

FAKTA CERITA DAN STRUKTUR PLOT FILEM AKSI MALAYSIA: ANALISIS FILEM *LARI* (2013)

(The facts of the story and plot of Malaysian action films: film analysis of `lari (2013))

Zairul Anuar Md.Dawam, Mohd. Nor Shahizan Ali, Rosli Sareya, M. Fazmi Hisham,
Addley Bromeo Bianus

ABSTRAK

Artikel ini menganalisis elemen naratif iaitu fakta cerita (tema, watak dan latar dan plot) dan struktur plot filem bergenre aksi di Malaysia iaitu *Lari* (2013) arahan Ahmad Idham. Analisis ini menggunakan fakta cerita yang dikemukakan oleh Robert Stanton (1965 dan 2007) dan struktur plot yang diperkenalkan oleh Syd Field (1979 dan 2005) iaitu Paradigma Syd Field dan Blake Synder melalui bukunya bertajuk *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (2005). Selain itu penggunaan titik-titik plot (plot point) dalam struktur plot juga akan dianalisis bagi melihat susunan adegan yang mempengaruhi keseluruhan perkembangan cerita. Ia juga menganalisis bagaimana struktur plot kedua-dua buah filem tersebut membantu mewujudkan unsur debaran dan kejutan bersesuaian dengan filem bergenre aksi. Artikel ini diharap dapat memberi penerangan mengenai kepentingan fakta cerita dan struktur naratif dalam filem bergenre aksi. Ia juga dapat memberi panduan kepada para penulis skrip dan pembikin filem untuk mencipta adegan-adegan yang sesuai mengikut titik-titik plot yang dicadangkan oleh struktur plot tersebut. Ini bagi memastikan cerita yang disampaikan mempunyai elemen dan struktur plot yang baik dan mampu menarik minat audien untuk menonton sesebuah filem aksi.

Kata kunci : Filem Aksi, Fakta Cerita, Elemen Naratif, Struktur Plot, Blake Synders, Struktur Tiga Babak

ABSTRACT

*This article analyzes the narrative elements of the story fact (theme, character cum background and plot) and the structure of the plot of the action film genre of in `Lari (2013)` directed by Ahmad Idham. This analysis uses the fact that the story told by Robert Stanton (1965 and 2007) and the plot structure introduced by Syd Field (1979 and 2005), the Paradigm Syd Field and Blake Synder through his book *Save the Cat !: The Last Book on Screenwriting You ' ll Ever Need* (2005). In addition, the use of dots plot (plot point) in the structure of the plot will also be analyzed to see the arrangement of scenes that affect the overall development of the story. It also analyzes how the plot structure of the two films that helped creates the thrill and surprise element in accordance with the action film genre. This article hopes to shed light on the importance of the fact the story and narrative structure in the action film genre. It can also give guidance to the scriptwriters and filmmakers to create scenes that are appropriate in the plot points suggested by the structure of the plot. This is to ensure that the stories have elements of plot and structures are good and able to attract the audience to watch an action movie.*

Keywords: Action Movies, Stories Facts, Element Narrative, Plot Structure, Blake Synders, Structure Three Scenes

PENGENALAN

Stanton (2007:22) menerangkan bentuk sebuah karya sastera terdiri daripada fakta-fakta cerita (*facts*), dan sarana-sarana sastera (*literary devices*). Fakta-fakta cerita terdiri daripada beberapa elemen naratif iaitu plot, tema, watak dan latar. Manakala sarana sastera pula seperti tajuk, sudut pandang, gaya bahasa dan nada, simbolik dan ironi. Apa yang dinyatakan oleh Stanton (2007) sebenarnya merujuk kepada elemen naratif atau elemen intrinsik. Ini dinyatakan oleh Welles dan Austin (1988:225) yang telah menghuraikan lima elemen naratif intrinsik iaitu struktur naratif, watak, setting pandangan hidup and *tone*.

Sama seperti karya sastera, elemen naratif iaitu plot, tema, watak dan latar yang disebut Stanton (2007) sebagai fakta cerita juga membentuk sesebuah filem. Elemen naratif yang disusun dan mempunyai hubungan antara satu sama lain ini akan membezakan sebuah filem dengan filem yang lain. Perbezaannya, sastera menggunakan bahasa bertulis, filem pula menggunakan bahasa filem untuk menyampaikan naratifnya. Elemen naratif seperti tema, watak, konflik dan latar harus disusun dan digambarkan oleh imej-imej yang dibentuk melalui bahasa filem seperti sinematografi, *mise-en-scene*, penyuntingan dan lain-lain lagi. Ini dinyatakan oleh Wharton & Grant (2005:8) berikut:

“film Language refers to the means by which meaning is created in a film- to tell a story, create a character and so on. This includes dialogue and voiceover, but really focuses on cinematic aspects such as cinematography, mise-en-scene, editing, sound and special effect (SFX).”

Berdasarkan pendekatan jurnalisme, naratif atau penceritaan dalam filem terbentuk daripada 5W + 1H. Elemen naratif yang pertama adalah siapa (*who*) yang merujuk kepada watak yang menggerakkan cerita, apa (*what*) peristiwa atau perkara yang berlaku atau konflik yang dihadapi oleh watak itu. Seterusnya adalah bila dan dimana (*when and where*) atau latar masa dan latar tempat peristiwa itu berlaku dan kenapa (*why*) yang merupakan tema atau pokok persoalan utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Manakala bagaimana (*how*) cerita itu disampaikan. Plot (alur cerita) pula akan menyusunatur pergerakan watak yang menghadapi konflik itu untuk bergerak bagi menyelesaikan masalah yang dihadapi atau untuk mencapai objektif tertentu (Zairul Anuar Md. Dawam 2016).

