

TEKNIK PENYUNTINGAN DALAM EMPAT BUAH
FILEM GENRE AKSI JALANAN TERPILIH
DI MALAYSIA



ROSLI SAREYA

UMMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SEKOLAH PENGAJIAN SENI
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2013

TEKNIK PENYUNTINGAN DALAM EMPAT BUAH
FILEM GENRE AKSI JALANAN TERPILIH
DI MALAYSIA

ROSLI SAREYA



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

TESIS DIKEMUKAKAN UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH SARJANA SENI KREATIF (FILEM)

SEKOLAH PENGAJIAN SENI
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2013

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BORANG PENGESAHAN TESIS

JUDUL : _____

IJAZAH : _____

SAYA : _____ SESI PENGAJIAN : _____

(HURUF BESAR)

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

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

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

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

TIDAK TERHAD

Disahkan oleh:

(TANDATANGAN PENULIS)

(TANDATANGAN PUSTAKAWAN)

Alamat Tetap: _____

(NAMA PENYELIA)

TARIKH: _____

TARIKH: _____

Catatan:

*Potong yang tidak berkenaan.

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

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

PERAKUAN

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

21 Januari 2013

Rosli Bin Sareya
PY2009-8184



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGESAHAN

NAMA : **ROSLI SAREYA**
NO MATRIK : **PY2009-8184**
TAJUK : **TEKNIK PENYUNTINGAN DALAM EMPAT BUAH FILEM
GENRE AKSI JALANAN TERPILIH DI MALAYSIA**
IJAZAH : **SARJANA SENI KREATIF (FILEM)**
TARIKH VIVA : **20 OGOS 2013**

DISAHKAN OLEH;

1. PENYELIA UTAMA

Dr. Zairul Anuar Md. Dawam

Tandatangan



2. PENYELIA BERSAMA :

Dr. Andika Aziz Hussien

UMMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi rasa syukur ke hadrat Allah s.w.t kerana dengan limpah rahmat-NYA, diberikan kekuatan akal fikiran serta sihat tubuh badan, dapatlah disempurnakan tesis ini seperti sekarang.

Pertama sekali, pengkaji ingin merakamkan jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada Dr. Zairul Md. Dawam selaku penyelia utama dan Dr. Andika Aziz Hussin penyelia bersama. Cetusan idea, pandangan dan sokongan dari penyelia, memberikan satu semangat kepada pengkaji untuk terus menyiapkan tesis ini. Kedua penyelia juga banyak memberikan idea kepada pengkaji setiap kali bertemu, beliau ibarat seorang guru dan rakan yang banyak membantu. Dorongan dan nasihat dari kedua-dua penyelia, akhirnya terhasillah tesis ini. Jutaan terima kasih yang tidak terhingga juga buat dua orang insan yang pengkaji hormati seperti ayah sendiri iaitu Prof. Madya Hj. Inon Shaharuddin A.R, dan Prof Dr. Ches Skinner, kerana teguran, nasihat yang diberikan kepada pengkaji selama pengkaji dalam proses penulisan. Disebabkan semua itulah, menjadikan satu kekuatan kepada diri pengkaji untuk terus melahirkan tesis ini. Juga tidak dilupakan juga kepada mantan Dekan, Sekolah Pengajian Seni, Prof. Madya Dr Hj Ismail Bin Hj Ibrahim yang banyak memberikan kata-kata semangat kepada pengkaji.

Seterusnya pengkaji ingin merakamkan terima kasih kepada seruruh warga Sekolah Pengajian Seni khususnya Dekan, Prof. Madya Abdul Jamal Bin Abdul Hamid kerana bantuan dan sokongan dalam menyiapkan tesis ini. Kepada sahabat SENI yang telah berpindah dari SENI, terima kasih diucapkan atas sokongan tuan puan.

Segunung penghargaan kepada Dady M. Borhan atas kerjasama dan sokongan tuan kepada pengkaji. Ribuan terima kasih kepada Encik Badaruddin Hj Azmi, kerana sudi menjadi informan saya walaupun selalu sibuk dengan pengarahannya, namun beliau tetap sudi untuk ditemuramah. Encik Ahmad Idham, terima kasih kerana memberikan kerjasama kepada pengkaji walaupun hanya melalui panggilan telefon. Terima kasih juga yang tidak terhingga kepada Encik Hisham Jupri (penyunting Skop Production Sdn Bhd) atas kerjasama dalam memberikan maklumat. Sahabat saya Encik Nur Azlan Hj Zainuddin, terima kasih banyak tuan, kerana tuan pengkaji dapat bersemuka dengan pengarah-pengarah filem ini. Jasa tuan tidak dilupakan.

