

## **BAB 3**

### **PENYUNTINGAN FILEM: ANALISIS TERHADAP TEKNIK PENCERITAAN**

#### **3.1 Pendahuluan**

TEKNIK penceritaan di dalam filem berbeza dengan medium seni yang lain kerana selain seni ini bersifat konkrit, mediumnya boleh disentuh, dipegang, dirasa dan imejnya boleh ditonton dengan mata fizikal. Malah, medium filem bercerita melalui gambar bergerak yang paparkan secara satu-persatu setelah melalui proses penyuntingan. Penyuntingan merupakan satu proses pemilihan dan penyusunan syot kepada sekuen dan daripada sekuen kepada filem. Pergerakan imej satu syot kepada satu syot yang lain oleh proses penyuntingan pula disebut pemotongan. Dalam aturan

sekuensi, elemen plastik filemik seperti aksi, dialog, komedi dan montaj akan menjalani proses penyuntingan yang teliti demi menghasilkan filem yang bermutu dan menarik (*a beautiful and meaningful film*). Aturan sekuensi ialah satu proses penyusunan sekuen melalui kaedah penyuntingan dan pemotongan yang teliti. Sekuensi merupakan himpunan beberapa adegan yang besar dan adegan merupakan cantuman daripada beberapa syot sebelumnya.

Cabang seni kreatif yang lain iaitu sastera tulisan sama ada sastera moden seperti cerpen, novel, sajak, maupun sastera tradisional yang telah dibukukan seperti syair, pantun, gurindam, seloka dan sebagainya, menyampaikan naratifnya melalui tulisan. Berbeza dengan filem naratif dihantar kepada khalayaknya melalui visual. Seperti juga sastera tulisan mempunyai bentuk tersendiri sebagai teknik penceritaan, seni filem juga mempunyai prinsip dan teknik penceritaannya serupa (tersendiri).

Konsep penyuntingan amat penting untuk menakrifkan ruang filem dan masa filem (*film space and film time*) dalam sesebuah filem. Pemotongan dari satu syot kepada

satu syot yang lain boleh menghasilkan ilusi terhadap kesinambungan ruang dan masa (*continuous space and time*). Misalnya dalam satu syot, masa sesuatu adegan adalah tetap dan tidak berubah secara fizikalnya, tetapi daripada syot kepada syot yang lain masa boleh beralih dari apa-apa waktu kepada apa-apa waktu pun. Bagi Andre Bazin, struktur temporal setiap syot dalam ruang dan masa dalam filem ialah *the abstract, intellectual imaginary time of montage.*<sup>1</sup>

D.W. Griffith, Poduvkin dan Sergei Eisenstein telah menetapkan beberapa aturan dan prinsip penyuntingan sebagai teknik bercerita dalam filem seperti menyunting aksi, dialog, komedi, beberapa jenis montaj, dokumentari imaginatif, tatabunyi, menyunting piktorial (gambar) serta hal yang berkaitan penyelarasan akal rasa antara pengarah dan penyunting.

### **3.2 Aksi**

*An actor must work all his life, cultivate his mind train his mind, train his talents systematically, develop his character; he may never despair and never relinquish this main purpose-to love his art with all his strength and love it unselfishly.*<sup>2</sup>

Aksi merupakan imej dalam sesebuah filem. Imej harus membawa kepada satu tujuan yang berkaitan dengan idea filem tersebut. Ini bererti, imej yang tidak bermakna menjadi satu aksi yang dikatakan tidak dapat menyumbang kepada naratif filem. Aksi amat penting kerana menerusi aksi-aksi yang jelas dan bermakna inilah didapati imej-imej filem dapat dijalin menjadi satu cerita.

Di Barat, hampir semua pawagam memaparkan cerita aksi sama ada bercorak sosiologikal, lingkungan jenayah gentster, mahu pun cerita pasca perang yang bersifat semi dokumentari ataupun siri tv polis, tidak dapat lari daripada mengandungi adegan kejar-mengejar. Aliran pergerakan, pergaduhan dan aksi dipersembahkan secara uniti oleh pembikin filem dan imejnya sentiasa popular.

Filem bisu dibangunkan hanya oleh gambar-gambar aksi tanpa suara tetapi mampu menghantar satu mesej dengan syarat filem ini melalui proses penyuntingan yang teliti. Sebab itu perkembangan kerja-kerja penyuntingan seiring dengan sejarah pembangunan filem itu sendiri. Penyuntingan aksi menjadi nadi kepada

filem bisu dan ia adalah satu perkara yang tidak dapat dielakkan dalam membentuk keseluruhan tubuh filem (*a whole of film*).

Filem pertama menggunakan teknik penyuntingan untuk aksi ialah filem kejar-mengejar Porter. Griffith kemudian memperkenalkan teknik *cross-cutting* dan seterusnya memberi dimensi baru menyunting aksi dalam sesuatu adegan (*by timing the conflicting shots he was able to give now the pursuer, now the pursued, the advantage of the chase*) dan adegan baru dengan masa syot berkonflik (*timing shots conflicting*) ini berupaya memberi adegan kejar-mengejar menjadi lebih dramatik. Syot reaksi selalunya terdiri daripada imej statik pemerhati digunakan untuk mengembangkan naratif dan seterusnya menghasilkan visual kontras yang memberi kesan kepada *gesture* ini.<sup>3</sup>

Teknik *cross-cutting* menjadi satu alat oleh pengarah untuk mewujudkan konflik fizikal pada skrin semasa menyunting aksi. *Cut to cut-mix to mix* dalam adegan kejar-mengejar akan memimpin mata penonton dan dalam masa yang sama kesinambungan adegan tersebut tetap terpelihara. Namun, kaedah ini menghasilkan

masalah semasa suntingan kerana sukar untuk membandingkan penceritaan yang lurus (*straight story-telling*) kerana setiap pemotongannya berkesinambungan secara terus daripada adegan sebelumnya. Dan kesannya, muncul soalan dalam diri penonton apabila timbul elemen rangsangan bertanya kes apakah yang sedang berlaku.

Namun, teknik *cross-cutting* penting pada penyuntingan aksi kerana mampu menerangkan tiga elemen yang sedang beraksi serentak iaitu pelaku utama, mangsa, dan kedudukan geografi dalam satu masa yang ditetapkan. Umpamanya dalam sesuatu adegan aksi seperti kejar-mengejar, si pengejar yang bertindak sebagai pelaku utama (mungkin seorang polis) berada jauh daripada si kena kejar iaitu mangsa (mungkin perompak).

Sebelum adanya teknik *cros-cutting*, adegan ini dilakukan dalam satu tabla *long shots* yang panjang. Bagi Griffith, teknik *cross-cutting* yang digunakan dalam adegan ini akan memberi visual yang tepat kepada mata penonton terhadap ketiga-tiga pelaku aksi ini. *Close up* si pengejar kemudian disunting (*cut to*

kepada mangsa, perlu dilakukan kerana antara kedua-dua kedudukan ini tiada hubungan visual yang nyata (*obvious visual connection*) jika dilakukan secara *long shot*. Dalam keadaan ini penting untuk tidak mengelirukan penonton mengenai hubungan geografi antara dua aksi yang selari tadi.

Sebab itu perlu disunting (*enter cut to*) kepada *long shot* bagi menunjukkan jarak antara pengejar dengan mangsa sama ada jauh atau sebaliknya. *Long shot* juga bertindak mengambarkan suasana dan lokasi berlakunya aksi. Dan teknik ini diulang-ulang dalam adegan ini, sehingga timbul kesan memuncak dalam diri penonton, mungkin diselesaikan dalam satu tabla *long shot*.

Terdapat pelbagai masalah dalam kerja menyunting aksi. Masalah terbesar ialah berkenaan dengan masa diganti selari dengan cubaan mengwujudkan refleksi cinema. Bermaksud setiap konflik yang wujud akan berdurasi dengan elemen masa. Selain itu timbul juga masalah untuk memanjangkan syot atau menukar penekanan aktor yang berkonflik. Semua masalah ini berkaitan dengan keperluan sekuen dramatik (*dramatic sequence*)

dan sebarang perbincangan yang ingin dilakukan secara teoritikal mesti mengekalkan kesamaran naratif yang penuh.

Namun untuk memahami keperluan *cross-cutting* dalam menyunting sesuatu adegan aksi tidaklah susah mana. Satu contoh yang menarik telah diberi oleh Karel Reise yang menunjukkan kaedah suntingan *cross-cutting* terhadap satu aksi di dalam filem *Once A Jolly Swagman* (1948).<sup>4</sup>

#### **ONE A JOLLY SWAGMAN (1948)**

##### **Extract from reel 11**

*Bill Fox (Dick Bogarde) had been an ace speedway rider before the war. When he returns from the army, his wife urges him to get a steady job instead of returning to the track. They quarrel, and Bill decides to attempt to make a comeback. As a test to find out whether Bill has not lost his touch during his absence, Tommy Possey (Bonar Colleano) make Bill run a trial race with Chick, the current rider. Preceding this sequence we have seen shots, which show Chick to be perfectly calm, Bill very nervous.*

##### *Shots*

1. L.S of Bill, Chick, Tommy and a mechanic (Taffy) walking towards the bike in foreground. Music: the speedway-riders march as used previously in the film.

9.L.S. Chick and Bill starting the race. Chick's front wheel goes off the ground as he accelerates.

10. L.S. Bill and Chick riding *towards camera* which *pans with them* as they go all the way round the first bend. They ride out of frame left.

11. M.S. Tommy watching

12. L.S. Chick and Bill. Camera *pans left to right with them* as they go round the bend. Bill still slightly ahead.

13. M.S. Bill and Chick riding *towards camera, which is tracking back in front of them*. Bill still slightly ahead.

14. M.L.S. Chick and Bill going round the bend: *camera pans left to right with them*. Chick moves slightly ahead.

15. L.S. Chick and Bill: as Bill passes Chick, *camera pans left to right into a M.S. of Tommy*.

Syot sembilan menggambarkan Chick melepaskan perasaan yang terpendam dengan mengangkat tayar semasa di awal perlumbaan. Pada masa ini keberanian Bill tercabar dan seterusnya memberi kesan klimaks pertama daripada sekuen ini (*the first climax of the sequence*). Apabila perlumbaan dimulakan, aksi seterusnya pada syot ditunjukkan pada skrin dalam satu jangka masa yang lama. (Rujuk gambar 1).

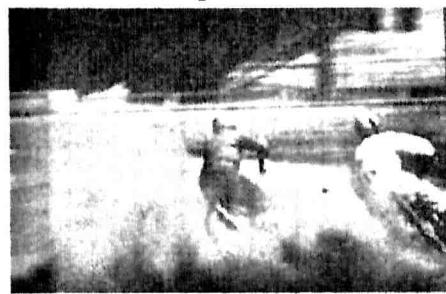
Di hujung perlumbaan, adegan ini tidak nampak menarik kerana kadar penyuntingannya (*rate of cutting*) tidak mencetuskan aksi konflik yang lebih tinggi. Ini



Syot 9



Syot 13



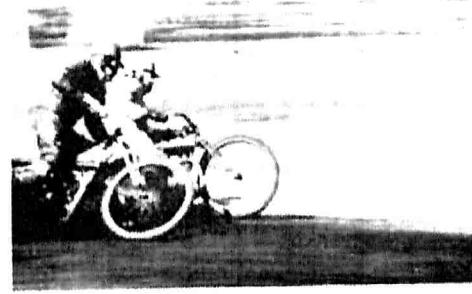
Syot 10



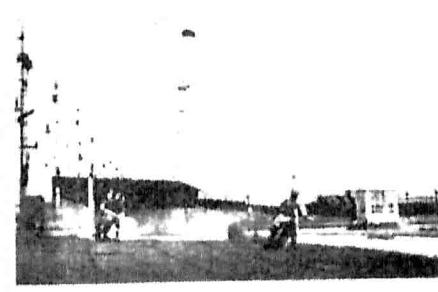
Syot 14



Syot 11



Syot 15



Syot 12



Syot 16

**Gambar 1:** Contoh kaedah suntingan *cross-cutting* D.W. Griffith (Sumber filem *Once A Jolly Swagman*, 1948).

bermakna, suntingan adegan ini berbeza dalam adegan kejar-mengejar yang memerlukan satu suasana tekanan yang semakin meningkat di penghujung syotnya. Di hujung perlumbaan, ia tamat begitu sahaja seakan-akan memberi satu pandangan terus dengan melintasi garisan penamat. Langsung tiada usaha untuk meningkatkan klimaks melalui suntingannya. Kaedah ini merendahkan keupayaan lakon kerana manusia lakon ialah manusia yang berupaya seperti kata Schiller, '*...to raise themselves above the world of realities and to stay within the world of perception.*'<sup>5</sup>

Sebenarnya perlumbaan ini akan dibuat sebanyak empat keliling. Namun, jika ini dipersembahkan sepenuhnya pasti akan menjemu. Kegunaan pengulangan syot (*reaction shot*), iaitu *close-up* Bill dan Chik, akan menyambung jurang masa antara *long shot* dalam perlumbaan itu. Dengan pemotongan terus (*cutting away*) terhadap perlumbaan dan pemotongan (*cutting*) kembali kepada *close-up* Bill dan Chik, menyebabkan penonton menerima jurang masa yang dipersembahkan ini. Dengan cara ini penyunting dapat mengurangkan masa tayangan perlumbaan sebenar (*screen duration of the race*) dan

seterusnya penonton percaya apa yang dilihat itu adalah perlumbaan keseluruhannya.

Tambahan, pengulangan syot yang statik (*static reaction shots*) menjarakkan pergerakan syot aksi yang pantas (*fast action shots*) dan ini menyebabkan mereka lebih menarik secara kontras dalam syot itu. Jika panjang turutan ini digabungkan secara keseluruhan dengan *long shot* perlumbaan, ini akan menyebabkan kesan pergerakan menjadi perlahan dengan mengurangkan kepelbagaian dalam imej. Melalui kepelbagaian imej, kesan laju dapat disambungkan. Kegunaan pengulangan syot (*reaction shot*) ialah untuk memandu reaksi penonton.

