



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

**APLIKASI PERGERAKAN KAMERA DALAM RUANG TIGA
DIMENSI DARI PEMERHATIAN PENGARAH
DAN KESANNYA TERHADAP PENONTON**

Nornizam Bin Mohd Ghazali

Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Sinematografi)
2013

**APLIKASI PERGERAKAN KAMERA DALAM RUANG TIGA DIMENSI DARI
PEMERHATIAN PENGARAH DAN KESANNYA TERHADAP PENONTON**

NORNIZAM BIN MOHD GHAZALI

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Sinematografi)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
2013

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/ LAPORAN

JUDUL: APLIKASI PERGERAKAN KAMERA DALAM RUANG TIGA DIMENSI
DARI PEMERHATIAN PENGARAH DAN KESANNYA TERHADAP
PENONTON

SESI PENGAJIAN :2010/2013.

Saya

NORNIZAM BIN MOHD GHAZALI

mengaku membenarkan tesis/ Laporan * ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis/ Laporan adalah hak milik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja
3. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis/ laporan ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi
5. *sila tandakan

SULIT

(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat Terhad yang telah ditentukan oleh Organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

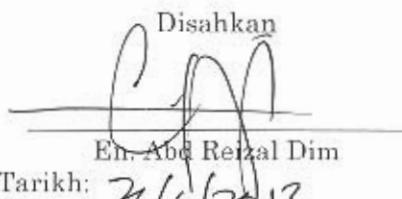


Nornizam bin Mohd Ghazali

Tarikh: 26/6/2013

Alamat Tetap:

No.3 Jalan 4, Taman Kuala Krau,
28050 Kuala Krau,
Temerloh, Pahang.

Disahkan

Eh. Abd Rezzal Dim
Tarikh: 26/6/2013

Catatan: * Tesis/ Laporan dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana dan Sarjana Muda
* Jika Tesis/ Laporan ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/ organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis/ laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD

Projek bertajuk ‘Aplikasi Pergerakan Kamera Dalam Ruang Tiga Dimensi Dari Pemerhatian Pengarah Dan Kesannya Terhadap Penonton’ telah disediakan oleh Nornizam Bin Mohd Ghazali dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian Sinematografi.

Diterima untuk diperiksa oleh:

(En Abd Riezal Dim)

Tarikh:

PENGHARGAAN

Bismi-Allah ar-Rahman ar-Rahim

Terdahulu, di panjatkan doa dan syukur ke hadrat ILAHI, kerana akan nikmat dan kurnia serta izin-Nya kajian ini terlaksana akhirnya. Bersyukur juga kerana lahirnya saya sebagai penggiat oleh ibu dan bapa Mohd Ghazali Saat dan Ratiah Hamdan yang memberi semangat, memanjatkan doa serta bersabar atas segalanya.

Penghargaan tidak terhingga kepada Universiti Malaysia Sarawak yang telah memberi peluang buat saya melanjutkan pelajaran di sini. Jutaan terima kasih tidak terhingga ditujukan kepada En, Abd Riezal Dim, selaku penyelia yang telah banyak meluangkan masa dalam memberi bimbingan, panduan, komentar serta cadangan yang membina sehingga kajian ini dapat direalisasikan. Terima kasih juga kepada para pensyarah Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif khususnya pensyarah program Sinematografi kerana telah juga membantu membimbing bersama di dalam kajian ini. Sekalung penghargaan juga diucapkan kepada pensyarah-pensyarah, pegawai-pegawai dan kakitangan-kakitangan di Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS), rakan seperjuangan dan individu-individu tertentu bagi mengambil bahagian di dalam kajian ini.

Akhir sekali diucapkan ribuan terima kasih juga kepada krew produks "Patrol" kerana membantu dalam menjayakan dan memberi komitmen dalam penghasilan video pendek dan secara tidak lansung menjayakan penyelidikan ini. Ucapan ini juga turut ditujukan kepada mereka yang terlibat secara langsung mahu pun tidak langsung. Segala pertolongan yang diberikan saya dahului dengan ucapan jutaan terima kasih.