Buat Allahyarham Ayahanda Tercinta Sareya Bin Ambodai (Al-Fatihah Buatmu Ayah) Insan yang paling ku sayang ibuku Sanawiah Binti Latto, Kakak, Abang dan adik-adikku terima kasih buat kalian semua. Buat isteriku yang tercinta,

Roslina Binti Pawangi, kasih sayangku sentiasa untukmu, dan anak-anakku
Muhammad Rusyaidi dan Muhammad Rusydi.

Rosli Sareya
21 Januari 2013



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

ABSTRAK

TEKNIK PENYUNTINGAN DALAM EMPAT BUAH FILEM GENRE AKSI JALANAN TERPILIH DI MALAYSIA

Kajian ini lebih memfokuskan kepada adegan-adegan aksi jalanan bermotor dengan membuat penelitian terhadap kesesuaian teknik-teknik suntingan terhadap adegan aksi jalanan melalui analisis filem aksi jalanan terpilih. Analisis dilakukan dengan membincangkan secara lebih terperinci terhadap adegan aksi jalanan yang terpilih. Kajian ini mengambil empat buah filem aksi jalanan iaitu *KL Menjerit* (2002), *Impak Maksima* (2007), *V3 Samseng Jalanan* (2010) dan *Evolusi KL Drift 2* (2010) sebagai kajian kes. Data diperolehi menerusi penontonan berterusan terhadap filem-filem aksi terpilih dengan melihat secara *stop motion* iaitu meneliti *frame by frame* gambar dalam setiap adegan aksi jalanan. Selain itu, maklumat mengenai teknik penyuntingan filem juga diperolehi menerusi temuramah dengan pengarah dan penyunting filem-filem aksi jalanan tersebut. Maklumat lain juga diperolehi daripada jurnal, buku, internet, bahan penerbitan dari Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS), majalah, akhbar dan kertas kerja dari penyelidik-penyelidik terdahulu. Dapatan kajian menunjukkan bahawa keempat-empat buah filem aksi tersebut disunting menggunakan jenis teknik penyuntingan yang mampu melahirkan kesan dramatik. Namun teknik penyuntingan *parallel* tidak digunakan oleh keempat-empat penyunting filem tersebut. Selain itu pengkaji 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.

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. Four street action movies are used as case studies: KL Menjerit (2002), Impak Maksima (2007), V3 Samseng Jalanan (2010) and Evolution KL Drift two (2010). The data were obtained through close viewing of the selected action films by looking into stop motion which entailed examining the pictures frame by frame 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, the Internet, and publications of the National Film Development Corporation Malaysia (FINAS), magazines, newspapers, and treatises by researchers, and scholars. This study shows that all four films do not use a Parallel Editing. Although, it is showing that elements such as anxieties, excitements, surprises, and suspense 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.



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI KANDUNGAN

	Halaman
Tajuk	i
Pengakuan	ii
Pengesahan	iii
Penghargaan	iv
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
Senarai Kandungan	viii
Senarai Rajah	xii
Senarai Jadual	xvi
Senarai Singkatan	xvii
BAB 1 : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pemasalahan Kajian	6
1.3 Persoalan Kajian	6
1.4 Objektif Kajian	7
1.5 Kepentingan Kajian	7
1.6 Skop dan Limitasi Kajian	8
BAB 2 : SOROTAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	9
2.2 Definisi Penyuntingan Filem	13
2.3 Sejarah Awal Penyuntingan Filem	16
2.4 Sejarah Awal Penyuntingan Filem di Malaysia	20
2.5 Sejarah Filem Aksi di Malaysia	22
2.6 Elemen Filem Aksi	28
2.6.1 Aksi	28
2.6.2 Emosi	30
2.6.3 Konflik	32
2.6.4 Suspen (<i>Suspence</i>)	32
2.6.5 Rasa Ingin Tahu (<i>Curiosity</i>)	33
2.6.6 Kejutan (<i>Surprise</i>)	33
2.7 Teknik Penyuntingan Filem Aksi Jalan	33
2.7.1 Teknik Pemetongan (<i>Cut</i>)	35
2.7.2 Teknik <i>Parallel / Cros Cutting</i>	36
2.7.3 Teknik <i>Elliptical (Jump-cut / Dissolve)</i>	38
2.7.4 Teknik <i>Cutting to the Beat</i>	38
2.7.5 Teknik <i>Cutting on the Action</i>	39
2.7.6 Teknik <i>Continuity dan Matching</i>	39

