

## FILEM DAN REVOLUSI TEKNOLOGI: PERSEPSI PENGGUNAAN CGI DARI ASPEK ESTETIK & KREATIVITI

HASRUL HASHIM  
JAMALUDDIN AZIZ  
UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA

FARIDAH IBRAHIM  
INFRASTRUCTURE UNIVERSITY KUALA LUMPUR

### **Abstrak**

Hambatan arus globalisasi dan ledakan teknologi terutamanya dalam aspek penghasilan filem di Malaysia telah menyebabkan berlakunya revolusi makna kreativiti yang sebenar dalam kebanyakan pembikin filem di negara ini. Kemunculan teknologi kesan khas seperti *computer generated imagery* atau CGI dalam industri perfileman telah mengubah landskap pembikinan filem di serata dunia sekaligus memberikan definisi yang lebih dinamik terhadap makna kualiti dan potensi filem tempatan. Namun, tidak semua pengamal industri perfileman menganggap penggunaan teknologi terutamanya dalam aspek kesan khas visual akan menjamin penghasilan produk filem yang benar-benar berkualiti serta mencabar kreativiti. Oleh yang demikian, kertas ini membincangkan berkenaan dengan pandangan dan pendapat para pengamal industri di Malaysia dan luar negara berkenaan dengan aspek penggunaan teknologi dalam pembikinan filem dan sejauhmanakah aspek ini mampu menjadikan sesebuah filem itu benar-benar berkualiti. Perbezaan sudut pandang terhadap nilai estetik sesebuah filem sebelum dan selepas kemunculan teknologi ini, turut menjadi asas utama terhadap dapatan kajian yang diperoleh.

**Katakunci :** *Filem; kreativiti; teknologi filem; estetik filem; Computer Generated Imagery (CGI)*

## FILM AND THE TECHNOLOGY REVOLUTION: PERCEPTIONS ON THE USE OF CGI FROM THE AESTHETIC AND CREATIVE ASPECTS

### **Abstract**

*The opposing currents of globalization and the explosion of technology, especially in the making of films in Malaysia has created a revolution of the true meaning of creativity among most of the filmmakers. The emergence of special effects technology or Computer Generated Imagery (CGI) in the film industry has changed the film making landscape globally while simultaneously giving a more dynamic definition towards the meaning of quality and the potential of local films. However, not all practitioners of film industries thought that the use of technology for visual effects will guarantee the production of good quality films that can challenge their creativity. Thus, this article discusses the views and opinions of local and foreign film practitioners in the making of films and to what extent this aspect is able to truly produce films of good quality. The different views towards the aesthetic values of films before and after the emergence of this technology will also be the basic foundation towards the findings of this study.*

**Keywords:** *Film; creativity; film technology; film aesthetic; Computer Generated Imagery (CGI)*

### **PENGENALAN**

Nafas industri perfileman di Malaysia boleh dikatakan sudah beralih dari satu keadaan yang dilihat tenat pada suatu masa dahulu kepada satu keadaan yang semakin baik. Perkembangan arus globalisasi dunia serta kemunculan pelbagai teknologi canggih terutamanya dalam aspek teknikaliti penerbitan filem sedikit sebanyak membantu senario industri perfileman tanah air untuk turut sama mengikut rentak kemajuan ini. Perkembangan pesat industri perfileman dunia yang sering diterjemah sebagai pendapatan ekonomi memaksa industri filem tempatan untuk melihat jauh ke hadapan dan di luar zon yang selesa. Malah, dengan lambakan kemasukan filem daripada luar yang membanjiri pasaran

tempatan bukan sahaja melalui pawagam malah melalui media baru juga, seharusnya membuatkan penggiat filem tempatan tidak hanya memikirkan kaedah konvensional semata-mata untuk menarik perhatian penonton dan pasaran antarabangsa.