Struktur plot sesebuah filem boleh disusun sama ada secara kronologi (linear) atau bukan kronologi (non-linear). Struktur yang berbentuk kronologi atau mengikut urutan dikenali sebagai struktur konvensional. Walaupun terdapat teknik imbas kembali dan imbas muka, namun filem kebanyakan filem Malaysia menggunakan struktur plot konvensional iaitu Struktur Tiga Babak. Audien filem Melayu telah didedahkan dengan struktur tersebut melalui filem-filem Hollywood dan filem Hindustan. Malah struktur tersebut juga digunakan melalui penceritaan sastera rakyat iaitu cerita penglipurlara seperti *Hikayat Malim Deman*, *Hikayat Raja Muda* dan *Hikayat Anggun Cik Tunggal*. Melalui struktur plot ini, sesebuah filem dibahagikan kepada tiga babak (act) iaitu Babak Satu (permulaan), Babak Dua (pertengahan) dan Babak Tiga (pengakhiran atau

penamat).

Struktur plot yang menyusun penceritaan sesebuah filem akan memastikan pembentukan sesebuah adegan itu memenuhi objektif yang ingin disampaikan. Antaranya memastikan audien dapat memahami fakta cerita yang dinyatakan oleh Stanton (2007) iaitu tema, watak dan latar dalam filem tersebut. Struktur plot juga akan memastikan tempo pergerakan cerita terus menarik minat dan perhatian audien untuk menonton sesebuah filem.

Justifikasi Pemilihan Filem *Lari* (2013)

Lari (2013) merupakan sebuah filem arahan Ahmad Idham yang dihasilkan pada tahun 2013. Filem ini dipilih kerana memenuhi konsep sebuah filem bergenre aksi yang memaparkan pelbagai adegan aksi menarik seperti pergaduhan, kejar mengejar dan tembak menembak. Berdasarkan analisis secara tontonan, didapati adegan aksi pergaduhan dan tembak menembak yang dipaparkan dalam filem tersebut setanding dengan adegan aksi pergaduhan dalam filem-filem aksi Thailand dan Hong Kong. Syarikat Excellent Picture telah membelanjakan RM500,000 hingga RM600,000 hanya untuk babak aksi sahaja ((Raziatul Hanum, A. Rajak, 2013). Berdasarkan rekod kutipan box-office filem aksi yang diarahkan oleh Ahmad Idham iaitu *Remp-It* (2006) dan *8 jam* (2012), filem *Lari* (2013) mempunyai potensi untuk mencatat kutipan box-office yang tinggi. Selain itu, filem ini dibintangi oleh pelakon terkenal Aaron Aziz yang memegang watak utama atau hero. Berdasarkan rekod kutipan box-office filem filem *KL Gangster* (2011) dan *Ombak Rindu* (2011) yang dilakonkan oleh beliau, kedua-dua filem tersebut berjaya mencatatkan kutipan box-office yang tinggi iaitu sebanyak RM11.74 juta dan RM10.9 juta (FINAS 2011). Justeru berdasarkan rekod kutipan box-office filem aksi sebelumnya dan filem yang dibintangi oleh Aaron Aziz, filem *Lari* juga mempunyai potensi untuk mencatat kutipan box-office yang tinggi.

Filem *Lari* juga melakukan promosi dengan kerjasama Radio Era dan Yayasan AIDS Malaysia (Malaysian AIDS Council) melalui gimik larian amal bagi dalam mengumpul dana pada 5 hb Jun 2013. Filem ini juga telah menarik minat pengedar filem antarabangsa apabila ditayangkan di Festival Filem Cannes pada 15 hingga 24 Mei 2013 (Raziatul Hanum, A. Rajak, 2013). Justeru berdasarkan adegan aksi, rekod kutipan box-office terdahulu, penggunaan pelakon popular, filem *Lari* mempunyai potensi menarik minat audien menonton dan mencatatkan kutipan box-office yang tinggi. Namun setelah ditayangkan pada filem 6 Jun 2013, filem yang menelan kos pembikinan sebanyak RM2.52 juta, hanya mencatatkan kutipan sebanyak RM1.12 juta sahaja (FINAS, 2013). Berdasarkan jumlah kutipan box-office ini, ternyata filem ini gagal menarik minat audien untuk menonton. Justeru kajian ini akan mengkaji kegagalan filem *Lari* (2013) berdasarkan analisis fakta cerita Stanton (2007) yang terdiri daripada plot, tema, watak dan latar yang disusun berdasarkan struktur plot yang dikemukakan oleh Syd Field (199, 2005) dan Blake Snyder (2005). Ini disebabkan fakta cerita dan struktur plot ini merupakan faktor penting bagi menarik minat audien untuk menonton sesebuah filem.

Sinopsis Filem *Lari*

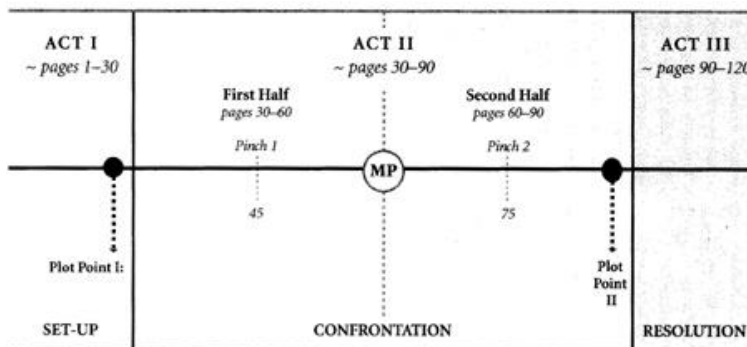
Filem *Lari* (2013), terbitan Excellent Pictures Sdn. Bhd mengisahkan Khaliff yang kembali ke kampung setelah menamatkan perkhidmatannya sebagai seorang anggota tentera. Di kampung

beliau mendapati ayahnya telah mati dibunuh, manakala adiknya Ina hilang. Khaliff berazam untuk menyasat kematian ayahnya dan mencari adiknya yang hilang. Pada masa yang sama juga Khaliff telah berjumpa semula dengan kekasih lamanya (Maya) yang telah berkahwin dengan KJ. Maya yang menghadapi masalah rumahtangga telah membantu Khaliff untuk mencari adiknya. Dalam mencari adiknya, Khaliff menghadapi pelbagai rintangan seperti dikejar penjahat yang cuba membunuhnya.

