menyebutnya sebagai the *final push* yang berlaku dalam *stage v* atau nombor 5. Menurutny lagi, dalam *dark night of the soul* atau the *final push* ini watak akan mengalami kekalahan dan hampir berputus asa dengan apa yang berlaku ke atas dirinya, sebelum watak kembali memiliki keberanian untuk mencapai matlamatnya. Menurut Victoria Lynn (2005), *beat dark moment* merupakan istilah yang sama dengan *dark night of the soul*, iaitu watak utama mengalami kegagalan mula merasakan lemah dan berputus asa. Hal ini turut dinyatakan oleh Robert McKee (1997), iaitu *dark night of the soul* merupakan satu *beat* yang memperlihatkan watak utama gagal dan usahanya yang nampak sia-sia. Malahan, watak utama tidak nampak jalan penyelesaian bagi masalah yang dihadapinya. *Beat* ini menurut Blake Snyder berlaku dalam 75 hingga 85 muka surat bagi sesebuah skrip filem.

Zaini Kosnin (2014) pula menyatakan bahawa *beat dark night of the soul* memperlihatkan watak utama yang putus harapan, iaitu apa yang diimpikannya hancur musnah. Selain itu, watak juga mula berputus asa dan hampir menyebabkan kekalahan ke atas dirinya. Perkara ini dapat dilihat menerusi adegan 49 (Rajah 5), filem "Polis Evo" (2015), iaitu Sani mula menyalahkan dirinya atas tindakan yang dilakukannya hingga mengabaikan keluarga termasuk adik-beradiknya.

Sani merasakan dirinya tidak mempunyai kekuatan dalam menghadapi masalah yang dihadapi. Dia kelihatan putus harapan dan sering menyalahkan diri sendiri.



Rajah 6 Dark night of the soul dalam Adegan 49

Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015)

Rajah 6 memperlihatkan adegan yang sama dengan elemen *beat dark night of the soul* dalam cerita Polis Evo (2015). Bermula dengan Sani bergegas balik ke rumahnya mendapati emaknya terbaring, adiknya Yati mengalami trauma, manakala Anis ditangkap oleh Izrail. Kemudian pengarah membawa audiens ke hospital dan memperlihatkan keadaan emak Sani yang berada di ICU, sejurus selepas itu audiens atau sampel diperlihatkan keadaan Sani yang berasa kecewa dan putus asa akibat masalah yang dihadapinya. Justeru, kadar degupan jantung sampel dan perubahan kerut dahi sampel adalah dilihat sama dengan elemen *beat all is lost*.

vii. *"Break into Three"*

Break into three merupakan titik akhir sebelum masuk ke bahagian babak 3 (resolusi). Berbeza dengan *plot point 1* dalam Model Paradigm Syd Field (1979), dalam *break into three* dalam cerita ini semakin hampir ke penamat, iaitu rintangan dan cabaran yang telah dihadapi oleh watak utama dapat diatasi. Namun, hero akan terus berhadapan dengan lebih berat kali ini kerana watak antagonis lebih kuat berbanding watak utama. Jika *first turning point* ataupun *plot point pertama* digunakan oleh penulis skrip untuk memperlambatkan pergerakan cerita yang mendorong audiens tertanya-tanya serta membuat andaian-andaian tentang perkara yang berlaku seterusnya. Pada *plot point* kedua atau *second turning point* pula penulis menggunakannya untuk mempercepatkan alur cerita. Menerusi *plot point* kedua ini, penulis cenderung memberikan banyak tanda atau simbol kepada audiens agar dapat membawa audiens tersebut masuk ke bahagian penyelesaian atau resolusi.