Walhamduli-ALLAH-Rabb al 'alamain

JADUAL KANDUNGAN

Penghargaan	iv
Kandungan	v
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
1. BAB 1 PENGENALAN	
1.0 Pengenalan Kajian	1
1.1 Objektif kajian	4
1.2 Permasalahan Kajian	5
1.3 Persoalan Kajian	6
1.4 Kaedah Kajian	7
1.5 Kerangka Kajian	9
1.6 Kepentingan Kajian	9
1.7 Kesimpulan Kaedah Soalan Kajian	
2. BAB 2 SOROTAN KAJIAN	
2.0 Pengenalan Sorotan Kajian	10
2.1 Definisi Dan Sejarah Pergerakan Kamera	11
2.2 Definisi Tiga Dimensi Dalam Ruang Filem	14
2.3 Penonton dan Filem	15
2.4 Kesimpulan Sorotan Kajian	17
3. BAB 3 METODOLOGI KAJIAN	
3.0 Pemilihan Kaedah Kajian	18
3.1 Kaedah Metodologi Campuran (PAR)	19
3.2 Kaedah Percampuran Data	21
3.3 Kesimpulan Metodologi Kajian	22
4. BAB 4 Dapatan Kajian	
4.0 Pengenalan Dapatan Kajian	23
4.1 Sinopsis	23
4.2 Pengaplikasian Kajian Ke Dalam Projek	
Tahun Akhir	24
4.2.1 Pra-Produksi	24
4.2.2 Produksi	26
4.2.3 Pasca-Produksi	29
4.3 Kekuatan Projek dan Aplikasinya	30
5. BAB 5 RUMUSAN KAJIAN	
5.0 Penerangan Keseluruhan	31
5.1 Penonton Dan Penghayatan	31
5.2 Visual Menerangkan	33
5.3 Rumusan Dan Kajian Akan Datang	33

ABSTRAK

APLIKASI PERGERAKAN KAMERA DALAM RUANG TIGA DIMENSI

Nornizam Bin Mohd Ghazali

Kajian ini adalah mengenai aplikasi pergerakan kamera dalam ruang tiga dimensi. Pengkaji lebih memfokuskan kepada nilai rasa ingin tahu penonton dari pemerhatian pengarah filem. Kajian ini menggunakan method kajian kualitatif. Hasil dapatan kajian di harap mampu mengenal pasti pergerakan kamera yang merangsang rasa ingin tahu penonton. Teknik dan method dari kajian ini akan diaplikasikan dalam projek tahun akhir pengkaji bertajuk "*Patrol*".

ABSTRACT

APPLICATION OF THREE DIMENSIONAL CAMERA MOVEMENT

Nornizam Bin Mohd Ghazali

This research is based on the application of three dimensional camera movement. The researcher emphasized onto the audience curiosity from a film director's observation and perspective. This researched used the qualitative method. From the hypothesis of this research perhaps can defined the camera movement that can interact with audience curiosity. Technique and method from this research has been applied into the final year project name "Patrol".

BAB 1

PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan Kajian

Pengaplikasian pergerakan tiga dimensi kamera dalam filem merangkumi pergerakan seperti *dolly in*¹, *follow shot*², *pedestal up*³, *heli-shot*⁴ dan pelbagai lagi. Pergerakan kamera merangkumi pelbagai jenis serta melibatkan pelbagai perlatan penggambaran seperti *crane*, *gib-arm*, *dolly* dan pelbagai lagi.

Pengkaji akan membuktikan pengaplikasian pergerakan tiga dimensi kamera: dari keutamaan pengarah dan jangkaan atau interaksi penonton.

¹Dolly in - pergerakan kamera ke depan / ke arah subjek

² Follow shot - kamera bergerak mengikut subjek

³ Pedestal up - pergerakan kamera ke atas dalam satah tegak

⁴ Helli-shot - syot udara yang memerlukan helicopter untuk menghasilkan syot ini.

"Pada awal kewujudan sinema, kamera biasanya dalam keadaan statik, ini kerana dimensi kamera yang agak besar serta beratnya menyukarkan pergerakan"(Hunt, Marland, & Rawle, 2010:133),

Ini kerana faktor teknologi pada zaman tersebut belum mampu untuk menghasilkan kamera yang wujud pada masa ini, dimana ia lebih mudah dialihkan serta digerakkan.