Struktur Plot Tiga Babak Syd Field dan Blake Snyder

Analisis penggunaan struktur tiga babak dalam filem telah dilakukan oleh beberapa pengkaji. Antaranya adalah Syd Field dan Blake Snyder. Syd Field merupakan pengkaji awal yang telah membincangkan struktur tiga babak dalam filem yang dikenali sebagai *Paradigma Syd Field* melalui bukunya bertajuk *Screenplay: The Foundation of screenwriting* (1979 dan 2005). Manakala Blake Snyder (2005) pula telah membincang struktur tersebut dengan mengembangkan titik-titik plot (plot point) dalam bukunya bertajuk *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (2005). Penambahan titik plot yang dilakukan oleh Blake Snyder terhadap struktur plot tiga babak ini menjadikan susunan sesebuah ceritanya lebih komprehensif. Ini sekaligus telah memberi panduan kepada penulis skrip atau pengarah filem untuk memastikan perkembangan ceritanya lebih tersusun dan menarik minat audien untuk menonton sesebuah filem.

Berdasarkan Paradigma Syd Field (1979 dan 2005), bagi filem berdurasi dua jam maka halaman 1 hingga 30 adalah Babak Satu (Permulaan Cerita), halaman 30 hingga 90 adalah Babak Dua (Konfrontasi) dan halaman 90 hingga 120 adalah Babak Tiga (Resolusi). Syd Field juga telah menganggarkan setiap babak mengikut bilangan halaman atau durasi. Setiap halaman juga dianggarkan bersamaan satu minit. Jika skrip itu mempunyai 90 hingga 120 halaman maka durasi sebuah filem itu dianggarkan 90 minit (1 jam 30 minit) hingga 120 minit (2 jam).



(Sumber : Syd Field, 2005)

Struktur Tiga Babak Paradigma Syd Field

Syd Field (2005) telah menyatakan objektif yang harus dicapai dalam Babak Satu. Antaranya babak tersebut harus memperkenalkan watak dan latar masa dan tempat di mana peristiwa

tersebut berlaku. Visual yang mengandung imej tertentu, aksi watak dan dialog yang diucapkan dalam Babak Satu itu akan memberi gambaran awal kepada audiens mengenai idea atau premis dan tema cerita. Adegan dan sekuen yang dipaparkan dalam Babak Satu atau pengenalan cerita harus menarik dan menimbulkan keterujaan (excitement) kepada audiens. Maka dalam Babak Satu, Syd Field telah memperkenalkan beberapa istilah iaitu *Inciting Incident*, *Plot Point* dan *Key Incident*. Manakala dalam Babak Dua, Syd Field telah memperkenalkan titik-titik plot *Pinch 1*, *Mid-Point*, *Pinch 2* dan *Plot Point 2*. Titik Plot dalam Babak Dua bertujuan memastikan audien memahami tema dan cerita utama yang ingin disampaikan. Sekaligus memastikan perjalanan cerita dalam Babak Dua yang mengambil masa paling panjang dalam sesebuah filem terus menarik perhatian dan tidak membosankan audien. Seterusnya Dalam Babak Tiga iaitu Resolusi atau penyelesaian mengandung Klimaks atau kemuncak cerita. Syd Field (2005) juga telah memberi panduan jelas dan lengkap mengenai pembentukan elemen naratif yang meliputi subjek iaitu watak dan aksi, adegan dan sekuen dalam paradigmanya.

Berbanding *Paradigma Syd Field*, Blake Snyder (2005) telah mengembangkan struktur tiga babak dengan memperincikan lagi titik-titik plot dalam setiap babak. Ini menjadikan struktur plot Blake Snyder lebih komprehensif dengan mengandung lebih banyak titik-titik plot. Jika Syd Field hanya menerangkan fungsi *Inciting Incident*, Blake Snyder pula telah menggunakan istilah imej pembukaan (*Opening Image*) yang harus memperlihatkan kepada tone, stail dan mood filem tersebut kepada audien. Malah Blake Snyder juga menekankan pernyataan tema (*Theme Stated*) yang harus dilakukan oleh watak-watak tertentu. Pengenalan watak, keperluan dan kehendak watak juga harus dilakukan. Jika Syd Field memberi istilah *Key Incident*, Blake Snyder telah menggunakan istilah *Catalyst* (pemangkin) bagi menggambarkan peristiwa utama yang berlaku sehingga mengubah kehidupan dan hala tuju watak untuk bertindak atau meninggalkan persekitaran yang selesa.

Jika Syd Field menggunakan istilah *Plot Point 1*, Blake Snyder (2005) pula telah menambah istilah *Debate* sebelum cerita memasuki babak baru. Kedua-dua istilah ini sebenarnya hampir sama bagi menunjukkan watak utama harus membuat keputusan yang akan mengubah kehidupannya. Namun dalam *Debate*, Blake Snyder menekankan konflik dalaman yang dihadapi oleh watak utama dalam membuat keputusan dan pilihan yang mempengaruhi tindakan watak seterusnya. Konflik ini memberi kesan lebih dramatik kepada filem tersebut yang menyebabkan audien terus menonton babak kedua atau mengikut istilah Blake Snyder sebagai *Break Into Two*. Justeru analisis struktur tiga babak Blake Snyder (2005) akan digunakan untuk menganalisis elemen naratif dan struktur plot filem bergenre aksi *Lari* (2013).

