

**TEKNIK PENYUNTINGAN DAN KESANNYA TERHADAP EMOSI
AUDIENS DALAM FILEM AKSI TERPILIH MALAYSIA
TECHNICAL EDITING AND THEIR EFFECTING TOWARDS AUDIENCE
EMOTION IN SELECTED ACTION FILM MALAYSIA**

**Rosli Sareya¹
Zairul Anuar Md Dawam¹
Borhan Abdullah²
Sharip Zainal bin Sagkif Shek¹
Muhammed Syafiq bin Salleh¹**

¹Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia

²Fakulti Ekonomi & Perakaunan, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia

rosli80@ums.edu.my, zairul@ums.edu.my, borhan@ums.edu.my, sharip@ums.edu.my, syafiqsalleh87@ums.edu.my

Tarikh diterima: 10 Mei 2020 / Tarikh dihantar: 21 Jun 2020

ABSTRAK

Kajian ini memfokuskan kepada adegan-adegan aksi jalanan bermotor dengan membuat penelitian terhadap kesesuaian teknik-teknik suntingan filem aksi jalanan terpilih. Analisis dilakukan dengan membincangkan secara terperinci adegan aksi jalanan yang wujud dalam filem tersebut. Kajian ini mengambil dua buah filem aksi jalanan, iaitu *KL Menjerit* (2002) dan *Evolusi KL Drift 2* (2010) sebagai kajian kes. Data diperoleh menerusi penontonan berterusan terhadap filem-filem aksi terpilih dengan melihat secara *stop motion*, iaitu meneliti *frame by frame* syot dalam setiap adegan aksi jalanan tersebut. Maklumat berkenaan teknik penyuntingan filem juga diperoleh menerusi temu ramah dengan pengarah dan penyunting filem-filem aksi jalanan tersebut. Selain itu, maklumat lain juga diperoleh daripada jurnal, buku, internet, bahan penerbitan dari Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS), majalah, akhbar dan kertas kerja daripada penyelidik-penyelidik terdahulu. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kedua-dua buah filem aksi tersebut disunting menggunakan teknik penyuntingan yang mampu melahirkan kesan dramatik. Namun, teknik penyuntingan *parallel* tidak digunakan oleh kedua-dua penyunting filem tersebut. Pengkaji turut mendapati bahawa elemen seperti cemas, teruja, kejutan, debaran dan bersemangat harus ada dalam membentuk sesebuah adegan aksi jalanan bagi menghasilkan kesan dramatik yang lebih berkualiti dan realistik. Menerusi kajian ini nanti, diharap para penyunting filem aksi jalanan khususnya dapat memahami dan seterusnya mengetahui penggunaan teknik-teknik penyuntingan mengikut kesesuaian pada sesebuah adegan aksi jalanan.

Kata kunci: Teknik penyuntingan, adegan aksi, bahasa filem, filem aksi, filem Malaysia.

ABSTRACT

This study focuses on film action scenes by exploring the suitability of the editing techniques of street action scenes through the analysis of selected street action movies. Two street action movies are used as case studies: KL Menjerit (2002) and Evolution KL Drift 2 (2010). The data were obtained through close viewing of the selected action films by looking into stop motion which entailed examining the frame by frame syots in all the street action scenes. In addition, information about film editing techniques was also obtained through interviews with the street action film directors and editors. Other information was also obtained from journals, books, internet, and publications of the National Film Development Corporation Malaysia (FINAS), magazines, newspapers, and treatises by researchers and scholars. This study shows that these two films do not use a parallel editing. Although, it is showing that elements such as anxieties, excitements, surprises and saspensse need to be in the street action scenes to produce a more realistic effect. Through this study, action film editors, especially in street action scenes, can understand and know the proper application of these editing techniques in such scenes.

Keywords: *Editing technique, action scene, film language, action film, Malaysian film.*

PENGENALAN

Adegan aksi dalam filem genre aksi disunting dengan teliti dan menggunakan teknik-teknik suntingan yang pelbagai. Selain untuk tujuan hiburan, penggunaan teknik-teknik suntingan juga menimbulkan elemen-elemen psikologi dalam kalangan audiens seperti teruja, saspenss dan kagum. Teknik suntingan juga mampu menutup kecacatan atau kelemahan yang terdapat dalam sesebuah adegan dalam filem. Penggunaan *insert shot* umpamanya bertujuan mempercepatkan rentak arahan yang sememangnya sudah lembab atau hanya menutup kelemahan lakonan yang ketara ataupun cuba untuk membetulkan kesinambungan yang telah rosak. Namun, perlu diingat bahawa membuat suntingan filem perlu mengutamakan audiens. Terdapat *mood of scene* yang tidak jelas difahami oleh seorang penyunting sehingga mengakibatkan syot *close-up* atau *medium close-up* dimasukkan ketika perasaan audiens sebenarnya ingin melihat *the whole area* untuk mendapatkan kesan yang dramatik. Justeru, penyunting harus melihat kesemua bahagian agar hasil yang diperoleh mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki. Penyuntingan juga bukan dilihat sekadar tugas sebagai memisah dan menyusun semula adegan-adegan, kemudian disambung untuk dijadikan cerita. Namun, suntingan merupakan satu cara yang mampu memberi kesan psikologi terhadap audiensnya. Sebagai contoh, bagaimana filem *Transformers: Revenge of the Fallen* (Michael Bay, 2009) lakonan Shia Labeouf

(Sam Witwicky) mampu memberikan pengalaman dan kesan menggerunkan kepada audiens. Ia dapat dilihat menerusi visual-visual dengan pilihan yang tepat terhadap masa dan tempo tertentu terus memberikan kesan yang diharapkan oleh Michael Bay selaku pengarah filem ini. Syot seperti *long shot* kepada *close-up* atau *medium close-up* dapat menimbulkan perasaan yang berbeza-beza di hati audiens. Melalui peristiwa tersebut, audiens mampu merasai apa yang sedang dialami oleh watak. Kepakaran atau keberkesanan susunan dan pilihan visual di tangan seorang penyunting pula dapat membantu audien merasai pengalaman apa yang dilihat itu bukan dibuat tetapi kejadian yang benar namun terpisah oleh layar putih.

Brownlow (1968) berkata, “*the hidden power of an editor*” membawa maksud kepada penyunting memulakan kerja-kerja penyuntingan dengan mengambil kira siapa pengarah tersebut dan apa yang diinginkannya melalui skrip yang diarahkan. Penyuntingan juga mampu memberikan kesan dan tekanan yang lebih ke arah cerita, lakonan dan bentuk *suspense thriller*. Penyuntingan dilakukan seolah-olah audiens tidak sedar akan kesinambungan yang dibuat melalui proses penyuntingan sesebuah filem. Bagi memperlihatkan suntingan yang kemas tadi, tiga asas suntingan perlu dititikberatkan oleh penyunting iaitu, *matching the position*, *matching the look*, dan *matching the movement*. Asas teknik suntingan ini juga dikenali sebagai kesinambungan suntingan (*continuity editing*). Namun pada masa kini, ramai penyunting tidak lagi mempedulikan kesinambungan suntingan. Ramai yang mengetengahkan cara tersendiri. Ini dapat dilihat melalui kebanyakan video klip yang dihasilkan oleh penyunting perkara tempatan ataupun penyunting luar negara.

Emosi

Penghasilan sesebuah filem aksi perlu menimbulkan kesan psikologi terhadap audiens. Kesan emosi yang dialami oleh audiens adalah kejayaan pengarah dan penyunting dalam sesebuah filem. Secara umumnya, emosi bermaksud perasaan. Emosi juga boleh dilihat melalui “bahasa badan” atau gerak geri seseorang ataupun audiens. “Bahasa badan” adalah pergerakan badan seperti postur, gerak badan dan ekspresi wajah yang dapat dilihat melalui otot-otot muka mengerut dan mengecut dalam pelbagai bentuk untuk memberi gambaran muka yang sedang tersenyum atau biji mata terbeliak semasa dalam keadaan tertentu (Kasmini Kasim, 1998). Menurut Kasmini Kasim (1998), perasaan atau emosi mempunyai tiga komponen utama. Komponen pertama ialah perasaan dalaman tertentu, iaitu yang dialami dan dirasai secara subjektif oleh individu seperti rasa takut, suka, duka, marah dan benci. Perasaan suka dan benci amat perlu dalam

pembikinan sesebuah filem genre aksi. Audiens dipengaruhi oleh pengarah supaya lebih menyukai watak utama dan sebaliknya membenci watak antagonis dalam sesebuah filem. Watak antagonis berjaya dibawa menerusi lakonan hebat Heath Ledger sebagai *Joker* dalam *The Dark Knight* (2008) arahan Christopher Nolan. Sebagai watak antagonis, iaitu *Joker* dalam filem tersebut, Heath Ledger berjaya menimbulkan perasaan benci dalam kalangan audiens. Ia dibuktikan menerusi Anugerah Pelakon Terbaik yang diraih oleh Heath Ledger dalam Academy Awards, Amerika Syarikat.

