

ANALISIS PENGGUNAAN KESAN KHAS VISUAL DIGITAL (DVFX) TERHADAP GENRE DAN NARATOLOGI FILEM PENDEK

HASRUL HASHIM, MOHD AZUL MOHAMAD SALLEH & EMMA MOHAMAD
UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA

Abstrak

Revolusi perkembangan teknologi di dalam dunia perfileman khususnya telah membawa kesan yang sangat mendalam terhadap penerbitan sesebuah filem. Sedar atau tidak pendigitalan atau teknologi akan mengubah lanskap pembikinan, pendedaran dan penerimaan sesebuah produksi filem. Penggunaan kesan khas visual digital (DVFX) misalnya, secara tidak langsung memberikan kesan terhadap aspek naratif serta estetik filem berkenaan dan juga tafsiran terhadap genre. Sejajar dengan perkembangan semasa, takrifan genre di dalam dunia perfileman turut mengalami situasi yang sama malah menurut McClean (2007), takrifan genre juga adalah berbeza mengikut sudut pandang pemain industri, pengkarya dan juga sarjana-sarjana filem malah dari kaca mata khalayak sendiri. Pengkaji telah membuat analisis terhadap filem-filem pencalonan akhir kategori filem pendek terbaik dalam Festival Filem Pelajar Malaysia dan corak penggunaan teknologi kesan khas digital (DVFX). Selain itu, kajian ini juga melihat corak penggunaan DVFX tersebut yang telah memberi implikasi dari aspek genre dan naratologi terhadap sesebuah filem pendek yang dihasilkan.

Kata kunci: *Filem pendek, kesan khas visual, genre, naratologi, Festival Filem Pelajar Malaysia*

USAGE ANALYSIS OF VISUAL DIGITAL (DVFX) SPECIAL EFFECTS ON SHORT FILMS AND GENRE

Abstract

Technology advancement and revolution in film arena has brought tremendous change in film making practise. The digital technology alters film industry via production, marketing as well as their audience landscape. The use of digital visual effects (DVFX) for example, indirectly impacts film narative and aesthetic values, which then influences how audience understand film genre. As Mcclean (2007) asserts, genre classification is subjective to different perspectives of industry players, producers, film scholars, as well as the viewers. This study analyses the use of DVFX in short films that were shortlisted in the final competition of Malaysia Student Film Festival. The study also evaluates the pattern and impact of DVFX use on genre and narratology of the produced films.

Keywords: *Short film, digital visual effects, genre, narratology, Malaysian Student Fitem Festival*

PENGENALAN

Revolusi perkembangan teknologi di dalam dunia perfileman khususnya telah membawa kesan yang sangat mendalam terhadap penerbitan sesebuah filem. Pendigitalan yang wujud pada masa kini telah membawa perubahan yang mendadak terutamanya dalam aspek teknikal filem. Teknikal di dalam penerbitan filem merujuk kepada penggunaan syot dan sudut kamera serta proses suntingan pasca produksi. Sedar atau tidak, pendigitalan mengubah lanskap penerbitan, pengedaran dan penerimaan sesebuah produksi filem (Pramaggiore & Wallis, 2008). Penggunaan teknologi komputer dan kesan khas misalnya telah menjadikan latar sejarah pada zaman 100 tahun dahulu menjadi sebuah kenyataan pada masa sekarang. Tidak mustahil melalui kemajuan teknologi yang terus berkembang ini akan membuka potensi kepada pengkarya-pengkarya filem mencipta filem berkualiti, watak animasi dan imej digital dengan kos yang minimum serta boleh dihasilkan di mana-mana sahaja.

Menurut Ravid (2005) di dalam Charles (2008), apabila revolusi kemajuan teknologi ini dicapai dan disokong dengan pertumbuhan ekonomi serta pasaran yang kukuh, sekurang-kurangnya akan memberikan dua impak kepada industri perfileman terutamanya dalam aspek mendemokrasikan seni dan apresiasi di

dalam pembikinan filem. Pertamanya, penghasilan filem akan menjadi semudah penulisan sesebuah buku dan yang keduanya akan mewujudkan persaingan keuntungan. Justeru itu, penguasaan di dalam teknologi perfileman seperti aspek teknikal khususnya jelas memberikan ruang potensi yang besar pada masa akan datang untuk menghasilkan filem yang lebih berkualiti dan dalam masa yang sama mengurangkan kos penerbitan.