Faden (1999), menyatakan bahawa senario perfileman pada abad ke-19 seharusnya menyediakan satu rangka model strategik dalam pemilihan dan pengawalan teknologi baru dalam perfileman. Secara mendalam, kemunculan teknologi yang ada perlu dilihat sebagai satu bentuk peluang baru terutamanya dalam aspek kreativiti dan potensi. Menurut Weberman (2002), perubahan dan penciptaan teknologi kesan khas sebenarnya telah mengubah persepsi penonton terhadap aspek estetika. Perkembangan teknologi memberi peluang untuk meningkatkan fungsi-fungsi kamera, teknik suntingan dan pelbagai bentuk halatujui penerokaan terhadap penghasilan sesuatu produksi audio visual. Hakikatnya, semakin pesat teknologi dalam penerbitan filem berkembang, semakin banyak penciptaan dunia realiti maya boleh ditonjolkan di dalam filem terutamanya melalui aspek kesan khas. Melalui perkembangan teknologi ini juga, dunia realiti boleh diberitahu melalui cara baru dan tidak keterlaluan jika dikatakan penerimaan terhadap teknologi ini oleh sesebuah masyarakat menunjukkan tahap kemodenan dan representasi budaya yang semakin maju.

Dalam membincangkan berkenaan dengan idea-idea kesan khas di dalam filem, pandangan dan perbincangan kritikal bijak pandai sarjana perfileman harus diberikan keutamaan. Kesan khas secara umumnya digunakan di dalam sesebuah penerbitan filem untuk menunjukkan tindak balas emosi penonton terhadap filem yang dihasilkan (Platinga, 2009). Kesan khas yang dimaksudkan termasuklah penggunaan muzik latar dan juga kesan bunyi. Kesan khas yang ditimbulkan di dalam imej-imej atau babak-babak di dalam sesebuah penerbitan filem juga membolehkan konfigurasi dengan *mise-en-scene* untuk mendapatkan tindak balas emosi daripada penonton. Strategi seperti ini adalah jelas dalam penggunaan proses digital kontemporari dan juga dalam kerja-kerja pasca penerbitan. Sebagai salah satu teknik afektif dalam pembikinan sesebuah filem, kesan khas digital juga berfungsi untuk menjana estik dwifungsi dalam satu set imej. Justeru hal ini menunjukkan wujudnya persaingan dalam dua keadaan estetik semulajadi dan juga estetik janaan digital dalam merebut perhatian khalayak penonton. Selain daripada aspek-aspek asas di dalam *mise-en-scene*, aspek suntingan, visual dan juga keseimbangan aural juga merupakan kunci utama yang digunakan sebagai mekanisme yang berpotensi untuk bermain dengan emosi dan perhatian khalayak.

Kesan khas digunakan pada awalnya di dalam filem-filem sebagai satu bentuk helah manakala kesan khas yang digunakan di dalam filem-filem bercorak kontemporari masa ini menggunakan kesan janaan komputer 3D dan imej janaan komputer (CGI). Walaupun telah mengalami revolusi akibat daripada kemajuan dan ledakan teknologi, kedua-dua cara penggunaan kesan khas ini berkongsi persamaan dalam bentuk kesan kepada khalayak.

Pertamanya, penggunaan kesan khas di dalam filem pada suatu masa dahulu ditunjukkan sebagai realiti di hadapan kamera walaupun pada hakikatnya kesan khas yang digunakan pada ketika itu cuba untuk menunjukkan pembangunan sesuatu karektor. Sebagai contohnya, watak seorang ahli sihir yang diberikan beberapa 'kesan khas' untuk menunjukkan kuasanya sebagai ahli sihir ketika proses pasca penerbitan. Berbeza dengan penggunaan teknologi 3D atau CGI pada ketika ini yang cuba merepresentasikan realiti dengan menggunakan komputer untuk membangunkan impak persepsi realiti kepada khalayak. Manakala perkara keduanya pula adalah nilai estetika dan fungsi realiti yang cuba direpresentasikan oleh teknologi kesan khas adalah sangat berbeza jika dibandingkan dengan penggunaan kesan khas sebagai 'helah' di dalam penerbitan filem suatu ketika dahulu (Wood, 2011).

Ruang estetik di dalam persembahan sesebuah filem boleh wujud dalam apa juga bentuk representasi seni yang mana secara umumnya estetika difahami sebagai penyesuaian dengan mod imej. Jika penyesuaian ini tidak mampu menggambarkan mesej yang cuba dibawa melalui pemaparan imej, maka akan wujud potensi jurang terhadap pemahaman di antara imej yang dipaparkan dengan maksud yang cuba disampaikan North (2001). Oleh hal yang demikian, imej yang dihasilkan juga akan memberikan kesan yang berganda kepada penonton. Impak terhadap perkara ini wujud bersama-sama dengan tindak balas kompleks lain yang melibatkan keseimbangan di antara tafsiran khalayak secara mendalam dan juga tafsiran secara langsung serta tindak balas afektif.