Komponen kedua pula ialah corak rangsangan fisiologi, iaitu termasuk semua perubahan fisiologi dalam badan yang berlaku dalam setiap keadaan emosi seperti merasa jantung berdebar apabila berada dalam keadaan tertentu. Audiens berdebar apabila melihat babak aksi yang mampu menyentuh perasaan mereka. Sebagai contoh dalam filem *The Transporter 3* (2008) arahan Olivier Megaton. Watak Frank Martin lakonan Jason Statham memberikan satu aksi yang amat mengagumkan ketika memandu laju keretanya. Keadaan ini memberi impak terhadap audiens dan audiens merasakan seolah-olah berada bersama dalam kereta yang dipandu oleh Frank. Teknik syot seperti saiz, sudut dan pergerakan kamera berserta penggunaan teknik suntingan dan audio mampu mewujudkan perasaan teruja dalam kalangan audiens. Seterusnya ialah corak penonjolan perasaan secara terbuka (*overt*), iaitu komponen yang merangkumi gerak geri badan dan perubahan pada air muka apabila pelbagai perasaan dalaman timbul. Seseorang akan bergerak dengan perlahan dan menundukkan kepala apabila berada dalam keadaan sedih atau mata kelihatan terbeliak dan kening berkerut apabila dalam keadaan takut. Penghasilan emosi dalam sesebuah filem genre aksi seharusnya juga mampu mewujudkan kesan yang lebih dramatik kepada audiens. Terdapat empat unsur dramatik yang harus diutamakan oleh pembikin filem. Unsur tersebut ialah konflik, saspenss, ketegangan, *curiosty* atau rasa ingin tahu dan *surprise* atau kejutan.

Konflik

Konflik merupakan satu pertikaian bagi menyelesaikan sesuatu yang menghalang daripada mencapai tujuan atau objektif dalam cerita sesebuah filem. Konflik terjadi disebabkan oleh sifat semula jadi kehendak untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan akan berusaha sedaya upaya menahan atau mengatasi masalah tersebut. Audiens akan mampu merasakan besar atau kecilnya sesuatu konflik dalam sesebuah cerita jika audiens telah mengetahui jalan cerita, masalah-masalah dan halangan dalam sesebuah filem tersebut. Konflik adalah unsur yang sangat penting dalam melahirkan sesuatu filem yang lebih dramatik. Konflik juga merupakan

suatu sumber atau tarikan utama dalam sesebuah filem dan unsur inilah yang akan membantu menarik minat audiens, mencemaskan dan membuatkan penonton berfikir akan babak yang seterusnya. Konflik terbahagi kepada dua jenis, iaitu;

- Konflik fizikal
- Konflik psikologi

Konflik juga mempunyai ciri-ciri yang tersendiri iaitu;

- Besar atau kecil
- Budaya (contohnya berkait rapat dengan watak audiens itu sendiri)
- Jenis beragam (watak antagonis dan protagonist, watak baik dan jahat, serta konflik dalaman)

Saspenss (*Suspence*)

Saspens adalah suatu situasi yang wujud dalam fikiran dan perasaan audiens apabila menonton sesebuah filem. Hal ini berlaku bukan disebabkan kerana adegan-adegan filem tersebut agak mencabar tetapi disebabkan oleh keraguan audiens tentang apa yang diinginkan watak dalam filem tersebut akan kemampuan watak mengatasinya dan audiens tahu apa risiko yang akan berlaku jika, dia tidak berjaya mengatasi masalah itu. Dalam mewujudkan unsur saspens yang berkesan, saspens yang lebih besar diperlukan. Ia dapat dilihat menerusi adegan aksi filem *Terminator 6: Dark Fate* (2019) arahan Tim Miller, di mana situasi cemas ditonjolkan pada awal adegan. Grace datang dari masa depan untuk melindungi Dani Ramos lakonan Natalia Reyes daripada dibunuh oleh Gabriel/Rev-9 yang sangat kuat dan mampu merubah bentuk dalam bentuk cecair serta menyerupai sesiapa yang dikehendakinya. Pelbagai situasi tegang dan cemas ditonjolkan menerusi adegan aksi tersebut yang pasti membuatkan audiens terkejut dan tergamam.

Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Teknik penceritaan yang baik adalah apabila audiens sentiasa berasa ingin tahu situasi sepanjang berlangsungnya tayangan sesebuah filem. Untuk membuatkan audiens rasa ingin tahu, adalah baik jika filem tersebut mempunyai jawapan kepada persoalan-persoalan pada awal cerita tersebut dan terjawab pada akhir cerita. Namun, ia harus dilakukan dengan baik menggunakan teknik-teknik penyuntingan yang betul agar tidak mengelirukan audiens.

Kejutan (*Surprise*)

Jika seseorang pulang dari kerja dan tiba-tiba dikejutkan di rumah oleh keluarga dengan sambutan hari jadi secara tiba-tiba, pasti individu akan merasakan sesuatu yang tidak diduga. Ia merupakan cara termudah dalam menerangkan unsur kejutan dalam sesebuah filem. Dalam teknik ini, sesebuah filem harus mempunyai babak yang di luar dugaan audiens. Untuk menggunakan elemen ini, watak dalam sesebuah filem haruslah mempunyai kehendak melakukan sesuatu yang tidak mampu diduga oleh audiens. Unsur ini juga dapat membuatkan audiens lebih beremosi, walaupun pada awal cerita kelihatan seolah-olah audiens mengetahui apa yang bakal berlaku, akan tetapi ia tidak seperti yang diduga atau digambarkan oleh audiens.

METODOLOGI

Kaedah kualitatif digunakan bagi memberikan maklumat yang tepat dalam kajian. *An attentional theory of continuity editing* kajian oleh Tim J. Smith (2005), telah diambil sebagai panduan dalam penyelidikan terhadap teknik-teknik penyuntingan filem genre aksi jalanan. Smith (2005) dalam kajiannya menekankan aspek kesinambungan sesebuah syot terhadap syot yang lain. Selain itu, kesinambungan juga harus dilihat dari aspek jalan cerita sesebuah filem bagi memperoleh kesan psikologi terhadap audiens. Ken Dancyger (2007) menyatakan bahawa elemen saspens, teruja dan dramatik harus ada dalam sesebuah filem aksi.

“For the moment that precedes this information, there is a shocking sense of what has happened and a concern that someone has died. Hitchcock built the saspensse here by cutting from a close-up to an extreme long shot.”

(Ken Dancyger, 2007: 100)

Berdasarkan kenyataan di atas, penggunaan syot dalam sesebuah filem memainkan peranan yang tersendiri dalam menyampaikan kesan psikologi terhadap audiens. Namun, penyunting harus mahir memilih syot yang harus diguna dalam sesebuah adegan. Syot mampu memberikan kesan emosi terhadap audiens. Contohnya, penggunaan syot *close-up* pada wajah pelakon. Riak wajah pelakon yang dipaparkan menerusi skrin mampu memberikan kesan emosi kepada audiens. Selain itu, Naim Hj Ahmad (1995) menerusi kajiannya berpendapat bahawa filem mampu memberikan kesan emosi kepada audiens.

“Filem turut digunakan untuk menonjolkan realiti hidup dan kehidupan, membentuk sahsiah serta membangkitkan emosi dan perasaan”.

Dalam kajian ini, penyelidik menggunakan pendekatan kualitatif dengan memfokuskan kepada analisis kandungan babak aksi dalam filem aksi di Malaysia. Analisis kandungan filem adalah satu teknik penelitian atau pengumpulan data untuk menjelaskan isi kandungan yang terdapat dalam sesebuah babak aksi dalam filem bergenre aksi dengan lebih terperinci. Pendekatan ini akan memberikan maklumat tepat tentang persoalan-persoalan yang diutarakan oleh pengkaji. Maklumat yang diperoleh akan digunakan bagi menganalisis adegan aksi jalanan dalam filem aksi jalanan Malaysia terpilih. Penggunaan syot juga menjadi salah satu cara dalam menganalisis babak aksi jalanan tersebut. Teknik-teknik penyuntingan akan dilihat dengan lebih teliti bagi memastikan kesesuaian dalam adegan tersebut. Secara lebih terperinci, penyelidikan ini juga melibatkan proses pemilihan teknik menerusi penggunaan teknik penyuntingan dalam filem genre aksi jalanan Malaysia terpilih.