Pergerakan kamera ini mampu mendorong penonton untuk menjiwai sesebuah filem. Ini dinyatakan oleh seorang wartawan yang menulis di akhbar Berita harian mengenai rentetan cerita *Apollo 18*.

"Pergerakan kamera juga banyak membantu untuk menerbitkan perasaan cemas penonton kerana teknik itu seolah-olah membawa mereka sama-sama berada di atas bulan dan melalui sendiri pengalaman ngeri berkenaan"

Farida Shalla Mahmud, (09/2011).

Ini membuktikan bahawa pengaruh filem itu dan kaitannya dengan penonton.

Pergerakan merujuk pada perubahan satu objek dari satu tempat kepada tempat yang lain. Begitu terjadi pada pergerakan kamera dimana ia bergerak dari titik A ke titik B bagi melengkapkan satu pergerakan di dalam lingkup ruang pengambaran. Setiap pergerakan

kamera bukan disengajakan akan tetapi di reka bagi mewujudkan ruang serta perasaan melalui pergerakan tersebut. Seperti pernyataan

*"cameras create the on-screen texts that 'construct'--
as some critics say -- their audience".*

Richard M.Gollin, (1992:27),

Pernyataan ini memberi pendapat bahawa kamera mampu memimpin penonton melalui pergerakan serta komposisinya. Menurut beliau juga pergerakan kamera terbahagi kepada tiga, iaitu *horizontal movement*⁵, *vertical movement*⁶ dan *interior movement*⁷, dimana tiga pergerakan ini menjadi garis panduan yang sering dilihat oleh penonton atau secara terma-nya di gelar *leading line* atau *lines of action*⁸.

Pernyataan di atas merupakan pernyataan yang di petik melalui bahan bacaan, dan kajian ini masih belum mencapai tahap impotensi, di mana pernyataan penonton dengan filem belum dapat dibuktikan secara maksima pada kajiannya. Pergerakan tiga dimensi kamera berdasarkan pernyataan belum cukup kuat dibuktikan akan keberkesannya pada pemahaman. Ini kerana penumpuan masih belum terangkum pada pergerakan tiga dimensi itu sendiri kerana kurangnya bahan kajian mengenai pergerakan tiga dimensi kamera. Kajian ini menggunakan beberapa metodologi kajian yang membantu mengimbangi kekurangan bahan dengan melakukan kajian lapangan dan survey.

⁵*Horizontal Movement - pergerakan mendatar, kiri ke kanan.*

⁶*Vertical Movement - pergerakan menegak, atas ke bawah*

⁷*Interior Movement - pergerakan dalaman (perihal dimensi)*

⁸*Leading line - garis panduan atau petunjuk yang wujud dalam setiap syot dimana ia memandu penonton atas kepentingan rekaan syot*

Selain itu juga kajian ini mengambil kira faktor penonton yang dihadkan kepada penonton filem yang terdiri dari kalangan pelajar yang menuntut di UNIMAS.

1.0.1 Sub Topik

Dalam buku hasil penulisan Ramli Mohamed, (2003:84) memetik kata-kata Sirfried Kracauer bahawa filem mencerminkan mentaliti sesuatu bangsa lebih dari apa yang disampaikan oleh media artistiknya. Serta menurut Sirfried Kracauer juga filem dibuat untuk orang ramai iaitu penonton.

Dalam hasil penulisan Ramli Muhamad,(2003:85) memetik pandangan V.I Pudovkin bahawa kandungan setiap syot sebagai satu pengalaman manusia. Ini dintepretasi oleh pengkaji dimana hubungkaitnya setiap syot atau pergerakan kamera mampu menghasilkan interaksi penonton dan seolah penonton mampu mendalaminya melalui pergerakan kamera. Penonton dalam erti kata lain adalah orang ramai atau masyarakat yang menonton filem sebagai aktiviti sosial. Tetapi bagi pengkaji kontek kajian ini hanya terhad kepada pelajar Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS) sebagai penonton.

1.1 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian terbahagi kepada dua kategori iaitu objektif umum dan objektif khusus.

1.1.1 Objektif Umum

Kajian ini dijalankan bertujuan mengupas dan menguji akan aplikasi pergerakan kamera terhadap reaksi serta tanggapan penonton.