KESAN KHAS VISUAL DAN GENRE

Kesan khas (SFx) adalah terma yang digunakan secara umum untuk menggambarkan semua simulasi illusi di dalam penerbitan filem, rancangan televisyen dan industri hiburan. Kesan khas (SFx) terbahagi kepada *optical effects*, *mechanical effects* dan *visual effects* (VFX). *Optical effects* adalah kesan khas yang menggunakan manipulasi kamera dan pencahayaan semasa proses penggambaran berlangsung. *Mechanical effects* juga berlaku ketika berada di lokasi penggambaran seperti manipulasi keadaan cuaca dan pencahayaan. Secara amnya kesan khas (SFx) bersifat fizikal dan boleh dilihat serta dirasai. Berbeza pula dengan kesan khas visual (VFX), di mana kesan khas ini berlaku ketika fasa pasca produksi. Contoh penggunaan kesan khas visual ini adalah seperti elemen grafik, *green screen*, *computer generated images* (CGI), *3D rendering/animation* dan *juga compositing*.

Genre sesebuah filem yang dihasilkan juga mempunyai kaitan secara tidak langsung dengan penggunaan kesan khas visual. Perkembangan penggunaan kesan khas visual akibat daripada ledakan kemajuan teknologi perfileman sebenarnya sedikit sebanyak memberikan impak kepada pendefinisian genre sesebuah filem yang dihasilkan. Sebelum ini umum mengetahui bahawa penggunaan kesan khas visual (DVFX) seringkali dikaitkan dengan filem-filem bergenre sains fiksyen namun sehingga ke hari ini penggunaan kesan visual khas telah berkembang kepada genre-genre filem yang lain seperti seram, fantasi dan sejarah.

Sejajar dengan perkembangan semasa, takrifan genre di dalam dunia perfileman turut mengalami situasi yang sama malah menurut McClean (2007), takrifan genre juga adalah berbeza mengikut sudut pandang pemain industri, pengkarya dan juga sarjana-sarjana filem malah dari kaca mata khalayak sendiri. Menurut Neale (2000), genre boleh ditafsirkan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan komponen estetik dan ciri-ciri karekteristik tertentu serta sesuatu yang berkaitan dengan faktor sosial dan budaya. Genre juga ditentukan berdasarkan kepada motif plot jalan cerita yang berulang, corak terhadap penggunaan visual dan konfigurasi naratif yang umum serta pengakhiran atau penamat yang boleh dijangka. Sarjana-sarjana di dalam bidang ini juga memberikan tumpuan kepada kategori yang umum dan berusaha untuk mengenalpasti isu-isu sosial, ideologi dan budaya yang ditonjolkan di dalam filem untuk dikategorikan melalui genre.

Hal ini dilihat bercanggah dengan pemain industri seperti penerbit kerana takrifan genre di dalam dunia pasaran industri perfileman adalah merujuk

kepada pengkategorian yang dilakukan untuk tujuan capaian demografi dan meraih publisiti atau dalam erti kata yang lainnya perkara ini merujuk kepada penerimaan khalayak penonton dan aspek keuntungan filem yang dihasilkan. Dari sudut pandang pengkarya atau penulis skrip pula, lebih kepada penciptaan sesuatu yang bersifat unik atau melalui penambahbaikan dan nilai tambah terhadap apa yang telah dihasilkan oleh pengkarya-pengkarya terdahulu.

Menurut McKee (1998) genre adalah satu sistem yang berkembang daripada amalan dan bukannya teori serta berkembang kepada subjek, aturan, peranan, peristiwa dan nilai-nilai. Hal ini bermaksud pengkelasan genre adalah berdasarkan kepada jalan cerita dan persembahan lakonan. Schatz (1993) pula beranggapan bahawa kejayaan filem-filem popular yang dihasilkan akan membawa kepada pengaruh terhadap filem-filem yang lain dan seterusnya membentuk *trend* dan mencipta gaya genre yang tersendiri. Contohnya, apabila genre seram mendapat sambutan daripada khalayak, maka penerbit-penerbit filem yang lain akan turut menghasilkan filem bergenre seram sehinggalah sambutan terhadap genre berkenaan berkurangan. Struktur naratif sesebuah filem juga sedikit sebanyak membantu perletakan genre terhadap cerita berkenaan. Tobias (1993) menyatakan bahawa struktur cerita yang dibentuk berdasarkan kepada sifat konflik dan beranggapan bahawa hal berkenaan adalah struktur asas dalam pembangunan naratif klasik yang terus menjurus ke arah genre sesebuah cerita yang dihasilkan. Berbeza dengan Tobias, Schatz beranggapan bahawa perkara yang perlu diambil perhatian di dalam mengenalpasti sesebuah genre filem adalah melalui konteks budaya, dan keadaan literasi khalayak untuk dikaitkan dengan watak dan perwatakan dan juga nilai dalam masyarakat berkenaan.