Pengumpulan Data

Data Primer: Penontonan Filem dan Temu Ramah

Data primer diperoleh melalui tontonan dua buah filem genre aksi jalanan Malaysia terpilih. Selain itu, Penggunaan teknik penyuntingan dalam filem genre aksi jalanan di Malaysia dikenal pasti. Ia bagi memastikan penggunaan teknik penyuntingan terhadap sesebuah babak aksi jalanan boleh ditentukan. Pengkaji juga menggunakan teknik tontonan atau pemerhatian berulang terhadap adegan aksi jalanan bagi menentukan bilangan syot, *angle level* syot, jenis syot, kesan khas yang digunakan, muzik latar, teknik suntingan, *framing* syot dan masa dalam pertukaran setiap syot. Melalui pemerhatian berulang ini, pengkaji mampu melihat keseluruhan teknik yang digunakan dalam babak aksi tersebut. Pemerhatian berulang terhadap filem terpilih juga dilakukan secara *stop motion* ataupun melihat kepada *frame by frame* syot filem tersebut. Menerusi analisis tersebut, pengkaji akan melihat bagaimana suntingan boleh memberi kesan emosi kepada audiens.

Adegan aksi jalanan akan dipilih oleh pengkaji menerusi kedua filem tersebut. Filem genre aksi jalanan keluaran tempatan adalah filem *KL Menjerit* (2002) arahan Badaruddin Hj. Azmi yang merupakan pencetus kepada genre aksi jalanan yang lain dan filem *Evolusi KL Drift 2* (2010) arahan Syamsul Yusof. Pengumpulan data tentang filem aksi tempatan turut dilakukan melalui proses temu ramah dengan pengarah filem aksi dan penyunting filem genre aksi (rakaman audio atau video dilakukan). Selain itu, pengkaji juga menemui bual beberapa orang pembikin filem genre aksi jalanan lain bagi memperoleh maklumat dan data yang diperlukan. Tenaga pakar juga turut ditemu bual pengkaji seperti pensyarah

teater dan pensyarah filem dari Universiti Teknologi MARA (UiTM). Selain itu, beberapa orang tokoh filem juga ditemu bual bagi memperoleh maklumat berkenaan penyelidikan ini. Maklumat yang diperoleh akan digunakan bagi menganalisis dan mengkaji teknik penyuntingan dalam filem genre aksi jalanan. Seterusnya, ia turut digunakan bagi menentukan elemen-elemen psikologi (emosi) yang cuba diwujudkan melalui penyuntingan adegan tersebut.

Data Sekunder

Kajian di perpustakaan merupakan suatu kaedah untuk mendapatkan bahan penyelidikan. Melalui kajian di perpustakaan, pengkaji dapat mengetahui kajian-kajian dan teori-teori yang boleh diaplikasikan dalam penyelidikan. Menerusi pembacaan yang menyeluruh, ia memberi impak positif dalam penyelidikan pengkaji khususnya meletakkan suatu pendekatan yang boleh memberi penjelasan kepada penyelidikan ini. Beberapa buah perpustakaan telah dikenal pasti oleh pengkaji seperti Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah (UMS), Perpustakaan Negeri Sabah, Perpustakaan Dewan Bahasa dan Pustaka Cawangan Sabah, Perpustakaan Yayasan Sabah dan Arkib Negeri Sabah. Selain itu, pengkaji juga telah membuat kajian lapangan di Perpustakaan Universiti Teknologi Mara (UiTM) Puncak Perdana, Kuala Lumpur. Dengan itu, pengkaji mendapati bahawa terdapat beberapa buah buku yang boleh dijadikan bahan rujukan dalam kajian. Antara buku yang dipilih ialah *The Technique of Film and Video Editing; History, Theory and Practice* (Ken Dancyger, 2007), *Producing 24p Video* (John Skidgel, 2005) dan jurnal pula adalah *Film and Video Editing Techniques* (Creative Media Production, 2010) serta *Perkembangan IT dalam Industri Perfileman* (2000) hasil tulisan M.V. Ramachandra.

ANALISIS DAN HURAIAN DATA

Pengkaji akan melakukan analisis kandungan. Menurut Berg, B. L. (1989), analisis kandungan adalah satu bentuk analisis terhadap bahan-bahan media cetak (seperti akhbar, majalah, jurnal, buku, kitab dan laporan bertulis) dan bahan-bahan elektronik (seperti filem, drama, rancangan radio, televisyen dan papan iklan). Ia digunakan bagi mengkaji beberapa istilah, perkataan, konsep, teknik, tema, frasa atau ayat yang ada dalam media berkenaan. Analisis kandungan boleh digunakan dalam pelbagai bidang ilmu seperti politik, sosial, pengurusan, pendidikan dan Pengajian Islam. Terdapat dua bentuk analisis kandungan, iaitu analisis konseptual dan analisis *relational* yang digunakan dalam kajian ini. Analisis konseptual adalah satu analisis yang mengutamakan huraian atau penjelasan tentang konsep

dalam sesuatu kandungan yang dikaji. Beberapa konsep atau teknik utama dan kekerapan penggunaannya dikenal pasti. Analisis dimulakan dengan mengenal pasti persoalan kajian dan memilih sampel kajian. Perkataan atau ungkapan yang dipilih kemudiannya dikelaskan kepada beberapa kategori mengikut keutamaan penyelidik. Ia dibuat apabila memilih beberapa teknik penyuntingan dalam sesebuah filem. Pemilihan analisis konseptual ini bagi menentu dan menjelaskan teknik-teknik penyuntingan dalam penghasilan filem genre aksi jalanan.

Analisis *relational* atau analisis semantik adalah analisis hubungan antara konsep-konsep dalam kandungan. Ia menggunakan metode yang sama seperti analisis konseptual namun, ia lebih menganalisis hubungan sesuatu konsep yang ada dalam sesuatu kandungan bahan yang dikaji. Analisisnya juga lebih kepada semantik atau makna sesuatu perkataan dan hubungannya dengan konsep-konsep lain. Antara langkah seterusnya ialah memastikan konsep yang akan digunakan dalam analisis, menyediakan soalan-soalan yang akan dikaji, memilih sampel untuk dianalisis, menentukan jenis analisis, menerokai hubungan antara konsep, mengetengahkan analisis statistik dan menjelaskan dalam bentuk graf atau jadual. Segala data berkaitan dengan konsep dan teknik penyuntingan adegan aksi jalanan yang dianalisis akan dihuraikan secara deskriptif. Huraian data ini bertujuan untuk menjawab persoalan asas berkaitan tujuan penyelidikan dijalankan. Analisis dan huraian ini membolehkan penyelidik mengemukakan cadangan terhadap penghasilan adegan aksi jalanan dalam sesebuah filem bergenre aksi.

Teknik Penyuntingan dalam Filem Aksi Terpilih Malaysia

Secara keseluruhannya, filem *KL Menjerit* (2002) dan *Evolusi KL Drift 2* (2010) telah menggunakan tiga teknik penyuntingan. Pertama ialah teknik penyuntingan *continuity*, *cutting on action* dan *matching* (*matching the look*, *matching the position*, *matching the movement*). Teknik kedua ialah teknik *insert shot* atau *cut in* dan *cut away shot* dan teknik ketiga ialah teknik *expanding time* (*slow motion*, *time remapping*, *repetition*, *different angles*). Teknik-teknik penyuntingan tersebut diterapkan oleh penyunting menerusi beberapa adegan aksi jalanan dan menjadikan filem ini mampu menimbulkan kesan dramatik yang lebih realistik. Berikut merupakan beberapa teknik penyuntingan yang digunakan oleh penyunting menerusi beberapa adegan aksi jalanan dalam filem ini.

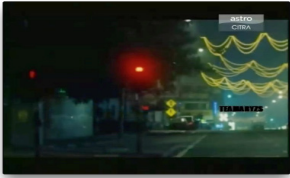
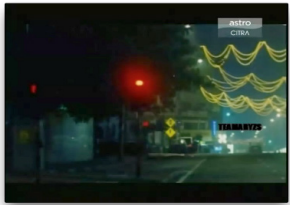
Teknik *Continuity*, *Cutting on Action* dan *Matching*

Dalam adegan aksi, perlu ada kesinambungan yang sesuai perlu wujud, sama ada dari segi pergerakan imej dalam skrin, posisi imej dan juga kesesuaian semasa

digabungkan antara syot tersebut. Justeru, penggunaan teknik kesinambungan (*continuity*) mesti dilakukan dalam membentuk sebuah filem aksi. Kesinambungan berkait rapat dengan *matching* atau padanan. Teknik *cutting on action* juga digunakan untuk menyambung syot dengan syot lain agar ada kesinambungan atau *matching* (padanan) antara syot. Menerusi teknik ini, audiens tidak melihat atau merasakan adanya penyambungan antara syot. Ia penting bagi memastikan audiens memahami jalan cerita di samping memberikan rasionalnya syot-syot digabungkan yang membentuk sesebuah adegan.