1.1.2 Objektif Khusus

- i. Menghasilkan ujian pergerakan tiga dimensi kamera melalui perbandingan *shot* bagi membuktikan sejauh mana pergerakan tiga dimensi kamera dalam ruang filem mampu memberi impak terhadap pembawaan penonton melalui pemerhatian dalam pergerakan kamera itu bagi menghasilkan skima metodologi kajian.
- ii. Menghasilkan filem pendek hasil dari bukti ujian bagi mengaplikasikan pergerakan tiga dimensi kamera. Pengkaji cuba mengaplikasikan hasil kajian dalam filem pendek sebagai memenuhi kaedah kajian.

1.2 PERMASALAHAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan membuktikan dan mengenal pasti akan aplikasi pergerakan tiga dimensi kamera dan bagaimana interaksinya pergerakan ini akan penonton serta bagaimana penonton mengadaptasi pergerakan kamera dalam filem secara pemahamannya. Ini memberi impak pada sesbuah filem kerana setiap pergerakan kemera harus dirancang bagi menimbulkan *mood* yang ingin dicapai kepada penonton

1.3 PERSOALAN KAJIAN

Terdapat beberapa persoalan kajian, antaranya:

- i. Bagaimana pergerakan kamera ini mampu membawa penonton menghayati sesebuah filem atau cerita ?.
- ii. Bagaimana pergerakan tiga dimensi ini mempengaruhi sesebuah *shot* dalam filem atau cerita ?.
- iii. Bagaimana dan bila pergerakan tiga dimensi kamera ini mampu mendorong penonton menjadi sebahagian dari filem itu sendiri serta tanggapan mereka ?.

1.4 KADEAH KAJIAN

Kajian ini mengaplikasikan metodologi kajian yang di ambil kira sewaktu merangka kajian ini. Kajian ini melibatkan kaedah pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Pengkaji mengaplikasikan metodologi data campuran bagi mendapatkan data dari pelbagai medium dan cara. Kaedah metodologi Kajian Metodologi Penyertaan (Participatory Action Research) menjadi pilihan pengkaji kerana ia tidak mempunyai sekatan atau had dalam kajian. Pada permulaan kajian, pengkaji akan mendapatkan sebarang informasi serta maklumat dalam pelbagai bentuk bahan bacan serta teks yang menyatakan teori atau definisi berkaitan. Antara kata kunci kajian adalah pergerakan tiga dimensi kamera, ruang dalam filem, pergerakan kamera dan penonton dan filem. Kata kunci ini adalah sebagai sumber untuk memperolehi data atau informasi.