Edward Dmytryk juga bercakap mengenai syot yang berulangan (*reaction shot*). Baginya, sesuatu reaksi pemotongan (*cut*) baru adalah kelangsungan daripada reaksi pemotongan (*cut*) sebelumnya. Ia menyatakan;

*...excluding cuts made at the beginnings and ends of sequences and self-contained scene, cuts to reactions or responses, and cuts involving exchanges of dialogue, the cutter should look for some movement of a actor who holds the viewer's attention and*

*use the movement to trigger the cut from one scene to the next.*<sup>6</sup>

Semua sekuen sebenarnya tidak dapat diselesaikan sehingga filem itu melalui proses suntingan. Ini tidak bermakna kesinambungan draf tidak perlu dirancang lebih awal. Ini jelas melalui kehendak pengarah semasa proses penggambaran, dia akan berusaha untuk menggambarkan bagaimana sekuen itu berkembang dan terancang.<sup>7</sup>

Dalam aksi sekuen, visual yang menceritakan naratif. Penyunting sebenarnya bebas menyusun dalam aturan yang difikirkan sesuai. Di sini, segala tanggungjawab kreatif adalah satu keupayaan yang besar dibahukan kepada penyunting. Tanpa dikecewakan olehkekangan yang diletakkan oleh sinkronisasi dialog (*synchronised dialouge*), penyunting dapat bekerja lebih bebas. Walau sebagus mana pun hasil kerja pengarah semasa penggambaran, penyunting masih tetap melakukan penyuntingan aksi pada sekuen berkenaan dalam sesebuah filem.

### **3.3. Dialog**

Dialog merupakan imej verbal dalam filem. Imej ini lebih berkesan jika dibantu oleh gerak tubuh dan badan (*movement and gesture*) pelakon. Dialog yang dipertuturkan berperanan sebagai wahana representasi tafsiran makna yang lebih objektif.

*Speech takes many forms, since it exists wherever words are used for communication or expression, and every kind of speech is accompanied by some degree of gesture. Either in the changing expression of the face, or in gesticulation, or even movement of the limbs and body.*<sup>8</sup>

Bahasa filem lebih kompleks berbanding bahasa penulisan. Penggunaan bahasa filem yang lebih pendek dan mudah difahami berupaya meningkatkan kesan emosi terhadap penonton. Penyunting harus faham konsep sinematik sebagai usaha untuk memperkatakan makna di dalam filem, sampai kepada penonton. Tiga metod utama yang harus dipegang semasa melakukan suntingan dialog iaitu;

1. *vision-in-motion of cinematography;*
2. menyunting bagi menghasilkan urutan logik sesuatu kejadian untuk membayangkan makna sebenar

dari imej asal, mencipta hubungkait ruang dan waktu yang sesuai dalam lingkungan realiti;

3. runut bunyi (*Soundtrack*) yang meliputi persembahan keseluruhan cerita, dialog, muzik dan kesan bunyi ke arah penyumbangan eksposisi serta kebenaran.

Untuk menghasilkan kesan yang bagus dalam membuat suntingan dialog, meletakkan pengarah dan penyunting di dalam dua situasi iaitu kerja yang sukar dan paling mudah. Ini kerana jika dialog itu ditulis dengan baik, maka adegan itu mudah digabungkan dengan adegan seterusnya. Dialog itu berperanan menghidupkan adegan dan pengarah hanya perlu memerhatikan agar lafaz sebutannya jelas dan betul. Sebaliknya jika pengarah tidak bersedia, dialog akan memainkan peranan besar (*words do all work*), sedangkan sumbangan visual itulah yang menjadi pembeza medium filem dengan seni kreatif yang lain.

Dialog di dalam satu-satu adegan harus jelas tanpa ada gangguan daripada visual. Mari kita mambahayangkan satu kes contoh dalam satu adegan dialog.

(1) Dua orang watak sedang bercakap secara berhadapan

dalam satu situasi dalam *medium shots* atau *long shots*.

(2) Kamera bergerak (*track*) kepada watak atau terus *closer* mana-mana watak di dalam satu garis visi yang sama. (3) Akhirnya ditunjukkan satu siri pilihan *close shots* dari mana-mana watak ini yang sudut kameranya melalui bahu watak yang bertentangan dengannya.

Penyuntingan daripada bahu watak yang bertentangan (*shooting over the shoulder*) seperti yang dilakukan dalam syot tiga di atas kepada salah satu watak akan membuat penonton sedar wujudnya konflik antara dua watak. Tindakan memisahkan watak dengan melakukan *close-up* dalam syot dua memberi ruang kepada pengarah untuk menunjukkan ekspresi watak dengan jelas semasa dialog disampaikan. Daripada adegan di atas, kita dapat merangka satu kaedah penyuntingan dialog iaitu dialog yang dipersembahkan menjadi jelas dan tiada berlaku gangguan daripada visual.

Dua alasan kenapa keadaan ini harus digunakan semasa menyunting dialog; pertama, adegan dialog biasanya statik di mana biasanya akan menunjukkan watak itu hanya bercakap. Dengan menggunakan dua syot secara individual yang dilakukan secara *close-up*, akan

memberi kepelbagaian visual dan gerakan pada watak; kedua, penyunting akan mempunyai kebebasan untuk melakukan pemotongan (*cutting*) dalam pelbagai cara bagi menghasilkan kesan lebih dramatik.

Suntingan dialog biasanya tidak melakukan pemotongan trak dialog (*cutting dialouge track*) serentak dengan visual. Dengan kata lain, ia tidak menunjukkan watak itu bercakap sepanjang masa. Lebih penting dalam cerita itu watak memberi aksi daripada berdialog. Melalui pelbagai teknik, pada masa adegan yang dikehendaki disunting kepada sesuatu aksi yang diperpanjangkan durasinya (*close-up timing of delayed reactions*), berlaku pertindihan dialog dan seterusnya penyunting dapat menegaskan dan mengawal naratif dalam adegan itu.

Biasanya dengan mengetahui masa yang sesuai dalam menentukan visual sama ada perkataan atau imej, akan memberikan kelebihan kepada penyunting. Penyunting dapat menghasilkan rentak dramatik (*dramatic overtone*) yang mana tidak mampu dilakukan oleh visual.<sup>9</sup>

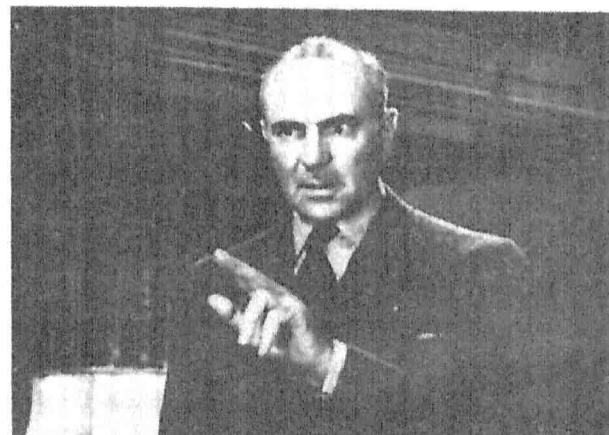
Contoh gambar 2 (rujuk muka surat sebelah) menunjukkan kaedah suntingan dialog yang betul yang diambil dari sebuah filem barat;<sup>10</sup> Syot satu; dialog si ayah berkata sesuatu kepada anaknya. Dihentikan dialog itu dengan kehadiran doktor tetapi tidak ditunjukkan pada skrin, cuma kedengaran bunyi pintu bilik ditolak dan dialognya sahaja. Kaedah ini menimbulkan suasana misteri kerana hanya dialog sahaja yang kedengaran. Kesannya, penonton separa sedar kehadiran doktor itu dan suasana misteri ini mula menyelubungi.

Syot dua; syot ini tidak penting. Jika syot ini tidak digunakan, terus syot satu hingga tiga, aksi keseluruhan menjadi lebih sempurna (*perfectly straightforward*). Syot dua hanya berperanan untuk menambah suasana misteri dari syot satu. Dialog dalam syot dua boleh terus dimasukkan ke dalam syot tiga.

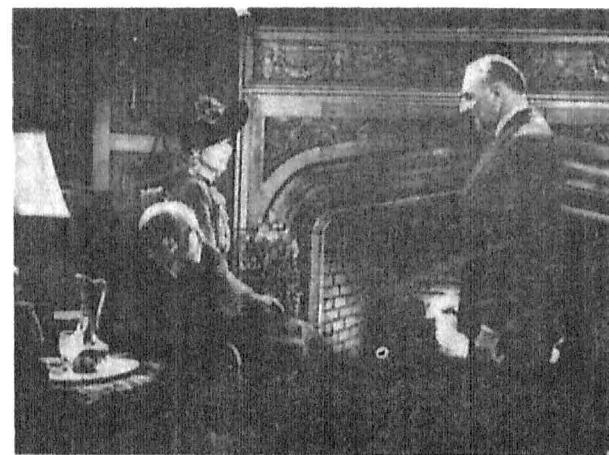
Syot tiga; menjawab keseluruhan misteri dengan kehadiran doktor pada skrin. Namun, abstrak untuk mengatakan kesan keseluruhan ini disebabkan oleh masa pemotongan (*timing cutting*) sahaja. Peranan lampu



Syot 1



Syot 2



Syot 3

**Gambar 2:** Contoh suntingan dialog yang tidak melakukan pemotongan trak dialog serentak dengan visual. (sumber filem *Topper Returns*, 1941).

serta gerak-laku (*gesture*) aktor juga berupaya menambahkan suasana misteri ini.

Ini merupakan satu contoh mudah untuk menggambarkan pentingnya ketelitian dan ketepatan masa (*precise timing*) terhadap syot dan syot yang diulang (*reaction shots*), dan menunjukkan bagaimana dialog mampu mewujudkan kesan dramatik jika disunting dengan betul dalam sesebuah adegan.

Bentuk suntingan yang mudah ialah dua syot dan *close-up* yang berselang-seli digunakan dengan sedikit kepelbagaian. Ini adalah cara yang sesuai mengarah satu adegan berdialog. Kebanyakan syot yang diambil dengan cara ini nampak bosan dan gagal menepati kehendak lakonlayer. Namun, cara ini digunakan secara meluas sebab lakonlayer tidak memberi gambaran apa-apa aksi visual yang diperlukan kepada pengarah. Dialog yang bagus dalam sesebuah adegan dapat dikesan dari penggunaan bahasa yang baik dengan bantuan visual yang signifikan.

Terdapat dua jenis dialog yang biasa disunting iaitu suara latar dari luar visual asal (*off-screen*

*narrator*) dan dialog monolog. Penyuntingan suara latar lebih mudah kerana kecekapan hanya ditekankan kepada aspek membaca dengan intonasi yang berlainan dan berirama serta kepantasan membaca mengikut masa (*duration*) yang ditetapkan. Sekiranya berlaku sebarang kesilapan seperti kepanjangan dialog melebihi visual, proses rakaman suara yang dilakukan boleh mengatasinya iaitu dengan memanjangkan masa visual atau menggantikannya dengan tekanan muzik. Francis Ford Copolla menggunakan teknik ini dalam *The Apocalypse Now* (1979).

Suntingan dialog monolog pula dibuat apabila terkesan kecacatan sebutan dalam melafaz dialog. Kadang-kadang pengarah mahu memakai suara orang lain menggantikan suara asal aktor. Peringkat ini paling sukar kerana penyunting perlu cekap dan amat teliti berikutnya proses *lip-syne* iaitu proses menyamakan gerak bibir pelakon dengan suara yang dipakai, menuntut penyunting tidak boleh terlambat atau tercepat walau satu *frame* gerakan bibir agar tidak timbul pertentangan gerak. Teknik juga dikenali sebagai proses *dubbing*.

Dialog hanya besar dalam penulisan skrip. Syd. Field menyatakan dialog hanya merupakan fungsi sesuatu watak. Fungsi tersebut ialah memberikan informasi atau fakta cerita, menggambarkan sesuatu watak, menggerakkan cerita ke hadapan, menggambarkan konflik, emosi dan personaliti watak.<sup>11</sup> Ramai pengarah cuba lari dari kata-kata kerana kata-kata tidak selalunya konkret untuk menyatakan permainan dalaman emosi mahupun idea (*the interplay of emotional and ideas*). Lantas pengarah cuba mengintai dan mengetuk pintu ikon, simbol dan indeks sebagai imej yang lebih ekspresionistik. Dmytryk menyokong dengan menyatakan, ...*good drama is never an essay, a lecture, or a straight narrative. It is always cause and effect, action and reaction, even when no physical activity is involved.*<sup>12</sup>

Katanya lagi, dialog yang baik ialah;

...*is rarely a straight interchange of declarative lines or overt plot exposition, no matter how brilliantly written; it contains conflict, surprises, "twists", and "food for thought"-something for the actor, as well as the viewer, to ruminate.*<sup>13</sup>

### **3.4 Komedi**

Kebanyakan usaha untuk mengkaji komedi kurang mendapat sambutan. Sesebuah komedi yang bagus menurut Karel Reise ialah, *its very incongruity, stubbornly eludes classification.*<sup>14</sup> Sebaik mana idea sesebuah komedi turut menghadapi kemungkinan akan 'mati' semasa persembahan kerana ukuran komedi itu bergantung kepada reaksi penonton.

Terdapat perbezaan dalam kaedah suntingan antara filem komedi dan filem serius. Dalam filem serius, pengarah secara amnya menetapkan kepada satu garis dalam memberi cerita dengan mengawal ketenangan tempo dan memastikan kesinambungan yang asli (*to give a sober, authentic rendering*) manakala dalam komedi hanya menyediakan kelucuan. Biasanya apa yang ditetapkan dari awal akan terpesong tidak mengikut draf perancangan suntingan.

Penyunting filem serius mesti berusaha menghasilkan aliran imej yang licin kerana jika sesuatu kesinambungan dibuat secara tiba-tiba, mungkin akan menghasilkan keraguan penonton. Dalam komedi

tidak perlu untuk meyakinkan penonton, cuma membuatkan mereka ketawa sahaja.