Matching atau kesinambungan antara syot telah diguna pakai oleh pembuat filem terdahulu. Antaranya ialah Edwin S. Porter dan Pudkovin serta G.W. Griffith (1902) yang meneruskan penggunaan teknik tersebut menerusi filem-filem terbitan dan arahan mereka. Menerusi filem-filem arahnya, Griffith telah menemui teori yang dinamakan *three match cut*. Kesesuaian visual *cutting on action* atau *matching* harus diambil kira oleh semua penyunting filem, terutama pada adegan aksi jalanan yang melibatkan kenderaan bermotor. Seseorang penyunting tidak boleh memotong atau menyambung syot sesuka hati. Penyuntingan harus diteliti agar memberikan kesan penyambungan syot yang bersesuaian. Penyunting harus melihat pada kesesuaian syot dari segi posisi imej dalam *frame*, di samping melihat pada kesesuaian pergerakan imej dan kesesuaian apabila dilihat melalui *frame* gambar tersebut. Ia akan memberi kekemasan pada pemotongan dan penyambungan sesebuah adegan. Dalam kajian ini didapati teknik *continuity*, *cutting on action* dan *matching* telah digunakan pada kedua-dua buah filem aksi yang dikaji. Penggunaan ini bertujuan meningkatkan kesan dramatik dan meninggalkan kesan emosi ke atas audiens. Menerusi teori *three match cut* ini pula, dikembangkan lagi iaitu *matching the look*, *matching the position* dan *matching the movement*. Kesinambungan yang dilakukan oleh pengarah biasanya dilakukan semasa proses melakarkan papan cerita lagi. Langkah ini bertujuan memastikan syot yang disambungkan akan menjadi sebuah adegan yang memberi makna kepada keseluruhan cerita. Dalam filem *KL Menjerit* (2002), pengarahnya Badaruddin Hj Azmi dan penyunting, Musa Idris didapati menjaga kesinambungan setiap adegan dengan baik. Ia dapat dilihat menerusi adegan aksi jalanan yang melibatkan lumba haram motosikal antara Shahrul dan Pit lakonan Faizal Hussien. Pengkaji mendapati penyunting menggunakan teknik *continuity*, *cutting on action* dan *matching* (*match the look*, *match the movement*, *match the position*) bagi memberikan kesan dramatik yang lebih optimum kepada audiens. Berikut merupakan rajah yang memperlihatkan penggunaan teknik penyuntingan yang diguna pakai oleh penyunting dalam filem *KL Menjerit* (2002).

Visual	Durasi	Jenis Syot	Penerangan
	Masa 0:08:30:14	<i>Long shot</i>	Syot 1 Syot memperlihatkan sokongan rakan dan mereka yang bertaruh atas perlumbaan tersebut.
	Masa 0:08:32:17	<i>Long shot</i>	Syot 2 Ambilan syot dari jarak jauh bagi memperlihatkan tempat perlumbaan Shahrul iaitu di jalan raya terbuka.
	Masa 0:08:34:06	<i>Full shot</i>	Syot 3 Pengaruh memperlihatkan titik mula perlumbaan, iaitu di lampu isyarat. Syot ini jelas mempunyai kesinambungan dengan syot kedua.
	Masa 0:08:35:14	<i>Close-up</i>	Syot 4 Penyunting memasukkan syot bahagian hadapan motosikal agar audiens merasakan perlumbaan motosikal yang semakin hampir ditambah dengan kesan bunyi tarikan minyak motosikal.

	Masa 0:08:37:23	<i>Long shot</i>	Syot 5 Lampu isyarat dimuatkan dalam skrin bagi memberitahu audiens perlumbaan akan bermula bila-bila masa sahaja iaitu mengikut pertukaran warna lampu isyarat tersebut.
	Masa 0:08:38:00	<i>Close-up</i>	Syot 6 Syot diperlihatkan kepada audiens dengan begitu cepat. Hanya 6 <i>frame</i> gambar ditayangkan. Namun, ia mampu menimbulkan suasana yang tegang.
	Masa 0:08:39:09	<i>Long shot</i>	Syot 7 Syot sama pada syot kelima, ia hanyalah syot ulangan sahaja bertujuan memberitahu audiens tentang perlumbaan yang bakal bermula. Satu <i>frame</i> gambar sahaja dimuatkan oleh Badaruddin sebelum lampu hijau pada skrin dipaparkan.

Rajah 1 Penggunaan teknik *continuity*, *cutting on action* dan *matching* dalam adegan 5, filem *KL Menjerit* (2002)

Berdasarkan adegan di atas, didapati penyuntingan dilakukan menggunakan syot yang pelbagai dengan membuat pemotongan yang agak laju. Ia bertujuan bagi memperlihatkan kelajuan perlumbaan motosikal yang dilakukan oleh pelumba-pelumba tersebut. Ia juga dapat dilihat menerusi syot ketujuh, iaitu hanya satu *frame* gambar digunakan oleh penyunting untuk mewujudkan suasana yang tegang dan cemas. Gabungan syot melalui penyuntingan tersebut telah memberi penjelasan bagaimana adegan perlumbaan tersebut dimulakan. Ia juga memberikan pengenalan imej kepada audiens tentang watak utama iaitu Shahrul berlumba dengan pesaing-pesaing lain. Penyunting juga dilihat berjaya memberitahu audiens tentang adegan tersebut menerusi gabungan syot yang dimulakan dengan *long shot* serta gabungan syot yang semakin memfokuskan pada imej sebenar yang ingin ditunjukkan oleh pengarah. Ia menjadikan hasrat pengarah untuk memperlihatkan adegan lumba kepada audiens tercapai. Hal ini menjelaskan bahawa teknik penyuntingan yang sesuai dalam adegan aksi jalanan dilakukan menerusi syot yang bersesuaian, iaitu bermula dengan pengenalan tempat sehingga pengenalan pada watak serta adegan tersebut ataupun ringkasnya dari syot yang besar (*long shot*) hingga syot yang lebih dekat (*close-up*). Seterusnya filem *Evolusi KL Drift 2* (2010) juga turut menggunakan teknik *continuity* pada adegan aksi jalanan. Teknik *continuity* itu melibatkan penggunaan *matching position*, *matching the look* dan *matching the movement* (Rajah 2).

	Masa 1:26:44:23	<i>Close-up</i>	Syot 1 Kereta membuat fokus pada wajah Zack yang kelihatan gelisah.
	Masa 1:26:45:07	<i>Long shot</i>	Syot 2 Kereta dipandu Zack sedang berusaha ingin melanggar kereta Joe.
	Masa 1:26:46:02	<i>Close-up</i>	Syot 3 Riak wajah Zack diperlihatkan oleh penyunting bagi memberikan impak yang lebih realistik.

	Masa 1:26:46:23	<i>Long shot</i>	Syot 4 Kereta Zack terhumban apabila terkena pada dinding jalan raya.
	Masa 1:26:48:02	<i>Long shot</i>	Syot 5 Penggunaan kamera yang berlainan bertujuan memperlihatkan aksi kemalangan yang lebih dahsyat.

Rajah 2 Penggunaan teknik *continuity*, *matching* dan *cutting on action* (*match the look, match the movement, match the position*) dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2010)

Menerusi Rajah 2, penyunting banyak menyelitkan *insert shot* atau *cut in*. Walau bagaimanapun, bagi memastikan penggunaan *insert shot* adalah sesuai, pengarah perlu menambah *medium shot* bagi memperlihatkan Zack memandu kereta kuning yang terbabit dengan kemalangan tersebut. Penambahan syot ini bertujuan memperlihatkan kesesuaian kesinambungan agar adegan tersebut dilihat oleh audiens bahawa watak Zack adalah pemandu kereta kuning tersebut dan bukannya tampalan syot semata-mata. Namun begitu, aksi yang cukup bertenaga dan kualiti audio yang mantap tersebut menutup kekurangan syot tersebut. Keadaan ini menjadikan audiens tidak menghiraukan kekurangan syot yang sepatutnya diletakkan oleh pengarah. Melalui adegan ini, pengarah terpaksa menggunakan beberapa buah kamera agar dapat mengambil syot-syot yang baik, terutama pada aksi melanggar dinding jalan raya. Pengkaji mendapati beberapa buah kamera dipasang bagi merakam syot yang baik dan seterusnya digabungkan dan digerakperlahankan bagi memberikan kesan dramatik pada aksi tersebut.

