

KEPENTINGAN ELEMEN *BEAT* DALAM BABAK DUA FILEM J REVOLUSI (2017)

(The Importance of Beat Element in Scene Two of J Revolusi (2007) Film)

Rosli Sareya, Zairul Anuar Md Dawam & Dayang Maryama Ag Daud.

ABSTRAK

Skrip merupakan asas dalam pembentukan sesebuah filem. Beberapa pengkaji terdahulu telah merungkaikan secara terperinci permasalahan dalam penghasilan skrip di Malaysia. Namun sepanjang penyelidikan yang telah dilakukan, tiada pengkaji yang menyentuh tentang kepentingan dan pembentukan elemen *beat* dalam babak dua secara khususnya. Justeru kajian ini merungkai kepentingan elemen *beat* dalam babak dua menerusi filem aksi *J Revolusi* (2017). Ia juga mengkaji tahap intensiti yang bersesuaian dengan durasi dalam adegan aksi bagi menimbulkan kesan keterujaan dan cemas pada audien. Analisis *beat* dilakukan menggunakan pendekatan struktur tiga babak Blake Snyder (2005) yang memfokuskan elemen *beat* babak kedua dalam filem aksi terpilih. Elemen *beat* tersebut terdiri daripada *break into two*, *b story*, *fun & games*, *mid point*, *bad guys close in*, *all is lost*, *dark night of the soul* dan *break into three*. Kutipan data juga dilakukan melalui temubual bersama pengarah dan penulis skrip filem aksi tersebut. Kajian ini mendapati elemen *beat* yang diperkenalkan oleh Blake Snyder penting bagi menjadikan aliran penceritaan sesebuah filem aksi itu lebih menarik dan tidak membosankan audien. Didapati tahap intensiti dan durasi adegan juga penting bagi memastikan kekuatan *beat* sesebuah adegan filem. Selain itu, kajian ini juga mendapati elemen naratif seperti watak perwatakan dan konflik memainkan peranan penting dalam pembentukan *beat* sesebuah penceritaan. Kajian ini mampu memberikan faedah kepada penulis skrip dalam menghasilkan sebuah skrip filem aksi yang baik. Ia memberi panduan kepada mereka untuk menyusun elemen naratif bagi memastikan adegan pembentukan *beat* bagi sesebuah adegan dapat dilakukan dengan berkesan.

Kata Kunci: Struktur naratif, *intensity*, elemen naratif, elemen *beat*, bahasa filem.

ABSTRACT

The script is fundamental in the making of a film. Several previous researchers have discussed thoroughly the problems in producing a script in Malaysia. However, throughout the study conducted, there is no researcher discussed the importance and formation of beat elements in sequence two specifically. Therefore, this study explores the importance of the beat element of sequence two in an action film *J Revolusi* (2017). It also examines the intensity level which associate with the duration in the action scene to create a sense of excitement and anxious to the audience. The beat analysis was conducted using the three age structure by Blake Snyder (2005) which focuses on the beat element in sequence two of the selected action film. The beat elements consist of *break into two*, *b story*, *fun & games*, *midpoint*, *bad guys close in*, *all is lost*, *dark night of the soul* and *break into three*. The data collection was conducted by

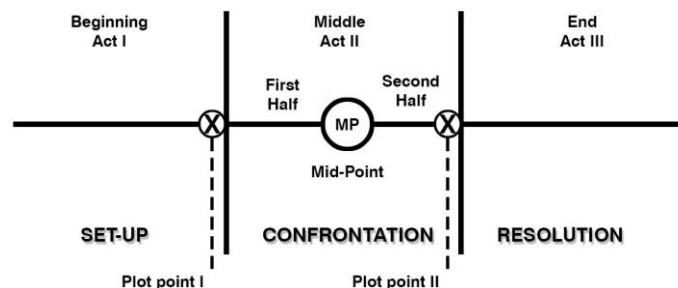
interviewing the director and scriptwriter of the action film. This study found that the beat element introduced by Blake Snyder was important to make the narration of an action film more appealing and less boring to the audience. It was found that the intensity and duration of the scene were also important to ensure the strength of beat in an action film scene. In addition, this study also found that narrative elements such as character and conflict play an important role in the formation of the beat in a narration. This study could benefit the scriptwriter in producing a good action film script. It guides them to organize the narrative element to ensure the formation of the beat in a scene could be done effectively.

Keywords: Narrative structure, intensity, narrative elements, beat elements, film language.