Jika ini melibatkan pemotongan (*cutting*) yang secara tiba-tiba, sebahagian kesinambungan akan menghasilkan sesuatu yang tidak logik, dan mungkin akan mendatangkan kebaikan untuk menambah lucu. Dalam filem komedi, penyunting biasanya cuba menimbulkan kesan lucu yang semaksimum mungkin pada setiap adegan.

Komedи mula mendapat perhatian meluas sejak perkembangan suara dalam filem. Tokoh komedi terkenal seperti Bob Hope dan Danny Kaye kebanyakannya bergantung kepada kelebihan verbalnya. Mereka membuat komedi pada kadar yang dikawal keseluruhannya oleh mereka sendiri berdasarkan keperluan semasa (*sense of timing*). Penyunting hanya perlu memberi tempo pada cerita agar komedi itu berkesan semasa dijukstaposisikan.

Penyunting komedi perlu mewujudkan reaksi ketawa daripada penonton. Tetapi ketawa yang panjang hasil dari satu komedi mungkin akan menenggelamkan komedi yang wujud seterusnya. Jadi, untuk mengimbanginya,

penyunting perlu hentikan ketawa yang wujud secara berterusan sehingga melangkui masa satu aksi komedi lain. Namun, komedi yang banyak lebih baik daripada komedi yang sedikit kerana tidak semua komedi itu mampu melucukan.

Tugasan penyunting dalam suntingan filem komedi yang baik adalah satu usaha yang jarang diambil tahu orang. Penyunting komedi hanya tertumpu kepada aksi komedi dan pemasaan (*timing*) aksi tersebut. Tugas penyunting dan pengarah selari dalam menentukan sebuah *comedy visual* yang berjaya. Mari kita meneliti contoh suntingan di bawah;<sup>15</sup>

Bayangkan terdapat dua syot;

1. Laurel dan Hardy berlari di sebatang jalan dalam *figure shot*. Selepas lebih kurang lima belas saat, Hardy tergeincir dan jatuh ke kaki lima jalan.
2. *Close-up* kepada satu kulit pisang yang terdapat di atas jalan kaki lima tersebut. Seketika, menunjukkan gerakan kaki Hardy datang dan memijak kulit pisang tersebut lalu terjatuh.

Contoh di atas adalah salah satu contoh asas bagaimana ingin menyunting aksi komedi yang dikemukakan oleh David Lean. Dalam adegan seperti ini tentu sudah terbayang beberapa *medium shot* dan *close*

*up* akan digunakan. Persoalannya, bagaimanakah mahu menyusun penggunaan teknik ini. Di manakah harus *close-up* kulit pisang tersebut? Ia tiada kaitan dengan pemotongan yang licin (*smooth cut*).

Masa yang sesuai untuk *close-up* ialah ketika kaki Hardy mula-mula memijak kulit pisang, *cut medium shot* kepada Hardy kembali yang sudah jatuh. Kedua-dua *cut* ini menjadi licin dan penonton akan ketawa sebaik sahaja Hardy jatuh. Namun, kaedah suntingan yang lebih berkesan dicadangkan oleh "The Old Maxim" seperti berikut;<sup>16</sup>

1. *Medium close-up* kepada Laurel dan Hardy sedang berlari di sebuah lorong.
2. *Close-up* kepada kulit pisang yang terdapat di atas kaki lima. (anda harus memberi tahu kepada penonton apakah yang bakal berlaku seterusnya dan di sini penonton memulakan ketawa.)
3. *Medium shot* kepada Laural dan Hardy yang masih berlari. (Penonton makin ketawa). Biarkan syot ini untuk seberapa ketika sebelum Hardy akhirnya terjatuh ke kaki lima jalan.
4. *Close-up* kepada Laurel telah terjatuh dengan keadaan yang menggelikan hati sebagai gerakan terakhir. (Ini membuatkan penonton ketawa sekali lagi).

Mempermainkan ketidakselesaan seseorang merupakan satu tindakan yang universal. Kalau si jatuh ini ialah orang yang gemuk, ketawa akan kedengaran lebih berderai. Apabila menyedari penonton menyukai adegan 'nasib malang' yang menimpa Hardy, penyunting dengan sengaja menumpukan (*close-up*) pada Hardy.

Syot dua, hanyalah pengumuman kepada penonton untuk mengagak apa yang berlaku ke atas Hardy. Ini akan mewujudkan kesan yang lebih menghiburkan (*a feeling of amused superiority*). Maklumat ini bakal menjadikan Hardy nampak bodoh kerana dia tidak tahu adanya kulit pisang sedangkan penonton tahu. Rasa terhibur ini (*feeling superiority*) ini menambahkan rasa suka penonton dan rasa ini dieksplotasi kepada adegan seterusnya.

Dalam syot tiga, biarkan beberapa saat, akan memberi peluang untuk komedi syot dua semakin menjadi-jadi. Kemudian *cut* kepada gerak tubuh (*gesture*) Laurel yang seolah-oleh mengejek Hardy. Kesinambungan syot seterusnya adalah lebih ideal jika dibuat secara penyuntingan terus (*smooth cutting*).

Pentingnya setiap pemotongan (*cut*) ini ialah menjadikan pengasingan titik humor dalam setiap visualnya (*separate humorous point in that each shows new*) di mana ia menjadi lebih lucu padahal ia sebenarnya dalam satu situasi yang sama.

Kaedah suntingan ini sesuai dijadikan model kepada adegan sepertinya sahaja. Ia menunjukkan satu kaedah yang mudah tetapi amat berkesan. Pada dasarnya, kesinambungan ini mungkin satu cara yang bagus dan kompleks, tetapi prinsip pertunjukan (*principle of showing*) dalam komedi lain memerlukan kaedah suntingan yang lebih universal bergantung kepada suasana, corak dan kehendak penonton.

### **3.5 Montaj**

*Visual primary is the essence of filem communication.*<sup>17</sup>

Filem memberi impak yang dalam ke atas pancaindera penontonnya, menarik perhatian seseorang penonton secara psikologi sebelum berupaya memberi tindak balas secara intelektual terhadap imej yang diterimanya.

Montaj merupakan satu teknik penyuntingan yang agak sukar untuk diidentifikasi dari segi peristilahannya seperti kata Karel Raise, *the term montage has been loosely employed in so many different contexts as to need definition.*<sup>18</sup> Namun, montaj yang berasal daripada kata Perancis iaitu 'monter' yang bermaksud 'to assemble' bolehlah dikatakan sebagai satu teknik visual filem yang berupaya memberi kesan ke atas pancaindera penontonnya.

Sejarah awalnya, montaj ini digunakan oleh pengarah Rusia yang pada ketika itu sinonim kepada penyuntingan kreatif (*creatif editing*) dan seterusnya dipraktikkan di Perancis dikenali dengan nama '*simply editing*'. British dan studio-studio di Amerika yang menggunakan montaj lebih terkemudian daripada Rusia dan Perancis, menganggap teknik ini sesuatu yang lebih spesifik dan terhad iaitu merujuk kepada sekuen impresionistik yang pantas dari sesuatu imej yang tidak mempunyai kesinambungan seperti teknik larut-resap visual (*dissolves*), pertindihan imej (*superimpositions*) atau menggelapkan imej (*wipes*), dan digunakan untuk membawa perjalanan waktu (*to convey*

*passage of time)* menukar tempat atau lokasi (*changes of place*), atau terhadap sebarang transisi adegan.

Montaj mempersebahkan penyusunan syot secara retorikal dalam jukstaposisi di mana pertembungan dua imej menghasilkan satu entiti baru tersendiri yang membawa kepada makna baru yang lebih sempurna (*the whole new meaning*). Melalui konsep montaj, dua syot berasingan digabungkan melalui virtue yang wujud secara relatif antara mereka secara efektif. Walaupun gabungan dua syot tersebut tidak realistik kadang-kala, tetapi merupakan sesuatu yang konseptual dan poetic.<sup>19</sup>

Ini dikatakan sebagai mempunyai tahap makna ketiga (*the third meaning*). Berdasarkan penyatuan (*virtue conjunction*) tersebut, harus dicari untuk membina satu makna dalam filem sebagai membentuk kesempurnaan filem berkenaan. Sebab itulah montaj merupakan satu konsep yang berdasarkan teknik penyuntingan tidak kronologi (*discontinuity editing*).

Teori montaj diperhebatkan oleh Sergei Eisenstein. Eisenstein melihat montaj sebagai cara

untuk mendapat tindak balas emosional daripada penonton dan beliau mengenal pasti lima tahap montaj yang mampu menyampaikan idea secara abstrak iaitu *metric*, *rhythmic*, *tonal*, *overtonal*, dan *montage intellectual*.<sup>20</sup>

Dalam *meric montage*, tempoh masa sesebuah syot adalah dikira dan disusun dengan teliti seperti irama muzik. Tempoh masa sesebuah syot yang dipilih mengikut struktur sekuen atau kandungan sesebuah filem akan menghasilkan *rhythmic montage*. Dalam *tonal montage* pula, asas penyusunan sesebuah *shots* ialah tonanya yang merupakan darjat menentukan fokus lembut (*solf focus*) atau gambaran kasar sesuatu imej (*hard delineation*). *Overtonal montage* pula ialah peraturan lanjutan sesebuah syot melalui caranya pada tahap yang lebih tinggi. Penekanan pada pernyataan tematik dalam montaj melahirkan *intellectual montage* yang biasanya memerlukan interpretasi teliti seseorang penonton.

Dari segi konsepnya, montaj boleh dibahagikan kepada beberapa kategori dengan fungsi yang berbeza-beza. Montaj utama (*primary montage*) merupakan konsep yang timbul daripada pemerhatian kandungan beberapa

syot yang berterusan, montaj serentak (*simultaneous montage*) konsep yang lahir daripada syot dan bunyi yang wujud selari dalam filem, sementara montaj berentak atau berirama (*rhythmic montage*) merupakan satu siri pemotongan yang mengikut irama. Montaj kedua (*secondary montage*) memakai alat-alat seperti penyuntingan warna (*cutting-tone*), bentuk warna (*content-tone*) dan kesan-kesan bunyi sebagai eleman sekunder sesebuah filem dan berupaya untuk menjanakan kesan-kesan yang dilahirkan oleh siri-siri pemotongan ini. Implikasi montaj (*implication montage*) merupakan konsep yang diperolehi dengan memerhatikan sekuen yang dianggap sebagai mewakili keseluruhan sesebuah filem dan merupakan satu cara untuk mengesan implikasi sekuen tersebut. Fungsi montaj terakhir ialah montaj ideologi iaitu montaj yang lahir daripada pertembungan konsep yang timbul daripada beberapa eleman dalam sesebuah filem yang membentuk sebahagian daripada ideologi pemerhati.

Terdapat empat aliran montaj yang utama; aliran *Quantitative Montage* dari *pre-war France School*, aliran *Organic Montage* dari *American School*, aliran

*Intensive Montage* dari *German Expressionist School*, dan aliran *Dialectic Montage* dari *Soviet School*.<sup>21</sup>

Pudovkin, Kuleshov dan Eisenstein merupakan wakil dari aliran *Soviet School*. Pudovkin dan Kuleshov memperkenalkan teknik penyuntingan konstruktif yang berdasarkan prinsip penyatuan atau perkongsi yang diperkenalkan oleh Griffith. Bagi mereka, syot yang berasingan apabila menggunakan montaj mampu memberi kesan yang mendalam dan adegan tersebut kelihatan lebih disatukan semasa dijukstaposisikan.

Bagi Eisenstein pula lebih menitikberatkan pertentangan idea dan syot (*mental clash and shots*). Baginya, imej yang bergerak (*movement-image*) ialah salah satu daripada komponan kecil montaj (*cell of montage*). Beliau berpendapat bahawa penyuntingan bukan melibatkan penyatuan imej tetapi satu perlanggaran (*collision*) antara imej-imej yang boleh memberi kejutan (*shock*) kepada penonton apabila kejutan (*shock*) itu dihubungkan dengan teks dalam filem.

Teknik pertindihan imej (*superimpose*) juga antara teknik montaj yang mampu memberi kesan kejutan (*shock*) kepada penonton. Contoh di dalam analisis di sebelah menunjukkan bagaimana kaedah ini diaplikasikan di dalam filem *Citizen Kane* (1941) yang disunting oleh Robert Wise.<sup>22</sup>

### **CITIZAN KANE (1941)**

Kane merupakan seorang jutawan yang telah meninggal dunia. Seorang dari editor 'The Enquire' menyuruh seorang wartawannya menemuramah kawan Kane, Leyland. Isi temuramah berkisar tentang awal perkahwinan Kane dengan isterinya. Biografi ini bertajuk 'March Of Time'.

#### *shots*

1. M.S Leyland (now very old) sitting on hospital balcony in his dressing gown. Leyland has been telling the reporter about various episodes in Kane's earley life. Camera shooting over reporter's shoulder.

#### *LEYLAND*

*Well, after the first couple of months, she and Charley didn't see much of each other-expect at breakfast. It was marriage-just like any other marriage.*

*Slow dissolve to  
(Slow, romantic music begins)*

2.

L

.S. Emily (Mrs. Kane) sitting at table. Kane walks in from left, places a plate in front of her, pretending to be a waiter. He bends down to kiss her on the forehead. Camera is tracking slowly forward throughout the whole shot.

Kane sits down in his chair at the end of the table, left.

KANE

You're beautiful.

EMILY

Oh, I can't be.

KANE

Yes, you are, you're very, very beautiful.

EMILY

I've never been to six parties in one night in all my life.

KANE

Extremely beautiful.

EMILY

I've never even been up so late.

KANE

It's matter of habit.

EMILY

I wonder what the servants will think!

KANE

They'll think we've enjoyed ourselves

EMILY

Dear-

KANE

Haven't we?

EMILY

-I don't see why you have to go straight to the newspaper.