Filem aksi sememangnya menggunakan teknik *continuity*, *cutting on action* dan *matching* bagi memberikan pemahaman yang jelas kepada audiens berkenaan sesebuah adegan aksi. Ia dinyatakan oleh Griffith menerusi penulisan Ken Dancyger (2007). Menurutnya, kesinambungan yang berkait rapat dengan *sequence shot*, *cutting to continuity*, *classical cutting*, *thematic montage* dan *abstract cutting* agar kesinambungan adegan aksi tersebut bersesuaian dan memudahkan audiens untuk memahami jalan cerita sesebuah filem. Ia juga mampu memberikan kesan yang lebih realistik dan dramatik. Teknik ini juga dilakukan oleh filem Hollywood seperti filem *The Fast and the Furious Tokyo Drift* (2006)

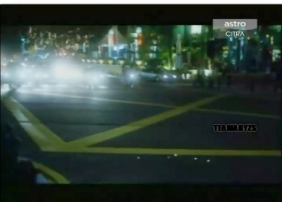
dengan menitikberatkan penjagaan kesinambungan visual, dialog dan juga muzik latar yang digunakan. Ia memudahkan audiens untuk memahami cerita tersebut selain rasa terhibur, walaupun audiens terpaksa melihat aksi jalanan yang lebih mencemaskan dan suasana yang lebih tegang. Kejayaan seseorang penyunting terbukti apabila audiens terhibur dan berjaya memahami cerita tersebut.

Teknik *Insert Shot* atau *Cut In* dan *Cut Away Shot*

Teknik *insert shot* atau *cut in* dan *cut away shot* juga dikenali sebagai syot yang hanya memberitahu audiens bahawa objek atau benda yang boleh dikaitkan dengan syot umum dalam sesebuah adegan. Dalam adegan aksi, penggunaan teknik *insert shot* atau *cut in* dan *cut away shot* sering dilakukan oleh penyunting bagi memberi gambaran sebenar pemanduan atau menunggang motosikal. Syot yang digunakan oleh penyunting biasanya menggunakan saiz syot *close-up* dan *point of view (pov)*, iaitu memfokuskan tentang sesuatu. Dalam filem *KL Menjerit* (2002), pengarah banyak menggunakan teknik ini terutama pada adegan aksi jalanan. Ia bertujuan memberikan pemahaman yang mudah dan melancarkan kesinambungan adegan-adegan dalam filem berkenaan (Rajah 3). Berikut merupakan visual yang menggunakan teknik ini dalam adegan 5 filem aksi jalanan filem *KL Menjerit* (2002).

Visual	Durasi	Jenis Syot	Penerangan
	Masa 0:08:32:17	<i>Extreme Long shot</i>	Syot 1 Ambilan syot dari jarak jauh bagi memperlihatkan tempat perlumbaan Shahrul, iaitu di jalan raya terbuka.
	Masa 0:08:34:06	<i>Long shot</i>	Syot 2 Pengarah memperlihatkan titik mula perlumbaan iaitu di lampu isyarat. Syot ini jelas mempunyai kesinambungan dengan syot kedua.

	Masa 0:08:35:14	<i>Close-up</i>	Syot 3 Penggunaan <i>cut in shot</i> oleh penyunting bagi memperlihatkan suasana yang tegang.
	Masa 0:08:37:23	<i>Long shot</i>	Syot 4 Lampu isyarat sebagai tanda perlumbaan akan bermula bila-bila masa sahaja, iaitu mengikut pertukaran warna lampu isyarat tersebut. <i>Insert shot</i>.
	Masa 0:08:38:01	<i>Close-up</i>	Syot kelima <i>Cut in shot</i> digunakan digunakan penyunting. Syot diperlihatkan kepada audiens dengan begitu cepat. Hanya 6 <i>frame</i> gambar sahaja visual ini ditayangkan. Keadaan ini bagi menimbulkan suasana yang tegang.
	Masa 0:08:39:09	<i>Long shot</i>	Syot keenam Syot sama pada syot keempat. Ia adalah syot ulangan yang bertujuan memberitahu audiens tentang perlumbaan yang bakal bermula. Satu <i>frame</i> gambar dimuatkan oleh Badaruddin sebelum lampu hijau pada skrin dipaparkan.

	Masa 0:08:39:17	<i>Long shot</i>	Syot ketujuh Lampu hijau dimuatkan oleh Badaruddin dan Musa sebagai tanda perlumbaan sudah bermula.
	Masa 0:08:40:03	<i>Close-up</i>	Syot kelapan <i>Cut in shot</i> terus digunakan. <i>Close-up</i> bahagian hadapan motosikal dengan gabungan bunyi motosikal yang kuat bertujuan memberitahu audiens perlumbaan bermula. Hanya dua frame gambar sahaja dimuatkan oleh Badaruddin.
	Masa 0:08:40:15	<i>Long shot</i>	Syot kesembilan Cahaya lampu motosikal dan kenderaan lain yang mula berlepas di hadapan lampu isyarat. <i>Cut away shot</i> .

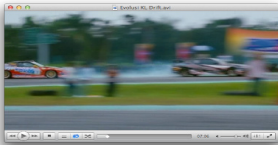
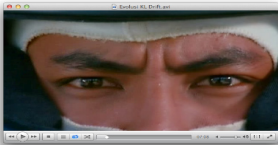
Rajah 3 Penggunaan teknik *insert shot* atau *cut in* dan *cut away shot*

Penyunting menghasilkan satu adegan yang boleh difahami audiens dengan melihat visual yang dipaparkan menerusi skrin. Selain itu, menerusi syot yang dimuatkan dalam adegan ini turut memberikan kesan dramatik. Gambaran suasana sebelum perlumbaan terlihat walaupun pada hakikatnya lakonan tersebut dilakukan beberapa kali untuk tujuan syot yang baik. Perkara ini jelas dikatakan sendiri oleh pengarah (Badaruddin Hj Azmi) yang juga merangkap penyunting filem *KL Menjerit* (2002) menerusi temu bual dengan beliau pada 23 Oktober 2010:

“Penghasilan adegan aksi perlu dilakukan dengan pantas terutama pada penyuntingan dari satu syot ke syot lain kemudian dari satu adegan ke adegan lain. Selain itu, perlu juga dibantu dengan skrip dialog yang cepat atau laju agar mampu menjadikan sesebuah adegan itu lebih dramatik.”

Menerusi kenyataan di atas, pengkaji mendapati bahawa penghasilan adegan aksi memerlukan kepantasan syot bersama suntingannya. Ia bertujuan menimbulkan kesan kekaguman dalam kalangan audiens. Emosi audiens meningkat dan timbul perasaan ingin tahu apakah yang akan berlaku pada adegan seterusnya. Penggunaan teknik penyuntingan *insert shot* atau *cut in* dan *cut away* ini juga turut dilakukan oleh penyunting dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2010) (Rajah 4).

	Masa 0:07:00:21	<i>Long shot</i>	Syot 1 Syot dari pandangan atas juga merupakan syot utama bagi adegan ini.
	Masa 0:07:01:18	<i>Close shot</i>	Syot 2 Pandangan <i>eye level</i> .
	Masa 0:07:02:18	<i>Long shot</i>	Syot 3 Penggunaan <i>insert shot</i> atau <i>cut away</i> oleh penyunting. Namun, masih di kawasan yang sama.
	Masa 0:07:04:00	<i>Medium shot</i>	Syot 4 <i>Insert shot, cut away</i>

	Masa 0:07:05:05	<i>Medium shot</i> <i>Low angle</i>	Syot 5 <i>Insert shot</i> atau <i>cut away</i> yang digunakan penyunting bagi memberikan impak kepada audiens bahawa Zack sedang beraksi di litar lumba.
	Masa 0:07:06:02	<i>Long shot</i>	Syot 6 Penggunaan <i>long shot</i> bertujuan memperlihatkan aksi <i>drift</i> .
	Masa 0:07:08:16	<i>Close-up</i>	Syot 7 Imej muka yang diambil secara <i>close-up</i> atau <i>cut in</i> bagi memperlihatkan riak waja watak. <i>Insert shot</i> .
	Masa 0:07:09:01	<i>POV</i>	Syot 8 <i>Poin of view</i> pada tangan Zack, dengan gerakan gegar kamera memberikan keyakinan kepada audiens.
	Masa 0:07:09:20	<i>Close shot</i> <i>Low angle</i>	Syot 9 Syot di kawasan litar yang memperlihatkan kereta yang seolah-olah dipandu oleh Zack.