Menurut Victoria Lynn (2005), *beat plot point 2* adalah hampir sama seperti peristiwa atau situasi yang berlaku pada *beat plot point 1*, perbezaannya adalah watak protagonis kali ini selalunya terdesak dalam membuat pilihan untuk menghadapi cabaran utama yang besar dan terakhir sebelum ke peringkat seterusnya iaitu babak 3 yang dikenali sebagai resolusi. Robert McKee (1997) pula menyatakan bahawa *beat plot point 2* memperlihatkan elemen dari *story b* dalam memberikan semangat kepada watak utama menghadapi cabaran yang lebih berat. Ia biasanya dimuatkan cerita kekasih atau watak penting kepada watak utama. Selain itu, dalam *beat* ini juga diperlihatkan cabaran yang mampu menimbulkan pertanyaan kepada audiens, sama ada watak utama berjaya atau tidak menghadapi cabaran tersebut. Situasi atau keadaan tersebut diperlihatkan agar mampu menimbulkan tanda tanya, sama ada watak boleh menghadapinya ataupun dibantu oleh watak lain. Michael Hauge (2014), turut menyatakan bahawa *beat break into the three* atau *plot point 2* adalah *turning point 5: the climax*, iaitu watak utama menghadapi satu cabaran yang besar dan watak perlu menentukan nasibnya sendiri.

Bagi Zaini Kosnin (2014) pula, *beat break into three/plot point 2* merupakan *beat* yang menggambarkan watak utama mula mendapat sinar atau mula mendapat cara untuk mengalahkan watak antagonis. Watak dalam *story b* boleh menjadi penyelamat kepada watak utama dalam sesebuah cerita atau mesej dari *story b* boleh menjadi penyuntik semangat kepada watak utama dalam menghadapi musuh. Oleh itu, seseorang penulis skrip atau pengarah filem harus menonjolkan watak utama berada dalam situasi atau keadaan yang paling teruk, sehingga audiens beranggapan watak utama tidak mampu untuk meneruskan perjuangannya. Hal ini dapat dilihat menerusi filem "Polis Evo" (2015). Berikut merupakan adegan yang mempunyai elemen *beat break into three* atau *plot point 2*.



i

ii

Rajah 7 Adegan yang menunjukkan *break into three*

Sumber: Filem aksi "Polis Evo" (2015).

Rajah 7 memperlihatkan perancangan yang dilakukan oleh ASP Mokhtar, Sani dan Khai. Selain itu, mereka juga dibantu oleh dua orang pakar tempur dalam misi mereka menumpaskan Izrail dan kumpulannya. Perancangan yang lebih teliti dan terperinci perlu dilakukan oleh mereka agar tindakan tidak sia-sia, adiknya selamat dan musuh dapat ditumpaskan. Teknik dan kelengkapan yang mantap mampu menjamin usaha mereka berhasil.

KESIMPULAN

Penghasilan sesebuah skrip terdiri daripada elemen naratif yang menyokong baik buruk sesebuah filem. Sekiranya penghasilan sesebuah skrip filem memenuhi keseluruhan elemen naratif, ditambah dengan stail atau bahasa filem yang dilakukan dengan sempurna, maka hasil sesebuah filem tersebut mampu mencapai matlamat yang dikehendaki oleh pembikin filem, sekali gus menarik minat audiens untuk pergi ke panggung wayang. Menurut Zairul (2016), elemen naratif terdiri daripada premis dan tema, watak dan perwatakan, plot, konflik dan subplot, latar masa dan latar tempat, sudut pandang (POV) dan akhir sekali adalah simbol.

Elemen stail atau bahasa filem pula terdiri daripada *mis-en-scene* (set, props dan kostum dan pencahayaan) sinematografi, penyuntingan dan bunyi. Kesempurnaan dalam penghasilan kesemua elemen ini memberikan hasil yang terbaik terhadap sesebuah filem. Namun, ia perlu digarapkan dengan lebih berhati-hati agar kesemua elemen *beat* dalam sesebuah skrip mampu mewujudkan kesan emosi yang dikehendaki oleh pengarah dan turut diharapkan oleh audiens.