Perancangan pendapat yang berlaku ini sebenarnya telah dibincangkan oleh Brodwell (1990) yang menyatakan bahawa sebenarnya tidak ada prinsip yang boleh mentakrifkan maksud sebenar genre. Jalan terbaik untuk mencapai konsesus di dalam mengenalpasti genre adalah dengan mengelpasti bagaimana khalayak dan penerbit filem melihat situasi ini melalui zaman yang berbeza-beza dan merasai perkembangan filem berkenaan.

KAJIAN-KAJIAN TERDAHULU

Kajian dan perdebatan dalam kalangan sarjana berkenaan dengan isu genre telah lama berlaku dan masih terus diperdebatkan sehingga ke hari ini. Takrifan genre di dalam teori genre juga masih kabur dan terpecah kepada tafsiran konvensional dan kontemporari. Tidak dinafikan di dalam media terdapat pelbagai jenis genre yang digunakan seperti seram, aksi, komedi, cinta, fantasi, dan berbagai-bagai lagi malah genre yang digunakan ini turut dipecah dan dikembangkan lagi kepada sub-sub genre yang tertentu seperti seram komedi, hibrid, fiksyen dan lain-lain lagi (Fowler, 1898). Miller (1984) pernah mencadangkan bahawa melalui kepelbagaian genre dan sub genre yang berkembang ini sebenarnya menunjukkan kepelbagaian dan variasi masyarakat yang wujud dalam sesebuah kelompok manusia.

Untuk melakukan pengkelasan genre, bukanlah satu perkara yang mudah kerana melibatkan prosedur yang objektif. Tidak ada satu pun sistem genre yang boleh menerangkan tafsiran sebenar genre terutamanya yang melibatkan kepelbagaian bidang media seperti televisyen, radio, filem, drama dan juga pementasan (Chandler, 1997). Hal ini disokong oleh Brodwell (1989), apabila beliau mengatakan bahawa pandangan seorang sarjana berkenaan dengan sesuatu genre berkemungkinan akan menjadi sub-genre atau mungkin super-genre kepada karya atau bidang yang lain. Brodwell juga berpendapat faktor seperti tema, teknik, gaya, formula dan mod akan mempengaruhi genre sesebuah karya.

Beliau juga berpendapat bahawa sekurang-kurangnya tema sesebuah cerita boleh dijadikan sebagai kayu ukur untuk menilai genre memandangkan beliau berpendapat bahawa mana-mana tema berkemungkinan muncul dalam mana-mana genre. Mendefinisikan genre juga bukanlah sesuatu yang bermasalah malah telah jelas bahawa perkara ini berkaitan dengan bidang teori. Stam (2000), mengenalpasti terdapat empat masalah utama dalam pentafsiran genre yang berkaitan dengan filem iaitu *extension*, *normativism*, *monolithic definitions* dan *biologism*. Keempat-empat masalah yang diutarakan oleh Stam ini juga masih belum jelas dan sukar untuk membuat perbezaan yang jelas di antara satu genre dengan genre yang lain dan juga masalah pertindihan atau percampuran genre.

Rosenberg (2011) ada menyatakan tentang perkaitan di antara genre dan teknik suntingan sesebuah filem. Menurut beliau, kedua-dua perkara ini berkait rapat dengan aspek budaya dan perkembangan teknologi. Menurut beliau juga, penyunting dan pengarah harus memahami kedua-dua aspek ini terlebih dahulu bagi memastikan mesej dan genre filem tidak kabur disebabkan oleh suntingan.

LATAR BELAKANG KAJIAN

Kajian ini menganalisis penggunaan kesan khas visual digital terhadap sepuluh filem pencalonan akhir bagi kategori filem pendek yang bertanding di dalam Festival Filem Pelajar Malaysia ke-11 pada 20-22 November 2014 anjuran Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS) dan Universiti Multimedia Malaysia (MMU). Rasional pemilihan filem pendek pelajar ini dibuat adalah disebabkan oleh faktor representasi dan persembahan mereka dalam mengolah penggunaan kesan khas visual di dalam karya masing-masing. Generasi muda yang menghasilkan filem di Malaysia dilihat sebagai generasi yang mempunyai potensi yang amat cerah dalam membawa nafas baru dalam industri filem Malaysia di masa akan datang.