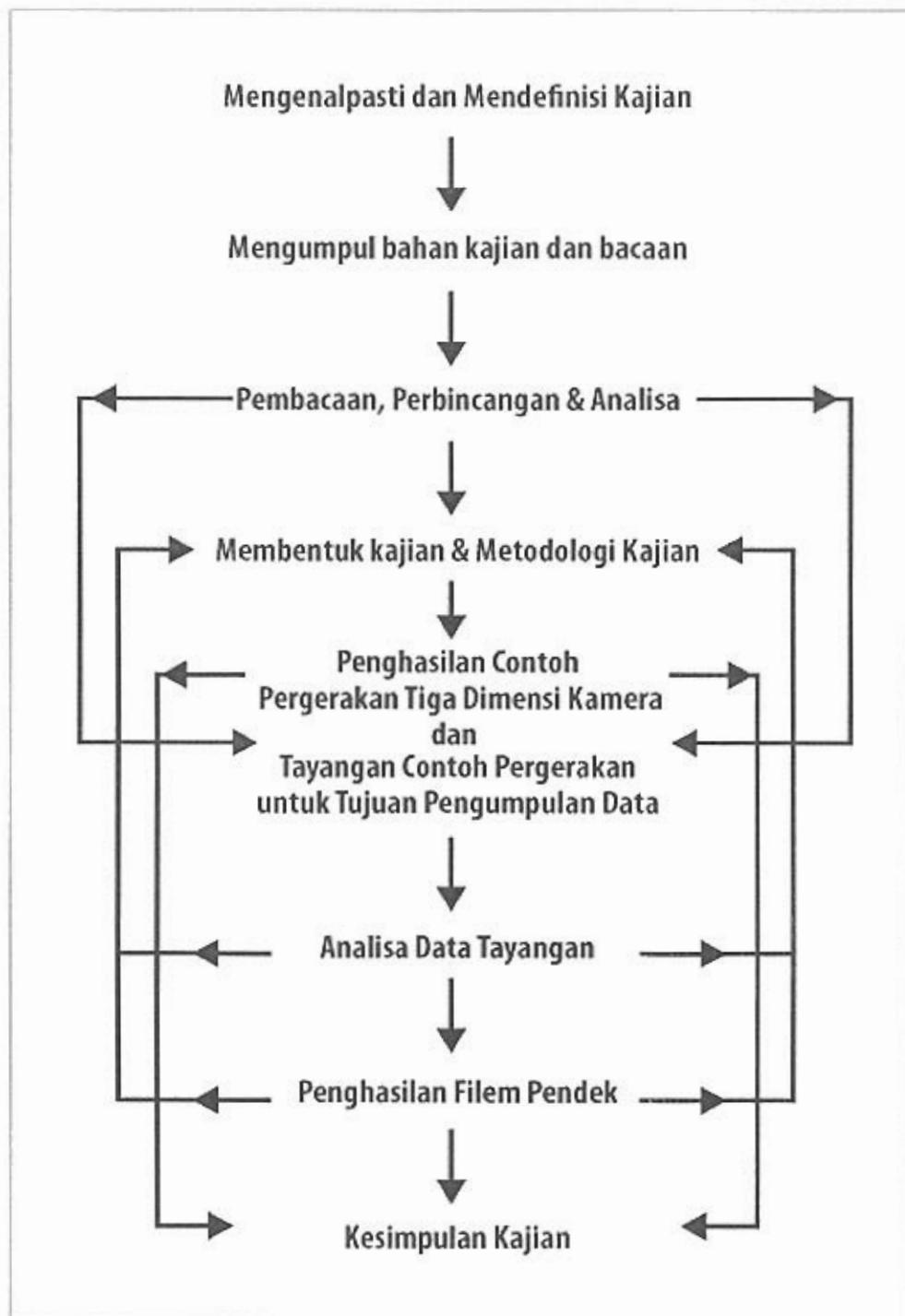
Informasi akan tajuk kajian juga akan cuba diperolehi melalui pertanyaan pendapat sera teori dari pengamal professional dalam industry secara temubual terus, mail elektronik atau perbincangan di *Facebook*. Seterusnya pengkaji akan mengadakan satu kajian atau ujian terhadap penonton melalui tayangan syot pergerakan tiga dimensi kamera kepada penonton. Tayangan kajian ini bagi mendapatkan maklum balas serta menjawab soalan yang disediakan kepada penonton sasaran. Kajian ini juga bagi membuktikan interaksi penonton dengan syot yang ditayangkan serta di baik pulih berdasarkan pandangan penonton.

1.5 KERANGKA KAJIAN

Satu kerangka kajian di reka bagi memandu kajian ini agar mencapai matlamat kajian yang sebenar. Rajah 1.4.1 akan menjadi petunjuk kajian. Kajian ini adalah berdasarkan pembacaan serta ujian lapangan. Berdasarkan rajah 1.4.1 pengkaji akan memulakan kajian dengan mengenal pasti skop kajian dan mendefinisikan kajian. Langkah pertama ini akan dibantu dengan mengumpul bahan kajian sama ada bahan bacaan, tontonan video mahupun medium lain, seperti temubual dan perkongsian pendapat dari pengamal industri sendiri.

Selepas mengenalpasti dan mendefinisi kajian, langkah seterusnya akan membawa pengkaji mengenalpasti kajian lebih mendalam dan mencugkil isi-isi yang perlu untuk kajian. Kajian ini juga dibentuk menggunakan metodologi kajian yang bersesuaian dalam memperolehi data. Melalui pengempulan data dari metodologi kajian ini

pengkaji dapat menganalisa data bagi menghasilkan filem pendek mahupun bentuk lain yang bersesuaian dengan kehendak kajian.



