

KEPENTINGAN ELEMEN *BEAT SHEET* DALAM STRUKTUR NARATIF FILEM AKSI

Rosli Sareya¹, (PM Dr Zairul Anuar Md Dawam², PM Dr. Dayang
Maryama Ag Daud³, M. Fazmi Hisham & Addley Bromeo Bianus)

¹Rosli Sareya
roslisareya80@gmail.com

²Prof Madya Dr Zairul Anuar Md Dawam
zauar@ums.edu.my

³Prof Madya Dr Dayang Maryama Ag Daud

M. Fazmi Hisham
Addley Bromeo Bianus

Abstrak

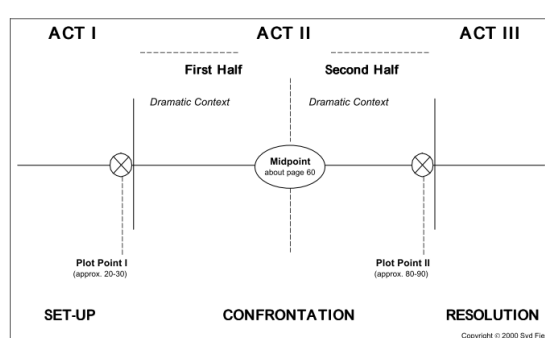
Kajian ini akan merungkaikan kepentingan elemen *beat sheet* dalam sesebuah filem aksi. Penggunaan *beat sheet* adalah bertujuan untuk mengetahui elemen dan struktur naratif dalam sesebuah adegan yang seterusnya menyokong dalam membangunkan sesebuah filem genre aksi. Kaedah kualitatif yang digunakan adalah untuk menentukan elemen *beat sheet* dalam sesebuah cerita. Black Snyder's (2010) menyarankan bahawa elemen-elemen skrip yang juga dipanggil sebagai *beat sheet* perlu dihasilkan dengan lebih tersusun dan sempurna untuk memastikan penghasilan sesebuah skrip filem yang berkualiti dan seterusnya mampu menjadikan sesebuah filem itu mencapai kutipan *box office* semasa tayangannya. *Stail* adalah melihat kepada bahasa filem yang digunakan dalam sesebuah adegan yang merangkumi audio, *shot*, penyuntingan dan aspek *mise en scene* yang lain. Namun elemen *beat sheet* harus dititikberatkan oleh penulis skrip dalam penghasilan sesebuah filem. Penulis skrip harus peka dan tahu susunan elemen *beat sheet* dalam sesebuah filem agar penceritaan sesebuah filem mencapai matlamat yang diinginkan. Pelbagai kajian telah dibuat berhubung dengan penghasilan skrip filem di Malaysia. Namun tiada penekanan pada elemen *beat* dalam sesebuah filem. Justeru, artikel ini akan memfokuskan kepada kepentingan elemen *beat sheet* dan struktur naratif dalam sesebuah skrip filem aksi. Analisis dilakukan dengan membincangkan secara lebih terperinci berdasarkan kepada kaedah analisis menerusi penontonan berterusan dengan melihat secara *stop motion* iaitu meneliti *frame by frame* gambar dalam setiap adegan di dalam beberapa buah filem aksi luar Negara.

Kata kunci: Struktur Naratif, elemen, *beat sheet*, *Stail*, *Shot*.

Pengenalan

Syd Field (1979) menyarankan kepada penulis skrip dan pembikin filem akan pentingnya *tree act structure* dalam penghasilan sesebuah skrip dan filem. Model paradigma yang dihasilkan oleh Syd Field (1979) sehingga kini masih digunakan oleh penulis skrip dan juga pengarah filem. Ini menunjukkan bahawa selain idea dalam penghasilan skrip, kepakaran seseorang penulis juga banyak dipengaruhi oleh elemen naratif, elemen *beat sheet* dan bahasa filem yang digunakan. Berikut dibawah merupakan rajah yang menunjukkan Model Paradigma yang digunakan oleh Syd Field (1979) dan beberapa penulis skrip filem di Malaysia.

Rajah 1: Struktur asas lakon layar oleh Syd Field (1979).



Act 1 atau babak 1 juga dikenali sebagai permulaan dalam skrip urut dipanggil sebagai setup. Pada kebiasaannya babak 1 ini mempunyai kira-kira 30 halaman bersamaan dengan 30 minit dalam sesebuah cerita atau filem. Dalam setup atau babak 1 ini pula mempunyai lebih kurang sepuluh halaman bagi menyatakan siapakah watak utama yang terlibat di dalam cerita atau filem dan apakah premis yang ingin diceritakan serta situasinya. Namun begitu terdapat beberapa filem atau cerita yang tidak menonjolkan watak tertentu kerana mempunyai sebab tertentu yang harus dilakukan oleh penulis skrip bagi memberikan situasi yang berlainan kepada audien.