Di samping itu juga, pemilihan sepuluh karya ini adalah bersesuaian dengan prestij penganjuran festival ini yang memasuki edisi ke-11. Menurut laman portal pertandingan ini, tema penganjuran bagi edisi ini adalah *Metamorfosis : Inspirasi & Ekspresi* yang di ambil bersempena dengan matlamat Program Transformasi Nasional (NTP) menerusi teras bidang ekonomi utama negara (NKEA) Kandungan Komunikasi dan Infrastruktur, iaitu memupuk industri

kandungan kreatif domestik dan khususnya bertepatan dengan EPP1 : Kandungan Kreatif Malaysia (*Entry Point Projects/Projek Permulaan*) untuk meningkatkan kapasiti dan keupayaan bagi membentuk kandungan asli ciptaan tempatan Festival ini antara lain merupakan medan untuk menggalakkan pelajar dalam bidang industri kreatif atau perfileman untuk tampil mempersembahkan karya baharu dan segar mengikut intrepetasi masing-masing. Penyertaan bagi festival ini adalah terbuka kepada semua pelajar institusi pengajian tinggi Malaysia dan mempertandingkan kategori-kategori seperti filem pendek, muzik video, iklan, dokumentari, pesanan khidmat awam, filem eksperimental dan animasi.

Penyertaan FFP11

Edisi tahun ke sebelas memperlihatkan jumlah penyertaan paling tinggi dalam sejarah dengan 379 buah penyertaan melalui 40 buah institusi pengajian tinggi (IPT) seluruh Malaysia. Sebanyak 15 buah institusi pendidikan tinggi awam mengambil bahagian menerusi 165 penyertaan manakala 25 buah institusi pendidikan tinggi swasta menerusi 214 buah penyertaan. Dapatan ini menunjukkan dominasi institusi pendidikan tinggi swasta adalah lebih tinggi berbanding awam di dalam penyertaan pertandingan bersifat kandungan kreatif. Jadual 1 menunjukkan pecahan kategori penyertaan yang terdapat di dalam FFP11. Kategori filem pendek merupakan kategori yang mendapat sambutan ramai dengan 113 buah penyertaan diikuti kategori pesanan khidmat awam (74), animasi (46), iklan (45), muzik video (38), filem eksperimental (35) dan dokumentari (28).

Jadual 1 Pecahan Penyertaan Mengikut Kategori

Bil.	Kategori	Jumlah	Peratus
1.	Filem Pendek	113	30
2.	Muzik Video	38	10
3.	Iklan	45	12
4.	Dokumentari	28	7
5.	Pesanan Khidmat Awam	74	20
6.	Filem Eksperimental	35	9
7.	Animasi	46	12
JUMLAH		379	100

Berdasarkan kepada format FFP, sepuluh karya terbaik dalam setiap kategori akan disenaraipendekkan oleh panel juri profesional. Jadual 2 pula menunjukkan sepuluh karya terbaik yang telah disenaraipendekkan bagi kategori filem pendek.

Jadual 2 Pencalonan Bagi Kategori Filem Pendek

Bil.	Tajuk	Institusi	Genre
1.	Frame	ASWARA	Drama
2.	EL	ASWARA	Drama
3.	2 Stay Alive	ASWARA	Fiksyen
4.	Nota	UiTM	Drama
5.	Tanpa Nama	UKM	Drama
6.	The Man Who Drowned His Sorrows	MMU	Drama
7.	HOP3ILL	UKM	Fiksyen
8.	The Running Man	MMU	Fiksyen
9.	Perception (I'm Studio)	MMU	Fiksyen
10.	Curi	ASWARA	Fiksyen

GENRE

Seperti yang dinyatakan oleh Brodwell (1990), genre boleh dikenalpasti melalui representasi pembikin filem yang melihat situasi melalui zaman dan perkembangan semasa. Oleh hal yang demikian, tafsiran genre yang dilakukan di dalam analisis dapatan ini melihat kepada representasi naratologi yang disampaikan oleh pengarah dan keseluruhan pemahaman jalan cerita. Di samping itu juga, kategori genre ini dilakukan dengan mengambilkira aspek tema, teknik dan gaya. Genre fiksyen dan drama telah mendominasi senarai pencalonan akhir. Lima filem bergenre drama ialah Tanpa Nama, EL, Nota, *The Man Who Drowned His Sorrows* dan *Frame*. Manakala filem pendek *Perception*, *Curi*, *The Running Man*, *2 Stay Alive* dan *Hop3ill* mengangkat tema fiksyen dalam karya masing-masing.