Struktur Plot Dan Pembahagian Adegan Filem *Lari* (2013)

Struktur plot filem *Lari* berbeza berbanding filem-filem aksi filem Melayu yang lain seperti filem *Castello* (2006), *Remp-It* (2006), *Anak Halal* (2007), *Bohsia*, *Jangan Pilih Jalan Hitam* (2009), *V3 Samseng Jalanan* (2010), *KL Gangster* (2011), *Jiwa Taiko* (2012), *Kepong Gangster* (2012) dan *Budak Pailang* (2012). Filem tersebut banyak menggunakan teknik imbas kembali (flashback). Ini menyebabkan peringkat permulaan cerita disampaikan secara nonlinear atau tidak mengikut urutan.

Analisis fakta cerita dan struktur plot dilakukan dengan menonton filem tersebut dan

membahagikan filem tersebut mengikut adegan. Tujuan tontonan adalah untuk mengenalpasti bagaimana fakta cerita disampaikan melalui pembentukan dan penyusunan adegan filem tersebut. Berikut adalah pembahagian adegan dalam filem *Lari*.

Adegan 1 (masa kini) Ext. Gudang – S	Adegan 2 (masa kini) Int. Dlm Van - S	Adegan 3 (masa kini) Int. Gudang - S	Adegan 4 (masa kini) Ext. Lorong bangunan - S	Adegan 5 (masa kini) Lokasi: Rumah Flat Khaliff - S	Adegan 6 (masa kini) Rumah Flat Khaliff - S	Adegan 7 (Flashback) Ext. Kg Khaliff - S
Adegan 8 (Flashback) Int. Kg (Rumah Khaliff) - S	Adegan 9 (Flashback) Int. Kg (Rumah Khaliff) - S	Adegan 10 (Masa Kini) Int. Rumah Flat Khaliff - S	Adegan 11 (Masa Kini) Est. Keretapi - s	Adegan 12 (Masa Kini) Int. Keretapi – S	Adegan 13 (Flashback) Int. Kg (Rumah Khaliff) - S	Adegan 14 (Flashback) Ext. Kg (Jeti) - Siang
Adegan 15 (Flashback) Ext. Kg (Warung) - S	Adegan 16 (Flashback) Int. Rumah Khaliff (Beranda) - M	Adegan 17 (Flashback) Ext. Kg (Jeti)	Adegan 18 (Flashback) Ext. Kuala Lumpur - S	Ulangan Scene 1 (Flashback) Ext. Gudang - S	Kembali ke Scene 12 (Masa Kini) Int. Keretapi - S	Adegan 19 (Flashback) Int. Rumah Khaliff (Beranda) - S
Kembali ke Scene 12 (Masa Kini) Int. Keretapi – S	Adegan 20 (Masa Kini) Ext. Rumah Maya - S	Adegan 21 (Masa Kini) Ext. Kg. (Jeti) - S	Adegan 22 (Masa Kini) Int. Rumah Maya - S	Adegan 23 (Masa Kini) Ext. Stesen Keretapi - S	Adegan 24 (Masa Kini) Int. Teksi Taugeh - S	Adegan 25 (Masa Kini) Ext. Teksi Taugeh – S
Adegan 26 (Masa Kini) (Masa Kini) Ext. Kg. (Jeti) - S	Adegan 27 (Masa Kini) Ext. Ladang Getah – M	Adegan 28 (Flashback) Ext. Rumah Khaliff - M	Adegan 29 (Flashback) Ext. Sungai Kg. Khaliff – S	Adegan 30 (Flashback) Ext. Hutan - M	Kembali ke Adegan 27 Ext. Ladang Getah – M	Adegan 31 (Masa Kini) Ext. teksi Taugeh – M
Adegan 32 (Masa Kini) Int. Teksi Taugeh - M	Adegan 33 (Masa Kini) Ext. Kg. (jeti) – M	Adegan 34 (Masa Kini) Ext. kapal Tengah Laut - S	Adegan 35 (Masa Kini) Int. Kapal – S	Adegan 36 (Masa Kini) Int. Balai Raya – S	Adegan 37 (Flashback) Ext. Kg. (jeti) - S	Adegan 38 (Masa Kini) Ext Balai Raya – S
Adegan 39 (Masa	Adegan 40 (Masa	Adegan 41 (Masa	Adegan 42 (Masa	Adegan 43 (Masa	Adegan 44 (Masa Kini)	Adegan 45 (Masa

Kini) Ext. Kubur – S	Kini) Est. Masjid – S	Kini) Int. Rumah Khaliff (Beranda) – S	Kini) Ext. Tgh Lautan (Bot) – S	Kini) Int. Bot - S	Ext. & Int. Bot – S	Kini) Ext. Jeti Thailand – S
Adegan 46 (Masa Kini) Ext. Pekan Thailand – S	Adegan 47 (Masa Kini) Ext. Kedai Makan – S	Adegan 48 (Masa Kini) Int. Bot - S	Adegan 49 (Masa Kini) Ext. Kelab Malam – M	Adegan 50 (Masa Kini) Int. Kelab Malam (Beranda) - M	Adegan 51 (Masa Kini) Int. Kelab Malam (Beranda) – M	Adegan 52 (Masa Kini) Int. Kelab Malam (Bilik Judi) – M
Adegan 53 (Masa Kini) Int. Kelab Malam (Beranda) – M	Adegan 54 (Flashback) Int. Bilik - M	Adegan 55 (Masa Kini) Int. Kelab Malam (Beranda) – M	Adegan 56 (Masa Kini) Int. Kelab Malam (Beranda) – M	Adegan 57 (Masa Kini) Int. Kelab Malam - M	Adegan 58 (Masa Kini) Int. Kelab Malam - M	Adegan 59 (Masa Kini) Int. Kelab Malam - M
Adegan 60 (Masa Kini) Int. Kelab Malam (Beranda) – M	Adegan 61 (Masa Kini) Ext. Jalan raya – M	Adegan 62 (Masa Kini) Ext. Stesen Keretapi Perlis - S				