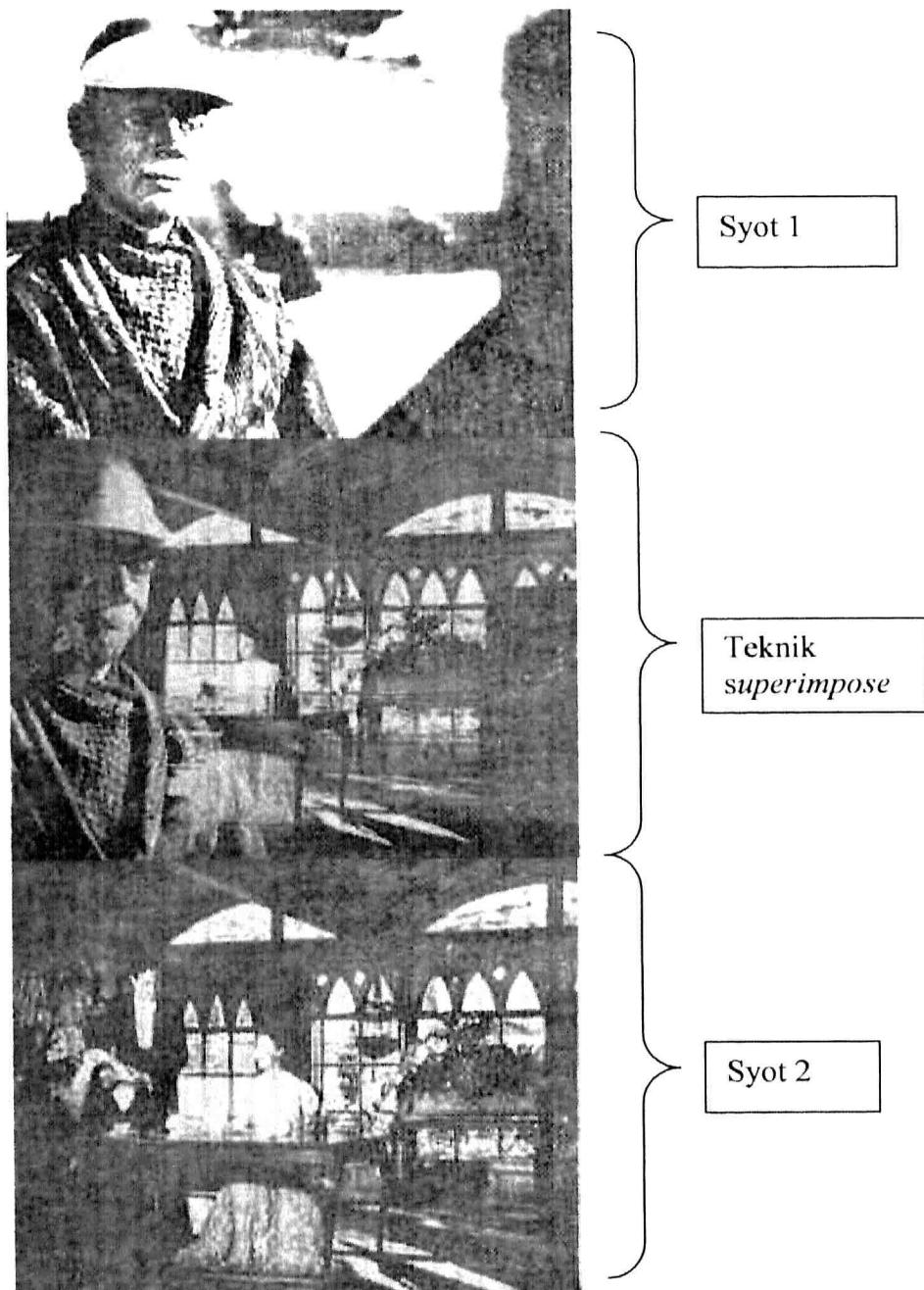
KANE

You never should have married a newspaper  
man—they're worse than sailors.

Syot satu; merupakan watak Layland sedang ditemuramah, tukar kepada (*cut to*) kepada imbas kembali Layland mengenai perkahwinan Kane. Konsep adegan ini adalah mengenai hubungan Kane dengan isterinya mulai tegang. Episod yang berasingan ini digabungkan dengan teknik pertindihan Imej (*superimpose*) dan gabungan syot ini sebenarnya dari sekuen yang berasingan dijukstaposisi secara serentak pada skrin. (*self-contained sequence*). (Rujuk gambar 3).

Melalui teknik pertindihan imej (*superimpose*), dua syot yang berasingan ini sudah mempunyai pertalian yang mana setiap kejadian peristiwa mengandungi makna yang tersirat daripada kejadian peristiwa yang sebelumnya. Fungsi suntingan di sini, untuk menjadikan adegan yang berasingan ini wujud dalam satu adegan secara keseluruhan.

Dalam setiap kes, kelihatan peralihan bermula daripada suasana sarapan pagi (syot dua) dan



**Gambar 3:** Montaj Superimpose Sergei Eisenstien  
(Sumber filem *Citizen Kane*, 1914).

seterusnya diteruskan melalui satu susunan gerakan secara berulang-alik (*a sort of flickering pan*). Teknik ini dibuat semata-mata untuk membezakan adegan yang kekal tetap dengan suntingan yang berulang-alik (*constant to and fro cutting*). Yang pentingnya, dialog Emily (isteri) dalam setiap peralihan ini menggambarkan proses regangan perhubungan dengan Kane sedang berlaku.

Secara tidak langsung, dialog, muzik dan lakonan membantu kadar penyuntingan yang digunakan untuk menyampaikan keadaan hubungan secara teliti dalam setiap episod. Ketelitian ini menjadikan masa dalam sesuatu episod lebih jimat. Contohnya, perjalanan masa antara adegan bersarapan pagi digunakan dengan imej dipaparkan secara sepintas lalu (*merest hint; flickering image*) hanya selama satu saat sahaja. Hal ini juga diterangkan oleh Andre Bazin dengan menyatakan struktur temporal setiap syot dalam ruang dan masa dalam filem adalah *the abstract, intellectual imaginary time of montage*.<sup>23</sup>

Secara teoritikalnya, montaj boleh dikatakan satu bentuk gangguan atau pencelahan secara eksternal

ke atas metarial sinematografi untuk teknik larut-resap imej (*dissolve*) bagi mewujudkan pertalian antara satu adegan dengan adegan yang lain dan antara satu syot dengan satu syot yang lain. Teknik montaj ini juga menyumbang kepada hubungan antara komposisi statik dan temporal dengan realiti yang dihasilkan semula.

### **3.6 Dokumentari Imaginatif**

Dokumentari imaginatif bermaksud satu proses pengumpulan dan pencetusan idea secara asli terhadap kesemulajadian dalam mencipta sesuatu karya. Ini berbeza dengan teknik pembikinan filem dokumentari (*film reportage*) atau filem fiksyen yang hanya melibatkan penampilan secara fizikal tanpa menyentuh keaslian sesuatu objek. Malah keaslian ini langsung tidak diusaha untuk memaparnya lebih lanjut. Namun, ia juga mempunyai persamaan dengan dokumentari imaginatif kerana menyentuh keaslian idea sebagaimana artikel suratkhabar memaparkan prosa imaginatifnya dengan kreatif.

Fahaman imaginatif ini muncul selepas kepercayaan terhadap filem sebagai salinan realiti mula longgar

dan dibantah secara serius. Mereka meletakkan gerakan filemik itu sebagai suatu bentuk yang imaginatif semata-mata. Imaginatif muncul dan injak sebagai satu proses halusinasi natura yang cukup berwarna. Imaginatif akan melihat objek, sudut, horizon, atmosfera, dan fenomena permukaan realiti mayatilik yang berlapis, yang keluar dari garis retorikal realiti asalnya. Imaginatif menuntut pemeriksaan, penilaian, pemilihan, pemutusan, dan perekaciptaan yang bersungguh-sungguh sehingga segala bentuk asal (realiti) itu telah menjadi satu bentuk baru yang sangat mencabar.

Namun, imaginatif bukanlah bermakna suatu bentuk kebebasan seni yang memberi ruang kepada perekacipta filem mengubah dan membina segala nilai dan rupa realiti kepada satu bentuk nilai dan rupa baru, yang tidak mungkin wujud secara realiti ataupun menentang pengaruh realiti dan menolak bentuk realiti azali secara keras. Imaginatif masih sedar dan menerima bahawa alam dan kealaman itu wujud secara terpelihara. Cuma usaha mengangkat dan membicarakan realiti itu harus dibina secara kreatif, intelektual dan masuk ke dalam realiti yang dipanggil lapangan realiti (*depth*

*of reality)* bagi menemukan satu klasifikasi retorikal yang sangat estetik dan eksplosif seni.

Sanjungan masih dan tetap diberi terhadap filem dokumentari sebagai sebuah genre unggul kerana filem jenis ini melibatkan satu kerja penyelidikan yang teliti dan mendalam, lebih sekadar pemerhatian biasa, dan cuba menyampaikan sesuatu bersifat emosi (*emotional overtone*) dan signifikan yang mendalam dalam tema alam semulajadi.

Istilah filem dokumentari mula diperkenalkan oleh John Grierson pada tahun 1926, apabila beliau membuat sorotan filem Rober Flaherty, *Moana* (1926). Di sini, Naim Ahmad mengistilah filem dokumentari sebagai filem yang cuba menginterpretasikan secara kreatif satu-satu kebenaran, dari segi suasana, tempat, dan pelakon-pelakon yang terlibat.<sup>24</sup>

Tujuan sesebuah filem dokumentari mungkin berbeza. Namun, semua filem dokumentari harus bergerak dari *reality*, bukan imaginasi. Contoh filem yang dekat dengan genre ini ialah *Dovzhenka*, *Flahrt*, *Ivens* and *Wright*. Secara umumnya, kaedah suntingan

genre dokumentari adalah sama dengan filem genre lain. Cuma masalah estatik yang wujud semasa mengubah dokumentari mampu menghasilkan imaginasi yang sangat memuaskan.

Interpretasi imaginatif kejadian semulajadi mesti mengekalkan refleksi kejadian itu sendiri semasa suntingan. Dengan sedar akan keperluan ini, pengarah boleh merancang kesinambungan filemnya walaupun dalam bentuk yang masih samar-samar dengan kehendak skrip. Pengarah harus menggunakan kaedah yang fleksibel (*flexible story-outline*) dalam bentuk lakaran untuk memberi bentuk dan uniti dalam keseluruhan filemnya. Ini berikut genre dokumentari jarang mendahulukan skrip daripada visual.<sup>25</sup>

Pengarah juga tidak harus mempunyai gambaran skrip (*shooting script*) bagi menandakan sesuatu adegan itu hendak dirakam atau diletakkan di dalam satu-satu sekuen ceritanya. Tetapi pengarah boleh membuat penulisan sinematik (*cinematically written script*), namun harus mempunyai visualnya terdahulu atau gambaran terhadap apa yang perlu di rakam dalam dirinya sendiri. Semua kerja ini sebenarnya akan

menyenangkan tugas penyunting untuk membuat pemilihan visual setelah selesai kerja rakaman dijalankan.

Aspek kepengarahan menjadi nipis dalam kerja dokumentari kerana imaginatifnya lebih tertumpu kepada bahan semulajadi yang tersedia ada untuk memberi makna, ekspresi dan emosi atmosfera. Apabila penggambaran terhadap subjek (*shooting subject-matter*) dibuat, hanya diperlukan sedikit gubahan lampu bagi menyerlahkan bentuk semulajadi itu. Lokasi rakaman hanya digunakan sebagai titik permulaan di mana klimaks emosional yang semulajadi itu lebih menjadi keutamaan.<sup>26</sup>

Tujuan asas artistik ini untuk lebih melahirkan suasana dan keadaan semulajadi daripada fakta situasi itu dan ini diperkuatkan lagi semasa proses suntingan. Subjek penggambaran (*subject-matter*) menjadi kepentingan kedua dan tiada kesinambungan langsung antara satu imej dengan imej yang lain. Setiap pemotongan mengandungi pengukuhan seterusnya atau sedikit perubahan dalam menyerlahkan bentuk tanpa menonjolkan fakta baru.

Dengan ini, keperluan awal penting bagi kesinambungan antara syot kepada syot lain bagi menimbulkan pelbagai kesan suasana selain semata-mata mengandungi peralihan mekanikal (*mechenical transision*). Dokumentari secara horizontalnya berhubung secara langsung dengan fakta dan bukan fiksyen seperti tulisan Karel Raise ...*that tries to convey reality as it is instead of some fictional reason of reality*. Oleh sebab itu, sifat suntingan lebih ketat kepada proses penggambaran (*documentaire travelogue*) yang diistilahkan sebagai 'cinema-verite:*camera truth*'. Inilah genre filem dokumentari yang sebenarnya.

Bagi filem cereka, penyunting sengaja menentukan tempo pada naratif bersesuaian berdasarkan keperluan dramatiknya. Dalam genre dokumentari, jarang penyunting menitikberatkan hal pemasaan (*timing*) di mana syot yang mempunyai maklumat dan fakta penting akan lebih diutamakan. Penyunting tidak terikat untuk membiarkan mana-mana imej terpapar pada skrin lebih panjang daripada keperluan sebenarnya.

Jika penyunting mahu menggunakan *long shot* yang panjang, tiada yang menjadi penghalangnya. Contohnya, dalam satu sekuen pembukaan yang berlatarkan hutan, satu watak baru hendak diperkenalkan. *Long shot* terhadap watak ini boleh dibiarkan oleh penyunting sebanyak 70 feet (kaki). Ini seolah-olah kita menemui satu keindahan di dalam hutan bersama watak tadi. Jika watak ini diperkenalkan dengan sekejap, kehadiran watak itu akan terasing dari hutan sedangkan latar belakangnya hutan.

Ini bukan bermakna pemasaan yang betul (*correct timing*) dan kelancaran (*smoothness*) tidak penting. Ia tetap perlu kerana masa yang betul atau tepat (*correct timing*) dan kelancaran (*smoothness*) membentuk keperluan awal penting dalam kreatif penyuntingan konstruktif. Cuma dalam dokumentari ia menjadi persoalan kedua penting kerana terdapat dua teknik suntingan yang lebih ideal iaitu;

1. Terdapat tugas memilih bahan dari segi praktikal memerlukan banyak kerja dan ingatan yang kuat, proses kreatif utama dan pengalaman yang tinggi, keupayaan untuk mencapai lokasi dan

pertimbangan artis. Apa yang perlu ialah memilih adegan yang akan menggambarkan tentang suasana apabila disunting dan tidak semestinya menggambarkan suasana individu.