PENGGUNAAN KESAN KHAS DALAM KARYA PELAJAR KATEGORI FILEM PENDEK

Berdasarkan kepada sepuluh filem yang disenaraikan, majoriti filem pendek yang dihasilkan mengaplikasikan penggunaan kesan khas visual digital (DVFX). Analisis penggunaan kesan khas visual digital dalam kajian ini dibahagikan kepada beberapa kategori unit analisis. Unit-unit analisis yang telah dikenalpasti adalah seperti penggunaan grafik tulisan (*opening credit*, *ending credit*), animasi (3D), CGI (*computer generated images*) dan penggunaan perisian kesan khas seperti *after effects* dan perisian suntingan seperti *final cut pro*.

Ringkasan penggunaan kesan khas ini dirumuskan seperti yang terdapat di dalam jadual 4. Secara keseluruhannya, majoriti finalis menggunakan elemen kesan khas visual digital di dalam penerbitan filem mereka. Namun demikian, terdapat juga filem-filem yang hanya menggunakan kesan khas visual digital

secara minimum seperti penggunaan bantuan transisi daripada perisian suntingan. Sebagai contoh, filem pendek seperti Tanpa Nama, EL, Nota dan *The Man Who Drowned His Sorrows* menggunakan kesan khas visual digital secara minimum iaitu pada tajuk pembukaan (*opening title*) filem masing-masing. Perkara ini disebabkan oleh kelima-lima filem berkenaan lebih menumpukan kepada aspek naratif atau jalan cerita berbanding penggunaan kesan khas.

Jadual 4 Penggunaan Kesan Khas Visual Oleh Finalis Filem Pendek

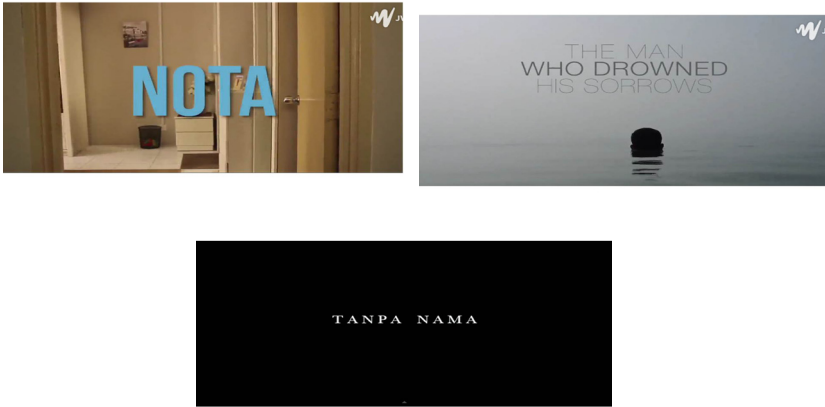
Tajuk Filem Pendek	Jenis Kesan Khas Visual			
	Animasi 3D/ Rendering	Penggunaan Grafik	Green Screen, chromakey & CGI	After Effects/ Transitions
Perception	Tajuk pembukaan Babak keratan akhbar Babak mesin MRI		Bandar yang musnah akibat serangan selepas perang Suasana makmal kajian Bola mata yang diletakkan cip	Sistem computer Babak tembak menembak/peluru berterbangan Transisi babak
The Man Who Drowned His Sorrows		Tajuk pembukaan		Kesan khas bayangan mimpi Babak tembak menembak/peluru berterbangan Darah terpercik Transisi babak
The Running Man	Makhluk pelik di kawasan lapang Tajuk pembukaan		Letupan di tanah lapang Supernova besar yang meletup Makhluk pelik yang menyerang manusia	Transisi babak
Frame	Production intro	Tajuk pembukaan		Transisi babak
Curi	Production intro	Tajuk pembukaan	Latar kilang perjumpaan Rossa dan rakyat Rossa melakukan sidang media	Pancaran laser Transisi babak
EL		Tajuk pembukaan		Transisi babak
Tanpa Nama		Tajuk pembukaan		Transisi babak

Nota		Tajuk pembukaan		Transisi babak
Hop3ill	Tajuk pembukaan Production intro		Penjenayah dilanggar kereta	Transisi babak Babak tembak menembak/peluru berterbangan Credit title
2 Stay Alive	Tajuk pembukaan Sel darah yang dilihat di skrin		Pandangan bandar dan KLCC KLCC musnah ditembak Jet pejuang menyerang Bandar Profesor memandang ke luar berlatarbelakangkan akuarium	Babak tembak menembak Skrin komputer di makmal Darah yang terpercik Transisi babak Credit title

PERSEMBAHAN GRAFIK

Persembahan grafik di dalam filem-filem pendek yang dianalisis ini merujuk kepada unsur-unsur penggunaan tulisan atau sebarang bentuk persembahan visual dalam bentuk grafik seperti persembahan tajuk filem pendek yang dihasilkan. Persembahan grafik ini dipersembahkan dengan cara yang berbeza mengikut genre dan naratif filem pendek yang dihasilkan. Sebagai contoh, filem-filem pendek bergenre drama seperti *The Man Who Drowned His Sorrows*, *Frame*, *EL*, *Tanpa Nama* dan *Nota* menggunakan persembahan animasi grafik bersifat linear atau *ready made* berbanding filem-filem pendek bergenre fiksyen yang lebih mengutamakan penggunaan animasi 3D di dalam penghasilan persembahan tajuk filem dan montaj produksi.