a.	<i>Matching the Look</i>	41
b.	<i>Matching the Position</i>	41
c.	<i>Matching the Movmen</i>	42
2.7.7	Teknik <i>Fast Motion dan Slow Mation</i>	42
2.7.8	Teknik <i>Expanding Time (memperluaskan masa)</i> Syot Berulangan <i>Slow Motion</i> dan <i>Different Angle</i> .	43
2.7.9	Teknik Flashback	46
2.7.10	Teknik <i>Cheat cut</i>	46
2.7.11	Teknik Memendekkan Masa dalam Filem a) <i>Insert Shot, Cut in</i> dan <i>Cut Away</i>	47
2.8	Kepentingan Audio atau Muzik dalam Penyuntingan	48
2.9	Teknik Kamera Video	52
2.9.1	Syot	52
2.10	Sudut Penggambaran	55
2.11	Teknik Pergerakkan Kamera	56
2.15	Kesimpulan	58

BAB 3 : METODOLOGI PENYELIDIKAN

3.1	Pengenalan	60
3.2	Kerangka Penyelidikan	61
3.3	Analisa Kandungan	63
3.4	Pengumpulan Data	64
3.4.1	Data Sekunder dan Data Primer	64
3.4.2	Penontonan Filem	65
3.5	Proses Analisa yang Digunakan	66

BAB 4: ANALISIS FILEM

4.1	Pengenalan	71
4.2	Filem <i>KL Menjerit (2002)</i>	73
4.2.1	Sinopsis	73
4.2.2	Nota Produksi	74
4.2.3	Analisis Pecahan Adegan	75
4.2.4	Sinopsis Adegan Aksi Jalanan	77
a.	Adegan 3	77
b.	Adegan 5	77
c.	Adegan 15	78
d.	Adegan 19	79
e.	Adegan 21	79
f.	Adegan 25	79
g.	Adegan 33	80
h.	Adegan 39	80

	i.	Adegan 50	81
	j.	Adegan 52	81
4.3		Teknik Penyuntingan	82
	4.3.1	Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching</i>	82
	4.3.2	Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i>	91
	4.3.3	Teknik <i>Expanding Time</i>	97
4.4		Filem <i>Impak Maksima</i> (2007)	104
	4.4.1	Sinopsis	104
	4.4.2	Nota Produksi	106
	4.4.3	Analisis Pecahan Adegan	107
	4.4.4	Sinopsis Adegan Aksi Jalanan	109
	a.	Adegan 1	109
	b.	Adegan 3	109
	c.	Adegan 7	110
	d.	Adegan 9	110
	e.	Adegan 10	110
	f.	Adegan 13	110
	g.	Adegan 23	111
	h.	Adegan 28	111
	i.	Adegan 31	112
	j.	Adegan 42	112
	k.	Adegan 43	113
	l.	Adegan 44	113
	m.	Adegan 46	114
	n.	Adegan 48	115
	o.	Adegan 53	115
	p.	Adegan 54	116
4.5		Teknik Penyuntingan	116
	4.5.1	Teknik <i>Elliptical (Dissolve</i> dan <i>Jump-cut</i>	117
	4.5.2	Teknik <i>Expanding Time</i>	122
	4.5.3	Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching</i>	126
	4.5.4	Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i>	131
	4.5.5	Teknik <i>Cutting to the Beat</i>	134
4.6		Filem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010)	138
	4.6.1	Sinopsis	139
	4.6.2	Nota Produksi	140
	4.6.3	Analisis Pecahan	140
	4.6.4	Sinopsis Adegan Aksi Jalanan	142
	a.	Adegan 2	142
	b.	Adegan 4	143
	c.	Adegan 6	143
	d.	Adegan 14	144