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 secara urutan dan memudahkan audien 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 menerusi Raja Omar Ibrahim (1990) telah meletakkan *beat* atau *plot point* pada ketiga-tiga babak dalam cerita bagi memastikan sesebuah cerita yang disampaikan itu menarik perhatian audiens.

Rajah 1: Struktur Tiga Babak Syd Field

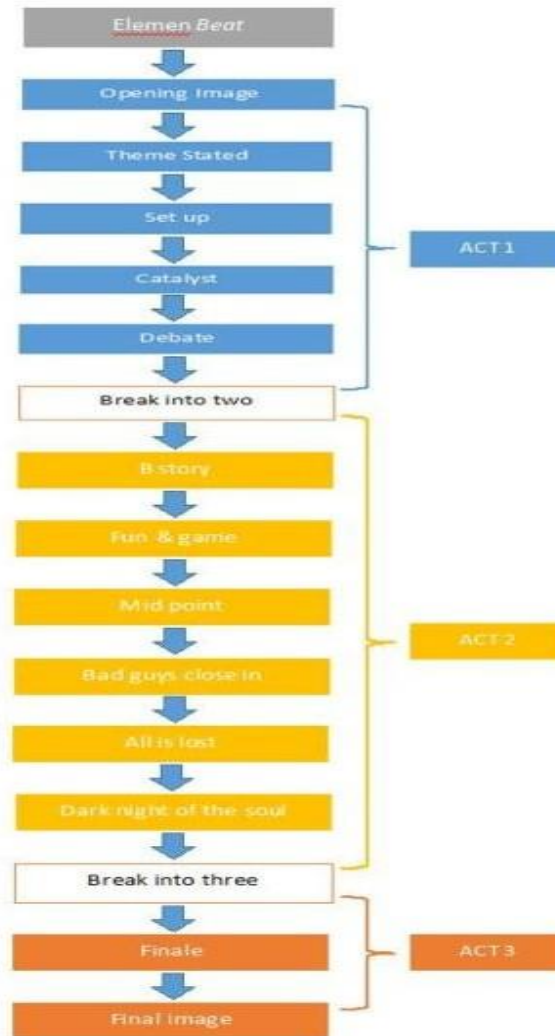


Namun struktur tiga babak yang diperkenalkan oleh Syd Field tidak mempunyai banyak *beat* atau *plot point*. Sebagai contoh dalam babak pertama terdapat hanya dua elemen *beat* iaitu *inciting incident* dan *key incident* yang membawa kepada *plot point 1*. Manakala dalam babak 2 pula terdapat empat *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 tahap intensiti sesebuah filem aksi. Sekaligus ia lebih memberi kesan emosi seperti kesan keterujaan, debaran dan kejutan kepada audien. Justeru itu, bagi mengkaji elemen *beat* dalam filem aksi terpilih ini, maka 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 Blake Snyder dalam bukunya bertajuk *save the cat* (2005).

Rajah 2: Elemen *Beat* Struktur Tiga Babak Blake Snyder (2005)



Rajah di atas menunjukkan lima belas (15) elemen *beat* yang telah diasaskan oleh Blake Snyder (2005). Babak satu merangkumi enam (6) elemen *beat* yang harus dibentuk atau digarap dengan baik. Ini bagi memastikan dalam masa 30 minit pertama, audien mendapatkan sedikit gambaran awal mengenai tema cerita tersebut. Malah dalam masa tiga puluh minit itu, ia memberi peluang kepada audiens untuk mengenali watak dan perwatakan yang akan menggerakkan cerita ke peringkat seterusnya. Melalui peristiwa penting yang berlaku dalam *catalyst* atau pemangkin, audien akan tertarik dan mengharapkan babak kedua lebih mencabar dan mampu menarik minat audien tersebut untuk mengikuti atau ingin mengetahui lebih lanjut akan perjalanan cerita tersebut. Babak dua atau konfrontasi merupakan babak paling panjang.

Jika tidak mempunyai elemen *beat* yang kuat sudah pasti audien bosan untuk terus menonton filem tersebut. Justeru, dalam penghasilan sesebuah skrip mahupun filem aksi, penulis skrip atau pengarah filem haruslah menekankan elemen *beat* pada babak dua.

Menurut Blake Snyder (2005), bahagian pertengahan atau babak kedua merangkumi beberapa elemen *beat* yang 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.

B-STORY

Menurut Zaini Kosnin (2014) *b-story* merupakan subplot yang muncul di pertengahan plot utama. Menurut Ibnu Setiawan (2003) subplot ialah cerita di dalam cerita. Subplot memberi ruang kepada audien 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. Pengenalan subplot ini bertujuan untuk memperkuatkan jalan cerita utama dan membuat cerita semakin menarik.