Filem pendek *Curi* menggunakan animasi 3D untuk persembahan montaj produksi dan animasi grafik bersifat linear bagi persembahan tajuk filem. Filem-filem lain seperti *Hop3ill*, *Perception*, *2 Stay Alive* dan *The Running Man* mempersembahkan grafik tajuk filem dengan menggunakan animasi 3D bersesuaian dengan genre filem yang dihasilkan. Rajah 1 dan 2 menunjukkan contoh persembahan grafik tajuk pembukaan (*opening title*) bagi filem bergenre drama dan filem bergenre fiksyen.



Rajah 1 Persembahan tajuk pembukaan (opening title) dalam filem pendek bergenre drama



Rajah 2 Persembahan tajuk pembukaan (opening title) dalam filem pendek bergenre fiksiyen

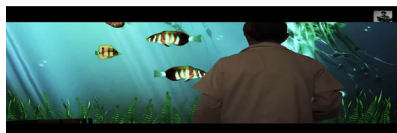
CGI/GREEN SCREEN/ CHROMAKEY

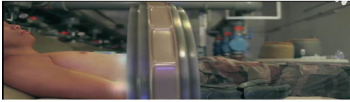
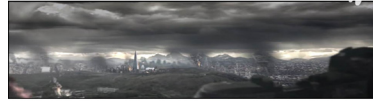
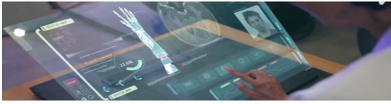
Secara keseluruhan, filem bergenre fiksiyen mendominasi penggunaan kesan khas ini. Teknik CGI (*computer generated images*) ini memerlukan ketelitian dan persediaan rapi dari aspek naratologi sebelum penghasilannya di peringkat pasca produksi. Teknik ini mengintegrasikan penggunaan set berlatar belakangkan warna hijau atau biru semasa proses produksi dan penggunaan visual animasi ketika proses pasca produksi. Umum sudah mengetahui bahawa teknik ini memerlukan kepakaran khas dan peralatan yang mencukupi di samping kos yang agak tinggi. Namun melalui kemajuan teknologi dan perkongsian kepakaran,

filem pendek yang menggunakan teknik ini berada pada kualiti yang baik.

Filem pendek *2 Stay Alive* misalnya, menggunakan teknik ini melalui babak-babak yang memerlukan imaginasi seperti kecanggihan makmal penyelidikan pada masa hadapan serta babak bandaraya Kuala Lumpur diserang oleh jet pejuang sehingga menyebabkan mercu tanda Malaysia iaitu KLCC runtuh dan musnah. Filem pendek *Curi* pula menggunakan formula yang sama apabila cuba mewujudkan sebuah set markas pemerintah bernama Yang Mulia Rossa dengan teknologi masa hadapan yang banyak menggunakan sistem komputer tanpa skrin.

Filem *Perception* pula menggunakan teknik kesan khas visual ini dengan tahap profesional. Babak-babak seperti, kecanggihan makmal ujikaji menghidupkan semula manusia yang telah mati digarap dengan sempurna melalui penggunaan skrin sentuh tanpa skrin, babak letupan di tanah lapang, warna anak mata watak utama bercip komputer dan adegan tembak menembak yang meyakinkan. Filem *The Running Man* pula tidak kurang hebat dengan watak makhluk aneh di tanah lapang dan adegan watak-watak lelaki yang berjuang menentang makhluk aneh tersebut.





Rajah 3 Contoh penggunaan teknik CGI/green screen/chromakey

ANIMASI 3D

Rata-rata penggunaan teknik ini juga tertumpu kepada filem pendek bergenre fiksyen berbanding drama. Filem-filem pendek bergenre fiksyen menggunakan teknik kesan khas ini semasa persembahan grafik montaj produksi, tajuk filem, *ending credit* dan juga babak-babak tertentu. Contoh terbaik penggunaan teknik kesan khas visual ini adalah melalui filem *The Running Man* yang banyak menunjukkan imej makhluk aneh. Animasi juga digunakan pada babak makhluk aneh tersebut menyerang dan membunuh pelari di hutan. Rajah 4 menunjukkan penggunaan kesan khas ini di dalam filem pendek yang dihasilkan.