Rajah 4 Penggunaan teknik *insert shot* atau *cut in* dan *cut away shot* dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2010)

Rajah 4 menunjukkan penggunaan teknik *insert shot*, *cut in* ataupun *cut away* yang banyak daripada syot utama. Syot utama hanya pada syot 1, syot 3, syot 6 dan syot 9. Syot yang lain merupakan *insert shot* yang dimuatkan oleh penyunting bagi mewujudkan satu kesinambungan mudah. Sesuai dengan teori yang digarap oleh Griffith, iaitu penggabungan antara syot tersebut mampu membentuk kerja secara kreatif dan mencipta kesan dramatik (*dramatik tension*). Hal ini jelas apabila audiens dipaparkan dengan pelbagai aksi yang berbeza bagi membentuk adegan aksi perlumbaan. Teknik penyuntingan ini telah memberi gambaran komprehensif kepada audiens tentang apa yang berlaku dalam sesebuah perlumbaan. Ia meliputi gambaran aksi kereta yang sedang berlumba, reaksi watak utama yang sedang memandu kereta dengan reaksi penonton yang menonton perlumbaan tersebut (Rajah 4). Semua syot ini digabungkan menjadi satu bagi memberi emosi berdebar kepada audiens.

Dalam setiap produksi filem, penggunaan *insert shot* atau *cut in* dan *cut away shot* dilakukan bagi memastikan adegan tersebut tidak membosankan audiens. Ia dinyatakan oleh Gerald Millerson (1990) bahawa *insert shot* perlu dalam membentuk sesebuah adegan. Penggunaan *insert shot* juga mampu memberikan kesan yang lebih dramatik jika syot yang dipilih berpadanan dengan syot yang ingin disambung atau diguna pakai. Justeru, penyunting harus menggunakan *insert shot* tersebut pada kadar yang sangat cepat bagi memberikan kesan emosi kepada audiens. Michael Pollick dan Bronwyn Harris (2003) menyatakan teknik ini mampu memberikan kesan kejutan kepada audiens dalam sesuatu adegan. Menerusi teknik ini, masa dalam sesebuah adegan boleh dimampatkan menjadi lebih padat dan tersusun serta difahami oleh audiens. Selain itu, ia juga menjimatkan masa dalam sesebuah adegan, sekali gus memberikan kesan kejutan yang dramatik menerusi pertukaran syot utama kepada syot sisipan.

“Create tension, to give dramatic emphasis...An Insert is a close-up of some detail in the scene, having the camera’s full attention for a moment. A cutaway, as the name implies, cut away from the action, usually to show simultaneous action; it also can be used to create suspense”.

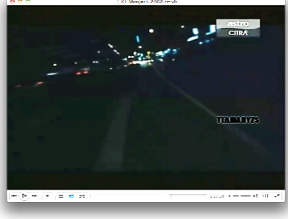
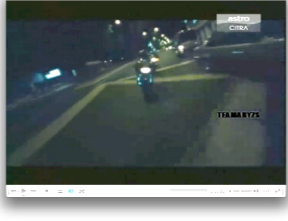
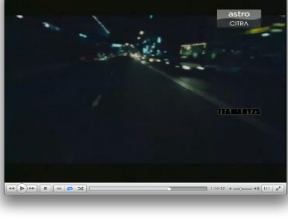
(Michael Pollick, 2003)

Teknik *Expanding Time*

Teknik *expanding time* juga dilakukan dalam filem aksi terpilih yang dikaji. Teknik *expanding time* yang merangkumi *slow motion*, *time remapping*, *repetition* dan *different angles* merupakan satu teknik penyuntingan yang kerap digunakan oleh penyunting filem genre aksi. Teknik ini sememangnya sesuai diletakkan pada adegan aksi jalanan yang akan menjadikan adegan tersebut lebih dramatik.

Dalam filem *KL Menjerit* (2002), ia dilakukan pada adegan 50. Adegan ini memperlihatkan perlumbaan motosikal antara Pit lakonan Faizal Hussien dan Shahrul lakonan Rosyam Nor. Perlumbaan bermula apabila Shahrul dicabar oleh Pit. Selain itu, Pit juga ingin melihat ketangkasan Shahrul menunggang motosikal bagi mencari pelapis baharu menyertai kejohanan perlumbaan motosikal secara profesional (Rajah 5).

Visual	Durasi	Jenis Syot	Penerangan
	Masa 1:10:17:07	<i>Close-up</i>	Syot 1 <i>Slow Motion</i> digunakan penyunting bagi menunjukkan muka Shahrul yang menggunakan topi keledar.
	Masa 1:10:18:20	<i>Close-up</i>	Syot 2 Wajah Ayu ditunjukkan bagi memberikan gambaran imbas kembali dalam adegan lumba. (<i>insert shot</i>)
	Masa 1:10:20:02	<i>Full shot</i>	Syot 3 <i>Slow motion</i> digunakan oleh penyunting bagi menimbulkan kesan dramatik.
	Masa 1:10:21:18	<i>Close-up</i>	Syot 4 Shahrul tidak dapat mengawal perasaannya. <i>Slow motion</i> .

	Masa 1:10:22:16	<i>Close-up</i>	Syot 5 Pit yang mencabar Shahrul kelihatan bertungkus-lumus ingin mengalahkan Shahrul. <i>Slow motion</i> digunakan oleh penyunting.
	Masa 1:10:23:23	<i>Close-up</i>	Syot 6 <i>Slow motion</i>
	Masa 1:10:26:04	<i>Long shot</i> <i>Hand held</i>	Syot 7 Visual jalan raya diambil dalam keadaan seolah-olah menggunakan motosikal. (<i>insert shot</i>). <i>Slow motion</i>
	Masa 1:10:31:13	<i>Long shot</i>	Syot 8 Shahrul dan Pit pada kelajuan yang tinggi di atas jalan raya.
	Masa 1:10:32:16	<i>Long shot</i>	Syot 9 Visual jalan raya sekali lagi ditunjukkan oleh penyunting.

Rajah 5 Penggunaan teknik *Expanding Time* (*slow motion*, *time remapping*, *repetition*, *diffrent angles*) dalam filem *KL Menjerit* (2002)

Berdasarkan Rajah 5, penggunaan *slow motion* ataupun gerak perlahan dapat dilihat menerusi syot pertama, iaitu *close-up* muka watak Shahrul yang menunggu motosikal. Tujuan *slow motion* dan *close-up* ini bagi memberi fokus kepada emosi dan perasaan Shahrul yang mengalami konflik, sama ada untuk berlumba atau sebaliknya. Ia bertujuan agar audiens merasai konflik dalaman yang dihadapi oleh Shahrul. Shahrul terbayangkan Ayu yang melarangnya berlumba motosikal, dia bimbang akan keselamatan Shahrul. Di samping itu, dia juga bimbang akan kehilangan orang yang disayangnya. Namun begitu, Shahrul rasa tercabar dengan pelawaan Pit berlumba, disebabkan oleh bekas teman wanitanya yang sengaja menyakitkan hatinya. Dengan itu, penyunting menggunakan teknik gerak perlahan dan diikuti dengan imbas kembali secara perlahan. Dapat dilihat bahawa penggunaan gerak perlahan yang banyak akan mengambil masa. Badaruddin Hj. Azmi sepatutnya hanya menggunakan gerak perlahan pada wajah Shahrul, tidak kepada Ayu. Hal ini disebabkan ini akan mengambil masa yang agak lama dan boleh menyebabkan audiens merasa bosan. Selain itu, pengarah turut menggunakan syot yang berulang. Namun syot ulangan pertama, iaitu syot ketujuh diperlahankan gerakannya oleh Badaruddin, manakala syot kesembilan dibiarkan mengikut masa sebenar. Ia menunjukkan penyunting peka akan penggunaan teknik ini terhadap adegan aksi jalanan. Penggunaan beberapa syot yang mengikut teknik *expanding time* ini mampu memberikan kesan dramatik terhadap audiens.