Filem *J Revolusi* (2017) ceritanya bergerak dari plot utama (sebab dan akibat) apabila kakak Jay, Dian lakonan Nur Fazura, yang juga seorang ejen ditangkap oleh pengganas dikenali sebagai Andra lakonan Farid Kamil. Andra adalah ketua kumpulan pengganas yang telah menghasilkan virus dinamakan Ultra Virus. Seterusnya Jay ditugaskan untuk memberkas kumpulan Andra bagi mengelakkan penularan virus tersebut. Namun, Dian dijadikan tebusan oleh Andra sebagai pertukaran dengan Ultra Virus yang telah dirampas oleh Unit Tindakan Khas. Jika plot utama lebih kepada adegan aksi, cerita kedua atau *b-story* dalam cerita harus menjurus kepada percintaan atau kekeluargaan. Namun begitu filem *J Revolusi* (2017), elemen *beat b-story* tidak begitu kuat. Sebagai contoh elemen *b-story* tidak memaparkan hubungan atau memberi tumpuan kepada percintaan antara Jay dan Eddie. Walaupun hubungan kedua-dua watak rapat, namun hubungan mereka diperlihatkan hanya sekadar rakan baik dalam pasukan. Ia bukan subplot keseluruhan cerita yang menguatkan sebab dan akibat untuk Jay terus fokus bagi mencapai objektifnya iaitu menangkap Andra. Kekurangan ini memberi kesan emosi audien ketika menonton adegan yang memaparkan *beat all is lost*. Antaranya apabila watak Eddie mati akibat terkena jangkitan virus, ia tidak memberikan kesan emosi sedih yang tinggi kepada audien untuk bersimpati dengan Jay kerana audien menganggap Eddie hanyalah watak sampingan atau rakan kepada Jay semata-mata.

FUN & GAME

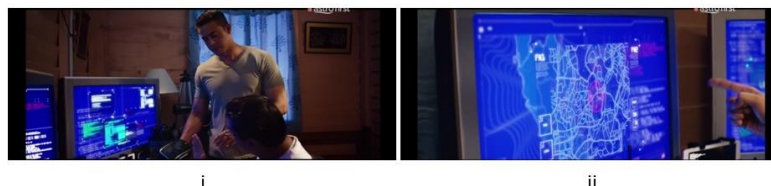
Menurut Blake Snyder (2005), *fun and games* merupakan bahagian yang paling menyeronokkan sama ada watak dalam filem ataupun audien. Menerusi *beat* ini, audien akan menyaksikan watak utama meneroka persekitaran baru yang melibatkan pelbagai tempat baru yang berbeza. Audien juga akan diperkenalkan dengan watak-watak sampingan yang menjadikan cerita lebih menarik dan menghiburkan. Antaranya bermula dengan adegan 39 dalam filem *J Revolusi* (2017), dipaparkan lokasi rumah watak Skodeng dan diperkenalkan dengan watak ibu Skodeng. Adegan menghiburkan kerana mempunyai unsur-unsur humor apabila watak Skodeng yang berperwatakan lucu terkejut dengan kehadiran Jay dan Eddie di

rumahnya. Skodeng yang bingung dan risau teragak-agak untuk berkerjasama dengan Jay dan Eddie. Namun setelah penjelasan diberikan, dia pun menunjukkan kemahirannya menerusi alat teknologi yang berada dalam biliknya.

Seterusnya ketiga-tiga watak memulakan misi mereka dengan mencari bukti kukuh dan mencari beberapa orang suruhan Andra. Audien kemudian diperkenalkan dengan watak baru lagi iaitu *bookkeeper* lakonan Hans Isaac. Menerusi bantuan alat teknologi Skodeng, mereka mudah menjejaki beberapa orang penting bagi melaksanakan misi mereka. Jay terpaksa berhadapan dengan pelbagai individu atau watak baru bagi mendapatkan bukti kukuh.

Namun berdasarkan analisis *beat*, menerusi adegan yang dipaparkan dalam filem ini, kurang menepati ciri-ciri *fun & games* yang diperkenalkan oleh Blake Snyder. Kerana kebiasaannya watak utama yang diperlihatkan sedang mempelajari sesuatu dan menjadi mahir. Namun ia tidak dilakukan dalam filem ini. Ia hanya memaparkan watak Skodeng yang merupakan sahabat kepada watak utama yang mempunyai kemahiran atau kelebihan dalam mengendalikan teknologi terkini. Akan tetapi ia masih boleh diterima oleh audien, menerusi aksi dan tindakan mereka bertiga dalam adegan tersebut. Berikut merupakan adegan yang memperlihatkan teknologi yang digunakan oleh Skodeng untuk mereka mendapatkan maklumat dan mengesan virus “Antidote” yang berada dalam kawasan Andra.