2. Apabila pemilihan awal dibuat, penyusunan adegan telah menjadi satu siri jukstaposisi syot yang ekspresif (*expressive shot juxtaposition*). Satu siri imej dibuat hanya untuk menguatkan bentuk setiap syot yang disusun tersebut.

Contoh di bawah menunjukkan satu kaedah suntingan genre dokumentari imaginatif yang betul dipetik daripada *Louisiana Story* (1948);<sup>27</sup>

#### **LOUISIANA STORY (1948)**

*Replace the fairy-tale of Louisiana Story with real-life drama: replace the alligator with real bullets; replace the racon with young loyalist soldiers of Joris Ivens' The Spanish Earth: a comparision of promblems can then emerge. And the end of the alligator-racon sequence, the director was free to choose whether the racon should live to die. At the end of the Spanish Earth there was no soldier to be reunited with his mother and friends: he was killed. It was not the script, which called for his death but a real, life-size bullet.*

Pengarah tidak dapat mengulang kembali syot kejadian sebelumnya dan tidak dapat menyusun syot untuk menampal kelemahan semasa penyuntingan dilakukan. Ini menimbulkan perubahan serta berlaku pertindihan pada penghujungnya. Namun, cara suntingan ini mesti fleksibel keseluruhannya untuk mengatasi masalah yang disebabkan oleh kejadian sebenar. Tetapi apabila jalan cerita telah ditetapkan, tiada masalah lagi dalam suntingan kerana hal ini sudah menjadi selari.

Secara jelas, imaginatif sesebuah dokumentari tidak melangkaui perkara rekaan atau set buatan semasa kerja rakaman mahupun semasa menyunting kerana dokumentari itu sendiri bertolak dari maksud yang tersendiri iaitu keaslian semulajadi alam. Naratif penceritaannya juga gagal dijangka awal kerana ceritanya bertolak daripada visual. Siegfried Kracauer menjelaskan;

*...the filmmaker thus has two objects in mind: reality and the cinematic record of reality. He has two goals; the recording of reality through the basic properties of his toll and the revealing of that reality through the judicious use of all*

*the properties available to his medium, including the more flamboyant ones."*<sup>28</sup>

Kracauer dalam menyatakan filem sebagai bentuk yang nyata imaginatif secara serius berpegang kepada prinsip retorikal sinematik dan filemik yang bukan terlalu taksub kepada realiti kepingan alam nyata sebaliknya berpendapat bahawa pembikin filem mesti atau wajib mengubah pandangan mereka terhadap realiti. Menurut beliau, ianya merupakan realisme kemanusiaan di mana realisme bukanlah suatu fakta tetapi lebih kepada suatu tanggapan.

Dapat disimpulkan bahawa bahan utama dalam filem ialah alam yang boleh difotografikan iaitu realiti yang menyerah diri secara rela kepada jurugambar. Selain daripada membolehkan alam dirakamkan beserta pergerakannya, sinematik juga bermaksud ianya boleh mengubah alam ini melalui pelbagai teknik perfileman yang lain (*supplementary technique*). Kracauer jelas meletakkan realisme sebagai usaha memadatkan realiti ke dalam realiti kedua yang dilakukan melalui kerja-kerja retorikal filem. Filem menggambarkan secara literal bagi orang-orang yang tidak imaginatif atau yang begitu taat dengan prinsip reproduksi atau

menghasilkan semula. Realisme ialah entimem gaya yang sangat partikular, di mana realiti fizikal adalah sumber kepada semua bahan-bahan mentah sesebuah filem.

### **3.7 Idea Filem**

Walaupun filem bisu Eisenstein mempunyai dasar penceritaan (*rudimentary story*), tetapi terdapat spekulasi tentang plot dalam filemnya itu dan ia telah menarik perhatian Eisenstein kerana ini merupakan ciri-ciri utama sebagai idea filemnya.

Eisenstein mengulangi masa pada skrin (*screen time*) seolah-olah intelektual yang mana harus dia kembangkan sebagai ciri tersendiri dalam teori montaj intelektualnya. Dia bertindak menggabungkan ciri fizikal imej yang asalnya tidak berkesinambungan dengan mempertalikannya mengikut kesesuaian isi kandungan intelektualnya.

Bagi Eisenstein, dia tidak membina terlalu banyak adegan yang akan bertindak sebagai satu peristiwa dalam aksi dalam membentuk idea filemnya. Namun setelah diteliti terdapat satu kesukaran pada idea Eisenstein ini iaitu corak intelaktualnya tidak

dramatik dan sukar diasimilasikan dalam naratif filemnya.

Eisenstein sedar idea montaj ini adalah sukar dan tidak mencukupi sebagai alat untuk meluah ekspresi. Dia meluahkannya dalam satu tulisan sebagai berkata;

*The texts of theme and story grow more complicated every day; attempts to solve these by methods of 'visual' montage alone either lead to unresolved problems or force the director to resort to fanciful montage structures, arousing the fearsome eventuality of meaninglessness and reactionary decadence.*<sup>29</sup>

Malangnya teori Eisenstein ini tidak dapat dipraktikkan sepenuhnya di industri filem Rusia pada zamannya. Sehingga seorang pengarah, Basil Wright menghasilkan *Song Of Ceylon* pada tahun 1935. Basil Wright dinyatakan sebagai orang yang paling berjaya mengaplikasikan teori Eisenstein melalui *Song Of Ceylon* (1935). Di bawah merupakan petikan daripada gelendong atau reel tiga filem berkenaan sebagai kajian kes.<sup>30</sup>

### **SONG OF CEYLON (1935)**

#### *Extract from reel 3*

After the title, Voices of Commerce, we hear the whistle and puffing of a locomotive, which begins before the fade-in. the fade-in reveals that the camera is on a train travelling through the jungle. There are several shots. We pass the women walking beside the railway track; then a small station. A slow dissolve takes us to an elephant pushing against a tree, clearing the jungle. The sound of the locomotive gets slower and slower as the elephant continues pushing (the sound of the locomotive was produced artificially in the studio in order to get the exact speed to coincide with the elephant's movements). The train has nearly come to a standstill when the splintering and creaking of the tree down its sound as it is uprooted and tilts over. The tree cracks; as it hits the ground, there is the stroke of an enormous gong (a recurring motif), the vibration of which continues over the subsequent shot—the elephant and his mahout towering over the prostrate tree.

Almost at once a voice comes in briskly; "New clearing, new roads, new buildings, new communication, new developments of natural resource..." Meanwhile, the scene changes to a procession of elephant breasting a steep hill in single file, each carrying a block of granite. Their trumpetings (the sound was purposely produced artificially in the studio) are crosscut with the sound of the clatter of typewriters.

Petikan gelendong tiga menunjukkan fungsi suntingan berdasarkan dialek dan asas emosi yang mana kedua-dua jukstaposisi imej kepada imej. Kelihatan

berlaku pertindihan antara suntingan (*cutting*) dengan runut bunyi (*soundtrack*) yang ketara iaitu ia telah dipanjangkan. Namun ia telah diterima sebagai idea yang asas atau bentuk baru dan bukan tujuan untuk mencari kesinambungan semata-mata seperti yang dijangkakan.

Gelendong (*reel*) tiga juga mengandungi 'gema' (*echoes*). 'Gema' ini ialah 'gema' dari gelendong (*reel*) satu dan gelendong (*reel*) dua. 'Gema' dari gelendong (*reel*) satu dan dua ini terus bergema sehingga digunakan untuk menghasilkan 'gema' dalam gelendong (*reel*) empat. Teknik ini dapat memutuskan satu kesinambungan dengan memberi perhatian elemen yang lebih utama.

Kaedah suntingan yang digunakan dalam gelendong (*reel*) tiga ini tidak cukup untuk menerangkan secara lengkap penggunaan teori filem idea Eisenstein. Jukstaposisi antara bunyi dan visual adalah dua faktor yang tidak berkaitan telah digabungkan bagi menghasilkan kualiti baru yang mampu berdiri dengan sendirinya.

Terdapat banyak contoh jika dikesan tiada perkaitan fizikal antara bunyi dan visual dalam membuat filem idea, tetapi kesan serentak runut bunyi (*soundtrack*) dan imej budak sedang berdoa dan seorang ahli perniagaan berkata "yours faithfully" sebagai contohnya, menghasilkan makna nada (*overtone*) yang mungkin tidak difahami oleh penonton. Tiada aksi kesinambungan yang mudah dalam suntingan kerana penyuntingan sentiasa berhadapan dengan emosi dan idea yang tidak berkeputusan (*continuoces flow of ideas and emotion*).

Walaupun *Song Of Ceylon* (1935) mempunyai kualiti emosi yang jarang terdapat dalam filem lain, kaedah suntingannya kini sudah diterima pakai secara universal dalam mana-mana industri perfileman. Namun, bantahan terhadap filem Eisenstein yang timbul melalui makna *Song Of Ceylon* (1935) yang langsung tidak dipandang orang. Ini kerana kompleksiti temanya yang cuba dieksperasi oleh pengarahnya membuatkan penonton memerlukan satu kefahaman yang terlatih untuk memahami ideanya.

*Song Of Ceylon* (1935) mempunyai dua tema (*duality of life*) iaitu berkenaan dengan perjuangan kehidupan pengarah barat dan kelakuan tradisi dan kehidupan bangsa Sinhalese. Berdasarkan tema ini sebenarnya amat sesuai menggunakan kaedah suntingan Eisenstein tadi. Pengarah tidak secara konsisten menggunakan unsur bunyi (*the sound*) dan visual (*picture*) bagi mencetuskan dua aspek kehidupan yang berbeza di Ceylon.

Dikatakan mempunyai dua tema kerana melalui gelendong (*reel*) tiga ini menunjukkan rutin hidup di Ceylon bagi bangsa Sinhalese dan runut bunyi (*soundtrack*) yang dimainkan adalah berkaitan dengan bangsa Eropah yang mengawalnya seolah-olah daya yang tidak kelihatan memandu kehidupan penduduk tempatan.

Hanya dengan menghasilkan rentak irama dalam runut bunyi (*soundtrack*) telah mampu mengesahkan rentak imej (*to rhythm of the image*), bahawa kesatuan fizikal telah terpelihara. Satu contoh yang jelas ialah semasa bunyi dari sebuah gerabak lokomotif telah digubah sedemikian rupa untuk diharmonikan dengan gerakan irama (*rhythm of movement*) dalam visual.

Gerakan irama di sini ialah gajah menolak pokok.<sup>31</sup> Satu keadaan yang sangat istimewa dalam memerihalkan tema *Song Of Ceylon* (1935)

Dapat disimpulkan bahawa satu kaedah ketertinggian montaj yang kompleks (*high complex montage*) telah digunakan dalam gelendong (*reel*) tiga. Namun penggunaan ini adalah terhad, berikutan pendekatan konservatif masih kuat berpengaruh dalam kerja-kerja mewujudkan kesinambungan dalam industri perfileman.

### **3.8 Tatabunyi**

*Sound film-at any rate real sound filem-is not a verbal masterpiece supplemented by pictures, but a homogenous creation of word and picture which cannot be split up into parts that have any meaning separately.*<sup>32</sup>

Kesan bunyi (*soundeffect*) mempunyai fungsi asas yang bersifat atmosfera dalam usaha mengangkat makna dalam sesebuah filem. Tatabunyi berperanan menghidupkan imej dan biasanya ditentukan oleh konteks dramatiknya. Bunyi yang dihasilkan di sebalik skrin dapat menampilkan ruang yang wujud di sebalik skrin dalam fikiran penonton. Kesan bunyi sedemikian dapat

meluaskan kewujudan imej tanpa konkongan oleh batasan frame filem.

Hodgdon dan Kaminsky membahagikan tatabunyi di dalam filem kepada lima unsur iaitu *lip sync* (*dialogue*), *music*, *sound effects*, *presence* (or *atmosphere*), and *voice-over* (*narrator*, *dialogue* or *interviews*).<sup>11</sup>

Tugas memasukkan bunyi dijalankan di studio semasa proses pengadungan bunyi (*mixing*) dan rakaman bunyi latar (*voice over recording*) dilakukan. Rakaman bunyi latar atau juga dikenali sebagai proses *dubbing* melibatkan proses memasukan dialog, muzik dan suara latar serta kesan bunyi manakala proses pengandungan bunyi merupakan kerja yang dilakukan setelah kerja pencarian dan pengisian bunyi latar (*voice over*), runut bunyi (*soundtrack*) dan muzik ke dalam pita rakaman utama (*master tape*).

Selalunya tatabunyi yang dibuat di studio menggunakan gelendong (*reel*) dengan bukaan 7.5 in/s (190mm/s) dalam dua bentuk *track* (dua dalam satu).

*...two track format, with the top track containing the audio and the bottom either the actual 50Hz pulse or maker of some other frequency which will trigger the lab's 50Hz generator-timer. If the pulses the audio has not been filtered below 120Hz to prevent interference with lab should be asked to do this.*<sup>34</sup>

Tidak seperti mata, telinga amat sensitif kepada rangsangan yang datang daripada pelbagai arah. Kita boleh mendengar pelbagai bunyi dari pelbagai arah pada satu masa. Apabila satu bunyi baru muncul, ia tidak menghilangkan kesan bunyi yang lain tetapi menambah jumlah bunyi yang didengar. Suntingan kepada satu runut bunyi (*soundtrack*) kepada satu runut bunyi (*soundtrack*) lain merupakan satu cara membuat bunyi sebagai gantian bunyi asli bagi mengurangkan unsur tambahan realisme bunyi pada filem.