Petunjuk	
	Adegan Aksi
	Adegan Bukan Aksi
S	Siang
M	Malam

Rajah 1: Pembahagian Adegan Filem *Lari* (2013)

Berdasarkan Rajah 1 di atas, terdapat 62 buah adegan dalam filem *Lari*. Jumlah adegan tersebut tidak mengambilkira teknik penyuntingan yang membahagikan adegan yang sama kepada beberapa adegan yang lain melalui teknik *flashback* atau kembali ke adegan asal (*back to scene*). Daripada 62 adegan tersebut, terdapat 20 buah adegan aksi dan 42 buah adegan bukan aksi. Adegan aksi memaparkan adegan berbentuk pergaduhan, kejar mengejar dan adegan tembak-menembak. Jumlah 20 buah adegan aksi ini mengambilkira sekuen atau pembentukan adegan demi adegan yang menyebabkan aksi tersebut berlaku. Adegan yang memaparkan aksi itu adalah adegan satu (1) hingga adegan empat (4) dengan durasi 3:42, adegan 15 (durasi 3:23), adegan 23 (durasi 2:07, adegan 25 (durasi 3:03), adegan 35 (adegan 3:23), adegan 36 (durasi 2:51), adegan 37 (durasi 4:59) dan adegan 53 hingga adegan 61 (7:44 saat). Bersesuaian sebagai sebuah filem aksi, babak klimaks memaparkan kesinambungan adegan demi adegan atau sekuen aksi yang paling lama dengan durasi 7 minit 44 saat.

Daripada 62 adegan, 14 buah adegan memaparkan adegan imbas kembali (*flashback*). Manakala yang lain adalah adegan yang memaparkan peristiwa masa kini (*present time*). Analisis mendapati adegan imbas kembali banyak digunakan pada adegan 1 hingga adegan 30. Kecuali adegan 54 selepas adegan 31 sehingga tamat cerita, tiada lagi teknik *flashback* digunakan. Struktur plot telah bergerak secara linear sehingga penamat.

Walaupun banyak menggunakan teknik imbas kembali, namun struktur penceritaan (naratif) filem *Lari* masih boleh dilakukan dengan menggunakan Struktur Plot Tiga Babak yang mengandungi permulaan, konfrontasi (pertengahan) dan penyelesaian (penamat). Permulaan cerita filem *Lari* memaparkan adegan aksi pergaduhan dan kejar mengejar antara watak hero (Khaliff) dan sekumpulan penjahat. Adegan ini bersesuaian dengan titik plot yang dicadangkan oleh Syd Field (2005) dan Blake Snyder (2005) iaitu imej pembukaan atau *Inciting Incident*. Imej pembukaan filem ini telah mendedahkan audien mengenai stail dan mood filem tersebut sebagai sebuah filem bergenre aksi. Aksi pergaduhan dan kejar mengejar itu juga merupakan *inciting incident* yang amat dititikberatkan oleh Syd Field (2005) bagi menarik minat audien untuk terus menonton.

Teknik imbas kembali telah digunakan bagi menjelaskan adegan awal yang memaparkan imej pembukaan atau *inciting incident*. Penjelasan ini bertujuan memastikan audien memahami plot atau sebab yang mengakibatkan sesuatu peristiwa berlaku. Ini dinyatakan oleh Stanton (1965:16), bahawa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, dengan tiap kejadian dihubungkan oleh sebab-akibat. Sebagai contoh sesebuah peristiwa itu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain berlaku. Sebab adegan permulaan filem *Lari* berlaku telah dijelaskan secara teknik imbas kembali melalui adegan 7 hingga adegan 9. Adegan tersebut memaparkan adegan Khaliff sampai ke kampung halaman dan menyedari ayahnya telah dibunuh (minit 05:46 hingga 07:53) dan adegan 16 hingga 18 (minit 15 :40 – 18:55), apabila Khaliff mengekori sebuah van sehingga beliau sampai di KL.

Walaupun menggunakan teknik imbas kembali, adegan yang dipaparkan dalam Babak Satu ini juga telah memenuhi objektif Struktur Plot Tiga Babak yang dikemukakan oleh Syd Field (2005) dan Blake Snyder (2005). Aksi dan tindakan watak dan dialog yang diucapkan dalam Babak Satu dalam filem ini telah memberi gambaran awal atau *set-up* kepada audiens mengenai idea atau premis dan tema cerita, pengenalan watak, keperluan dan kehendak watak. Sebagai contoh adegan bukan aksi yang memaparkan dialog telah menerangkan sebab kepada sesebuah peristiwa itu berlaku. Ini sesuai dengan pembentukan plot (alur cerita) iaitu sebab dan akibat.

Adegan bukan aksi yang mengandungi perbualan atau dialog digunakan sebagai teknik eksposisi bagi menjelaskan latar cerita (*backstory*). Dialog tersebut telah memberi maklumat awal kepada audien mengenai tema, watak, konflik dan situasi yang menjadi sebab sesebuah peristiwa itu berlaku. Adegan bukan aksi dan dialog yang disampaikan melalui Babak Satu atau permulaan ini telah menggerakkan cerita ke peringkat seterusnya. Sebagai contoh, dalam adegan 14 (minit ke 09:47 – 12:16) iaitu Babak Satu, dipaparkan pertemuan dan perbualan antara watak utama Khaliff dengan Maya. Melalui dialog Maya, audien dimaklumkan mengenai latar cerita yang menjadi sebab kenapa nelayan kampung sudah bertukar kerja dan bagaimana kawasan jeti digunakan untuk menghantar barang ke seberang (Thailand). Malah melalui perbualan atau

dialog tersebut, audien diperkenalkan dengan watak KJ sebagai pemilik jeti di kampong tersebut. Melalui adegan yang sama, kemudian muncul sebuah bot dengan dua pemuda berada di dalamnya. Maya terkejut dan agak serba salah dan kemudian meninggalkan Khaliff. Pemuda di dalam bot tersebut memandang Khaliff dan Maya.