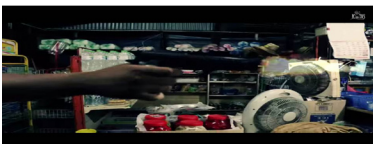
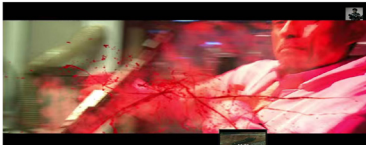
Rajah 4: Contoh penggunaan kesan khas visual animasi 3D

TRANSISI DAN KESAN KHAS PERISIAN SUNTINGAN

Cara paling mudah dalam mengadaptasikan kesan khas visual di dalam penghasilan filem pendek terutamanya dalam kalangan para pelajar adalah dengan menggunakan perisian suntingan masing-masing. Perisian seperti *Adobe After Effects*, *Final Cut Pro* dan sebagainya turut menyumbang kepada kemajuan penggunaan kesan khas visual digital dan memangkin kepada imaginasi dan kreativiti yang lebih menyerlah.

Di dalam filem pendek ini kesan khas visual transisi antara babak digunakan oleh filem-filem pendek bergenre drama untuk memberikan impak dan juga kesan dramatik. Sebagai contohnya, filem pendek Tanpa Nama banyak menggunakan transisi *bokeh* untuk menunjukkan kesan imbas kembali dan kenangan serta keindahan dalam menganuti agama dan kepercayaan. Manakala filem pendek *The Man Who Drowned His Sorrows* pula bijak bermain dengan kesan khas visual seolah-oleh di alam mimpi untuk babak imbas kembali seorang watak

lelaki yang ditinggalkan kekasihnya. Filem ini juga merupakan satu-satunya filem pendek bergenre drama yang menggunakan teknik kesan khas visual pada babak tembak-menembak dan percikan darah bersama-sama dengan filem-filem pendek bergenre fiksyen seperti *Hop3ill*, *2 Stay Alive* dan *Perception*. Manakala filem *Curi* menggunakan kesan khas visual pancaran leser pada babak batu permata yang dicuri.



Rajah 5: Contoh penggunaan kesan khas visual perisian suntingan

PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Secara amnya, penggunaan kesan khas visual digital dalam kalangan pembikin filem generasi muda tidak memberikan implikasi yang besar terhadap tafsiran genre dan naratologi filem yang dihasilkan. Seperti yang dijangka, penggunaan kesan khas visual kebanyakannya hanya tertumpu kepada genre bersifat fiksyen berbanding drama. Persembahan naratologi di dalam filem pendek bergenre drama menuntut tumpuan terhadap kekuatan jalan cerita dan elemen *mise-en-*

scene yang lebih bersifat estetik. Oleh hal yang demikian majoriti filem pendek bergenre ini memberikan tumpuan kepada kekuatan skrip, lakonan dan mesej berbanding tumpuan kepada aspek kesan khas visual digital. Filem pendek bergenre fiksyen pula lebih menggunakan kesan khas visual dan tertumpu kepada babak atau aksi imaginasi yang bersesuaian dengan naratif cerita yang cuba disampaikan.

Dapatan kajian ini juga turut menyimpulkan terdapat perkongsian sepunya dari sudut idea dan ekspresi dalam kalangan pembikin filem generasi muda ini. Sebagai contoh, mereka menggunakan teknologi kesan khas visual digital di dalam babak tembak-menembak dan representasi percikan darah. Terdapat empat buah filem yang mempunyai babak ini dan cara mereka menzahirkan babak ini adalah sama. Perkongsian sepunya ini juga terdapat pada babak teknologi komputer tanpa skrin yang kebanyakannya berlaku di makmal berteknologi tinggi. Tiga buah filem mempunyai babak ini dan ketiga-tiganya digambarkan di dalam sebuah makmal.