Adegan di atas dalam filem *KL Menjerit* (2002), turut menggunakan teknik *repetition*. Bagi tujuan tersebut, penggambaran dilakukan dengan pelbagai sudut rakaman bagi memuatkan syot-syot tertentu walaupun terpaksa mengulang syot. Dalam filem tersebut, suntingan menggunakan syot yang berulang, tetapi ia tidak mengganggu susun atur cerita kerana penyunting menggunakan syot-syot tersebut dengan lebih cepat untuk menambahkan kelajuan dalam adegan aksi lumba motosikal. Masa amat memainkan peranan yang penting dalam membentuk sesebuah cerita menjadi sebuah filem yang baik. Selain susun alur cerita yang menarik, pemotongan syot yang singkat atau pendek semasa dicantumkan merupakan satu teknik yang harus diberi perhatian oleh penyunting. Pemotongan dan cantuman syot kepada syot lain harus dilihat dengan lebih teliti agar tidak bercanggah dan haruslah realistik serta boleh diterima akal fikiran. Selain itu, pemotongan dan cantuman syot yang pantas juga perlu dilakukan dengan bijak agar audiens mampu mengikuti jalan cerita tersebut. Kelajuan dan gerak perlahan memainkan peranan yang penting bagi memberikan kesan dramatik yang lebih baik kepada audiens. Dalam filem *KL Menjerit* (2002), Badaruddin Hj. Azmi dilihat menggunakan teknik ini dengan baik dan berkesan. Teknik *expanding time* (*slow motion*, *time remapping*, *repetition*, *diffrent angles*) juga digunakan

dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2010). Ia dapat dilihat pada durasi 1:25:34 yang memperlihatkan kereta yang dipandu oleh Ery lakonan Shaheizy Sam terbabas dan terjatuh di atas jalan raya (Rajah 6).

	Masa 1:25:33:20	<i>Full shot Low angle</i>	Syot 1 <i>Insert shot.</i> Kereta bergerak laju. Kamera berada di hadapan kereta.
	Masa 1:25:34:11	<i>Close-up</i>	Syot 2 <i>Insert shot</i> muka Ery bagi menunjukkan riak wajah Ery yang terkejut.
	Masa 1:25:35:06	<i>Long shot Low angle</i>	Syot 3 Pandangan bawah jalan raya. Kamera 2.
	Masa 1:25:36:21	<i>Full Shot</i>	Syot 4 Pandangan atas. Kamera 1.
	Masa 1:25:39:02	<i>Long shot Low angle</i>	Syot 5 Kamera 2. Sudut sama tetapi kedudukan subjek berubah.
	Masa 1:25:40:16	<i>Long shot Low angle</i>	Syot 6 Kamera 3. Memperlihatkan keseluruhan subjek.

	Masa 1:25:41:18	<i>Long shot High angle</i>	Syot 7 Kamera 1. Kedudukan kereta yang berlainan.
	Masa 1:25:43:00	<i>Long shot</i>	Syot 8 Kamera 2. Namun subjek kereta didekatkan. Penggunaan <i>zoom in</i> subjek.
	Masa 1:25:43:18	<i>Long shot High angle</i>	Syot 9 Kamera 1. Kereta yang hampir mencecah jalan raya.
	Masa 1:25:44:14	<i>Full shot Zoom in</i>	Syot 10 Kamera 2. Kereta yang akan hancur berkecai.
	Masa 1:25:45:09	<i>Long shot</i>	Syot 11 Kamera 2. <i>Zoom out</i> , menjelaskan paparan visual kepada audiens.
	Masa 1:25:46:11	<i>Long shot</i>	Syot 12 Kamera 4.

	Masa 1:25:47:19	<i>Long shot</i>	Syot 13 Kamera 3.
	Masa 1:25:49:05	<i>Long shot</i>	Syot 14 Kamera 2.
	Masa 1:25:51:10	<i>Medium shot</i>	Syot 15 Kamera 1. Inspektor Kamal bergegas menuju tempat Ery jatuh.
	Masa 1:25:53:14	<i>Long shot</i>	Syot 16 Kamera 1. Letupan kuat kereta Ery.

Rajah 6 Penggunaan teknik *expanding time* (*slow motion*, *time remapping*, *repetition*, *different angles*) dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2010)

Berdasarkan Rajah 6, didapati penggunaan teknik *expanding time* begitu baik dilakukan oleh penyunting filem *Evolusi KL Drift 2* (2010). Penggunaan kamera yang banyak dan gabungan syot mengikut susunan telah memberi impak yang lebih dramatik kepada audiens. Penggunaan pengulangan syot yang menarik dengan susunan *angle* kamera yang sesuai dan penggunaan *slow motion* pada syot 3 hingga syot 14 menambahkan lagi mood audiens untuk terus menonton. Hisham Jupri (2011) menyatakan bahawa penggunaan *slow motion* dalam adegan ini mampu menimbulkan kesan yang lebih dramatik dalam adegan tersebut. Pendapat ini turut disokong oleh seorang tokoh terkenal dalam filem Melayu yang turut mengarahkan filem aksi Melayu, *Azura* iaitu Dedy M. Borhan (temu bual 2010). Beliau menyatakan bahawa teknik gerak perlahan yang digunakan menerusi adegan aksi bermotor arahan beliau mampu memberikan satu kesan yang lebih dramatik dan menarik perhatian audiens. Pendapat yang sama menerusi A.R Duckworth (2008), yang menyatakan bahawa *slow motion* merupakan satu teknik yang memperlihatkan visual bergerak secara perlahan dari visual asal;

“Slowmotion is the technique through which time appears slowed down. The slowmotion technique regularly used in cinema is the process of “overcranking” which entails a camera capturing an image at a rate faster than it will be projected. The slow-motion technique used in sports replays tends not to use this method, as it requires cameras set up to film entirely in the slowmotion method.... The slowmotion technique can be used for numerous readings.”

Berdasarkan Rajah 6 juga didapati pengulangan syot bermula pada syot ke 3, iaitu sebanyak tiga kali. Syot tersebut diperlihatkan dalam bentuk gerak perlahan yang boleh dilihat secara lebih terperinci atau melihat satu demi satu mengikut syot, namun mempunyai perbezaan perletakan imej yang semakin jelas. Syot ini berulang mengikut sudut kamera yang digunakan oleh penyunting. Gerakan perlahan menjelaskan lagi pengulangan syot tersebut yang memberi penekanan pada imej. Syot 3, syot 5 dan syot 11 merupakan satu kamera yang sama dengan kedudukan kamera yang telah ditetapkan khas untuk mengambil aksi kereta tersebut sahaja. Pengarah bijak menggunakan peluang dengan menggunakan jenis kamera yang sama agar warna atau imej yang dihasilkan mempunyai kualiti yang sama. Ia memudahkan proses penyuntingan adegan aksi tersebut. Sementara itu, syot 4, syot 7, syot 9 dan syot 16 adalah kamera yang sama, iaitu pandangan dari atas yang memperlihatkan imej kereta lebih jelas yang juga disertakan dengan gerak perlahan. Penyunting berjaya menghasilkan adegan ini tanpa kecacatan pada penyambungan syot kepada syot lain walaupun pada kamera yang berlainan. Perbelanjaan untuk adegan ini sahaja dianggarkan mencecah sehingga RM300,000.00. Ia termasuklah penggunaan kamera yang banyak pada kedudukan yang berlainan memandangkan aksi ini yang tidak boleh diulang. Kos yang besar inilah yang jarang dilakukan oleh pengarah filem aksi tempatan.

Teknik *Cutting to the Beat*

Pada era yang serba moden ini, penggunaan muzik latar amat penting bagi menarik audien melihat visual yang dipaparkan. Muzik memainkan peranan yang amat penting dalam sesebuah filem. Oleh hal yang demikian, muzik latar yang sesuai berserta pemetongan dan penyambungan syot yang dilakukan tepat pada muzik atau irama mampu memberikan kesan yang lebih realistik. Biasanya adegan kejar-mengejar menggunakan muzik latar yang rancak dan mampu menarik audiens untuk melihat aksi dalam sesebuah adegan kejar-mengejar. Kehebatan pelakon berserta kehebatan jurukamera mengambil syot tidak semestinya memberikan pulangan filem yang cantik, kemas atau menarik audiens untuk menonton. Namun, sesebuah filem itu akan menarik sekiranya penyunting berjaya melakukan penyuntingan dengan lebih kemas di samping menggunakan teknik-

teknik penyuntingan yang dapat agar menghasilkan sesebuah filem yang lebih bermutu dan yang paling penting, audiens berpuas hati apabila menonton filem tersebut. Justeru, garapan seorang pengarah juga bergantung pada penyunting filem yang mahir dan tahu menggunakan atau menyesuaikan muzik latar dengan visual yang dimuatkan dalam sesebuah adegan aksi jalanan.