Menyingkap sedikit susur galur sejarah berkenaan dengan aspek perkembangan penggunaan kesan khas di dalam filem suatu ketika dahulu, kesan khas yang digunakan secara asasnya merujuk kepada 'taktik' atau teknik kamera yang digunakan untuk mencipta kesan-kesan terhadap babak yang dihasilkan. Kebanyakan filem yang dihasilkan dalam tahun 1911 dan 1912 sepenuhnya bergantung kepada penggunaan 'taktik' sebagai salah satu aspek kesan khas pada ketika itu. Para penggiat filem pada ketika itu cuba untuk menonjolkan teknologi sinematik dengan cara kreatif dan tersendiri dan tidak sekali-kali cuba untuk menyerap penonton masuk ke dalam naratif penceritaan dan keadaan ini membuatkan mereka memainkan peranan yang cukup baik dalam menarik perhatian penonton ke panggung (Wood, 2011).

Menurut Kimball (2002), daya tarikan utama ke panggung wayang tidak hilang dengan penguasaan naratif semata-mata, sebaliknya lebih bersifat alternatif. Berpandukan kepada amalan *avant-garde* sebagai komponen naratif dalam sesebuah filem yang dihasilkan, perkara ini lebih mudah dan jelas dilihat di dalam beberapa genre filem yang lain seperti seram serta aksi dan seterusnya tradisi perfileman ini diteruskan oleh pawagam naratif arus perdana untuk menarik khalayak ke panggung.

Dalam hal ini, walaupun mempunyai batasan berkala, teori yang diperkenalkan oleh Gunning (1990) berkenaan dengan daya tarikan utama ke panggung wayang telah menyumbang kepada estetika seni kesan khas terhadap filem-

filem Hollywood sepertimana penggunaan ‘taktik’ di dalam filem pada suatu ketika dahulu. Penggunaan ‘taktik’ sebagai daya tarikan secara ‘tidak sengaja’ juga turut diaplikasikan di dalam pembinaan naratif sesebuah jalan cerita untuk membuatkan penonton sama-sama berada di dalam jalan cerita berkenaan melalui rasa ingin tahu dan kekaguman mereka terhadap mutu cerita berbanding meletakkan penonton di dalam naskah filem yang dihasilkan. Di samping itu juga, pemahaman penonton terhadap ‘taktik’ yang digunakan di dalam sesebuah filem sebenarnya di bantu oleh psikologi naratif seperti yang dikatakan di dalam teori klasik Bazin (1990).

Gunning (1990) menyatakan tarikan ke pawagam adalah bermaksud kebolehan sesebuah filem untuk memahami perhatian khalayak melalui kesan visual dan bentuk tarikan inilah sebenarnya terus menjadi halangan terhadap sebaran dan penyerapan makna di antara penonton dengan jalan cerita sesebuah filem berkenaan. Dalam erti kata yang lain, perkara ini merujuk kepada satu bentuk saluran hiburan kepada khalayak tanpa menitik beratkan empati penonton ke arah naratif sebaliknya tumpuan diberikan kepada gaya dan aspek sinematografi dan juga teknologi. Oleh yang demikian, hal ini bermaksud, teknologi itu sendiri yang menjadikan sesebuah naskah filem itu lebih menarik daripada tema utama, kisah dan jalan cerita serta makna yang cuba di sampaikan kepada khalayak. Menurut Gunning juga, penceritaan di dalam sesebuah naskah filem hanyalah merupakan sesuatu yang bersifat menyokong semata-mata dan bertindak sebagai satu panduan untuk mendasari sesebuah jalan cerita dan juga panduan kepada aspek sinematik untuk disesuaikan dengan penggunaan kesan khas. Daya tarikan ini mempunyai ciri estetik mekanikal yang banyak bergantung kepada helah teknologi dan telah digunakan di dalam kebanyakan filem dewasa ini.