Rajah 1.4.1

1.6 KEPENTINGAN KAJIAN

Berbalik kepada sub-topik 1.1 dan 1.2, dimana kepentingan kajian ini bergantung kepada kejayaan kajian ini. Kajian ini menitik beratkan kepada keberkesanannya pergerakan kamera. Ini bertujuan membantu penggiat atau pengamal dalam menyampaikan atau menghasilkan filem yang lebih mempunyai nilai estetika berbanding nilai produksinya. Kepentingan kajian ini juga mengukur titik tolak hasilnya sesebuah karya yang mampu memberi pemahaman dan pembawaan kepada penonton. Kajian ini juga berharap memberi impak bukan sekada kepada pengamal dan peneggiat mahupun penonton akan tetapi kepada pelajar filem itu sendiri.

1.7 KESIMPULAN KAEDAH SOALAN KAJIAN

Dalam persoalan kajian pengkaji cuba menyelesaikan permasalahan kajian secara rasionalnya. Persoalan yang timbul membantu pengkaji dalam menyelesaikan permasalahan kajian berdasarkan bukti dari sumber yang khusus, seperti buku dan kata-kata pengamal filem. Secara amnya sumber rujukan yang diperolehi dari buku ditimbali balik mengikut kesesuaian dan keperluan kajian, di mana sumber yang dipetik menjadi penyokong dalam kajian ini.

Petikan yang akan menjawab sedikit sebanyak persoalan kajian dalam menyelesaikan permasalahan kajian di terapkan dalam bab yang berikutnya iaitu bab dua, soratan kajian.

BAB 2

SOROTAN KAJIAN

2.0 Pengenalan Sorotan Kajian

Seperti yang ditulis pada bab satu, dalam bab dua ini pengkaji melampirkan bukti-bukti dan sumber yang akan membantu pengkaji dalam kajian ini. Dalam bab ini juga pengkaji menerangkan kata kunci serta definisi dan teori yang digunakan oleh pengkaji. Pengkaji juga mengulas semula sumber-sumber dari pengamal filem serta sumber dari buku yang mamapu menyokong kajian ini.

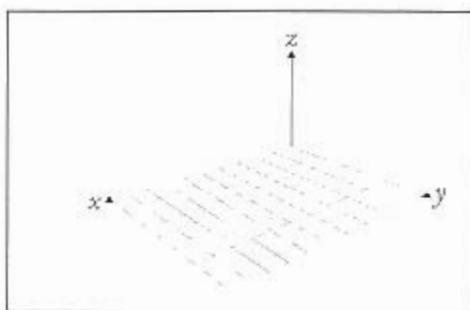
2.1 Definisi dan Sejarah Pergerakan Kamera

Kajian ini adalah berkaitan aplikasi pergerakan tiga dimensi kamera: Dari keutamaan pengarah dan jangkaan penonton. Kajian ini cuba mengupas dan menguji akan aplikasi pergerakan kamera terhadap reaksi serta tanggapan penonton. Kajian ini juga cuba membuktikan

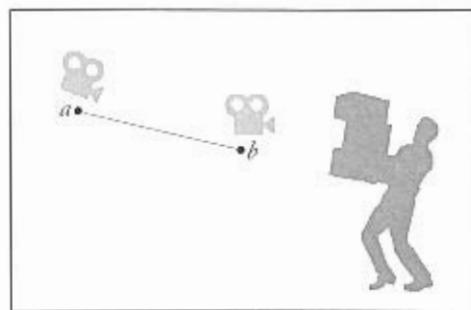
akan aplikasi pergerakan kamera dan bagaimana ia mampu membawa penonton dalam mengeksplorasi dalam sesebuah filem.

"There are two basic types of camera movement: the camera can revolve around one of the three imaginary axes that intersect in the camera; or it can move itself from one point to another in space"

(Monaco,J. 1977:96).



Rajah 2.0



Rajah 2.1

Pergerakan tiga dimensi kamera atau istilah Inggerisnya "*Three Dimensional Camera Movement*"⁹ wujud apabila kamera digerakkan dari satu titik ke titik yang lain (Rajah 2.0) atau bergerak mengikut paksi tiga dimensi itu pada paksi *X*, *Y* dan *Z* (Rajah 2.1) bagi menghasilkan sesebuah *shot*¹⁰ mengikut kehendak pengarah dalam sebuah cerita. Pergerakan kamera tiga dimensi ini pelbagai dan tidak khusus seperti pergerakan menggunakan *steadycam*, *gib-arm* dan juga *dolly* serta lain-