	e.	Adegan 16	144
	f.	Adegan 19	145
	g.	Adegan 21	145
	h.	Adegan 25	145
	i.	Adegan 29	145
	j.	Adegan 30	146
4.7		Teknik Penyuntingan	147
	4.7.1	Teknik <i>Elliptical</i> (<i>Dissolve</i> dan <i>Jump-cut</i>)	147
	4.7.2	Teknik <i>Expanding Time</i>	153
	4.7.3	Teknik <i>Continuity, Cutting on Act</i> dan <i>Matching</i>	161
	4.7.4	Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i>	168
	4.7.5	Teknik <i>Cutting to the Beat</i>	173
	4.7.6	Teknik <i>Fast Motion</i>	177
4.8		Filem <i>Evolusi KL Drift 2</i> (2010)	178
	4.8.1	Sinopsis	179
	4.8.2	Nota Produksi	180
	4.8.3	Analisis Pecahan Adegan Filem	180
	4.8.4	Sinopsis Adegan Aksi Jalanan	183
	a.	Adegan 1	183
	b.	Adegan 4	184
	c.	Adegan 5	184
	d.	Adegan 15	184
	e.	Adegan 16	185
	f.	Adegan 24	185
	g.	Adegan 25	185
	h.	Adegan 32	186
	i.	Adegan 33	186
	j.	Adegan 45	186
	k.	Adegan 47	187
	l.	Adegan 59	187
	m.	Adegan 61	187
	n.	Adegan 62	187
	o.	Adegan 63	187
	p.	Adegan 64	187
	q.	Adegan 65	188
4.9		Teknik Penyuntingan	188
	4.9.1	Teknik <i>Expanding Time</i>	188
	4.9.2	Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching</i>	197
	4.9.3	Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i>	201
	4.9.4	Teknik <i>Cutting to the Beat</i>	106

BAB 5: KESIMPULAN DAN CADANGAN	
5.1 Rumusan Analisis Filem Aksi Jalanan Terpilih	212
5.2 Kepentingan Elemen Emosi Dalam Adegan Aksi Jalanan	216
5.3 Cadangan	218
BIBLIOGRAFI	220



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI RAJAH

		Halaman
Rajah 2.1	Pertukaran syot dan gabungan teknik slow motion dalam filem Initial D (2005).	19
Rajah 2.2	Perubahan syot dan Penggunaan <i>Dissolve</i> dalam Adegan Aksi Jalanan Filem <i>Initial D</i> (2005).	24
Rajah 2.3	Penggunaan Teknik <i>cut</i> dan <i>dissolve</i> dalam Filem <i>From Paris With Love</i> (2010).	36
Rajah 2.4	Penggunaan Teknik <i>Parallel</i> dalam Filem Yi Yi (2000).	37
Rajah 2.5	Penggunaan teknik <i>continuity (Matching)</i> .	40
Rajah 2.6	Penggunaan Teknik <i>continuity (Matching)</i> dalam Filem <i>Taxi</i> (1998).	41
Rajah 2.7	Penggunaan teknik <i>fast motion</i> dan <i>slow motion</i> dalam Filem <i>The Matrix</i> (1999).	43
Rajah 2.8	Penggunaan <i>time remapping</i> dalam penyuntingan	44
Rajah 2.9	Syot ulangan dalam Filem <i>The Fast And The Furious Tokyo Drift</i> (2006).	45
Rajah 2.10	Penggunaan teknik <i>cheat Cut</i> .	46
Rajah 2.11	Penggunaan <i>insert shot</i> .	47
Rajah 3.1	Kerangka Proses Penyelidikan	61
Rajah 3.2	Carta Alir Penyelidikan	67
Rajah 4.1	Pecahan Adegan Aksi Jalanan Filem <i>KL Menjerit</i> (2002)	75
Rajah 4.2	Carta bar Adegan Aksi Jalanan Filem <i>KL Menjerit</i> (2002).	76
Rajah 4.3	Penggunaan Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching</i> dalam Adegan 5 Filem <i>KL Menjerit</i> (2002)	85
Rajah 4.4	Penggunaan Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching</i> dalam Filem <i>The Fast The Furious Tokyo Drift</i> (2006).	88
Rajah 4.5	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i> dalam Adegan 5 filem <i>KL Menjerit</i> (2002)	92
Rajah 4.6	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i> dalam Filem <i>Initial D</i> (2005)	97
Rajah 4.7	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time (slow motion, time remapping, repetition, different angles)</i> dalam filem <i>KL Menjerit</i> (2002).	99
Rajah 4.8	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time(slow motion, time remapping, repetition, different angles)</i> dalam iletm <i>Initial D</i> (2005).	102
Rajah 4.9	Pecahan adegan dalam filem <i>Impak Maksima</i> (2007)	107
Rajah 4.10	Carta bar Adegan Aksi Jalanan dalam Filem <i>Impak</i>	108