Penggunaan kesan khas sebenarnya boleh mendominasi pasaran filem tempatan mahupun antarabangsa selagi mana ia boleh diharmonikan dengan struktur naratif baik dari segi naratif luaran mahupun dalaman. Penguasaannya merepresentasikan keyakinan dan keiinginan dalam menggunakan teknologi kesan khas dan helah di dalam filem secara kontemporari seperti yang dikatakan oleh Cubitt (1999) yang melihat bahawa penggunaan teknologi persepsi mekanikal ini adalah bertujuan untuk mencipta fantasi dalam khalayak masa kini terutamanya di dalam filem-filem bergenre fiksyen. Menurut Bottomore (1996) penggunaan kesan khas di dalam kebanyakan produksi filem kebelakangan ini juga menunjukkan keyakinan tinggi pengamal industri terhadap teknologi yang berkembang. Seperti yang sedia maklum, ciri-ciri teknologi baru yang digunakan di dalam filem-filem yang dihasilkan sebenarnya turut sama membuka ruang ke arah daya imaginasi dan kreativiti seterusnya membawa kepada satu bentuk hala tuju panduan terhadap pembangunan teknologi di masa akan datang. Sebagai contohnya, suatu ketika dahulu sebelum kemunculan teknologi kesan khas CGI, pengamal industri perfileman sudah boleh menjangkakan kemunculannya berdasarkan kepada penggunaan ‘helah’ kamera sebagai kesan khas pada ketika itu. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bagaimana proses adaptasi

teknologi yang cepat baik kepada pengamal mahupun kepada khalayak penonton.

Pada awal kemunculan teknologi kesan khas di Malaysia, faktor kos dikatakan sebagai penghalang kepada penggunaan teknologi ini di dalam filem-filem yang dihasilkan. Menurut Faden (1999), harga yang tinggi yang perlu dikeluarkan untuk penghasilan kesan digital, sebenarnya mewujudkan halangan teknologi terutamanya kepada pengamal-pengamal dan pembikin filem bebas serta ketidakmampuan untuk membiayai tempahan studio CGI. Hakikatnya, kos penerbitan filem yang menggunakan CGI sebenarnya tidaklah menelan belanja yang tinggi, cuma masalah utama yang wujud dalam segelintir penggiat industri di negara ini adalah disebabkan oleh ketiadaan rujukan yang menyebabkan penerbit sukar untuk mencari penanda aras tahap kualiti sesuatu CGI atau animasi yang digunakan. Perkara ini turut ditambah dengan kejahilan penerbit terhadap teknik dan cara pembuatan kesan khas dan CGI yang seterusnya menyumbang kepada peningkatan kos pembikinan.

Tambahan pula dalam situasi di Malaysia, bilangan syarikat tempatan yang menawarkan perkhidmatan teknologi ini adalah terlalu sedikit dan dari hukum ekonomi akan meyebabkan ketiadaan persaingan harga. Oleh yang demikian pemahaman yang tinggi terhadap proses umum penggunaan dan penghasilan teknologi ini amat diperlukan dalam memastikan masa depan filem tempatan terus cerah. Namun tidak dapat dinafikan bahawa sejak kebelakangan ini pembikin-pembikin filem tempatan sudah mula menggabungkan kreativiti dan teknologi di dalam karya-karya yang dihasilkan oleh mereka.

## **KREATIVITI & TEKNOLOGI: SENARIO DI MALAYSIA**

Seni dan estetika filem samada di Malaysia atau di mana-mana negara di dunia ini sudah mengalami revolusi dan konstruksi perkembangan yang lebih relevan dan segar terutamanya melalui fasa perkembangan teknologi komputer digital. Proses pembikinan filem sudah direvolusikan daripada berada di lokasi sebenar kepada hanya berada di dalam studio berlatar belakangkan skrin hijau dan penggunaan teknologi imej janaan komputer atau *computer generated imaginary* (CGI). Melalui teknologi ini, tiada apa yang dapat mengekang kemampuan sesebuah produksi melainkan kreativiti dan imaginasi untuk menambat selera penonton semasa. Melalui CGI juga akan memberikan impak kualiti grafik yang tinggi dan kesan yang boleh dikawal.

Di peringkat antarabangsa penggunaan teknologi ini telah lama diaplikasikan oleh penggat seni di barat bermula dengan filem animasi *Toy Story* pada tahun 1995 yang menggunakan CGI sepenuhnya. Perkembangan pesat teknologi barat yang cepat menjadikan CGI semakin mendapat tempat baik kepada penerbit malah kepada penonton kerana memberikan kesan khas visual yang tinggi terhadap sesebuah filem. Janaan latar lokasi sesuatu babak, aksi lagak ngeri dan juga kesan solekan merupakan contoh di mana CGI memainkan peranan dan kreativiti krew produksi filem di nilai.