Adegan 14 ini, kemudian mengukuhkan plot cerita iaitu sebab yang mengakibatkan pergaduhan dipaparkan dalam adegan 15 (minit ke 12:16 -15:39). Sekali lagi melalui adegan 15, dialog yang diucapkan oleh Pemilik Warung (Pak Mail) dan watak pemuda yang melihat Khaliff dan Maya di Jeti telah menjelaskan latar cerita (backstory) hubungan Khaliff dan Maya dan latarbelakang pekerjaan dan sikap positif Khaliff. Ini dinyatakan dalam dialog di bawah:

Pemuda

...Mat perang dah balik rupanya...lama betul merajuk. Tujuh tahun. Maklumlah kasih tidak kesampaian...

Pemilk Warung (Pak Mail)

...aku dengar kau dah berhenti. Betul ke?

Khaliff

Dah habis dah...Tujuh tahun service.

Pemilk Warung (Pak Mail)

Kau tak nak sambung? Aku suka orang muda berjiwa besar macam kau 'ni

(Sumber: Adegan 15 filem Lari, minit ke 12:16 -15:39)

Dalam Babak Satu, Syd Field (2005) dan Blake Snyder juga telah mencadangkan perlunya titik plot *Key Incident* atau *Catalyst* (pemangkin) bagi memastikan cerita bergerak ke Babak Dua. *Key Incident* dan *Catalyst* memaparkan peristiwa utama yang dipaparkan melalui adegan tertentu sehingga mengubah keselesaan kehidupan watak utama. Peristiwa itu menyebabkan watak untuk bertindak atau membuat keputusan tertentu. Dalam filem *Lari* (2013), peristiwa utama dipaparkan pada adegan 7 hingga adegan 9 (minit 05:46- 07:53) apabila Khaliff pulang ke kampong dan mendapati ayahnya telah mati dan adiknya Ina telah diculik. Peristiwa ini menjadi peristiwa utama (*key incident*) atau pemangkin (*catalyst*) untuk Khaliff menyiasat dan melakukan tindakan seterusnya. Kematian ayah Khaliff dan penculikan Ina menyebabkan berlaku peristiwa yang memaparkan adegan pergaduhan, kejar mengejar dan tembak menembak.

Babak Dua bermula apabila Khaliff telah berada dalam situasi atau persekitaran baru. Dengan kata lain, watak utama telah memulakan pengembaraannya. Babak Dua atau pertengahan atau konfrontasi akan memaparkan adegan demi adegan (sekuen) yang

menunjukkan watak utama menghadapi pelbagai halangan dalam mencapai objektifnya. Blake Snyder (2005), telah mencadangkan cerita kedua (B-story) dan *fun & games*. Dalam Babak Dua, Blake Snyder mencadangkan titik plot iaitu pengenalan sub-plot dan watak baru. Tujuannya bagi memastikan adegan yang dipaparkan ini menarik minat audien untuk terus menonton. Babak Dua filem *Lari* telah memperkenalkan watak baru iaitu Taugeh. Ternyata pengenalan watak baru menyebabkan cerita semakin menarik kerana telah wujud unsur-unsur komedi. Namun begitu, berdasarkan analisis titik plot, filem *Lari* ini tidak dapat mengembangkan cerita kedua ini dengan baik.

Jika cerita utama memaparkan usaha Khaliff mencari pembunuh ayah dan penjahat yang menculiknya, cerita kedua seharusnya memaparkan percintaan antara Khaliff dan Maya atau penceritaan yang menunjukkan konflik antara Khaliff dan KJ. Cerita kedua yang memaparkan hubungan Khaliff dan Maya hanya dipaparkan melalui adegan 28 hingga 30 (minit ke 28:34 - 32;36). Namun disebabkan adegan ini dilakukan secara imbas kembali, pemaparan cerita kedua ini tidak begitu signifikan dalam mempengaruhi cerita utama. Malah ia tidak menyumbang kepada pembentukan konflik Khaliff dalam menyelesaikan masalah utama yang dihadapi. Kegagalan untuk mengembangkan cerita berdasarkan Struktur Plot Tiga Babak yang dicadangkan oleh Syd Field (2005) dan Blake Snyder (2005) juga menyebabkan fakta ceritanya tidak jelas.

Analisis Fakta Cerita (Tema, Watak, Konflik, Situasi Dan Plot)

Tema merupakan gagasan, idea atau pilihan utama yang mendasar karya sastera (Panuti H. M Sudjiman, 1998: 50). Kenney (1966: 91-99) pula menyatakan bahawa tema merupakan maksud kepada keseluruhan cerita. Tema atau persoalan utama disampaikan melalui aksi dan dialog yang diucapkan oleh watak yang menjadi penggerak utama sesebuah penceritaan.

Sebelum filem *Lari* dihasilkan, terdapat filem-filem bergenre aksi seperti *Castello* (2006), *Remp-It* (2006), *Anak Halal* (2007), *Bohsia*, *Jangan Pilih Jalan Hitam* (2009), *V3 Samseng Jalanan* (2010), *KL Gangster* (2011), *Jiwa Taiko* (2012), *Kepong Gangster* (2012) dan *Budak Pailang* (2012). Watak protagonist terdiri daripada mereka yang menjalani hidup sebagai gangster atau budak-budak nakal yang menghadapi masalah dalam pergaulan. Namun sikap, emosi dan perwatakan watak utama Khaliff adalah berbeza dengan watak-watak utama filem-filem aksi sebelumnya. Khaliff digambarkan sebagai seorang lelaki yang mempunyai moral kualiti yang baik.