	<i>Maksima</i> (2007)	
Rajah 4.11	Penggunaan Teknik <i>Elliptical</i> dalam Filem <i>Impak Maksima</i> (2007)	118
Rajah 4.12	Penggunaan Teknik <i>Elliptical</i> dalam Filem <i>Initial D</i> (2005)	120
Rajah 4.13	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time</i> dalam Filem <i>Impak Maksima</i> (2007), Adegan 54	123
Rajah 4.14	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time</i> dalam Filem <i>Taxi</i> (1998).	125
Rajah 4.15	Penggunaan Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching (match the look, match the movement, match the position)</i> dalam Filem <i>Impak Maksima</i> (2007).	128
Rajah 4.16	Penggunaan Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching (match the look, match the movement, match the position)</i> dalam Filem <i>Transporter</i> (2005)	129
Rajah 4.17	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i> dalam Filem <i>Impak Maksima</i> (2005).	132
Rajah 4.18	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i> dalam filem <i>Initial D</i> (2005)	133
Rajah 4.19	Penggunaan Teknik <i>Cutting to the Beat</i> dalam Filem <i>Impak Maksima</i> (2007).	135
Rajah 4.20	Penggunaan Teknik <i>Cutting to the Beat</i> dalam Filem <i>Taxi</i> (1998).	137
Rajah 4.21	Pecahan Adegan dalam Filem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010)	141
Rajah 4.22	Carta bar Adegan Aksi Jalanan dalam Filem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010).	142
Rajah 4.23	Penggunaan Teknik <i>Elliptical (Dissolve dan Jump-cut)</i> dalam Filem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010)	148
Rajah 4.24	Penggunaan Teknik <i>Elliptical (Dissolve dan Jump-cut)</i> dalam Filem <i>Initial D</i> (2005).	150
Rajah 4.25	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time (slow motion time remapping, repetition, different angles)</i> dalam Filem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010).	154
Rajah 4.26	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time (slow motion, time remapping, repetition, different angles)</i> dalam Filem <i>The Fast and The Furious Tokyo Drift</i> (2005).	158
Rajah 4.27	Penggunaan Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching (match the look, match the movement, match the position)</i> dalam Filem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010).	163
Rajah 4.28	Penggunaan Teknik <i>Continuity, Cutting on Action</i> dan <i>Matching (match the look, match the movement, match the position)</i> dalam Filem <i>Taxi</i> (1998).	167
Rajah 4.29	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away</i>	169

	<i>Shot</i> dalam Fiem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010).	
Rajah 4.30	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i> dalam Fiem <i>Initial D</i> (2005).	171
Rajah 4.31	Penggunaan Teknik <i>Cutting to the Beat</i> dalam Fiem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010).	174
Rajah 4.32	Penggunaan Teknik <i>Cutting to the Beat</i> dalam Fiem <i>The Italian Job</i> (2005).	175
Rajah 4.33	Penggunaan Teknik <i>Fast Motion</i> dalam Fiem <i>V3 Samseng Jalanan</i> (2010).	178
Rajah 4.34	Pecahan Adegan dalam Fiem <i>Evolusi KL Drift 2</i>	181
Rajah 4.35	Carta bar Adegan Aksi Jalanan dalam Fiem <i>Evolusi KL Drift 2</i> (2010).	182
Rajah 4.36	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time (slow motion, time remapping, repetition, diffrent angles)</i> dalam Fiem <i>Evolusi KL Drift 2</i> (2010).	190
Rajah 4.37	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time (slow motion, time remapping, repetition, diffrent angles)</i> dalam Fiem <i>The Fast and The Furious Tokyo Drift</i> (2005	195
Rajah 4.38	Penggunaan Teknik <i>Expanding Time (slow motion, time remapping, repetition, diffrent angles)</i> dalam Fiem <i>The Fast and The Furious Tokyo Drift</i> (2005)	198
Rajah 4.39	Penggunaan Teknik <i>Continuity, Matching dan Cutting on Action (match the look, match the movement, match the position)</i> dalam Fiem <i>Taxi</i> (1998).	200
Rajah 4.40	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i> dalam Fiem <i>Evolusi KL Drift 2</i> (2010)	202
Rajah 4.41	Penggunaan Teknik <i>Insert Shot</i> atau <i>Cut in</i> dan <i>Cut Away Shot</i> dalam Fiem <i>The Italian Job</i> (2005).	204
Rajah 4.42	Penggunaan Teknik <i>Cutting to the Beat</i> dalam Fiem <i>Evolusi KL Drift 2</i> (2010).	207
Rajah 4.43	Penggunaan Teknik <i>Cutting to the Beat</i> dalam Fiem <i>Initial D</i> (2005).	210