⁹*Three Dimensional Camera Movement - pergerakan kamera dalam ruang tiga dimensi*

¹⁰*Shot - dalam kontek filem shot adalah reka letak gambaran atau visual yang dilihat dalam frame kamera*

lain lagi. Selain itu juga pergerakan tiga dimensi kamera bergerak dalam ruang seperti dalam rajah 2.0 dan dipengaruhi pergerakan dalam rajah 2.2 di mana pergerakan kamera bergerak di tiga fasa ruang yang mewujudkan dimensi iaitu, *background*, *middleground* dan *foreground* latar depan. Tiga ruang ini memberi impak dalam mewujudkan ruang dan keluasan demensi.



Rajah 2.2 - 1. *Background*, 2. *Middle ground* & 3. *Foreground* *

“...the sequence of camera movements functions as a major vehicle in transporting the audience through the program.” (Joseph W. Arwady, D. M, 1989:84).

Kenyataan ini menyokong pengkaji untuk membuktikan kebenaran bagaimana pergerakan tiga dimensi kamera mampu membawa penonton dalam sesebuah cerita. Selain itu juga pengkaji cuba mengkaji sifat penonton dan reaksinya terhadap pergerakan kamera ini. Sama ada penonton

berinteraksi dengan filem melalui setiap pergerakan dalam filem itu sendiri mahupun pergerakan kamera. Menurut *Man Ray* (1928), di kenali sebagai jurugambar berpendapat bahawa cara terbaik untuk membuat filem adalah dengan menggerakkan kamera.

Menurut *Man Ray* lagi seorang pengamal filem dapat mengumpul lebih imej sewaktu kamera digerakkan melalui ruang tiga dimensi (*space in film*¹¹). Di sini pengkaji dapat lihat bahawa dengan adanya pergerakan tiga dimensi kamera, ia mampu memberi lebih maklumat untuk penonton membaca atau mendalami sesebuah filem dengan lebih berkesan berbanding keadaan kamera yang pegun.

James Stanley Brakhage atau lebih dikenali dengan Stan Brakhage merupakan salah seorang pengamal filem dan merupakan pembikin *non-narrative*¹²filem Amerika. Di dalam buku *Light Moving in Time* yang ditulis oleh (Wees, William C, 1992:84) menyatakan bahawa Stan Brakhage membutikan pergerakan kamera didorong oleh pengamatan emosi sesebuah babak. Kamera bergerak seperti mana mata melihat. Penglihatan mata seolah-olah mengimbas satu-satu babak berdasarkan pergerakan kamera.

Dengan kata lain menurut Brakhage, apa yang mendorong beliau adalah rasa pergerakan itu sendiri. Seterusnya Brakhage mengaplikasikan pergerakan *hand-held* kamera bagi menghasilkan dan mewujudkan jalinan deria sentuhan, kinetik dan visual. Di sini pengkaji melihat Brakhage cuba membuktikan bahawa pergerakan kamera yang cuba dihasilkan beliau

¹¹ *Space in film - ruang dalam filem*

¹² *Non Narrative - penceritaan tidak secara lansung - merujuk pada teknik dalam filem*

mampu mewujudkan interaksi secara realiti antara pandangan kamera dan penonton

2.2 Definisi Tiga Dimensi dalam ruang filem.

Lukisan mempunyai ruang dua dimensi yang diwakili oleh permukaan dan warna malah juga ruang tiga dimensi yang mewakili keluasan dalam lukisan. tidak seperti filem yang juga mempunyai ruang tiga dimensinya dimana ruang ini menunjukkan malah mewakili aksi ataupun pergerakan, (Thomson-Jones, 2008;13) yang memetik kata-kata Alexander Sesonke. Hasil penulisan Sesonke diguna pakai oleh Thomson-Jones, (2008;13) mengatakan mengenai ruang di mana menurut Sesonke, kita dapat merasai pergerakan dalam filem atau ruang aksi dalam filem apabila berada di dalam panggung. Di mana menurut Sesonke juga penonton dan karakter bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain dengan segera(dalam kontek penghayatan filem).