Rajah 3: Kecangihan Teknologi dalam Filem *J Revolusi* (2017)



Sumber : Filem *J Revolusi* (2017)

Jika dilihat menerusi rajah di atas, Watak Skodeng dibangunkan pengarah untuk memperlihatkan fungsinya sebagai seorang yang pakar dalam mengendalikan peralatan teknologi. Jay pula hanya datang untuk mendapatkan bantuan Skodeng bagi menjejaki musuh yang patut dihapuskannya. Rajah (i) di atas memperlihatkan Jay sedang mengarahkan sesuatu kepada Skodeng, manakala rajah (ii) di atas pula memperlihatkan kesan musuh yang berada disesuatu lokasi. Ini mendorong impak yang kurang kepada audien untuk memfokuskan adegan tersebut.

MIDPOINT

Menurut Blake Snyder (2005) *midpoint* merupakan satu titik pertengahan dalam sesebuah cerita atau filem. Manakala Zairul Anuar Md Dawam (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 juga dinamakan sebagai *point of no return*. Namun begitu bagi Blake Snyder menerusi Zaini Kosnin (2014) *beat midpoint* adalah kemenangan palsu yang diperolehi oleh pihak *protagonist*.

Menerusi *beat* ini, struktur pertama dan kedua digabungkan dan seperti ringkasan akan apa yang terjadi kelak di akhir cerita. Menerusi filem *J Revolusi* (2017) iaitu adegan Jay yang dibantu oleh Skodeng menerusi penggunaan teknologi komunikasi, mereka berjaya

mendapatkan virus yang disimpan dalam kawasan Andra walaupun sistem kawalan kawasan Andra dikawal rapi. Jay yang menggunakan topeng wajah *bookkeeper* (Hans Isaac) berjaya masuk ke kawasan Andra dan melarikan virus tersebut.

Rajah 4: Adegan *Midpoint* dalam Filem *J Revolusi* (2017)



Sumber : Filem *J Revolusi* (2017)

Rajah di atas memperlihatkan aksi yang dilakukan oleh Jay dengan bantuan Skodeng yang menggunakan kecanggihan teknologi komunikasi. Pada rajah (i), pengarah memperlihatkan visual pandangan dari monitor Skodeng yang berada dalam sebuah kereta. Kemudian diperlihatkan *bookkeeper* lakonan Hans Isaac yang berada dalam bilik Andra dan sedang memerhatikan sebuah lukisan di dinding selepas menerima arahan Skodeng. Rajah (iii), seterusnya *bookkeeper* sedang membuka kunci peti simpanan virus tersebut dan mengambilnya kemudian terus beredar dari bilik tersebut. Pada rajah seterusnya pula audien diperlihatkan tingkah laku Jay yang sedang membuka topeng seolah-olah sama seperti muka *bookkeeper*. Ini menunjukkan kecanggihan teknologi yang digunakan oleh Skodeng dan Jay dalam melakukan penyamaran berjaya melarikan virus tersebut. Namun begitu kejayaan tersebut hanyalah sementara kerana Jay, Eddie dan Skodeng perlu menumpaskan kumpulan Andra yang ingin menjual virus tersebut kepada pihak luar. Dalam masa yang sama mereka juga ingin menyelamatkan Dian yang menjadi tahanan pihak Andra. *Midpoint* yang dihasilkan menerusi filem tersebut kurang memberikan kesan ke atas audien. Justeru dalam penghasilan elemen *beat midpoint* khususnya perlu melihat sejauh manakah keberkesanan sesebuah adegan yang menjadi titik penting dalam sesebuah filem. Adegan yang dihasilkan kurang membantu audien untuk mengenal pasti pertengahan sesebuah cerita.