Seterusnya adalah dalam bahagian act 2 (*confrontation*) iaitu babak kedua dalam sesebuah filem. Babak kedua ini memerlukan kemahiran kreatif seseorang penulis skrip. Ini kerana ia adalah antara babak yang paling panjang dan memerlukan kemahiran kreatif yang lebih agar audien tidak merasa bosan semasa penontonan filem tersebut. Beberapa elemen *beat sheet* juga telah ditentukan oleh Syd Field dalam babak ini. Elemen *beat* tersebut ialah *first half pinch 1*, *mid point*, *second half pinch 2* dan *plot point 2*. Keempat-empat *beat* ini juga haruslah digarap dengan baik oleh penulis skrip dan pengarah filem dalam mengalihkannya ke layar *screen*.

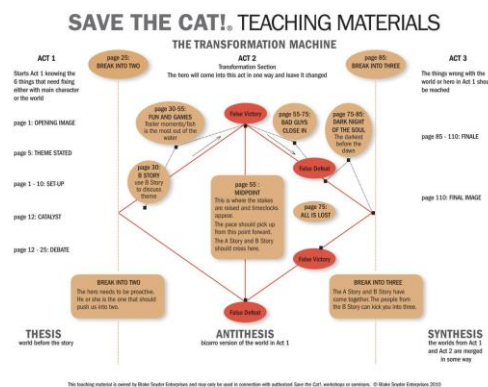
Terdapat pelbagai paradigma yang telah diperkenalkan oleh pengkaji terdahulu, antaranya ialah Linda Seger "Story Spine" (1984), John Truby (2010), Christopher Vogler (1985), Dramatica (1994), Robert Mc Kee (1997), Michael Hauge (1988) dan Syd Field (1979). Sungguhpun telah banyak model yang diperkenalkan oleh pengkaji-pengkaji terdahulu tentang asas penghasilan sesebuah skrip. Namun, perlu dilihat menerusi asas utama dalam pembentukan sesebuah model paradigm. Menurut Syd Field (1979), model asas dalam pembentukan sesebuah skrip ialah menerusi tiga babak yang merangkumi Act

1 (*setup*), Act 2 (*confrontation*) dan Act 3 (*resolution*).

Black Snyder (*Beat Sheet*)

Black Snyder's (2005) ia menyarankan bahawa elemen-elemen skrip yang juga dipanggil sebagai *beat sheet* perlu dihasilkan dengan lebih tersusun dan sempurna untuk memastikan penghasilan sesebuah skrip filem yang berkualiti dan seterusnya mampu menjadikan sesebuah filem itu mencapai kutipan *box office* semasa tayangannya. Elemen *beat sheet* yang dimaksudkan merangkumi *opening image, theme state, set up, catalyst, debate, break into two, B story, fun & games, mid point, bad guys close in, all is lost, dark night of the soul, break into three, finale* dan akhir sekali adalah *final image*. Berikut merupakan rajah yang menunjukkan kerangka awal dalam penghasilan sesebuah skrip filem mengikut model Black Snyder dalam bukunya bertajuk *Save The Cat*.

Rajah 2: Struktur paradigma oleh Blak Snyder.



Berdasarkan pada rajah di atas, pengkaji mendapati bahawa Blake Snyder turut mengekalkan struktur asas dalam sesebuah skrip iaitu seperti yang diperkenalkan oleh Syd Field (1979) iaitu struktur 3 babak. Mengikut rajah di atas, ia mempunyai tiga bahagian iaitu act 1 (bahagian permulaan), act 2 (bahagian pertengahan) dan act 3 (resolusi atau babak akhir). Namun begitu terdapat beberapa penambahbaikan yang bertujuan untuk membangunkan kesan emosi terhadap sesebuah skrip filem. Sebagai contoh penambahan beberapa plot dalam babak kedua dengan mewujudkan *B Story, Fun and Games* dan lain-lain. Namun begitu beliau masih mengekalkan pembahagian masa seperti yang telah disarankan oleh Syd Field (1979).

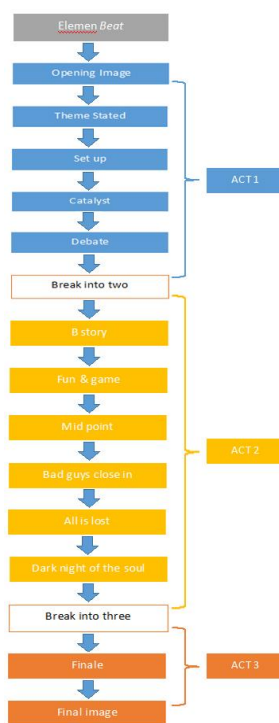
Elemen *Beat Sheet*

Penulis skrip dan pengarah filem harus memahami peringkat-peringkat dalam membentuk sesebuah skrip yang bermula dari idea. Namun begitu penghasilan sesebuah filem aksi memerlukan kepakaran seseorang penulis skrip dan pengarah. Untuk mencapai matlamat yang dikehendaki, penulis dan pengarah filem juga haruslah memahami serta tahu kedudukan elemen-elemen *beat sheet* dalam sesebuah cerita. Selain itu, penulis dan pengarah filem juga harus tahu mewujudkan kesan emosi yang digarap dengan elemen-elemen bahasa filem. Justeru bagi menghasilkan sebuah cerita yang baik, seseornag penulis dan pengarah perlu tahu tempat dan penggunaan elemen-elemen tersebut agar

Skop: Kepentingan elemen *beat sheet* dalam struktur naratif filem aksi

mampu mewujudkan kesan yang dikehendaki. Berikut merupakan elemen-elemen *beat sheet* mengikut Model Paradigma Blake Snyder (2005) yang harus ada dalam sesebuah skrip filem.