Elemen *beat* dalam babak kedua sesebuah cerita amat memainkan peranan penting dalam menentukan, sama ada audiens terus duduk mengikut cerita tersebut hingga ke akhir cerita atau sebaliknya. Hal ini demikian kerana bahagian babak kedua dalam sesebuah cerita semestinya antara babak yang paling panjang di antara ketiga-tiga babak dalam sesebuah cerita. Justeru, penulis skrip mahupun pengarah filem seharusnya mahir dalam membentuk elemen *beat* dalam babak kedua agar audiens tidak merasa bosan, sebaliknya ingin mengikut setiap adegan dalam babak kedua tersebut. Penghasilan sesebuah elemen *beat* dalam babak kedua dilihat penting bagi menarik perhatian audiens dan mampu memberikan kefahaman kepada audiens untuk mengetahui jalan cerita sesebuah filem. Dalam

filem aksi terpilih iaitu filem "Polis Evo" (2015), pengkaji mendapati bahawa terdapat beberapa elemen *beat* yang kurang memberikan kesan *intensity* yang kuat kepada audiens. Sebagai contoh, elemen *beat b-story* yang dibangunkan oleh penulis dan pengarah filem tersebut kerana adegan percintaan tidak dilakukan dengan sempurna oleh pengarah, menyebabkan hubungan antara Khai dan Anis tidak memperlihatkan kesan emosi semasa Anis ditangkap oleh pihak musuh. Perasaan Khai terhadap Anis tidak dapat dipamerkan. Begitu juga *b-story* antara Khai dan ibunya yang kurang digunakan oleh pengarah dalam memberikan kesan emosi. Sebaliknya, hubungan antara Khai dan ibunya hanya dipaparkan tanpa sebarang kesan yang mampu membantu watak utama dalam cerita selanjutnya.

Justeru dalam membangunkan sesebuah cerita, penulis mahupun pengarah memperincikan elemen *beat b-story* khususnya dalam babak kedua agar mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki audiens. Antara perkara utama yang harus dilakukan oleh seseorang penulis skrip filem adalah dengan melihat elemen naratif yang harus ada dalam sesebuah cerita. Kesemua elemen naratif tersebut ialah tema, watak dan perwatakan, latar tempat dan masa, plot dan sudut pandang, *tone* dan simbol perlu digarap dengan sempurna berserta elemen *beat* dan bahasa filem agar menjadi satu adegan yang mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki. Gabungan ketiga-tiga komponen tersebut mampu menjadikan sesebuah filem aksi yang lebih berkualiti. Namun, ia perlulah digarap dengan sempurna oleh pembikin filem tersebut terutama penulis skrip, pengarah dan penyunting filem tersebut. Perkaitan antara watak dengan watak yang lain juga perlu dibangunkan dengan lebih baik, di samping perkaitan antara adegan dengan adegan lain yang seterusnya membentuk babak yang lebih sempurna.

Kesimpulannya, dalam penghasilan sesebuah skrip filem aksi khususnya babak kedua dalam sesebuah filem, perkara utama yang harus dititikberatkan adalah elemen dan struktur naratif sesebuah filem serta elemen *beat sheet* dalam babak kedua sesebuah cerita. Pembentukan elemen *beat sheet* yang tepat pada *point* yang telah ditetapkan mampu membangunkan kesan emosi kepada audiens sesebuah filem aksi.

RUJUKAN

- Blake S. (2005). *Save the cat!: The last book on screenwriting you'll ever need*. USA: Michael Wiese Productions.
- Bordwell, D. (1997). *Film art*. New York: Glencoe.
- Dancyger, K. (2007). *The technique of film and video editing: History, theory and practice* (4th ed.). Britain: Focal Press.
- David W. & Jeremy G. (2005). *Teaching analysis of film language*. London: British Film Institute.
- Hatta Azad Khan. (2014). *Teater filem dan pengurusan seni*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka & Perpustakaan Negara Malaysia.
- Kamaruddin Razal. (2016). Hushairi Husain syukur terima pengiktirafan menerusi Polis Evo (2015). *Astro*.
- Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2008). *Film: A critical introduction*. London: Laurence King.
- Raja Omar Ibrahim. (1990) Syd Field. (1982). *Lakon layar: Asas penulisan skrip*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zaini Kosnin. (2014). *Proposal power*. Kuala Lumpur: Storyseller Sdn. Bhd.
- Zairul Anuar. (2015). *Skrip ke skrin*. Kota Kinabalu: Penerbit Universiti Malaysia Sabah.

Temu bual

Ghaz Abu Bakar. (Pengarah Filem Aksi Malaysia). Kuala Lumpur. 24 Mac 2017.