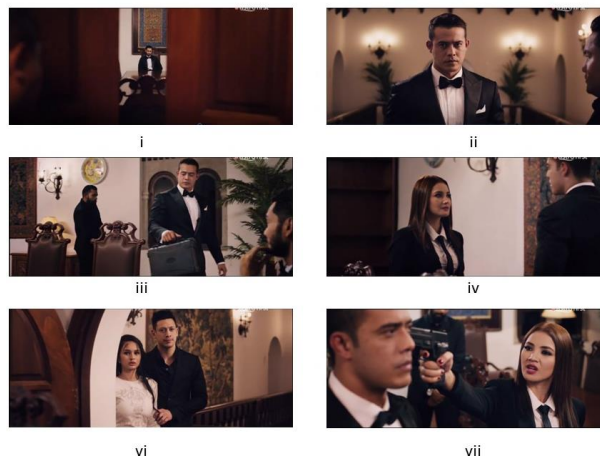
BAD GUYS CLOSE IN

Menerusi Blake Snyder (2005) *bad guys close in* bertujuan memperlihatkan bagaimana watak jahat mengatur strategi untuk mengalahkan watak utama dalam sesebuah cerita begitu juga sebaliknya. Menerusi *beat* ini juga diperlihatkan watak utama mengumpul beberapa maklumat atau sumber bagi membuat serangan terakhir. Filem *J Revolusi* (2017), memperlihatkan watak protagonis yang cekap dalam melakukan serangan dan mematahkan serangan pihak lawan. Ini memberikan gambaran awal bahawa watak protagonis mempunyai

pengaruh yang kuat berbanding dengan watak antagonis. Namun pengarah turut memperlihatkan masalah dalaman yang harus dihadapi oleh watak utama. Secara khususnya adegan dalam filem ini juga menerangkan aspek yang dinyatakan oleh Blake Snyder dalam penonjolan watak perwatakan yang menjadi penghalang kepada watak utama. Menerusi adegan ini juga watak ditonjolkan watak Jiman lakonan ledil Putra yang mempunyai perwatakan tidak baik kepada Jay. Segala apa yang dilakukan oleh Jay dipersalahkan. Sebagai contoh adegan kematian beberapa orang dalam kumpulan Jay sendiri semasa menjalankan misi bantuan ke atas Jay dan mereka mati diserang hendap oleh kumpulan Andra.

Selain itu, Jiman juga membuat andaian bahawa Jay bersalah dan Komander tidak harus berpihak kepada Jay. Ini menunjukkan masalah dalaman yang harus dihadapi oleh Jay selain masalah dengan kumpulan Andra dan kunci-kuncunya. Jay membuat panggilan kepada Andra memaklumkan tentang virus yang berada di tangan mereka. Jay ingin menyelamatkan kakaknya Dian di bawa tahanan Andra. Persetujuan tersebut dilakukan dan Jay yang ditemani Eddie pergi ke tempat Andra untuk memberikan virus dan membawa pulang Dian. Namun begitu mereka sebenarnya berjaya ditipu oleh Andra dan kunci-kuncunya termasuklah Dian sendiri yang telah berpaling tadah menyokong Andra. Titik utama ini merupakan perubahan besar yang akan membawa perubahan kepada elemen naratif filem tersebut. Berikut merupakan paparan rajah yang memperlihatkan Jay berhadapan dan bertemu dengan Andra dan kakaknya Dian yang telah berpihak kepada Andra.

Rajah 5: Adegan *Bad Guys Close In* dalam Filem *J Revolusi* (2017)



Sumber : Filem *J Revolusi* (2017)

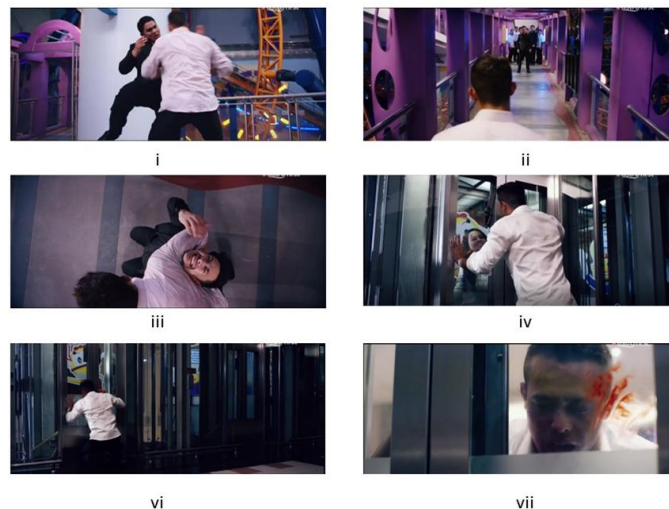
Rajah ini menjelaskan bahawa Jay berhadapan dengan Andra atas pelawaan Andra untuk bersetuju membuat pertukaran antara virus dengan kakaknya Dian lakonan Nur Fazura. Namun Dian berpihak kepada Andra sementara itu virus telah pun diserahkan kepada Andra dan Eddie pula telah disuntik virus ke atas tubuhnya menyebabkan dia lemah dan membuat Jay begitu bimbang. Ini menyebabkan kemarahan yang memuncak kepada kakaknya sendiri sehingga sanggup mengacukan pistol ke arah bahagian kepala Jay. Namun begitu berdasarkan kepada adegan yang dihasilkan, pengarah atau penulis turut membentuk elemen *beat* ini seperti yang dicadangkan oleh Blake Snyder (2005) iaitu Andra telah pun mengatur strategik untuk menumpaskan Jay. Kakak Jay iaitu Dian menyebelahi Andra kerana disebabkan dendamnya kepada Komander yang sebelum ini tidak pernah menghargainya.