SENARAI JADUAL

		Halaman
Jadual 2.1	Senarai filem genre aksi jalanan sepanjang tempoh 10 tahun.	26
Jadual 5.1	Teknik penyuntingan dan filem aksi jalanan terpilih di Malaysia	214



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI SINGKATAN

CGI	Computer Generated Image
DVD	Digital Versatile Disc
FINAS	Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia
FFM	Festival Filem Malaysia
RTM	Radio Televisyen Malaysia
UiTM	Universiti Teknologi MARA
VCD	Video Casette Disc
VHS	Video Home System



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyuntingan filem adalah salah satu hasil kreatif di peringkat pasca produksi (*post production*) dalam pembikinan sesebuah filem atau video. Di peringkat ini, kerja-kerja memperhalusi hasil suntingan sesebuah filem atau video dilakukan sebelum dikeluarkan atau ditayangkan kepada audiens. George Melies menerusi tulisan Ken Dancger (2007) berpendapat bahawa, melalui proses penyuntingan, audiens mampu memahami akan maksud atau mesej yang ingin disampaikan oleh pengarah, walaupun tanpa bantuan audio atau dialog pelakon. Ini dapat dilihat melalui filem George Melies sendiri apabila aksi pelakon sebagai angkasawan menaiki roket menuju ke bulan dengan kepelbagaian syot yang digunakan oleh beliau dalam filem *A Trip To The Moon* (1902). Antara syot yang digunakan menerusi suntingan dalam filem tersebut ialah seperti *long shot*, *point of view* dan *close up*.

Penyuntingan juga merupakan satu proses penting dalam membentuk keseluruhan sinematik dan menentukan darjah naratif, seni serta ilmu di dalam sesebuah filem. Justeru menerusi penyuntingan, ia akan membentuk dan menentukan kedudukan filem itu sama ada berjaya atau tidak sebagai satu seni dari segi intelektual. Malah penyuntingan mampu menyelamatkan kesilapan yang dilakukan semasa produksi berlangsung, seperti kata Dana H Hodgdon (1981):

"The most important point we can make in this section on editing is that film editing is an integral part of the filmmaking process, along with scripting and shooting. All three must work together. The old saying, "we'll save it in the editing room" just does not hold true for any type of filmmaking.

Berdasarkan kepada kenyataan Dana H Hodgdon di atas, adalah jelas menunjukkan bahawa proses penyuntingan amat penting dalam pembikinan

sesebuah filem. Sesebuah filem yang ditayangkan terdiri daripada unsur terkecil iaitu bingkai (*frame*), syot, adegan dan babak. Melalui penyuntingan, filem dapat dihasilkan dengan sempurna menerusi teknik-teknik penyuntingan yang sesuai mengikut keperluan sesebuah adegan dalam filem. Namun filem aksi jalanan memerlukan teknik penyuntingan yang lebih pantas (*fast cut*) bagi menghasilkan kesan yang lebih dramatik terutama dalam adegan aksi jalanan. Melalui proses penyuntingan juga, semua unsur tersebut disatukan sehingga terbentuk filem yang sempurna.

Teknik penyuntingan merupakan satu keperluan yang sangat penting dalam proses penyuntingan, bagi menghasilkan sesebuah filem serta membentuk satu penceritaan yang lebih baik. Kegagalan mencantumkan sesuatu syot dengan baik ataupun syot yang dipilih tidak bersesuaian menerusi proses suntingan, akan mengakibatkan gangguan dari segi penceritaan sesebuah filem. Kerana filem genre aksi jalanan merupakan sebuah genre filem yang sentiasa bergerak dengan lebih pantas terutama dari segi penggunaan syot dan sudut kamera bagi menghasilkan filem genre aksi jalanan yang bermutu tinggi. Filem aksi tidak sesuai dengan tayangan yang statik serta dialog yang panjang tanpa menukar syot dengan cepat, kerana tayangan tersebut akan mengundang rasa bosan dikalangan audiens. Justeru itu, sebagai seorang pengarah atau penyunting filem, haruslah mengetahui penggunaan teknik-teknik penyuntingan dan kesesuaian teknik-teknik penyuntingan itu terhadap sesebuah adegan aksi jalanan. Kesesuaian dalam penggunaan teknik penyuntingan, akan menghasilkan filem genre aksi jalanan yang terus diterima dan diminati oleh audiens.