Stanton (1965: 33) menyatakan *character refers to the moral qualities of the human or non human in fiction including its attitude, its emotion, and it's characteristic*. Dalam filem *Lari* (2013), watak dan perwatakan utamanya iaitu Khaliff juga digambarkan melalui sikap dan emosi. Khaliff contohnya sanggup meninggalkan kekasihnya (Maya) untuk berbakti kepada negara dengan menjadi seorang anggota tentera. Khaliff digambarkan bersikap tenang dalam membuat keputusan. Ini digambarkan melalui adegan 28 iaitu perbualan antara Khaliff dan ayahnya.

Ayah Khaliff

Bila lapor diri?

Khaliff

Minggu depan ayah...

Ayah Khaliff

Habis, kau dan Maya bagaimana?

Khaliff

Kalau dah takde jodoh, nak buat bagaimana...

Khaliff juga digambarkan sebagai seorang bersikap penyayang dan berani. Beliau sanggup bertindak sendirian untuk mencari dan menyelamatkan adiknya yang telah dilarikan penjahat. Watak dan perwatakan ini mencetuskan konflik antara Khaliff dan kumpulan penjahat. Konflik antara Khaliff dan kumpulan jahat yang menculik adiknya itu juga berpunca daripada watak antagonis iaitu KJ, pemuda yang digambarkan mempunyai perwatakan sebagai seorang yang sanggup melakukan apa sahaja demi mencapai cita-citanya.

Konflik dalam diri (*internal conflict*) dan konflik luaran (*external conflict*) ditunjukkan melalui situasi dan latar persekitaran (*setting*), perlakuan dan tindakan watak melalui dialog watak-watak utama. Ini dinyatakan oleh Stanton (2007 : 42) bahawa untuk mengetahui tema sesebuah cerita, harus diamati secara teliti setiap konflik yang ada di dalamnya. Justeru berdasarkan konflik antara watak, filem *Lari* sebenarnya mengutarakan persoalan kesan perubahan hidup sama ada positif atau negatif yang dialami oleh watak-wataknya. Perubahan ini disebabkan persekitaran dan perubahan sikap watak dalam mencapai impian kehidupan.

Faktor kesan perubahan persekitaran ditekankan melalui dialog yang diucapkan oleh Maya dalam adegan 14:

Maya

Kampung yang awak dah tinggalkan tujuh tahun, sudah tak sama...Banyak benda berubah...

Dalam dialog yang diucapkan oleh Maya juga diterangkan bagaimana perubahan persekitaran menyebabkan kesan perubahan sosioekonomi penduduk kampung. Antaranya menyebabkan orang kampung termasuk ayah Khaliff yang dahulunya seorang nelayan bertukar kerja dengan mengambil upah menghantar barang ke seberang (Thailand). Kesan perubahan ini juga menyebabkan kematian ayah Khaliff, manakala adiknya diculik oleh Thanapon seperti yang ditunjukkan dalam adegan 37 (45:11 – 50:10). Perubahan ini menjadi sebab kepada

perkembangan dan perubahan hidup Khaliff yang harus mencari siapakah pembunuh ayah dan mencari adiknya.

Kesan perubahan juga ditunjukkan melalui watak KJ dalam mencapai impiannya untuk menjadi ahli politik dan mengejar kekayaan. KJ sanggup membuat apa sahaja untuk mencapai impian tersebut seperti bersubahat memperdagangkan wanita dan menggunakan politik wang. Tingkah laku KJ yang sanggup melakukan apa sahaja diterangkan melalui dialog beliau:

KJ

Untuk pemilihan wakil kampong bulan depan, saya mahu, mulai sekarang kamu semua dah boleh mula berjumpa dengan belia-belia yang ada di kawasan ini. Bagitahu mereka siapa yang mengundi, mereka akan mendapat wang yang lebih!

Namun berdasarkan Struktur Plot Tiga Babak yang dibincangkan di atas, penyusunan yang menghubungkan kesemua elemen fakta cerita iaitu tema, watak, perwatakan dan konflik tidak disatukan dengan baik. Ini menyebabkan tema keseluruhan cerita tidak jelas. Analisis struktur plot berdasarkan fakta cerita mendapati filem *Lari* gagal membina konflik dan permasalahan antara watak utama iaitu Khaliff dan KJ dengan mendalam. Perkembangan watak konflik antara watak protagonist dan antagonis merupakan elemen naratif atau fakta cerita yang penting untuk menarik minat audien menonton sesebuah filem. Ini dijelaskan oleh Stanton (2007 : 42) bahawa dua elemen yang membentuk dan membangun plot ataupun jalan cerita ialah konflik dan klimaks.

Dalam struktur tiga babak Syd Field (2005) dan Blake Snyder (2005), konflik antara watak utama akan diselesaikan pada Babak Tiga. Pada peringkat klimaks, audien akan menyaksikan pertembungan terakhir antara watak protagonist dan watak antagonis. Dalam filem yang mempunyai penamat gembira (*happy ending*), biasanya watak protagonist berjaya mengalahkan watak antagonis. Sekaligus watak antagonis juga berjaya menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Namun begitu dalam filem *Lari*, penyelesaian konflik antara watak Khaliff dan KJ telah dilakukan pada babak dua melalui adegan ke 36 hingga adegan 38 (minit 42:20 - 50:38). Dalam adegan ini Khaliff telah menemui KJ yang sedang bermesyuarat dengan pengikutnya di balairaya dan seterusnya berlaku adegan aksi pergaduhan. Selepas dipukul oleh Khaliff, KJ telah menjelaskan segala-galanya bahawa dia dan Thanapon bertanggungjawab di atas kematian ayah Khaliff dan penculikan adiknya. Maklumat ini menyebabkan elemen ketegangan (*tension*), debaran dan kejutan telah berkurangan sedangkan babak tiga yang memaparkan klimaks dan resolusi belum berlaku. Objektif watak Khaliff untuk menyelamatkan adiknya juga belum tercapai.