Rajah 4: Elemen *beat* mengikut Model Paradigma Blake Snyder (2005) dalam filem.



Babak 1 (*Set Up*)

Menurut Syd Field (1979) sesebuah skrip (lakon layar) filem mempunyai kira-kira 120 halaman ataupun sama dengan dua jam masa tayangan sesebuah filem. Ini bermakna seminit masa tayangan filem tersebut bersamaan dengan satu keping skrip (lakon layar) filem. Tempoh tersebut tidak mengambil kira sama ada skrip tersebut dipenuhi dengan dialog atau aksi sahaja ataupun kedua-duanya sekali. Menurut Syd Field (1979) lagi, babak 1 atau act 1 merupakan pengenalan sesebuah cerita yang mengandungi 30 halaman. Begitu juga dengan Blake Snyder (2005) dalam bukunya bertajuk *Save the Cat*. Ini bermakna pada babak ini pengarah turut menghasilkan sesebuah cerita pengenalan selama 30 minit sahaja.

a. *Opening Image*

Menurut Blake Snyder (2005) *opening image* adalah visual atau gambar yang memperlihatkan rentak penceritaan dalam sesebuah filem atau *tone* cerita tersebut. Ia juga menggambarkan masalah yang dihadapi oleh watak utama sebelum pengembaraan bermula atau pengembangan cerita tersebut. Selalunya ia juga berkait dengan penutup cerita tersebut. Bagi Zaini Kosnin (2014) *opening image* adalah merupakan *image* pertama yang ingin ditunjukkan kepada audien. Selain itu, pada bahagian ini penulis skrip seharusnya telah menetapkan tone, style dan mood filem atau movie tersebut. Penetapan elemen tersebut sudah pastinya mengikut genre sesebuah filem. Sekiranya penulis ingin menghasilkan skrip untuk sebuah filem genre aksi ia haruslah

mempunyai elemen-elemen yang menunjukkan genre tersebut. Sebagai contoh dalam filem *X Man: The Last Stand* (2006) arahan Brett Ratner yang memulakan visualnya dengan paparan ruang angkasa lepas dan molekul-molekul yang menunjukkan dunia diselaputi dengan alam sains. Ia sekaligus membawa audien ke alam sains di mana penghuninya bukan saja terdiri dari kalangan manusia biasa tetapi dengan berkongsi bersama mutan yang sememangnya mempunyai kuasa luar biasa berbanding manusia normal.

b. Theme Stated

Theme stated atau tema merupakan objektif kepada sesebuah penceritaan dan perlu diperjelaskan kepada audien dengan cara penyampaian yang tertentu. Menurut Robert McKee (1997) *theme stated* atau tema merupakan satu idea utama atau mesej tentang manusia atau kehidupan yang disampaikan menerusi karya sastera. Ia merupakan pokok utama penceritaan dalam sesebuah filem. Sebagai contoh tema tentang kekeluargaan. Menerusi filem, terdapat banyak tema yang ingin disampaikan oleh pengarah atau penulis skrip melalui karya mereka. Ini merupakan salah satu mesej utama dalam penyampaian mereka menerusi filem.

c. Set Up

Blake Snyder (2005) mengatakan bahawa dalam babak 1 atau act 1 terdapat elemen set up iaitu penulis skrip atau pengarah filem akan memperkenalkan watak dan latar tentang cerita tersebut. Selain itu, dalam *set up* diperlihatkan juga situasi yang dihadapi oleh watak dalam filem serta latar masa dalam sesebuah cerita. Menerusi elemen naratif iaitu watak dan perwatakan dalam sesebuah filem amat memainkan peranan penting terutama dalam bahagian *beat set up*. Siapa yang terlibat dan mengapa berlaku adalah menjadi persoalan utama dalam elemen beat ini. Pada kebiasaannya, dalam tempoh ini keseluruhan watak dalam cerita akan diperkenalkan kecuali sememangnya watak tersebut perlu untuk keluar lambat. Sesuatu yang hendak dicapai oleh watak juga akan diperlihatkan menerusi elemen ini. Ini bertujuan untuk memberitahu audien tentang matlamat utama watak dalam cerita tersebut. Sebagai contoh filem animasi drama aksi iaitu filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* (2009) yang memulakan paparan visualnya di beberapa lokasi sambil memperkenalkan watak.

d. Catalyst

Menurut Robert McKee (1997) *inciting incident* juga disebut sebagai *catalyst* ataupun peristiwa atau kejadian yang menggerakkan sesebuah cerita, juga berlaku pada awal babak 1. Menerusi *inciting incident* ia biasanya turut memperkenalkan watak utama dari aspek perwatakan fizikal dan emosi, latar tempat dan masa serta masalah atau konflik yang akan dihadapi oleh watak utama sepanjang filem itu berlangsung.