Tafsiran genre dan aspek naratologi bagi kes kajian ini tidak memberikan implikasi besar memandangkan tafsiran genre yang dibuat adalah berdasarkan kepada persembahan teknik, tema dan gaya. Penggunaan kesan khas visual digital dalam filem bergenre drama tidak mengganggu penyampaian mesej yang bersifat linear malah menambahkan elemen estetik sesebuah filem bergenre drama. Hal ini dibuktikan oleh filem *The Man Who Drowned His Sorrows* melalui penggunaan kesan khas visual digital pada babak tembakan. Berbanding filem bergenre drama, penggunaan kesan khas ini sangat membantu naratologi filem bergenre fiksyen serta memperkuat kesahan genre sesebuah filem berkenaan. Kelima-lima filem bergenre fiksyen di dalam kajian ini membuktikan elemen-elemen kesan khas tersebut adalah gaya dan teknik yang membantu naratologi dan penyampaian mesej filem berkenaan.

Filem pendek merupakan karya atau platform dalam bidang kandungan kreatif untuk pengkarya mengekspresikan kemahiran, idea, sudut pandang serta pemikiran dalam tempoh masa yang singkat. Teknologi di dalam dunia perfileman yang sentiasa berkembang sedikit sebanyak turut mengubah corak penghasilan sesebuah filem pendek. Penyampaian mesej adalah objektif utama dalam mana-mana karya filem pendek dan kebiasaanya ia bukanlah suatu perkara yang mudah. Namun melalui penggunaan kesan khas visual digital ia mampu memberikan satu corak penyampaian makna yang lebih mudah kepada khalayak. Oleh itu, dapatlah disimpulkan bahawa para pembikin filem generasi muda ini mempunyai satu bentuk tafsiran sudut pandang yang hampir sama apabila menggunakan teknologi kesan khas visual dalam penghasilan karya masing-masing.

Bagi mereka, penggunaan elemen kesan khas visual digital ini dilihat sebagai satu representasi karya visual yang sudah menjadi sebahagian daripada budaya remaja atau *youth culture*. Budaya ini dilihat sebagai satu sub budaya tetapi di dalam bentuk kandungan kreatif. Teknologi kesan khas visual digital telah

membantu golongan ini untuk lebih kreatif dalam mengintrepetasikan imaginasi dan kesenian berkarya. Sub budaya yang dibentuk ini juga memberikan satu tafsiran yang lebih luas berkenaan dengan masa hadapan industri kreatif di Malaysia pada masa hadapan. Kajian yang lebih bersifat komprehensif dan terfokus boleh dijalankan untuk melihat representasi sub budaya ini serta literasi visual melalui penggunaan teknologi kesan khas visual pada masa akan datang .

BIODATA PENULIS

Hasrul Hashim adalah pensyarah di Pusat Pengajian Media dan Komunikasi, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Bidang kajian beliau adalah penyiaran dan produksi audio visual.

Mohd Azul Mohamad Salleh adalah pensyarah kanan di Pusat Pengajian Media dan Komunikasi, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Bidang kajian beliau adalah teknologi komunikasi.

Emma Mirza Wati Mohamad adalah pensyarah kanan di Pusat Pengajian Media dan Komunikasi, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia.

RUJUKAN

Bordwell, D. (1989). *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*.

Cambridge, MA: Harvard University Press

Chandler, D. (1997). An Introduction to Genre Theory. [WWW document]

URL

<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre.html> [27 February 2015]

Fowler, A. (1989). Genre. In Erik Barnouw (Ed.): *International Encyclopedia of Communications*, Vol. 2. New York: Oxford University Press

McKee, R. (1998). *Story*. Regan Books/ Harper Collins Publisher :USA

Mcclean, S.T. 2007. *Digital Storytelling : The narrative power of visual effects in films*. The MIT Press. USA

Miller, C.R. (1984). Genre as social action. *Quarterly Journal of Speech* **70**: 151-67; reprinted in Freedman & Medway. 23-42

Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.

Portal Pertandingan Festival Filem Pelajar Malaysia. <http://ffp11.my1content.my/Index.html>.

Diakses pada sepanjang Januari – Mac 2015.

Portal Pertandingan Festival Filem Pelajar Malaysia – TEMA <http://ffp11.my1content.my/tema.html>

Praamaggiore, M. & Wallis, T. (2008). Cinema as industry: economics & technology. *Film: A critical introduction*. 2nd Ed. China: Pearson

Ravid, S.A. (2005). Film production in the digital age-What do we know about the past and the future? Di dalam Charles (2008), C.M. *A concise handbook of movie industry*. Cambridge University Press.

Ronald B. Tobias, R.B. (1993). *Twenty Master Plots*. Cincinnati, Ohio

Rosenberg, J. (2011). *The Healthy Edit. Creative Editing Techniques for Perfecting Your Movie*. Focal Press. USA

Schatz, T. (1993). *Hollywood Genres*. New York: Random House :USA

Stam, R. (2000). *Film Theory*. Oxford: Blackwell