Selain itu, adegan yang memaparkan pertembungan antara Khaliff dan Thanapon dan pengikutnya melalui adegan tembak menembak dalam Babak Tiga melalui adegan 52 hingga adegan 61 (minit 60:12 – 72:00) juga tidak boleh dianggap sebagai titik plots klimaks penyelesaian konflik antara watak. Ini disebabkan watak Thanapon hanyalah watak sampingan

dan tidak mempunyai konflik secara langsung dengan watak utama Khaliff. Watak Thanapon hanya muncul dalam adegan 37 (minit 45:11 – 50:10) dan pada adegan akhir Babak Tiga. Justeru dari aspek plot iaitu sebab dan akibat, audien tidak diperkenalkan secara mendalam dengan watak Thanapon. Ini menyebabkan titik plot klimaks yang memaparkan adegan aksi pada Babak Tiga tidak dapat menimbulkan debaran dan kejutan kepada audien untuk mengetahui apakah yang akan berlaku antara watak Khaliff dan Thanapon. Kegagalan ini selaras dengan dengan saranan Syd Field (2005) dan Blake Snyder (2005) serta Stanton (2007) bahawa watak yang mewujudkan konflik dan mengembangkan sesebuah cerita penting dalam pembangunan sesebuah cerita.

PENUTUP

Naratif merupakan elemen utama bagi memastikan audien memahami cerita sesebuah filem. Sesebuah penceritaan atau naratif filem yang baik bergantung kepada pembentukan fakta cerita dan struktur plotnya. Ini ditegaskan oleh Burhan Nurgiantoro (1995:36) bahawa struktur karya memberi pengertian hubungan antara elemen yang bersifat timbal balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, dan secara bersama-sama membentuk kesatuan yang utuh. Walaupun adegan aksi dalam filem *Lari* (2013) dilakukan dengan baik, namun fakta cerita iaitu tema, watak, konflik, situasi dan plot tidak mempunyai hubungan yang saling menguatkan antara satu sama lain. Selain itu, berdasarkan titik-titik plot, filem *Lari* juga tidak memenuhi keperluan titik-titik plot yang dicadangkan dalam Struktur Plot Tiga Babak. Antaranya, seperti pembinaan watak sampingan, konflik antara watak, cerita kedua (B Story) tidak dilakukan dengan mendalam bagi membantu mengukuhkan perkembangan keseluruhan cerita utama. Ini menyebabkan Babak Tiga melalui titik plot klimaks yang seharusnya menimbulkan perasaan tegang (tension), debaran dan kejutan tidak berlaku. Faktor fakta cerita dan struktur plot ini menyebabkan filem aksi *Lari* gagal menarik minat audien untuk menonton.

RUJUKAN

Burhan Nurgiantoro,. 1995. *Teori Kajian Fiksi*. Yogyakarta : UGM Press.

Filem *Lari*. 2013. Excellent Pictures Sdn Bhd.

FINAS. Tayangan Filem Cereka 2011. <http://www.finas.gov.my/malaysian-box-office/>. Muat turun 2017.

FINAS. Tayangan Filem Cereka 2012. <http://www.finas.gov.my/malaysian-box-office/>. Muat turun 2017.

FINAS. Tayangan Filem Cereka 2013. <http://www.finas.gov.my/malaysian-box-office/>. Muat turun 2017

Kemalia Othman. 2013. Filem *Lari* Ditayang Di Festival Filem Cannes, Perancis. 17 Mei, *Mstar*

online. <http://www.mstar.com.my>. Muat turun 22 Mei 2017.

Kenney, William. 1966. *How to Analyze Fiction*. New York: Monarch Press.

Panuti H. M Sudjiman. 1988. *Memahami cerita rekaan*. Indonesia: Pustaka Jaya.

Raziatul Hanum A. Rajak. 2013. Ahmad Idham tak kejar anugerah antarabangsa. *Sinar Harian*, 21 Mei. <http://www.sinarharian.com.my>. Muat turun 22 Mei 2017.

Raziatul Hanum A. Rajak. 2013. Lari cabaran besar buat Aaron, Dira dan Erin. *Sinar Harian*, 19 Mei. <http://www.sinarharian.com.my/hiburan>. Muat turun 22 Mei 2017.

Roberts, E. V. & Jacobs, H. E. 2010. *Literature: An Introduction To Reading And Writing*. New York: Longman/Prentice-Hall.

Stanton, R. 1965. *Introduction to Fiction*. Holt, Rinehart & Winston of Canada Ltd.

Stanton, R. 2007. *Teori-teori fiksi Ribert Stanton*. Indonesia: Pustaka Pelajar.

Wellek, Rene & Austin, Warren. 1998. *Teori Kesusasteraan*. Terj. Wong Sen Tong. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Wharton, David & Grant, Jeremy. 2005. *Teaching Analysis of Film Language*. British Film Institute.

Zairul Anuar Md. Dawam. 2016. *Laporan Penyelidikan FRGS. Elemen dan struktur naratif*. UMS : Belum terbit.

Zairul Anuar Md.Dawam, Ph.D
Professor Madya
Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan
Universiti Malaysia Sabah
E-mail: zanuar@ums.edu.my

Mohd Nor Shahizan Ali, Ph.D
Pensyarah Kanan
Pusat Penyelidikan Impak Media dan Industri Kreatif
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia

Rosli Sareya
Pensyarah
Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan
Universiti Malaysia Sabah

*M. Fazmi Hisham
Pensyarah
Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan
Universiti Malaysia Sabah*

*Addley Bromeo Bianus
Pensyarah
Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan
Universiti Malaysia Sabah*