Catalyst dapat dilihat dengan jelas menerusi filem arahan Sam Raimi iaitu filem *Spider Man* (2002). *Inciting incident* jelas ditunjukkan oleh pengarah menerusi babak 1 dalam filem ini di mana watak utama bersama rakan-rakannya yang dalam lawatan ke satu tempat yang memperlihatkan kemajuan sains. Terdapat banyak haiwan laba-laba yang telah pun dikaji

Skop: Kepentingan elemen *beat sheet* dalam struktur naratif filem aksi

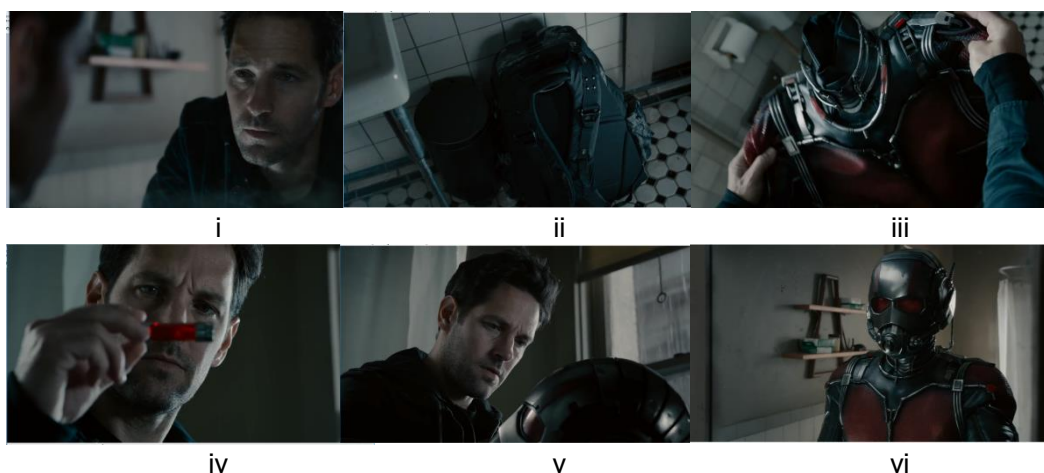
dengan pelbagai penemuan. Suasana bandaraya turut diperlihatkan oleh pengarah dengan paparan keadaan bandaraya New York sebelum mereka masuk ke dalam makmal yang menempatkan puluhan laba-laba. Watak utama turut dipamerkan oleh pengarah yang menggambarkan seorang yang kurang menonjol serta tidak terlalu agresif.

Namun semasa dalam makmal kajian tersebut, Peter Parker yang juga Spiderman lakonan Tobey Maguire sedang menangkap gambar gadis yang diminatinya Mary Jane Watson lakonan Kirsten Dunst. Sebelum menekan butang rakam tersebut dia telah disengat oleh laba-laba yang terlepas dari baling kajian. Diperlihatkan juga oleh pengarah, tentang uji kaji yang telah dilakukan ke atas laba-laba tersebut. Kemudian audien ditinggalkan dengan keadaan yang menjadi tanda tanya, apakah yang akan berlaku selepas kejadian tersebut.

e. Debate

Debate merupakan elemen kelima sebelum masuk kepada babak 2 dalam sesebuah cerita. Menurut Blake Snyder (2005) *debate* merupakan satu elemen penting dalam babak pertama di mana menerusi *debate*, penulis atau pengarah filem akan memperlihatkan watak utama yang mempunyai pelbagai pilihan untuk bertindak. Menerusi elemen beat ini juga penulis skrip atau pengarah akan menunjukkan rasa berbelah bagi dalam membuat keputusan dan jalan mana yang harus watak utama pilih. Sama ada watak terus dengan keputusan yang pertama atau memilih jalan lain untuk mencapai matlamatnya. Perasaan itu sengaja diwujudkan kepada watak oleh penulis dan pengarah. Sebagai contoh menerusi filem *Ant Man* (2015) arahan Peyton Reed.

Rajah 5: *Debate* dalam filem *Ant Man* (2015) arahan Peyton Reed.



f. Break Into Two / Plot Point 1

Menurut Blake Snyder (2005) *break into two* atau *plot point* pertama adalah perubahan besar yang berlaku kepada watak utama dalam membuat keputusan. Perubahan ini biasanya berlaku kepada yang lebih mencabar. Pada kebiasaannya watak utama akan membuat keputusan yang akan memberikannya cabaran besar dan terpaksa bertindak untuk mendapatkan sesuatu atau terpaksa memilih untuk membuat keputusan walaupun

mengharungi cabaran yang lebih sukar. Elemen ini juga merupakan pencetus kepada konflik yang akan berlaku pada babak kedua dalam cerita. Kebiasaannya ia berlaku pada minit atau halaman yang ke 25 hingga halaman ke 27.