Antara filem Malaysia yang mencatatkan sejarah di dalam penggunaan

teknologi CGI yang terawal adalah filem Syukur 21 (2000) terbitan Metrowealth Movie Production yang mana filem ini merupakan filem pertama di Malaysia yang menggunakan CGI lebih daripada 10 minit di dalam keseluruhan filem berkenaan. Kerancakkan perkembangan industri perfileman di Malaysia dilihat semakin baik selepas tahun 2006 apabila KRU Studios menerbitkan filem Cicak Man yang menggunakan teknik CGI dalam penghasilannya. Filem-filem tempatan yang menggunakan teknologi kesan khas ini juga antara lain adalah seperti Cicak Man 2 : Planet Hitam (2008), dan juga Geng: Pengembaraan Bermula (2009).

Keyakinan dan kreativiti anak tempatan menunjukkan perkembangan positif dalam penggunaan teknologi untuk penghasilan filem apabila turut mendapat sokongan dan pengiktirafan daripada pihak kerajaan menerusi pengenalan satu kategori baru iaitu kategori kesan visual terbaik pada Festival Filem Malaysia yang ke 24 pada tahun 2012. Antara filem-filem yang dicalonkan dalam kategori ini adalah Libas (2011), Kurafat (2011), Karak (2011) dan Hikayat Merong Mahawangsa (2011). Kreativiti dan penggunaan teknologi kesan khas CGI bagi filem Hikayat Merong Mahawangsa tidak perlu dipersoalkan untuk melayakkan filem berkenaan diiktiraf pada tahun tersebut.

Tahun 2012 turut menyaksikan perkembangan memberangsangkan apabila filem-filem seperti Cinta Kura-kura, 29 Februari, Hantu Kapcai dan Mantera turut menggunakan kesan khas CGI dalam penghasilan produksi tersebut.

## **TEKNOLOGI & KREATIVITI**

Dalam industri perfileman mana-mana negara di dunia ini, rata-rata pengamal akan menyatakan bahawa untuk menilai kreativiti dalam sesebuah filem adalah sesuatu yang bersifat subjektif. Temubual mendalam yang dijalankan di dalam kajian ini terhadap penggiat filem antarabangsa menfokuskan aspek kreativiti kepada beberapa faktor utama iaitu kreativiti adalah subjektif, dan juga kreativiti adalah sesuatu yang baharu serta bersifat asli.

### ***Kreativiti adalah subjektif***

Rata-rata responden bersetuju bahawa subjektif adalah satu bentuk sifat yang boleh dilabelkan terhadap penilaian kreativiti sesebuah filem yang dihasilkan. Hal ini adalah kerana setiap individu mahupun khalayak serta pengarah mempunyai pengalaman dan harapan yang berbeza tentang sesebuah filem. Mario Castro, misalnya mengatakan bahawa amat sukar untuk menjelaskan makna kreativiti:

*“ It is a tricky and subjective question.. Mexican creativity? We give what other around the world have not seen. We give lots of location that is unique in Mexico ”*

Hal ini sebenarnya memberikan gambaran bahawa kreativiti juga boleh turut diwarnai oleh budaya dan masyarakat serta apa yang boleh ditawarkan kepada dunia.



### ***Sesuatu yang baharu dan bersifat asli***

Untuk memperkatakan bahawa kreativiti merupakan sesuatu yang baharu dan bersifat asli, ciri ini berkait rapat dengan kebolehan pengarah mentransformasikan jalan cerita kepada sesuatu yang lebih segar di layar. Kebolehan mengetengahkan sesuatu yang belum pernah dipamerkan kepada khalayak juga merupakan ciri baharu dan asli, Mario Castro misalnya menyatakan bahawa sesuatu yang unik tentang Mexico akan dikira kreatif bagi khalayak yang tidak pernah menikmati. Dalam hal ini sekali lagi kreativiti yang bersifat baharu dan asli boleh dikaitkan dengan ciri budaya yang wujud dalam sesebuah masyarakat. Menurut Prof. Ewa Hanna Mazierska dari University of Central Lancashire, United Kingdom yang juga merupakan juri profesional dalam beberapa buah festival filem menyatakan bahawa dalam konteks kreativiti dan penekanan keaslian idea perkara yang perlu dilihat adalah konteks sesuatu budaya yang spesifik.