Untuk membina analogi yang hampir antara bunyi dan visual, perlu melihat kepada struktur tujuannya (*mechanism of vision*). Mata melihat semua objek dalam julat pemerhatian secara tidak terpilih tetapi ia tidak melihat segala-galanya dengan kejelasan yang sama. Jika bunyi memberi satu nada yang seiring atau realistik (*a realistic accompaniment*) kepada visual,

mekanisme pada pendengaran biasa mestilah diambil kira dalam runut bunyi (*soundtrack*). Kita tidak perlu merakamkan semua bunyi yang wujud bersama visual dalam kehidupan biasa.

Sebagai contoh dua watak di dalam kereta yang bergerak, sedang bercakap adalah lebih elok membiarkan penonton mendengar dahulu bunyi enjin kereta untuk menunjukkan aksi sebenar dalam kereta. Jika bunyi enjin tidak kedengaran, apabila membuat pemotongan kepada watak, penonton akan sedar wujud sesuatu yang tidak kena. Apabila dua watak bercakap, jangan terus membuang bunyi enjin kereta. Ramai penyunting menggunakan kaedah seperti ini; pemotongan (*cut*) daripada runut (*track*) kereta kepada (*track*) dialog sebab minda kita sensitif kepada perubahan mendadak bunyi. Pemotongan ini akan menarik perhatian perubahan tetapi menjadikan ianya tidak realistik. Sebaliknya bunyi enjin kereta patut dikurangkan perlahan-lahan dan letakkan pada *volume* yang terendah tetapi masih kedengaran.

Ini adalah satu contoh yang mudah bagi mewujudkan perbezaan dalam pembuatan filem mengenai bunyi dan

visual. Perubahan dalam aras dan kualiti bunyi harus dilakukan dengan cara 'audible dissolve' iaitu perubahan *volume* secara perlahan-lahan atau 'fade' berbanding daripada membuat pemotongan terus. Perubahan bunyi hendaklah dirakam seperti bunyi sebenar agar selari dengan proses '*a subconscious mental*'. Ia dicapai perlahan-lahan agar tidak mengganggu penonton.

Kaedah teknikal merakam beberapa runut bunyi (*soundtrack*) berasingan dan merakamkan semula kepada *volume* berbeza telah menghasilkan peralihan secara perlahan-lahan dengan syarat jurutera bunyi mengawal seluruh *volume* setiap gelendongan (*track*). Sifat ini digolongkan sebagai keselarasan bunyi (*synchronous sound*).

Bagi bunyi yang tidak diselaraskan secara serentak (*non-synchronous sounds*), bunyinya dirakam ke atas runut bunyi (*soundtrack*) seiring dengan runut bunyi yang diselaraskan (*synchronous sound*). Ia dibuat jika bunyi ini diperlukan dalam filem. Terdapat beberapa kepentingan *non-synchronous sound*, antaranya memberi kesan signifikan kepada *synchronous sound*.<sup>35</sup>

Penyuntingan bunyi bekerja kepada hasil yang telah siap di dalam bilik penyuntingan. Ia akan memastikan dialog dan visual boleh didengar dan dirakam secukupnya. Sebarang dialog yang didapati tidak memuaskan hati pengarah, akan dirakam semula. Proses ini melibatkan pelakon untuk melakukan proses memasukkan suara (*speak the lines*) dan mengsikronisasikannya dengan visual. Ini dikenali sebagai proses '*post-synchronising*'. Proses ini mampu menutupi rakaman yang kurang kemas.

Banyak lokasi sekuen umpamanya keseluruhan suntingan ini dijalankan secara '*post-synchronising*' dan jurutera bunyi akan merujuk kepada penyunting, pengarah, komposer di mana mereka bekerjasama untuk memikirkan prinsip kesan bunyi dengan penyunting bunyi mempraktikkannya dan komposer mempastikan ianya betul.

Tugas penyunting bunyi ialah merakamkan sebarang kesan bunyi tambahan yang dirasakan perlu dan diletakkan di dalam runut (*track*) atau '*laying track*' yang melibatkan gabungan gelendong runut bunyi (*reel of soundtrack*) dengan kesan yang sesuai, dan memadamkan dengan filem kosong hingga timbul

keserasian bunyi (*effects synchronise*) pada visual. Kadang-kadang enam jenis runut bunyi (*soundtrack*) berasingan digunakan untuk memenuhi semua kesan yang berbeza. Paling kurang pun, satu runut muzik dan beberapa kesan bunyi, bergantung kepada keperluan bunyi yang diperlukan.

Apabila runut (*track*) telah siap dibuat dan muzik dirakam, tugas terakhir ialah membuat rakaman bunyi atau *dubbing*. Visual ditayangkan pada skrin dan pada masa yang sama runut (*track*) ini dimainkan. Alat khas digunakan untuk 'dubbing' pada volume setiap runut yang boleh dipelbagaikan dengan kawalan yang berasingan. Dengan itu, pelbagai perubahan bunyi dapat dikawal dan disesuaikan dengan visual. Visual ditayangkan beberapa kali dan pengandungan bunyi (*mixers*) akan melakukan beberapa percubaan terhadap perubahan volume setiap runut semasa visual ditayangkan.

Sebuah carta *dubbing* disediakan untuk menandakan pengandungan (*mixers*) tersebut tidak menggunakan pada titik di mana satu perubahan perlu dilakukan. Apabila percubaan memuaskan, visual dimainkan semula dan semua

bunyi hasil daripada runut yang diadun (*mixing track*) ini dirakam kepada satu runut yang lain. Ini digunakan sebagai versi terakhir filem itu.

Proses pengadungan bunyi (*mixing*) dilakukan setelah kerja pencarian dan pengisian suara latar (*voice over*), runut bunyi (*soundtrack*) dan muzik untuk diisi ke dalam pita rakaman utama (*master tape*).

*The dubbing mixer is assisted by a cue sheet provided by the editor which given footage. He thus works more from the footage counter display than from the picture.*<sup>36</sup>

Dalam proses pengadungan bunyi (*sound mixing*), terdapat dua cara digunakan iaitu 'sound-over-sound' dan 'sound-with-sound' atau 'sound-on-sound'. Namun begitu, pengadunan bunyi (*mixing sound*) yang sebenarnya ialah 'sound-on-sound'.

*Sound-with-sound is the ability to record a second track while simultaneously listening to the first track. With 'selsyne' the two tracks can be in perfect synchronization. This is not mix, however. Sound-in-sound takes an existing recorded track and mixes it with a second via on another track; this is true second sound mix.*<sup>37</sup>

Kerja terakhir dilakukan di dalam makmal oleh penyunting ialah menjadikan pemotongan negatif (*cut negative*) kepada pemotongan positif (*cut positive*). Dari pemotongan negatif ini, digabungkan menjadi keseluruhan sebelum filem itu ditayangkan kepada pononton. Secara umumnya, terdapat lima peranan bunyi iaitu menerangkan visual, mentafsirkan visual, memperluaskan atau menambahkan makna, memperkuatkan kesan visual dan mengukuhkan daya pujukan visual.

Tatabunyi telah berjaya memberi rupa paras kepada filem dari zaman emas komedi (*golden age of comedy*) kepada zaman serba moden ini (*wonderful physical antics and silent genius*) yang mewarnai era studio-studio Sennett dan mencipta pereka cipta filem yang membangun dengan Chaplin dan Keaton, diakhiri dengan kemutlakan dominan filem yang berwajah hebat dan dipenuhi dengan tanda-tanda kehebatan manusia pereka ciptanya. Filem-filem lewat komedi bermula dari Griffith yang menghasilkan komedi bermula dari Griffith yang menghasilkan melodrama mengakui ketepatan pentingnya tatabunyi dalam menyuarakan realisme.

### **3.9 Suntingan Piktorial**

*Film editing is the selection, arrangement and rearrangement of the picture pictured pieces of life, of sounds and music all brought together in a rhythmic pattern to create both emotional satisfaction and beauty.* <sup>38</sup>

Menyunting memberi gaya (*style*) dan amat menyumbang kepada wajah (*look*) sesebuah filem. Pudovkin menyatakan...*the foundation of film arts is editing.* Peringkat produksi menyediakan bahan dalam bentuk *rushes* atau *dailies*. Proses penyuntingan akan melihat semua *rushes* lalu menentukan ambilan adegan terbaik dan menghubungkannya dengan ambilan syot sehingga menjadikannya satu gerakan filem.

Dalam proses penyuntingan piktorial, penyunting akan memilih syot yang berpadanan, panjang setiap syot, dan jukstaposisi sesuatu gerakan dalam setiap syot dengan syot seterusnya. Terdapat empat jenis suntingan piktorial iaitu menyusun satu susunan pertalian yang jelas (*constructing a lucid continuity: smoothness*), durasi (*timing*), kelajuan:rentak (*pace: rhythm*), dan pemilihan gambar (*selection of shots*). <sup>39</sup>

### **3.9.1 Menyusun Satu Susunan yang Jelas**

#### **(Constructing A Lucid Continuity: Smoothness)**

Sebelum kesinambungan yang jelas sesebuah filem berakhir, penyunting biasanya akan melakukan dua peringkat suntingan iaitu;

- a) Mengabungkan 'rough-cut' dengan 'rough-cut' lain dan dengan kerja gabungan ini ia akan menghasilkan adegan dalam filem. Setelah terhasil adegan ini, barulah wujud kelicinan secara langsung (*mechanically smooth*) dalam filem.
- b) Mengulang kembali melihat bahan yang telah dihasilkan ini bagi menghasilkan kesinambungan terhadap 'rough cut' yang disiapkan. 'Rough cut' ini dilihat secara berulang-ulang sehingga ditemui kesesuaian dramatik dan fizikalnya.

Tujuan utama menggabungkan 'rough cut' ialah untuk menentukan kesinambungan agar mudah difahami dan menjadi licin. Kelicinan suntingan adalah berasaskan kepada gabungan dua syot sehingga peralihan ini tidak menghasilkan satu sentakan yang dapat dikesan oleh penonton dan ilusi kesinambungan yang wujud dalam

minda penonton tidak terganggu. Contohnya, seorang aktor berdiri bersebelahan meja dalam *long shot*. Kemudian tukar kepada (*cut to*) *medium shot* aktor duduk di kerusi. Peralihan sedemikian secara jelas tidak diterima kerana tidak wujud kesinambungan pada biologi optik penonton.

Dalam menentukan sesuatu suntingan yang licin adalah tertakluk kepada lima prinsip mekanikal dan juga kepada konsep disiplin dramatiknya (*discipline of dramatic*). Namun prinsip ini dilihat bertentangan dengan keperluan mekanikal suatu kesinambungan tetapi tetap diamalkan kerana ianya bukanlah satu kesalahan yang tidak disenangi.

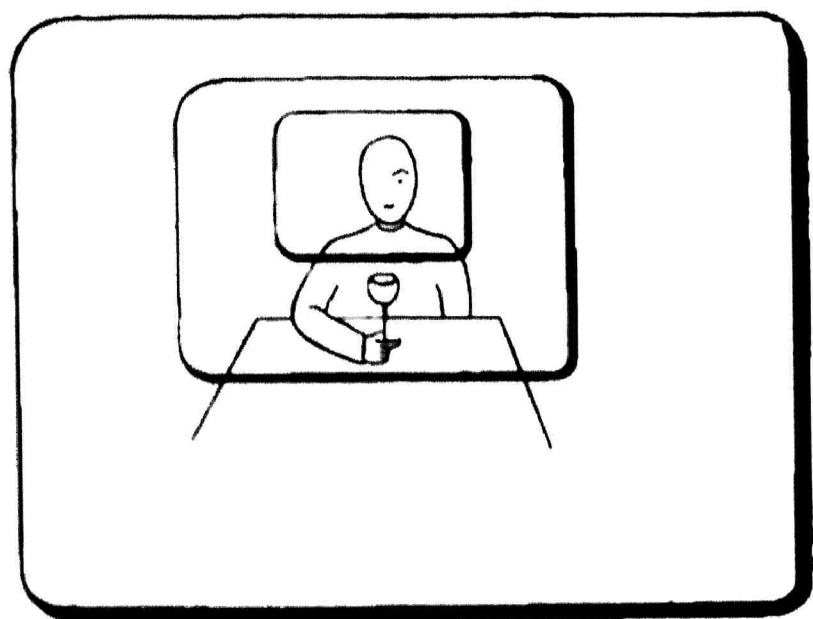
Lima prinsip mekanikal ini ialah memadam aksi konsekutif, perubahan dalam saiz imej dan sudut, mengekalkan halatuju pemikiran pengarah, mengekalkan kesinambungan yang jelas, dan memadamkan bunyi dan nada.

- a) Memadam aksi konsekutif (*matching consecutive action*)

Keperluan asas semua kesinambungan ialah dua syot aksi konsekutif dalam satu adegan sepatutnya

berpadanan. Semasa dalam proses pembikinan, pengarah dibantu oleh seorang penjaga kesinambungan untuk memastikan adegan yang dibuat lebih daripada satu sudut dengan latar belakangnya perlu kedudukan pelakon yang sama pada setiap ambilan.

Contohnya, gambar empat halaman sebelah, aktor duduk berdekatan dengan meja yang terdapat segelas minuman. Dia bergerak ke arah meja dan mengambil minuman dengan tangan kanan dan merapatkan ke bibir. Andaikan gambar ambilan satu, adegan ini diambil dari tiga sudut berbeza bagi menyenangkan penyunting membuat pilihan untuk menyunting dari sudut-sudut pilihannya. Jika penyunting menyunting dari *long shot* kepada *medium shot*, dia boleh melakukan salah satu daripada dua perkara; dia boleh membiarkan aksi itu bermula dalam *long shot* dan pada satu ketika gerakan tangan aktor ditukar kepada untuk dipadamkan dalam *mid-shot*, atau dia boleh biarkan pada satu ketika apabila tangan mula memegang gelas, masa pemotongan dibiarkan sehingga perlahan nampak di dalam syot kedua.



**Gambar 4:** Penyuntingan memadamkan aksi konsekutif  
*(matching consecutive action)*

Tanpa menjadi dogmatik adalah biasa untuk menggunakan kaedah yang kedua tadi. Dengan menunjukkan satu pergerakan khusus dalam *long shot* dan lain dalam *medium shot*, suntingan ini tidak akan mengganggu aksi aktor.