ALL IS LOST

Bahagian yang paling memberikan kesan emosi sedih ke atas audien adalah pada *beat all is lost*. Menurut Blake Snyder (2005) pengenalan titik plot yang dikenali sebagai *all is lost* bertujuan menimbulkan simpati audiens kepada watak utama. Selain itu, ia menimbulkan perasaan ingin tahu audiens apakah yang akan berlaku pada watak utama dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Selain itu, menerusi *beat* ini juga watak utama diperlihatkan menghadapi sesuatu yang paling sukar. Dia kehilangan orang yang paling disayanginya dan biasanya juga diselitkan elemen kematian untuk mewujudkan rasa simpati audien ke atas watak utama.

Menerusi filem *J Revolusi* (2017) ini, pengarah filemnya, Zulkarnain Azhar telah memperlihatkan adegan yang mengandungi *beat all is lost* kepada audien. Di mana Jay dipaparkan telah berusaha untuk mendapatkan Eddie yang sakit akibat serangan virus. Jay yang terpaksa berhadapan dengan kunci-kuncu Andra sendiri akhirnya berjaya namun dia tidak dapat menyelamatkan Eddie yang mati di tempat kejadian akibat serangan teruk virus tersebut. Ini memberikan kesan simpati terhadap watak selain sedikit kejutan kepada audien. Walaupun elemen ini tidak berapa menonjol namun emosi yang diperlihatkan oleh Jay ketika melihat kematian Eddie menerusi lif tersebut mampu menunjukkan kesan simpati kerana dia tidak dapat menyelamatkan rakan sepasukannya.

Rajah 6: Adegan *All Is Lost* dalam Filem *J Revolusi* (2017)



Sumber : Filem *J Revolusi* (2017)

Dalam rajah di atas, pengarah memperlihatkan usaha Jay untuk menyelamatkan rakan baiknya Eddie yang terkena virus. Setelah hampir separuh tenaga menghadapi kunci-kuncu Andra yang ramai dan kuat, akhirnya dia tidak juga dapat menyelamatkan rakan baiknya Eddie. Ini turut menunjukkan bahawa pengarah juga mengikut saranan Blake Snyder (2005) yang mana bahagian ini iaitu pada *beat all is lost* ini sebaiknya diselitkan elemen kematian ke atas orang yang disayangi oleh watak utama. Namun begitu, menerusi cerita ini watak utama iaitu Jay dan Eddie hanyalah rakan sepasukan sahaja dan mereka tidak menjalin hubungan cinta atau berkaitan persaudaraan. Sebaiknya apabila dapat ditukarkan sedikit iaitu di mana Eddie adalah kekasih Jay ataupun sedikit masing-masing mempunyai perasaan cinta dan akhirnya Eddie mati disebabkan oleh virus tersebut. Ini akan lebih menimbulkan kesan yang lebih dramatik dan sedih ke atas audien. Audien kurang merasa simpati apabila Eddie

diperlihatkan mati di dalam sebuah lif yang sedang diperhatikan oleh Jay sebagai rakan sepasukan.

Namun begitu apa yang seharusnya menjadi penekanan penulis dan pengarah filem adalah mengetengahkan sesuatu yang paling sukar dialami oleh watak utama dan elemen kematian yang diselitkan dengan tujuan mendapatkan simpati audien. Apa yang berlaku pada adegan dalam elemen *beat* ini adalah mengikut saranan Blake Snyder (2005), namun tidak digarap dengan baik oleh penulis dan pengarah filem. Hubungan Eddie dan Jay hanya sekadar rakan tugas yang kurang diperlihatkan kebersamaan mereka dan juga bukannya kekasih atau pasangan. Ini membuatkan kematian Eddie kurang memberikan impak kepada audien.