Terdapat beberapa fungsi utama *beat* ini dihasilkan. Pertama ialah mampu mencipta sebuah alur cerita baru agar cerita tersebut tidak bergerak secara linear ataupun mendatar. Kedua ialah mampu mewujudkan tanda tanya kepada audien dan memberikan audien peluang untuk membuat tanggapan-tanggapan tentang perjalanan cerita tersebut. Ketiga mendorong audien untuk mengikuti jalan cerita seterusnya dan yang terakhir ialah membawa audien masuk ke dalam situasi baru iaitu diluar sangkaan audien serta mampu mewujudkan perasaan emosi dengan fokus yang berbeza namun berkaitan dengan jalan cerita utama.

Justeru *plot point* pertama mengandungi *key incident* atau peristiwa utama yang membuat sesebuah cerita tersebut bergerak ke hadapan. Sepanjang cerita tersebut akan menjadi faktor utama kepada watak utama bertindak sepanjang cerita ini berlangsung. Dalam sesebuah filem, sekiranya *key incident* ini tidak digunakan atau dilakukan dalam sesebuah skrip atau filem maka filem dan skrip tersebut tidak bergerak dan hanya akan menjadi sekerat jalan tidak berkesudahan. Contoh filem yang amat jelas dalam penggunaan *plot point* pertama ialah filem *Avengers: Age of Ultron* (2015) arahan Joss Whedon.

Babak 2 (Konfrontasi)

Menurut Blake Snyder (2005), bahagian pertengahan merangkumi beberapa point penting yang harus digarap dengan sempurna oleh penulis skrip mahupun pengarah yang memindahkan skrip ke visual. Penghasilan setiap beat yang baik akan mewujudkan kesan emosi yang dikehendaki. Menurutnya lagi dalam bahagian tersebut terdapat beberapa elemen penting yang berlaku sepanjang babak tersebut. Antaranya ialah pada halaman ke 25 terdapat break into two iaitu watak utama digambarkan perlu lebih proaktif dan mampu menggerakkan ke bahagian seterusnya.

g. B-Story

Menurut Zaini Kosnin (2014) *B-story* merupakan salah satu sub plot yang muncul di pertengahan plot utama. Ia biasanya untuk memberi ruang kepada audien untuk merehatkan minda dan menarik nafas untuk berehat setelah diasak di dalam adegan sebelum itu. Pada kebiasaannya *B Story* digelar sebagai kisah cinta. Elemen percintaan seperti kepentingan cinta akan ditonjolkan dalam adegan ini. Azzah Ar (2013) mengatakan bahawa sub-plot ialah cerita di dalam cerita. Selain itu, sub-plot juga boleh mengandungi kisah watak pembantu. Sub-plot bertujuan untuk memperkuat jalan cerita utama dan membuat cerita semakin baik. Sebaiknya penghasilan sub-plot haruslah mempunyai perkaitan dengan plot utama dalam sesebuah cerita. Sebagai contoh menerusi filem *Man of Steel* (2013) arahan Zack Snyder, Subplot yang diperlihatkan oleh pengarah adalah adegan Lois Lane yang mula menyiasat wira (Superman) yang amat sukar difahami.

h. Fun And Game

Fun and Game juga merupakan satu titik penting kepada watak utama dalam sesebuah cerita. Menurut Zaini Kosnin (2014) titik ini merupakan salah satu bahagian yang paling menyeronokkan dalam sesebuah filem. Pada masa ini watak utama telah menemui kekuatan dalam dirinya ataupun sedang belajar untuk mencari sesuatu teknik dalam dirinya. Menurutnya lagi watak utama mula menerokai dunia baharu dan penonton mula dihiburkan dengan premis yang dijanjikan. Sebagai contoh dalam filem *Man of Steel* (2013), di mana watak utama mengimbas kembali zaman kanak-kanaknya yang mana dia mempunyai kuasa luar biasa namun terpaksa disembunyikan kepada umum. Selain itu, ia juga diperlihatkan kepada audien bahawa watak utama merupakan salah satu mahluk yang bukan berasal dari bumi. Ini menunjukkan keistimewaannya berbanding dengan manusia biasa. Seterusnya pelbagai kuasa yang digunakan olehnya untuk menyelamatkan manusia tanpa menunjukkan dirinya adalah luar biasa. Dalam *fun and game* ini juga, Superman diperlihatkan mula mendapat sut pakaian dan belajar untuk terbang yang akhirnya dia berjaya mengawal kuasa dalam dirinya. Ini memberikan kepuasan kepada audien tentang kehebatan dan ketangkasan watak dalam cerita tersebut.