Impresi diciptakan agar pergerakan dua frasa menjadi jelas dan dibolehkan untuk menggunakan dua cara ini. Gerakan yang lancar tidak terganggu sehingga berhenti dengan sendirinya. Saat terakhir pemotongan (*last timing of the cut*) digunakan dalam keadaan peralihan daripada *close-up* kepada *medium shot* pada ketika aktor bergerak ke arah meja kerana penonton mahu melihat kesan dan ia diterima apabila suntingan itu dibuat daripada *close-up* kepada *medium shot*. Suntingan ini hanyalah untuk mengubah saiz imej sehingga menghasilkan aksi keseluruhan iaitu memegang gelas menjadi nampak.

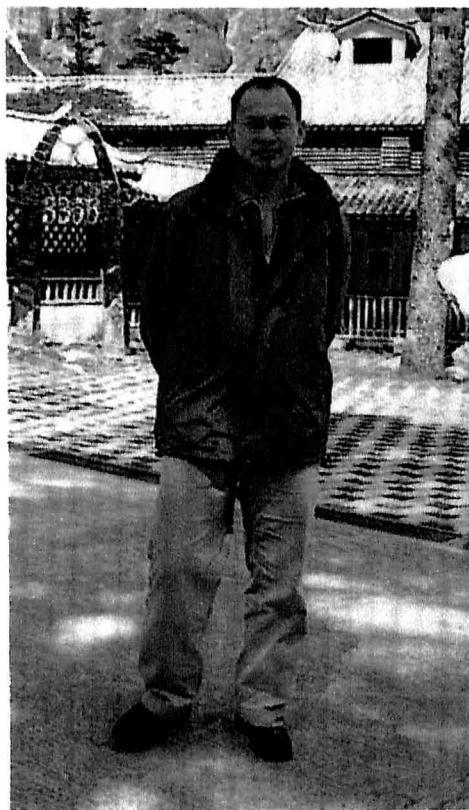
Jika sebaliknya dilakukan, iaitu suntingan daripada *medium shot* kepada *close-up*, tidak sesuai dilakukan untuk suntingan pergerakan seperti itu. Kebanyakan aksi ditunjukkan dalam *medium shot* dan suntingan kepada *close-up* ditangguhkan seketika

sehingga pergerakan aktor itu berubah dari duduk kepada bangun, yang mana tangannya masuk ke dalam *frame close-up* itu. Oleh itu, penyunting perlu memadamkan dua *shot* ini. Suntingan itu menjadi lebih berkesan kerana gerakan tangan termasuk ke dalam *frame close-up*. Alasan suntingan sedemikian kerana pada ketika *close-up* bermula ia mengandungi semua aksi yang signifikan.

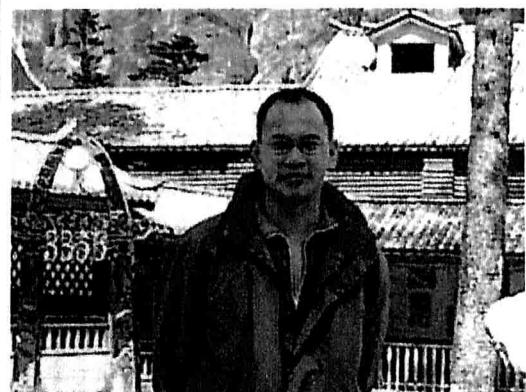
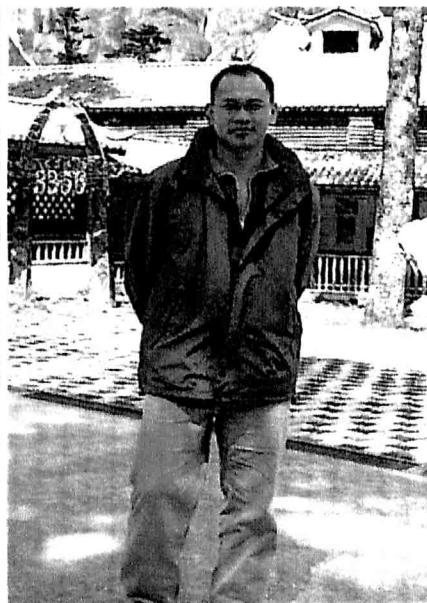
b) Sejauhmana perubahan dalam saiz imej dan sudut (*extent of change in image size and angle*).

Dalam gambar lima pada muka surat sebelah, pula menerangkan perkembangan mungkin dari satu *full shot* kepada dua syot lain. Terdapat sedikit perbezaan saiz dalam gambar A dan B. Dari komposisi piktorial, kandungan visual itu hampir sama. Namun, penonton dapat mengesan berlakunya perubahan dalam imej. Oleh itu terdapat kontras tidak cukup antara imej seterusnya untuk menghasilkan peralihan yang licin (*smooth transition*). Suntingan dari A kepada C menghasilkan kontras yang berbeza namun ia tidak mendatangkan masalah. Terdapat anjakan yang kecil sahaja dari pemotongan A kepada C di mana pemotongan itu menjadi licin.

A



B



C

**Gambar 5 :** Perubahan dalam saiz imej dan sudut.

Kita mesti mempunyai alasan untuk mengalih perhatian penonton dari imej kepada imej lain. Daripada pemotongan A kepada B, perubahan amat kecil yang mana titik dramatik yang cuba ditimbulkan oleh penyunting tidak memadai. Tiada tujuan dramatik dapat ditonjolkan dari pemotongan *full shots* kepada imej yang lebih dekat yang mana tidak termasuk aras kaki. Apa yang benar adalah perubahan dalam saiz imej sama dengan perubahan sudut yang dibenarkan antara dua syot yang konsekutif.

c) Mengelalkan halatuju pemikiran pengarah  
(*preserving a scene of direction*)

Dalam adegan peperangan *Birth of Nation* (1915), Griffith mengambil kira bagaimana setiap pihak yang bertentangan saling berhadapan dalam arah halatuju yang tetap dengan kehendak dan pemikiran pengarah. Dalam konsep ini, Griffith dapat mengekalkan susunan pertalian yang jelas kerana penonton akan sedar satu pihak akan mara dari kiri ke kanan dan satu pihak lagi menembak dari kanan ke kiri. Kewujudan hubungan antara adegan (*sence of contact*) ini menjelaskan kesinambungan kepengarahan mesti dikekalkan dalam sesebuah adegan.

Secara praktikalnya, masalah dalam membuat close-up muka berdekatan dalam dua arah yang bertentangan akan wujud bila salah satu daripada watak berkenaan berpusing atau menoleh. Umpamanya antara dua watak, gambar boleh diambil antara satu sama lain, di mana setiap suntingan diambil atau dibuat daripada bahu watak yang bertentangan. Melalui suntingan ini akan menghasilkan visual yang menarik dan jelas tetapi wujud sedikit pertentangan visual kerana apabila aktor itu menoleh, wujud seolah-olah satu visual yang berulangan.

Keperluan untuk mengekalkan halatuju kepengarahan yang jelas tidak terhad kepada kedudukan kamera. Arah mana aktor bergerak sama ada keluar-masuk dari *frame*, arah pergerakan mereka mestilah sentiasa konsisten selari dan arah ini mesti dikekalkan. Jika aktor keluar dari *frame*, amat sesuai dia masuk semula dari arah kiri. Jika ia masuk dari arah kanan, menampakkan aktor itu berpusing  $180^\circ$  dan ini tidak akan diterima oleh logik penonton. Semua kaedah ini perlu dilakukan dengan berhati-hati. Dalam keadaan biasa, adalah sesuai menggunakan kaedah ini, tetapi dalam keadaan

yang lain, peraturan ini boleh diubahsuai bagi menghasilkan kesan dramatik dan keselarasan dengan halatuju pemikiran pengarah.

d) Mengekalkan kesinambungan yang jelas  
(*preserving a clear continuity*)

Terdapat beberapa perkara lain di samping mengekalkan hajatuju kepengarahan yang jelas jika hendak mengekalkan konsep kesinambungan yang cantik. Secara umumnya adalah benar bahawa turutan yang memperkenalkan kedudukan baru haruslah bermula dengan menghasilkan perkembangan topografi antara aktor dan latar belakang.

Membuat *close-up* terhadap aktor ataupun subjek lain dalam sesuatu syot, menjadikan ia tumpuan mata penonton dan hal ini memutuskan pengetahuan penonton terhadap sebarang kejadian di sekeliling aktor atau subjek berkenaan. Tetapi ada pengecualian dalam prosedur ini. Kadang-kadang pengarah sengaja memulakan turutan *close-up* secara terperinci dan hanya selepas itu mendedahkan persekitarannya. Melalui konsep ini, jika *close-up* yang besar digunakan, harus didahului

dengan imej yang ditunjukkan secara terperinci termasuk latar belakang.

Dengan cara yang sama, jika terdapat satu perkembangan yang baru semasa menghasilkan adegan itu, yang mana mengubah situasi yang ditunjukkan dalam syot yang telah diambil, maka adegan itu harus dibuat semula.

e) Memadamkan bunyi dan nada (*matching tone*)

Apabila seseorang jurukamera membuat rakaman, dia akan mengambil kira kualiti fotografi secara konsisten pada keseluruhannya. Apabila penyunting menyunting bahan ini, harus menjaga aspek kesinambungan yang dihasilkan oleh jurukamera tadi. Perubahan fizikal yang jelas dalam tatacahaya dan corak akan disedari oleh penonton dan menghasilkan suntingan yang janggal.

Dengan jurukamera secara konsisten mengawal tatacahaya dan mutu bentuknya, masalah untuk memadamkan syot mengikut bunyi atau nada tidak lagi ketara. Tetapi dalam sesebuah dokumentari yang diusahakan oleh beberapa orang jurukamera berasingan memberi kerumitan yang cukup tebal. Dengan itu,

suntingan filem berwarna kadang-kadang menimbulkan kesukaran dalam memadamkan keamatian (*intensity*) warna dalam syot berdekatan. Ini adalah masalah utama yang dipikul oleh pengarah seni, jurukamera dan pakar warna.

### **3.9.2. Durasi (*Timing*)**

Keupayaan untuk memanjang dan memendekkan durasi sesuatu kejadian dalam paparan terhadap skrin memberi pengarah dan penyunting satu perkara sensitif untuk mengawal penetapan masa. Kita dapat lihat jarak masa yang tidak penting dapat disambungkan dan bagaimana aksi tertentu dapat ditunjukkan pada skrin yang berlaku lebih pantas daripada kejadian sebenar.

Tetapi kawalan menetapkan masa yang dibuat oleh pembikin filem semasa menyunting dapat digunakan bagi tujuan lebih positif dari hanya memotong jurang masa yang tidak perlu. Ini membolehkan pembikin filem menyampaikan satu siri kejadian di mana setiap perkembangan baru dapat ditonjolkan pada masa yang sesuai dengan suasana dramatiknya. Ini digunakan pada ruang peristiwa dan juga penetapan masa terhadap syot-syot individu (*timing of individual cuts*).

Dalam membuat perbandingan antara filem yang mengalami suntingan dan filem tidak melakukan suntingan, beberapa perkara timbul. Filem yang mengalami suntingan, kesan dramatiknya akan lebih menonjol berbanding filem yang tidak disunting yang akan mewujudkan masa yang terlalu panjang dan ini membuatkan jalan cerita menjadi terlalu perlahan. Penyuntingan terhadap penetapan masa (*timing*) perlu dilakukan masa sebenar keseluruhan sesuatu adegan adalah amat panjang.

### **3.9.3 Menentukan Kelajuan: Rentak (*Pace: Rhythm*)**

Mengubah kadar sesuatu penyuntingan membolehkan pengarah mewujudkan pelbagai suasana tegang. Pelbagai cara mekanikal dapat mengawal kelajuan sesuatu kejadian. Kepelbagaiannya kelajuan ini adalah signifikan dan ia hanya boleh menimbulkan suasana yang bosan atau sebaliknya dalam sesebuah adegan. Adalah penting untuk membezakan antara kelajuan yang dihasilkan secara fizikal (dengan membuat '*timing*' semakin laju) dengan kelajuan yang dihasilkan berdasarkan kejadian asal semasa rakaman cerita itu dirakam.

Suatu impresi yang cepat tetapi tidak mendalam, aksi yang menarik dapat dihasilkan dengan memotong sekuen itu pada satu kadar kelajuan. Ini akan menjadikan imej bergerak dengan cepat dan menghasilkan kesan yang semakin menarik digunakan bagi menguatkan tarikan penonton (*closest attention to the shots*). Dalam usaha untuk meningkatkan kadar penyuntingan, tidak perlu melihat kepada syot yang panjang.

Dalam filem, alam yang muncul dan diwujudkan mempunyai rentak (*rhythm*) yang kukuh. John Ford secara auturistik mengatakan filem itu adalah rupa akal dan rupa rasa secara ideosinkratik. Maka alam yang dimunculkan dan dijelmakan di dalam filem mempunyai makna yang tersendiri dengan setiap orang yang berdepan dengannya akan dapat merasakannya dan dapat melihatnya dengan tenang dan percaya. Signifikansi merupakan aturan (*order*), rupa (*shape*), gerak (*movement*) dan filem yang sudah diinterpretasi mewakili keseluruhan tabiat filem itu. Bentuk ialah unit lengkap keseluruhan (*of the all whole*) yang meruangkan kreasi artis. Livebell mengatakan bentuk itu merupakan hasil ciptaan artis. Bagi beliau, sinema adalah setara dengan seni-seni yang lainnya kerana ia

mengubah keadaan huru-hara serta dunia tanpa makna ini kepada suatu struktur yang berdaya tahan dan berirama. *Cinema, the claimed, was the equal of the other arts because it changed the chaos and meaninglessness of the world into a self-sustaining structure and rhythm.*<sup>40</sup>

Dalam usaha menyampaikan makna pada setiap syot, hendaklah dibiarkan pada skrin dalam satu jangka masa yang minimum. Jangka masa yang minimum ini ditentukan oleh saiz imej kandungannya dan jumlah gerakan.