DARK NIGHT OF THE SOUL

Menurut Blake Snyder (2005) pada *beat* ini watak utama menghadapi sesuatu yang paling sukar dalam hidupnya. Jay mula menyalahkan dirinya atas tindakan yang dilakukannya hingga menyebabkan rakan baiknya Eddie mati terkena virus. Selain itu dia juga merasakan amat bersalah kerana tidak berjaya membawa kakaknya pulang sebaliknya dia ditentang sendiri oleh kakaknya yang memandang serong ke atas dirinya. Kini dia hanya ada bapa angkatnya dan rakannya Skodeng sahaja. Jay dalam dilema kerana beliau takut kehilangan orang yang penting dalam hidupnya. Jay juga merasakan dirinya tidak mempunyai kekuatan dalam menghadapi masalah yang dihadapinya. Dia kelihatan putus harapan dan menyalahkan dirinya sendiri atas tindakan yang diambalnya. Berikut merupakan rajah yang menunjukkan *beat dark night of the soul* dalam filem ini.

Rajah 7: Adegan *Dark Night Of The Soul* dalam Filem *J Revolusi* (2017)



Sumber : Filem *J Revolusi* (2017)

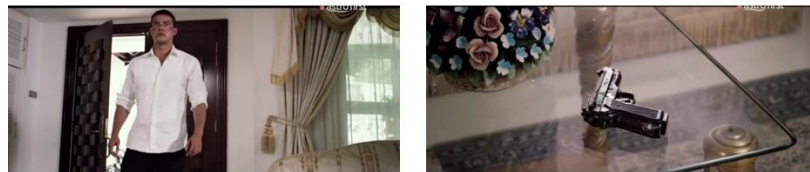
Berdasarkan rajah di atas memperlihatkan Skodeng datang ke arah Jay dan memberikan kata semangat agar meneruskan perjuangannya untuk menghapuskan Andra dan kumpulannya. Ia bertujuan membuktikan dirinya juga tidak bersalah di atas kematian pasukannya serta ketidakpercayaan Unit Tindakan Khas terhadapnya. Namun begitu Jay nekad untuk tidak meneruskannya dan kluatir akan terjadi sesuatu ke atas rakannya yang lain termasuk Skodeng sendiri. Jay turut merasa bersalah atas kematian rakannya yang lain dan termasuk rakan rapatnya Eddie. Perasaan sedih dan bersalah membuatkan Jay ingin memaklumkan sendiri kepada Komander atas apa yang berlaku dan berserah kepada tindakan yang harus dikenakan ke atasnya.

BREAK INTO THREE

Menurut Blake Snyder (2005), *beat* ini pula berkesinambungan dengan elemen *beat dark night of the soul* dan memperlihatkan watak utama mula mendapat sinar. Biasanya elemen *b story* dimuatkan dalam adegan ini. Mungkin watak dari *b story* menjadi penyelamat kepada watak utama atau mesej dari *b story* mampu menjadi penyuntik semangat kepada watak

utama. Menerusi filem *J Revolusi* (2017), pengarah tidak menyelitkan elemen *beat b story* ini hingga sampai kepada *finale*. Namun sedikit tanda (*symbol*) yang hanya diperlihatkan kepada audien iaitu sepucuk pistol yang terletak di atas meja rumah Komander dan ia dapat dirasai Jay bahawa ia merupakan petanda buruk berlaku ke atas Komander. Berdasarkan kepada tanda tersebut, audien turut dapat menjangkakan bahawa Komander telah ditahan oleh Dian dan Andra. Ini menyebabkan Jay beredar dengan segera untuk menyelamatkan Komander dari tahanan Andra. Berikut merupakan adegan yang memperlihatkan Jay sampai di rumah Komander.

Rajah 8: Adegan *Break Into Three* dalam Filem *J Revolusi* (2017)



i
ii
Sumber : Filem *J Revolusi* (2017)

Berdasarkan rajah di atas, Zulkarnain Azhar (pengarah filem *J Revolusi*) telah menggunakan *symbol* atau tanda menerusi syot di atas iaitu pada gambar (ii) yang memperlihatkan sepucuk pistol sengaja diletakkan di atas meja rumah Komander. Ia bertujuan untuk memaklumkan Jay bahawa Komander atau ayah angkatnya telah ditawan oleh pihak musuh. Ini mendorong sedikit semangat ke atas Jay seperti yang diperlihatkan pengarah selepas selesai melihat keadaan rumah Komander dan sepucuk pistol.