i. Mid Point

Menurut Zairul (2016) *Mid Point* berlaku selepas *Pinch 1*. Dalam babak kedua sesebuah cerita, *mid point* terletak pada titik pertengahan sekaligus ia juga adalah titik pertengahan untuk keseluruhan cerita yang merangkumi babak 1, babak 2 dan babak 3. Selain itu, ia juga memainkan peranan yang hampir sama dengan plot point 1 iaitu membentuk haluan cerita ke arah yang baru. Namun menerusi *mid point* tadi watak utama telah mengetahui permasalahan atau konflik yang dihadapinya berbanding dengan titik plot point 1. Manakala Zaini Kosnin (2014) pula *mid point* merupakan kemenangan palsu kepada watak utama. Ia mampu menimbulkan persoalan samada watak utama tewas dan kemenangan milik watak antagonis atau sebaliknya.

Menurut Blake Snyder (2005) *midpoint* merupakan satu titik pertengahan dalam sesebuah cerita atau filem. Menurutnya lagi *mid point* akan memperlihatkan watak protagonis membuat keputusan untuk meneruskan tindakannya iaitu juga dinamakan sebagai *point of no return*. Namun penulis skrip haruslah menghasilkan jalan cerita seterusnya tanpa boleh dijangka oleh audien. Pada kebiasaannya sesebuah filem adalah berdurasi kira-kira 120 minit di mana titik *mid point* pada sesebuah cerita adalah pada minit ke 60. Namun, titik *mid point* tidak semestinya berlaku tepat pada minit ke 60 tersebut. Ia boleh saja berlaku pada minit ke 70 atau minit ke 50. Sebagai contoh filem *Spider-Man* (2002) arahan Sam Raimi yang mempunyai durasi selama 121 minit. Pada minit ke 1:03:22 dalam filem ini, *mid point* ditunjukkan Norman Osborn (Green Goblin) dipecat dari syarikat OSCORP.

j. Bad Guys Close In

Selepas *mid point*, penulis dan pengarah sesebuah filem akan memuatkan *beat bad guys close in* bagi memberikan kesan emosi yang lebih dramatik kepada audien. Menerusi *beat* ini pengarah akan memperlihatkan kepada audien

pertemuan antara watak protagonis dan antagonis dengan lebih dekat. Menurut Zaini Kosnin (2014) dalam bukunya menyatakan bahawa beat *bad guys close in* ini menunjukkan watak jahat atau antagonis mengatur kembali strategi untuk menewaskan watak protagonis. Begitu jugalah sebaliknya yang berlaku kepada watak protagonis. Manakala Jose Silerio (2013) pula menyatakan bahawa beat *bad guys close in* dalam sesebuah skrip filem adalah menunjukkan satu masalah dalaman yang perlu dihadapi oleh watak utama dan dalam masa yang sama terdapat juga cabaran yang lebih sukar dari luaran dan perlu dihadapi oleh protagonis.

Blake Snyder (2005) menyatakan bahawa beat ini memperlihatkan watak antagonis membentuk kumpulan dan juga berlaku perbezaan pendapat antara ahli dalam watak protagonis, keraguan sesama kawan lain dan hasad dengki. Menurutnya lagi dalam beat ini, watak antagonis dan protagonis semakin bertambah kuat dan keadaan yang paling rumit perlu dihadapi oleh kedua dua watak. Antagonis tidak akan menyerah kalah manakala di pihak protagonis pula tiada bantuan yang diperolehi bagi menentang lawannya. Protagonis sendiri harus meneruskan perjuangan walaupun terpaksa menghadapi pelbagai rintangan dan cabaran hebat dari watak jahat. Bagi Blake Snyder lagi, dalam bahagian ini penulis skrip atau pengarah filem akan meletakkan *fun and game* yang lebih serius dan bukan seperti yang berlaku sebelum *beat mid point*. Kerana di sinilah watak utama terus belajar dan menggunakan kekuatan atau kuasa yang baru diperolehinya untuk menentang kuasa jahat. Ini dapat dilihat menerusi watak Vision dan watak Wanda yang mempunyai kuasa luar biasa dalam filem *Avengers : Age of Ultron* (2015).

k. All Is Lost

Blake Snyder (2005) menyatakan bahawa *beat* atau titik ini memperlihatkan perjalanan watak utama yang hambar atau menurun jika dibanding dengan adegan sebelumnya. Menerusi beat ini juga watak protagonis akan mengalami sesuatu yang tidak diduga seperti kematian atau kehilangan orang yang disayanginya. Ini menyebabkan watak kelihatan tidak berdaya dan mewujudkan perasaan simpati audien terhadap watak protagonis.