Pentingnya apabila penyunting menggabungkan sekuen bagi menghasilkan tempo yang amat laju harus mengambil kira ciri-ciri tertentu setiap syot. Penyuntingan satu syot kepada syot yang lebih minimum adalah satu cara untuk menghasilkan kelajuan. Apabila satu aksi laju dikehendaki, adalah lebih baik dicapai melalui kepelbagaian kelajuan daripada mengekalkan kelajuan yang konsisten.

Kesan kadar daripada penyuntingan (*rate of cutting*) seterusnya ditentukan oleh jukstaposisi syot yang semulajadi. Biasanya perjalanan di mana pemotongan yang amat cepat digunakan adalah turutan di

mana dua aksi selari disunting secara 'cross-cutting'. Ini menyebabkan penonton sedar bentuk kesinambungannya dan dapat menjangka pemotongan daripada aksi aktor. Setiap pemotongan memberi makna kepada penonton kerana pemotongan akan menumpukan kita kepada satu imej. Setiap syot hendaklah dibiarkan pada skrin dalam jangka masa yang sesuai bagi membenarkan penonton mengenali imej.

Masalah penyuntingan syot dalam mencipta rentak (*rhythm*) sangat kecil dan tidak mempengaruhi naratif secara keseluruhan sesebuah filem. Sukar untuk menentukan kependekkan atau kepanjangan sesuatu syot secara terperinci kerana setiap syot bergantung rapat dengan naratifnya.

Penyunting berusaha untuk mengekalkan rentak (*rhythm*) sesebuah gerak-laku (*gesture*) aktor. Jika dia memperkenalkan pemotongan di pertengahan aksi itu, pasti akan mengganggu visual kerana wujud ketidakserentakan dengan rentak (*rhythm*) lakonan. Bahayanya untuk memasukkan rentak (*rhythm*) yang dicipta semula ke atas lakonan yang telah sedia

dirakam akan timbul apabila dialog yang diperucapkan tersebut mengandungi intonasi yang berbeza.

#### **3.9.4. Pemilihan Syot**

Analisis masalah suntingan tidak akan selesai begitu sahaja kerana satu perjalanan cerita yang dilakukan oleh dua watak digambarkan oleh dua orang jurukamera berbeza atau menggunakan sedikit sahaja dialog asal semasa penggambaran. Hal ini pasti akan menimbulkan kesukaran untuk membuat penyuntingan dalam setiap kes syot yang mahu dipilih. Oleh itu, hendaklah mengambil kira permasalahan pemilihan melibatkan co-analisis setiap fungsi semua unsur kreatif dalam pembikinan filem.

Proses pemilihan syot akan menyelesaikan masalah tipikal yang wujud dalam bilik suntingan. Pemilihan asal imej adalah proses kreatif yang penting di mana pemilihan syot dan jukstaposisinya dibuat adalah untuk menyampaikan emosi dan idea yang tidak dapat lagi dieksperasi dalam bentuk lain. Proses ini melibatkan penyusunan syot berdasarkan sekuen yang telah ditetapkan. Terdapat dua kaedah pemilihan syot; mono piktorial dan duo piktorial.

Mono piktorial termasuk dalam kumpulan penyuntingan secara terus (*continuity editing*) iaitu menekankan hubungan spatial dan temporal antara syot. Teknik ini menumpukan perhatian kepada penyuntingan naratif kerana sifatnya membimbing penonton untuk mengikuti realiti yang dipancarkan pada skrin. Secara mudah, ia disebut kesinambungan yang logik (*logical continuity*).

Misalnya, teknik penyuntingan yang memberi contoh yang mudah (*simple cut*) iaitu *long shot-medium shot-close up-long shot* akan mendirikan latar (*setting*) dan pelakon. *Medium shot* akan memperkenalkan pelakon dan memaparkan perwatakan atau personaliti melalui satu gerak-laku (*movement*). *Close-up* pula membolehkan penonton meneliti wajah aktor tersebut. *Long shot* yang sekali lagi pula akan memulakan satu lagi aksi dramatik yang baru. Biasanya teknik penyuntingan secara terus (*continuity editing*) ini lebih jelas kelihatan dalam filem yang bersifat '*non-abstract images*'.

Duo piktorial pula membolehkan satu syot atau satu aksi dramatik yang sama difotografikan dengan

pelbagai saiz syot mengikut gerak-laku (*movement*): selepas setiap aksi, pemotongan dilakukan kepada aksi berulangan dan selepas aksi berulangan, pemotongan ditukar kepada syot aksi kembali (*after each action, cut to reaction and after reaction cut to action*). Konsep ini mendapati penyuntingan antara adegan boleh disembunyikan secara efektif melalui pemotongan satu syot kepada syot yang seterusnya dan akhirnya melengkapi satu gerakan. Penonton dapat mengikuti pergerakan watak dalam filem, bukan dari pemotongan itu sendiri. Teknik ini dikenali sebagai naratif montaj (*narrative montage*) iaitu salah satu daripada cabang montaj seperti apa yang telah dinyatakan oleh Sergei Eisenstein.

Suntingan piktorial akan memberi pertambahan kesan (*cumulative effect*) pada komposisi syot. Ianya berkaitan dengan kualiti warna dan memberikan naungan (*shade*) kepada syot seterusnya. Kesan ini juga akan menghasilkan hentian secara mendadak (*break abruptly*) antara kedua-dua syot yang bersambungan itu sebagai satu bentuk (*form*) yang baru sekaligus membentuk satu kesatuan dalam filem. Kesatuan dalam filem secara mudahnya dapat dilihat pada perkembangan naratifnya.

Dalam suntingan piktorial, syot dan adegan akan disambung tanpa mengira waktunya secara kronologi. Waktu dalam filem boleh diganggu kerana adanya waktu semasa, lepas dan akan datang.

Kerja penyuntingan mempunyai ruang yang luas untuk menyempitkan sifat buruk dan tidak bermakna (*ugly and meaningless*) dalam sesebuah filem. Kepentingan kreativiti penyunting dan kreativitinya mampu menutup kelemahan pada syot. Lakonan yang tidak memberangsangkan, ekspresi wajah dan gerak-laku (*gesture*) yang lemah, kesilapan dari segi tatacahaya dan kelemahan gerak kerja kamera dalam satu *long take* atau *tabla* dapat ditampal melalui montaj tanpa mengganggu situasi asal.

### **3.10      Penyelarasan      Akal      Rasa      (*Feeling synchronisation*)**

Filem dibangunkan secara kerjasama daripada beberapa tenaga besar yang berkepentingan, bukan diusahakan secara individu oleh satu pihak sahaja. Penerbit, pengarah sehingga kepadanya tugas penyunting umpamanya merupakan antara tenaga besar membentuk filem. Pelbagai pihak ini melahirkan berbagai-bagai

idea dan cetusan pendapat yang kadang-kala bercanggahan secara keseluruhannya. Keperluan penyelarasan akal rasa (*feeling synchronization*) amat penting untuk melihat kesemua idea ini disatukan sehingga mampu memberi wajah (*look*) kepada filem itu.

Dalam hal ini, unsur penyelarasan akal rasa (*feeling synchronization*) perlu sekali lahir di antara pengarah dan penyunting kerana penyunting akan meneruskan idea pengarah yang bertanggungjawab menukar *word image* kepada bentuk visual. Kesilapan penyunting memahami idea dan kehendak pengarah semasa menyunting akan menggagalkan kepada pembentukan filem yang baik. Sebab itu, biasanya seorang pengarah mempunyai penyunting filemnya sendiri atau pengarah terlibat secara langsung dalam kerja di bilik suntingan.

Hubungan intim penyelarasan akal rasa (*feeling synchronization*) yang wujud di antara pengarah dan penyunting dapat dikesan semasa melakukan kerja menyunting di bilik suntingan. Secara mudah, ia mula muncul setelah cetakan positif (*positive prints*) tiba kepada bilik penyuntingan daripada makmal bunyi.

Setelah kerja *rushes* selasai, tugas utama ialah menyelaraskan runut bunyi (*soundtrack*) dan visual. Tugas ini dilakukan oleh pembantu penyunting atau kakitangan khas. *Rushes* yang tiba ke dalam bilik penyuntingan dalam bentuk *reel length* di mana setiap gelendongan (*reel*) mengandungi beberapa adegan berbeza. Tugas yang memerlukan penyelarasian akal rasa (*feeling synchronization*) seterusnya ialah pemotongan kepada syot yang lebih pendek, di mana ia mengandungi bunyi dan visual yang lengkap.<sup>41</sup>

Semasa penggambaran, satu tugas khas dilakukan untuk membantu keselarasan syot dalam bilik penyuntingan. Pada setiap permulaan ambilan (*take*), sekeping papan tertulis nombor adegan diletakkan di depan kamera dipanggil ‘*clapper*’. Apabila ‘*clapper*’ ini dibunyikan, aksi pun dirakam. Maka bermulalah tugas penuh seseorang pengarah.

Dalam produksi, pengarah berkuasa menentukan segala bentuk dan jenis visual dengan membuat arahan kepada setiap pengatur filemik yang berkenaan dengar tugas-tugas yang ditetapkan. Tetapi di dalam *cutting*

*room*, sudah di luar bidang kuasa pengarah. Di sini, penyunting berkuasa segala-galanya.

Namun, penyunting digalakkan menerima idea dari pengarah. Penyunting sebenarnya diarahkan oleh pengarah, walaupun kadang-kalanya ideologikal filemik penyunting dan pengarah berselisihan, tetapi konseptual filemik, agenda dramatik dalam filem itu, serta katarsis sinema berada dalam genius akal fikir dan akal rasa pengarah. Kesetiaan mencari dan membina idea daripada pertelagahan (*collision of idea*) inilah yang dikatakan sebagai wujudnya '*feeling sinkroniszation*' dalam kerja menyunting.

### **Nota hujung**

1. Stephenson, Raph dan Debrix, Jean R., 1969. *The Cinema As Art*. Great Britian: Penguin Book. Ltd., hlm. 99.
2. *Ibid.*, hlm. 32
3. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition)*. London and New York: Focal Press, hlm. 69.
4. *Ibid.*, hlm. 77-78.
5. Elizabeth dan Burns, Tom, 1975. *Sosiology of Literature And Drama*. Harmondsworth, Middlesex: Penguin Education, hlm. 305.
6. Dmytryk, Edward, 1984. *On film Editing*, Boston: Focal Press, hlm. 27.
7. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing, (Ninth Edition)*. London and New York: Focal Press, hlm.82.
8. Barthes, Roland, (terj.) 1997. *Image, Music, Text*. London: Fontana Paperbacks, hlm. 122. Lihat juga Crisp, Mike, 1996. *The Practical Director (Second Edition)*. London & New York: Focal Press, hlm. 32.
9. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition)*. London and New York: Focal Press, hlm. 86.
10. *Ibid.*, hlm. 87
11. Field, Syd, (terj. Raja Omar Ibrahim), 1993. *Lakon Layar Asas Penulisan Skrip*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, hlm. 23.
12. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing, (Ninth Edition)*. London and New York: Focal Press, hlm.47.
13. *Ibid.*

14. *Ibid.*, hlm. 102.
15. *Ibid.*, hlm. 103.
16. *Ibid.*, hlm. 104.
17. Madsen, Roy P., 1986. *The Impact Of Film*. USA: MacMilan Publishing Co. Inc., hlm. 5.
18. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition)*. London and New York: Focal Press, hlm.113.
19. Kraucher, Siegfried, 1965. *Theory Of Film: The Redempation Of Physical Reality*. New York: Oxford University Press, hlm. 158.
20. Untuk keterangan lanjut, lihat tentang kelima-lima tahap montaj dalam bab ini. Sila lihat juga teori montaj intelektual oleh Sergei Eisenstein dalam bab 2.
21. Deleuze, Gilles, 1996. *Cinema 1*. Minneapolis: University Minnesota Press, hlm. 30
22. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition)*, London and New York: Focal Press, hlm.116.
23. Stephenson, Raph dan Debrix, Jean R., 1969. *The Cinema As Art*. Great Britian: Penguin Book. Ltd., hlm 99.
24. Naim Hj. Ahmad, 1995. *Filem Sebagai Alat dan Bahan Kajian*. Selangor: Penerbit Universiti Pertanian Malaysia, hlm. 34.
25. Reisz, Karel, 196. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition)*. London and New York: Focal Press, hlm.143.
26. *Ibid.*
27. *Ibid.*, hlm. 144.
28. Hodgon, Dana H. dan Kaminsky, Stuart M., 1981. *Basic Filmmaking*. New York: Arco Publishing, Inc., hlm. 127.

29. Eisenstein, Sergei, 1951. *Film Form.* (Dobson), hlm. 257.
30. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition).* London and New York: Focal Press, hlm.157.
31. *Ibid.*, hlm.11.
32. Manvell, Roger, 1946. *Film (Revised Edition).* London: Penguin Book, hlm. 60.
33. Hodgon, Dana H. & Kaminsky, Stuart M., 1981. *Basic Filmmaking.* New York: Arco Publishing, Inc., hlm. 127.
34. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition)* London and New York: Focal Press, hlm 256.
35. *Ibid.*, hlm. 285.
36. Zaikin, E.G.M., 1973. *Sound With Vision.* London: Butterworth and Co. Publishing Ltd., hlm. 124.
37. Sunnier, John, 1981. *Slide/Sound and Filmstrip Production.* London: Focal Press Limited, hlm. 92.
38. Miklerson, Gerald, 1993. *Effective Tv Production.* London: Focal Press, hlm. 156.
39. Mannogian, Haig P., 1966. *The Filmmaker's.* New York: Basic Books Inc., hlm. 211.
40. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition).* London and New York: Focal Press, hlm. 241.
41. Andrew, J. Dudley, 1976. *The Major Film Theories.* London: Oxford University Press, hlm. 12.
42. Reisz, Karel, 1961. *The Technique Of Film Editing (Ninth Edition).* London and New York: Focal Press, hlm. 273.