Sesonke juga turut menyatakan agar filem disama tarafkan sebagai kerja seni kerana filem bergantung pada peralatan mekanikal(kamera) sebagai medium. Ruang tiga dimensi juga dilihat seperti rajah 2.0 dan juga 2.2 sebagai penunjuk bagaimana ruang itu wujud dalam kontek pergerakan kamera. Ini juga memberitahu pengkaji bahawa ruang tiga dimensi diwujudkan dalam filem untuk memperlihatkan pergerakan kamera dari satu titik ke titik yang lain sebagai mengeksplorasi ruang yang wujud dan tidak seperti ruang 2 dimensi dalam lukisan yang dinyatakan oleh Sesonke.

Selain itu juga, untuk mewujudkan ruang tiga dimensi ini secara realiti dalam lingkup dua dimensi, pengamal mewujudkan keluasan ruang

dengan memanipulasi bentuk, skala, jarak, warna, cahaya, subjek dan kamera serta lensa, (Malkiewicz,K, 2005:97). Malkiewicz menyatakan juga kamera sebagai satu medium dalam mewujudkan ruang tiga dimensi dalam filem. Pengkaji melihat disini bahawa ruang yang diwujudkan oleh kamera adalah melalui pergerakan kamera itu sendiri. Di mana pergerakan kamera yang tidak dalam keadaan statik membawa penonton mengeksplorasi ruang dalam filem sebagai sebahagian dari karakter filem.

2.3 Penonton dan Filem

Pemerhati atau penonton filem merupakan satu subjektif. Mereka atau ia(penonton) merupakan tonggak utama pengukur keberkesanan sesebuah filem disampaikan. Menurut Abdul Wahab Hamzah (2003:83) penonton, menyaksikan filem kerana hendak mengetahui pengalaman orang lain yang dirakamkan, dan ia dilihat sebagai keperluan manusia yang asas, iaitu hendak mengetahui dan berhibur sekaligus. Menurut beliau lagi filem mempunyai keupayaan mencetak waktu diatas *seluloid* dan waktu di sini dapat dilihat sebagai fakta. Dan fakta disini mampu mengandungi peristiwa, pergerakan seseorang, bahan objek, dan objek atau peristiwa itu boleh sahaja dipersembahkan secara statik ataupun bergerak dalam konteks ruang dan waktu. Abdul Wahab Hamzah (2003:84) juga mengkongklusi pendapat Roffman dan Purdy bahawa penonton gemar mengidentifikasi diri mereka dengan imej yang mereka tonton di filem. Apa yang dapat dilihat oleh pengkaji melalui pernyataan ini bahawa pengamal filem cuba bertinteraksi dengan penonton melalui pelbagai corak filem dan pembawaan sesebuah filem melalui mediumnya. Pernyataan Abdul

Wahab Hamzah (2003;83) juga dilihat pengkaji juga bahawa penonton cuba menyelami filem dengan menghadirkan diri sebagai watak dalam skrin. Selain itu juga pergerakan kamera sedikit sebanyak menyokong sesebuah filem untuk berinteraksi dengan penonton

"Psychoanalysis also reveals other pre-cinematic patterns, which determine the audience-image relationship"

(Turner,1988;135).

Pernyataan ini merujuk kepada hubungan antara penonton dan imej dimana corak sinema itu mampu memperngaruhi pemikiran dan penghayatan penonton. Menurut Turner juga penonton selalunya melihat mereka sebagai karakter di skrin atau layar. Menyokong pernyataan ini pengkaji yakin bahawa hubungan penonton dan filem begitu kuat. Sama seperti apa yang telah dirumuskan oleh Abdul Wahab Hamzah (2003;83) akan pernyataan Roffman dan Purdy ini turut dikatakan oleh Turner. Pandangan mereka dilihat pengkaji sebagai satu faktor dimana hubungan filem dan penonton terbentukbukan sekadar memalui peranan karakter dalam filem tetapi juga pergerakan kamera yang mewakili karakter dalam babak. Pengkaji mengkonklusi pernyataan mereka bahawa kemungkinan untuk sesebuah filem itu berinteraksi dengan penonton cukup kuat.

2.4 Kesimpulan Sorotan Kajian

Pengkaji melihat keupayaan kajian berdasarkan apa yang terdapat dalam sorotan kajian ini. Yang terkandung adalah sumber-sumber yang menyokong kajian serta bukti-buktii yang menunjukkan kearah kajian yang dilakukan