Namun bagi Michael Hauge (2014) menerusi tulisannya *The 5 key Turning points of all successful screenplays*, berbeza dari segi sebutannya, namun mempunyai makna yang sama. Menurutnya pada beat tersebut berlaku beat iaitu turning point 4 atau *the major setback* (75%) dalam skrip berbeza dengan Blake Snyder iaitu *all is lost*. Menurutnya pada masa ini atau di beat ini juga, watak protagonis turut kehilangan atau kematian orang yang disayanginya. Segala harapannya hampir musnah hingga membuatkan audien bersimpati kepada watak tersebut. Sekiranya dalam sebuah cerita genre romantik, pada beat ini diperlihatkan kepada audien tentang masalah yang dihadapi oleh watak protagonis iaitu kehilangan atau ditinggalkan kekasih. Dalam filem genre aksi pula kebiasaannya penulis skrip atau pengarah filem akan memperlihatkan kegagalan sahabat watak protagonis atau kematian ataupun diperlihatkan harapan protagonis yang samar.

Menerusi filem *The Matrix* (1999) arahan Lana Wachowski *beat* ini dapat dilihat menerusi adegan Morpheus ditangkap oleh Agent Smith dan disiksa sehingga Morpheus tidak berdaya. Neo turut rasa bersalah dan tidak dapat mencari jalan untuk meyelamatkan Morpheus. Trinity menarik kaki Neo

Skop: Kepentingan elemen *beat sheet* dalam struktur naratif filem aksi

dengan tujuan meninggalkan Morpheus yang telah tertangkap. Mereka berjaya melarikan diri, walaupun Neo dalam keadaan sedih kerana tidak dapat menyelamatkan Morpheus.

l. Dark Night Of The Soul

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

Zaini Kosnin (2014) pula menyatakan bahawa *beat dark night of the soul* adalah memperlihatkan watak utama yang putus harapan di mana apa yang diimpikannya hancur musnah. Selain itu, watak juga mula berputus asa dan hampir menyebabkan kekalahan ke atas dirinya. Ini dapat dilihat menerusi filem *Hitman Agent 47* (2015) arahan Aleksander Bach pada minit ke 01:11:45 di mana Litvenko yang dipimpin oleh Diana jatuh tertembak pada bahagian kaki oleh musuh.

m. Break Into Three / Plot Point 2

Break into three atau *plot point 2* merupakan titik akhir sebelum masuk ke bahagian babak 3 (resolusi). Berbeza dengan *plot point 1*, dalam *plot point 2* ini cerita semakin hampir ke penamat di mana rintangan dan cabaran yang telah dihadapi oleh watak utama dapat diatasi. Namun hero akan terus berhadapan dengan lebih berat kali ini kerana watak antagonis lebih kuat berbanding watak utama. Jika *first turning point* atau pun *plot point* pertama digunakan oleh penulis skrip memperlambatkan pergerakan cerita yang mendorong audien tertanya-tanya serta membuat andaian-andaian tentang perkara yang berlaku seterusnya. Pada *plot point* kedua atau *second turning point* pula penulis menggunakannya untuk mempercepatkan alur cerita. Menerusi *plot point* kedua ini, penulis cenderung memberikan banyak tanda-tanda atau symbol kepada audien agar dapat membawa audien tersebut masuk ke bahagian penyelesaian atau resolusi.

Babak 3 (Resolusi)

Babak ketiga atau resolusi terletak pada bahagian akhir dalam sesebuah skrip. Ianya merupakan satu babak yang pendek dan mengandungi dua elemen beat yang mampu mewujudkan kesan emosi. Namun begitu ia perlulah digarap dengan lebih sempurna agar kesan emosi yang ingin disampaikan kepada audien terhasil. Bahagian ini juga merupakan kesimpulan kepada sesebuah cerita iaitu samada cerita itu berakhir dengan kegembiraan atau kesedihan. Menurut Blake Snyder (2005), bahagian akhir ini merangkumi dua *point*

penting yang harus digarap dengan sempurna oleh penulis skrip mahupun pengarah yang memindahkan skrip ke visual. Penghasilan setiap beat yang baik akan mewujudkan kesan emosi yang dikehendaki.

n. Finale

Kemuncak sesebuah cerita biasanya terletak pada bahagian babak ketiga dalam sesebuah skrip atau filem. Ia juga dikenali sebagai klimaks atau *finale*. Walaupun ia diletakkan pada bahagian babak ketiga atau resolusi namun ia merupakan saat yang dinantikan oleh semua audien ketika menonton sesebuah filem. Watak utama akan diperlihatkan oleh penulis atau pengarah mula mendapat jalan atau jalan penyelesaian serta mengatur strategi untuk mencapai kemenangan. Pada kebiasaannya pengalaman dari *story A* dan semangat dari *story B* membuatkan watak utama lebih hebat berbanding sebelumnya.