Dalam *Evolusi KL Drift 2* (2010), teknik *cutting to the beat*, iaitu memotong dan menyambung syot dengan syot lain mengikut rentak atau muzik latar yang dimainkan menerusi filem berkenaan. Ia dapat dilihat menerusi di awal adegan filem ini. Para pelumba melakukan aksi pusingan dengan mengeluarkan asap dan bunyi tayar kereta masing-masing. Selain itu, penyunting juga menyesuaikan visual dengan muzik latar dalam adegan tersebut, iaitu bermula dari syot pertama sehingga syot ke 9 seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 7.

	Masa 0:00:42:22 26fps	<i>Long shot</i>	Syot 1 Syot <i>eye level</i> .
	Masa 0:00:43:24 2fps	<i>Close shot</i>	Syot 2 Pandangan <i>eye level</i> berserta <i>insert shot</i> selama 2 <i>frame</i> per saat.
	Masa 0:00:44:01 2fps	<i>Long shot</i>	Syot 3 Penggunaan gambar 2 <i>fps</i> oleh penyunting. Mengikut irama muzik.

	Masa 0:00:44:03 2fps	<i>Close shot</i>	Syot 4 <i>Insert shot</i>
	Masa 0:00:44:05 2fps	<i>Low angle</i>	Syot 5
	Masa 0:00:44:07 2 fps	<i>Close shot</i>	Syot 6 Penggunaan <i>close-up</i> bertujuan memperlihatkan aksi <i>drift</i> .
	Masa 0:00:44:09 2 fps	<i>Long shot</i>	Syot 7
	Masa 0:00:44:11 20 fps	<i>Close-up</i>	Syot 8

Rajah 7 Penggunaan teknik *cutting to the beat* dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2010)

Penggunaan teknik *cutting to the beat* dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2010) bermula di awal cerita. Penyunting menggunakan muzik latar yang rancak dan bersemangat untuk mendorong audiens untuk terus melihat aksi *drifter* dalam filem ini. Suasana menjadi lebih rancak dengan menggunakan teknik ini, iaitu menggunakan syot yang terlalu ringkas atau pendek sehingga terdapat penggunaan hanya 63 *frame* gambar sahaja dalam masa 2 saat video ditayangkan seperti Rajah 7. Namun, pertukaran yang terlalu cepat ini diiringi dengan rentak muzik latar yang selari agar menimbulkan suasana yang sedikit *extreme*. Ia bersesuaian dengan tajuk filem ini dengan pengenalan awal cerita yang berkisar di litar lumba. Syamsul secara teknikalnya meneliti dan menjaga kualiti syot yang melibatkan muzik dan paparan visual yang melibatkan aksi kereta.

KESIMPULAN

Kedua-dua buah filem aksi jalanan Malaysia yang terpilih ini tidak menghadapi masalah kerana para penyunting menggunakan teknik penyuntingan dalam beberapa adegan aksi jalanan yang dihasilkan. Ia dapat dibuktikan menerusi kemenangan yang diperoleh di antara filem tersebut, menerusi Festival Filem Malaysia serta kutipan tertinggi dalam tahun filem-filem tersebut ditayangkan walaupun terpaksa bersaing dengan filem luar negara lain yang ditayangkan serentak. Badaruddin Hj. Azmi dalam filem *KL Menjerit* (2002) telah menggunakan teknik-teknik penyuntingan dengan baik. Walaupun tidak menggunakan teknik penyuntingan *parallel* ketika menyunting adegan aksi jalanan dalam adegan Shahrul menjalani latihan di litar lumba dengan adegan Tun menunggang motosikal Shahrul di jalan raya. Badaruddin mungkin mempunyai alasan lain untuk tidak menggunakan teknik ini. Keadaan ini tidak mendatangkan masalah kerana audiens masih mampu memahami dan mengikuti cerita pada setiap *cut* yang dibuat oleh Badaruddin Hj. Azmi. Dari segi teknik penyuntingan yang digunakan oleh Badaruddin Hj. Azmi dalam menyampaikan, beliau cerita dilihat berjaya mengangkat filem *KL Menjerit* (2002) sebagai satu filem genre aksi jalanan dan percintaan yang terbaik. Kelemahan yang ditemui dalam analisis yang dilakukan pengkaji sebenarnya tidak mencatitkan cerita ataupun idea yang mahu disampaikan.

Dalam filem *Evolusi KL Drift 2* (2007) pula didapati penggunaan teknik penyuntingan dengan lebih berkesan dapat dilihat dan hampir keseluruhan teknik penyuntingan yang digunakannya berjaya dan sesuai menerusi adegan aksi jalanan yang dihasilkan. Kajian ini mendapati teknik penyuntingan amat memainkan peranan yang penting dalam sesebuah filem khususnya filem aksi

jalan. Namun, teknik penyuntingan bukanlah penentu tahap kualiti sesebuah filem. Sebaliknya, terdapat beberapa perkara lain yang perlu diberi perhatian seperti aspek sinematografi, lakonan, lakon layar, dan kesan khas yang digunakan ataupun *computer generated image* (CGI) yang berkualiti. Bagaimanapun, teknik penyuntingan merupakan salah satu daripada aspek yang paling penting dalam penghasilan sesebuah adegan aksi jalan. Gabungan daripada keseluruhan aspek inilah yang mampu menentukan taraf sesebuah filem yang dikatakan bermutu.

RUJUKAN

- Abrams, Bell & Udris. (2001). *Studying film*. Bloomsbury: USA.
- Amyes, Tim. (1998). *Audio post-production in video and film*. Britain: Focal Press.
- Badaruddin Hj. Azmi. (2002). *KL Menjerit: Filem Aksi Jalan dan Romantik*. Kuala Lumpur: Tayangan Unggul.
- Biro, Y. (2008). *Turbulence and flow in film: The rhythmic design*. Bloomington: Indiana University Press.
- Boggs, Joseph M. & Petrie, Dennis W. (2000). *The art of watching films*. New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin. (1993). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, D. (1997). *Film art*. New York: Glencoe.
- Brownlow K. (1968). *The parades gone by*. Berkeley, USA: University California Press.
- Dancyger, Ken. (2007). *The technique of film and video editing: History, theory and practice* (4th ed.). Britain: Focal Press.
- Edward Yang. (2000). *Yi Yi*, Filem Cereka, Taiwan. Atom Films, Nemuru Otoko Seisaku Iinkai, Omega Project.
- Gaskell, E.D. (2004). *Make your own Hollywood movie: A step-by-step guide to scripting, storyboarding, casting, shooting, editing and publishing your very own blockbuster movie*. North America: Sybex.
- Hayward, Susan. (1996). *Cinema studies: The key concepts*. New York: Routledge.
- J.S. Douglass, & G. P. Harden. (1996). *Handbook of visual communication: Theory, methods and media*. New York: Cambridge University.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2007). *Teknologi video digital: Teori dan praktis*. Kuala Lumpur: Venton Publishing (M) Sdn. Bhd.
- Kasmini Kasim. (1998). *Penderaan emosi kanak-kanak: Trauma terselindung*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- 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.
- Knight, P. (1989). Empathy: Concept, confusion and consequences in national curriculum. *Oxford Review of Education*, 15, 41–53.
- Kolker, R. (2002). *Film, form and culture*. New York: McGraw-Hill Companies Inc.

- M. Shamsul Yusof. (2010). *Evolusi KL Drift 2: Filem Aksi Jalanan*. Kuala Lumpur: Skop Production Sdn. Bhd.
- M.V. Ramachandra. (2000). Perkembangan IT dalam industri perfileman. *Jurnal Komunikasi, Malaysia, Jurnal of Communication*.
- Melies, G. (1902). *A trip to the moon*. Filem Pendek. Perancis.
- Miles B. Matthew & Huberman A. Michael. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. United States of America. SAGE Publications Inc.
- Naim Hj. Ahmad. (1995). *Filem sebagai alat dan bahan kajian*. Serdang: Universiti Pertanian Malaysia.
- Pramaggiore, Maria & Wallis, Tom. (2008). *Film: A critical introduction*. London: Laurence King.
- Pudovkin Vsevolod Illarionovich. (1960). *Film technique and film acting*. New York: Grove Press.
- Reisz Karel & Millar Gavin. (1984). *The technique of film editing*. Boston: Focal Press. Oxford.
- Tannenbaum, P. H. (1980). Entertainment as vicarious emotional experience. In P. H. Tannenbaum (Eds.). *The Entertainment Functions of Television*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Viillarejo Amy. (2007). *Film studies: The basics*. London. New York.
- Zairul Anuar Md. Dawam. (2010). *Skrip ke skrin*. Kota Kinabalu: Penerbit Universiti Malaysia Sabah.

Temu Bual

- Badaruddin Hj. Azmi, Templer, Perak, 23 Oktober 2010.
- Deddy M. Borhan, Sekolah Pengajian Seni, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, 20 Januari 2011.