Menurut A. Wahab Hamzah (1998) bagi memperlihatkan visual yang menarik, penggunaan tipografi, gerak kamera yang pantas dan pertukaran *tempo* yang mampu membentuk stail aliran visual sesebuah filem dan memberikan kesan realiti ke atas sesebuah filem. Ini membuktikan bahawa pertukaran syot beserta *angle* kamera mampu memberikan kesan yang lebih teruja kepada audiens untuk terus menonton filem tersebut. Suasana cemas juga dapat dibina menerusi perubahan syot dan kedudukan kamera yang diluar jangkauan audiens. Pertukaran yang cepat iaitu mengikut tempo yang sesuai menerusi teknik penyuntingan yang

betul mampu menimbulkan suasana tegang dikalangan audiens. Sebagai contoh, penggunaan syot yang memfokuskan muka secara *close-up* kemudian diikuti dengan *close-up* tangan atau kaki yang menekan pedal minyak serta syot *close-up* tayar yang berpusing laju mengeluarkan asap atau percikkan api memberikan kesan yang lebih mendebarkan. Kemudian syot bertukar kepada long shot bagi memperlihatkan kedudukan imej yang menjadi fokus utama pengarah atau pembikin filem.

Pengkaji juga akan melihat penggunaan teknik penyuntingan yang digunakan oleh filem luar khususnya bagi filem yang bergenre aksi jalanan iaitu filem yang memenangi dan diiktiraf dari segi penyuntingannya. Selain itu pengkaji juga melihat akan kesesuaian penggunaan teknik penyuntingan tersebut dalam sesebuah adegan aksi jalanan atau kejar mengejar. Dengan itu, pengkaji akan dapat melihat dan mengesan penggunaan teknik penyuntingan yang sesuai digunakan menerusi adegan aksi jalanan. Seterusnya, pengkaji akan mengaplikasikannya pada filem aksi jalanan terpilih di Malaysia sebagai kajian kes.

Filem keluaran Hollywood umpamanya banyak memperlihatkan adegan aksi jalanan atau kejar mengejar yang dihasilkan dengan menggunakan teknik penyuntingan. Penggunaan teknik penyuntingan yang dilihat sesuai menerusi filem-filem tersebut mampu memberikan kesan emosi kepada audiens seperti mendebarkan, mencemaskan, memberikan ketegangan dan mampu menimbulkan perasaan ingin tahu dikalangan audiens. Menerusi kajian ini nanti, pengkaji akan mengetahui teknik penyuntingan yang harus ada dalam sesebuah adegan aksi jalanan khususnya. Selain itu, menerusi penggunaan teknik penyuntingan tadi, pengkaji akan mengetahui bagaimana teknik penyuntingan itu dapat membantu menarik minat audiens untuk terus menonton dan seterusnya melalui teknik-teknik tersebut, ia sekaligus membantu membangkitkan kesan emosi kepada audiens seperti teruja, suspen, debaran, ketegangan dan rasa ingin tahu. Seterusnya, pengkaji akan melihat bagaimana teknik penyuntingan itu digunakan menerusi filem genre aksi jalanan di Malaysia.

Keberkesanan sesebuah filem dalam menyampaikan cerita adalah melalui teknik penyuntingan yang betul. Justeru itu, selain berpandukan kepada *storyboard* dan skrip, seseorang penyunting perlulah berfikiran kreatif dan mampu berimajinasi untuk menghasilkan sesebuah karya filem. Penyuntingan yang baik tidak akan memberikan kecelaruan kepada audiens untuk mengikuti cerita sesebuah filem terutama sekali pada filem yang bergenre aksi jalanan yang sentiasa bergerak dengan pantas. Kerana sesebuah filem aksi jalanan perlu menghasilkan unsur atau kesan emosi di kalangan audiens seperti emosi yang mendebarkan, mencemaskan, mampu memberikan ketegangan dan memberi kejutan kepada audiens. Sekiranya penggunaan teknik-teknik penyuntingan yang tidak tepat dilakukan, ia akan menjadikan sesebuah filem bergerak statik dan membosankan.