KESIMPULAN

Elemen *beat* dalam babak kedua sesebuah cerita amat memainkan peranan penting dalam menentukan sama ada audien terus duduk mengikut cerita tersebut hingga ke akhir cerita atau sebaliknya. Ini kerana bahagian babak kedua dalam sesebuah cerita semestinya antara babak yang paling panjang di antara ketiga-tiga babak dalam sesebuah cerita. Justeru itu, penulis skrip mahupun pengarah filem seharusnya mahir dalam membentuk elemen *beat* dalam babak kedua. Ini bagi memastikan audien tidak merasa bosan dan mempunyai keinginan untuk terus mengikut setiap adegan dalam babak kedua tersebut. Penghasilan sesebuah elemen *beat* dalam babak kedua dilihat penting bagi menarik perhatian audien dan mampu memberikan kefahaman kepada audien untuk mengetahui jalan cerita sesebuah filem. Menerusi filem aksi terpilih iaitu filem *J Revolusi* (2017) pengkaji mendapati bahawa terdapat beberapa elemen *beat* yang kurang memberikan kesan *intensity* yang kuat kepada audien. Sebagai contoh elemen *beat b story* yang dibangunkan oleh penulis dan pengarah filem tersebut. Ini kerana adegan percintaan tidak dilakukan oleh pengarah menyebabkan hubungan antara Jay dan Eddie tidak memperlihatkan kesan emosi semasa Eddie ditangkap oleh pihak musuh dan mati. Perasaan Jay terhadap Eddie tidak dapat dipamerkan dengan lebih berkesan. Begitu juga *fun and game* yang dihasilkan oleh pengarah dalam cerita ini. Ia tidak mampu memberikan sebarang reaksi emosi kepada audien atas adegan yang dihasilkan. Justeru dalam membangunkan sesebuah cerita, penulis mahupun pengarah harus memperincikan elemen *beat b story* khususnya dalam babak kedua agar adegannya mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki audien.

Selain itu, 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 bahasa filem agar menjadi satu adegan yang mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki. Gabungan kedua-dua komponen tersebut mampu membentuk elemen *beat* yang baik dan menjadikan sesebuah filem aksi yang lebih berkualiti. Namun ia perlulah digarap dengan sempurna oleh pembikin filem tersebut terutama penulis skrip, pengarah dan akhir sekali penyunting filem tersebut. Perkaitan antara watak dengan watak yang lain juga perlu dibangunkan dengan lebih baik disamping perkaitan antara adegan dengan adegan lain yang seterusnya membentuk babak yang lebih sempurna. Secara kesimpulannya, dalam penghasilan sesebuah skrip filem aksi khususnya babak kedua dalam sesebuah filem, perkara utama yang harus di titikberatkan adalah elemen dan struktur naratif sesebuah filem serta elemen *beat sheet*. Pembentukan elemen *beat* yang tepat pada *point* yang telah ditetapkan mampu membangunkan kesan emosi kepada audien dalam menonton sesebuah filem aksi.

PENGHARGAAN

Artikel ini adalah sebahagian daripada hasil penyelidikan *Fundamental Research Grant Scheme* (FRGS/2/2014/SSI07/UMS/02/1), Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Malaysia.

RUJUKAN

- Blake Snyder (2005) *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions. USA.
- Ibnu Setiawan. (2003). *Rahsia Sukses Skenario Film-Film Box Office: 5 Langkah Jita Mengadaptasi Apa pun Menjadi Skenario Jempolan*
- Raja Omar Ibr.ahim. (1990). Syd Field (1982) *Lakon layar : asas penulisan skrip*. Dewan Bahasa dan Pustaka. Selangor.
- Zaini Kosnin. (2014). *Proposal Power*. Storyseller Sdn Bhd. Kuala Lumpur.
- Zairul Anuar. (2015). *Skrip Ke Skrin*. Penerbit Universiti Malaysia Sabah. UMS Kota Kinabalu Sabah.
- Zulkarnain Azhar, Pengarah Filem *J Revolusi*. (2017), *Personal Interview* iKuala Lumpur pada 24 Mac 2017.

MAKLUMAT PENULIS

ROSLI SAREYA

Fakulti Kemanusiaan Seni & Warisan,
Universiti Malaysia Sabah,
Jalan UMS, Kota Kinabalu, Sabah.
rosli80@ums.edu.my

PROF MADYA DR ZAIRUL ANUAR MD DAWAM

Fakulti Kemanusiaan Seni & Warisan
Universiti Malaysia Sabah
Jalan UMS, Kota Kinabalu, Sabah.
zanuar@ums.edu.my

PROF MADYA DR D. MARYAMA AG DAUD

Fakulti Kemanusiaan Seni & Warisan,
Universiti Malaysia Sabah,
Jalan UMS, Kota Kinabalu, Sabah.
dmaryama@ums.edu.my