Filem *X-Men Apocalypse* (2016) arahan Bryan Singer, memperlihatkan kemuncak cerita apabila Professor Charles Xavier mampu memasuki minda Apocalypse dan cuba untuk melawannya. Namun ia masih tidak standing dengan Apocalypse yang mampu mengawal semula minda Charles. Menerusi bantuan Jean Grey lakonan Sophie Turner, Apocalypse berjaya ditewaskan oleh mereka sepasukan termasuk jasad nyata Apocalypse yang dihancurkan oleh Erik Lehnsherr atau Magneto lakonan Michael Fassbender.

o. Final Image

Final Image atau pengakhiran cerita merupakan salah satu cara penulis atau pengarah mewujudkan perasaan puas hati di kalangan audien. Pada kebiasaannya watak utama akan beroleh kejayaan dan musuh mengalami kegagalan. Akhir cerita sesebuah skrip atau filem seharusnya menggembirakan audien. Kemenangan yang dicapai memberikan satu kepuasan kepada audien. Menurut Zaini Kosnin (2014) pada ending cerita ataupun dipanggil *final image*, ia bertentangan dengan opening image atau opening sesebuah cerita. Perubahan juga mesti ditunjukkan kepada watak utama dan persekitarannya kepada yang lebih baik. Terdapat juga beberapa pengarah atau sesetengah cerita yang ditulis mempunyai kesinambungan. Namun ia perlulah digarap dengan lebih baik agar pengakhiran sesebuah cerita nampak lebih logik, realistik serta menarik perhatian audien. Sebagai contoh dalam filem *Captain America: Civil War* (2016) arahan Anthony Russo dan Joe Russo. Pada akhir cerita audien diperlihatkan pertarungan antara Captain America dengan IronMan disebabkan salah faham tentang pembunuhan ibubapa IronMan atau Tony Stark. Di akhir cerita ini, diperlihatkan juga kepada audien akan musuh yang bakal mereka hadapi yang jauh lebih kuat disebabkan oleh beberapa kajian yang telah dilakukan ke atas beberapa jasad dalam balang besar tersebut yang kemungkinan hidup untuk menyerang mereka.

Kesimpulan

Penghasilan sesebuah skrip juga terdiri daripada elemen naratif yang menyokong baik buruk sesebuah filem. Sekiranya penghasilan sesebuah skrip filem memenuhi keseluruhan elemen naratif, ditambah dengan *stail* atau bahasa filem yang dilakukan dengan sempurna, maka hasil sesebuah filem

tersebut mampu mencapai matlamat yang dikehendaki oleh pembikin filem sekaligus menarik minat audien untuk pergi ke panggung wayang. Menurut Zairul Anuar Md Dawam (2016), elemen naratif terdiri daripada premis dan tema, watak dan perwatakan, plot, konflik dan subplot, latar masa dan latar tempat, sudut pandang (*POV*) dan akhir sekali adalah simbol.

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

Selain itu, perkara utama yang harus dilakukan oleh seseorang penulis skrip filem adalah dengan melihat elemen naratif yang harus ada dalam sesebuah cerita. Kesemua elemen naratif tersebut ialah, tema, watak dan perwatakan, latar tempat dan masa, plot dan sudut pandang, *tone* dan simbol perlu digarap dengan sempurna berserta elemen *beat* dan bahasa filem agar menjadi satu adegan yang mampu memberikan kesan emosi yang dikehendaki. Gabungan ketiga-tiga komponen tersebut mampu menjadikan sesebuah filem aksi yang lebih berkualiti. Namun ia perlulah digarap dengan sempurna oleh pembikin filem tersebut terutama penulis skrip, pengarah dan akhir sekali penyunting filem tersebut.

Secara kesimpulannya, dalam penghasilan sesebuah skrip filem aksi, perkara utama yang harus diitikberatkan adalah elemen dan struktur naratif sesebuah filem serta elemen *beat sheet* dalam sesebuah cerita. Pembentukan elemen *beat sheet* yang tepat pada point yang telah ditetapkan mampu membangunkan kesan emosi kepada audien sesebuah filem aksi.

Rujukan

- Blake Snyder (2005) *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions. USA.
- David Wharton and Jeremy Grant (2005) *Teaching Analysis of Film Language*. British Film Institute. London.
- Dancyger, Ken. 2007. *The Technique Of Film and Video Editing : History, Theory and Practice' Fourth Edition*, Britain : Focal Press
- Hatta Azad Khan (2014) *Teater Filem Dan Pengurusan Seni*. Dewan Bahasa dan Pustaka. Perpustakaan Negara Malaysia. Kuala Lumpur.
- Joel Soh, Anwari Ashraf dan Kyle Goonting (Penulis skrip Filem Aksi Malaysia). *Personal Interview in Astro Shaw Kuala Lumpur* pada 2015.
- Robert Mc Kee (1997) *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks Publishers. New ork.
- Raja Omar Ibrahim (1990)Syd Field (1982) *Lakon layar : asas penulisan skrip*.Dewan Bahasa dan Pustaka. Selangor.
- Zaini Kosnin (2014) *Proposal Power*. Storyseller Sdn Bhd. Kuala Lumpur.
- Zairul Anuar (2015) *Skrip Ke Skrin*. Penerbit Universiti Malaysia Sabah. UMS Kota Kinabalu Sabah.