Sepanjang tempoh sepuluh (10) tahun, iaitu sekitar tahun 2001 sehingga 2010, sebanyak tiga belas buah filem aksi jalanan telah dihasilkan oleh pembuat-pembuat filem aksi jalanan di Malaysia. Ini membuktikan bahawa filem genre ini juga mendapat sambutan yang menggalakkan di Malaysia. Daripada tiga belas buah filem yang bercorak aksi jalanan, pengkaji hanya memilih empat buah filem sahaja untuk dijadikan sebagai kajian.

Filem *V3: Samseng Jalanan* (2010) arahan Farid Kamil berjaya mencapai kutipan tertinggi iaitu Ringgit Malaysia tiga juta selepas tiga minggu ditayangkan di Pawagam seluruh Negara (Berita Harian:21.3.2010). Sebelum filem ini muncul, filem arahan Badaruddin Hj. Azmi iaitu *KL Menjerit* (2002) terlebih dahulu mendapat perhatian audiens dan termasuk dalam kutipan *box office*¹ iaitu RM 2.87 juta pada tahun 2002 (FINAS). Selain itu, filem *Impak Maksima* (2005) arahan Ahmad Idham dan *Evolusi KL Drift 2* (2010) arahan Shamsul Yusof turut diambil

¹Kutipan *box-office* adalah kutipan yang diperolehi melalui hasil jualan tiket di pawagam. Di Malaysia, kutipan box-office diperolehi menerusi Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS) yang memperolehi data daripada pihak pawagam menerusi Skim Wajib Tayang. Selain itu, box-office juga merujuk kepada kejayaan sesebuah filem di pawagam yang berjaya menarik jumlah tontonan audiens yang ramai atau mencatat keuntungan yang tinggi.

sebagai bahan kajian kerana merangkul beberapa anugerah terbaik dalam Festival Filem Malaysia Ke-24 ini termasuklah pemenang suntingan terbaik.

Filem aksi jalanan merupakan salah sebuah genre filem yang kian popular ketika ini. Ianya memberi kepuasan yang berbeza daripada genre filem yang sedia ada. Untuk itu, sesebuah filem aksi haruslah mampu mewujudkan elemen-elemen yang mencemaskan (ketegangan), teruja, mempunyai konflik dan kejutan kepada audiens agar ia kekal menjadi sebuah genre yang terus diminati. Filem aksi yang berjaya mestilah mewujudkan perasaan-perasaan tersebut terhadap audiens. Oleh itu, penyunting filem aksi haruslah menitikberatkan teknik-teknik yang digunakan bagi mewujudkan kesan psikologi kepada audiens apabila menonton filem genre aksi dan ini akan memberikan keseronokan, kepuasan dan seterusnya mesej yang berguna kepada audiens.

Pengkaji berpendapat bahawa penyelidikan ini amat berguna kepada pembuat-pembuat filem khususnya, pertubuhan-pertubuhan seperti Perbadanan Kemajuan Filem Nasional (FINAS) dan syarikat penerbitan filem khususnya bagi filem genre aksi jalanan. Penghasilan unsur-unsur psikologi dalam sesebuah filem seperti ketegangan, teruja, konflik dan kejutan harus diutamakan oleh pengarah filem. Namun begitu, unsur-unsur tersebut juga boleh diwujudkan melalui teknik-teknik penyuntingan yang digunakan oleh penyunting sesebuah filem dengan gabungan syot yang sesuai. Adegan aksi kejar-mengejar tidak akan sempurna tanpa teknik-teknik penyuntingan yang kemas seperti petukaran syot yang mengikut ritma dan tempo atau muzik latar. Pertukaran syot dengan gabungan muzik ini, mampu memberikan kesan psikologi kepada audiens.

Kajian ini juga akan menghurai elemen-elemen emosi yang harus ada dalam sesebuah filem aksi. Oleh itu, melalui penyelidikan ini, ianya boleh digunapakai dan dijadikan bahan rujukan kepada para pengkaji masa ini dan akan datang khususnya dalam bidang perfileman. Hasil analisis kajian ini juga akan dapat mengetahui sejauh manakah pengetahuan dan amalan para penyunting filem di Malaysia terhadap teori dan teknik mengenai penyuntingan filem aksi yang terkandung dalam filem-filem terpilih dalam kajian ini. Seterusnya, kajian ini