*“..in the context of a specific culture. So, I would say original is what which is new in culture, in the context it is presented”*

Di samping itu juga, sesuatu yang baharu dan asli serta unik juga boleh dilihat dari sudut daya tahan sesuatu filem yang dihasilkan. Hal ini bermaksud bahawa sesebuah filem yang kreatif mampu menahan arus waktu dan sentiasa di hadapan waktunya sendiri. Dalam erti kata yang lain walau berulang kali ditonton, ia masih mampu membawa maksud yang baharu.

### **TEKNOLOGI DALAM PEMBIKINAN FILEM DI MALAYSIA**

Teknologi digital yang digunakan di dalam penerbitan sesebuah produksi sebenarnya telah mengubah interaksi yang bersifat konvensional kepada satu bentuk dimensi baru dalam nilai estetika. Perubahan ini membawa kepada satu bentuk persekitaran yang baru melibatkan nilai ‘kesan’ dan ‘emosi’ yang cuba disampaikan melalui penggunaan teknologi tersebut. Massumi (2011), mengatakan bahawa penghasilan imej atau visual yang afektif boleh dilakukan melalui dua cara perhubungan. Pertamanya melalui sistem makna yang berhubungan dengan emosi yang tertentu manakala yang keduanya boleh difahami melalui tindak balas penonton tetapi reaksi yang ditunjukkan tidak selari dengan makna yang cuba disampaikan. Di barat, kesan khas lebih dikenali dengan istilah ‘digital AFX’ untuk menggambarkan manipulasi yang menggabungkan imej-imej dalam satu mod yang lain. Istilah ini digambarkan sebagai strategi estetika yang dikekalkan dalam urutan imej untuk mewujudkan satu kandungan yang baru. Melihat kepada kesan khas ini di dalam dunia perfileman, ada sarjana berpendapat bagaimana teknologi sedemikian memberikan makna yang lebih dalam untuk mempengaruhi pengalaman penonton dan intepetasi khalayak terhadap sesebuah filem. Kajian yang dilakukan juga melihat bagaimana manipulasi digital mengubah corak interaksi konvensional di antara paparan yang cuba direpresentasikan dengan nilai estetika dalam filem serta potensi afektif yang wujud.



Senario perfileman di Malaysia, rata-rata mengangkat bahawa melalui penggunaan teknologi dalam sesebuah produksi perfileman dikatakan akan menambah kualiti terhadap filem yang dibuat. Teknologi yang dimaksudkan dalam konteks Malaysia adalah melalui penggunaan kesan-kesan khas dalam filem yang dihasilkan. Walaubagaimanapun, kedudukan teknologi dalam bentuk kesan-kesan khas bukanlah penanda aras yang penting dalam menentukan kualiti sesuatu filem. Seorang responden daripada Thailand, iaitu Presiden Creative Max Studio Ltd, menyatakan bahawa kualiti sesebuah filem dinilai berdasarkan kepada kandungan jalan cerita, watak dan kesan khas. Walaubagaimanapun tidak semua pemain industri menganggap aspek teknologi seperti penggunaan kesan khas meningkatkan kualiti sesebuah filem. Responden daripada Filipina, Alemnberg M. Ang, dengan jelas mengatakan bahawa teknologi tidak boleh menjadi sama penting dengan kualiti cerita itu sendiri;

*“Once you have a good story, sometimes people will forgive the technical”*

Responden Nigel Algar pula menyatakan bahawa penggunaan teknologi seperti kesan khas warna, *cinemascope* dan animasi turut menyumbang kepada peningkatan kualiti sesebuah filem, namun dalam sesetengah situasi kesemua itu tidak akan kekal dan perlu ada sesuatu yang lain untuk mengekalkan perhatian khalayak.

Aspek kecanggihan teknologi yang digunapakai di dalam mana-mana produksi filem tempatan juga turut membawa kepada persoalan sejauh mana potensi filem yang dihasilkan mampu bersaing diperingkat antarabangsa. Persoalan tentang penggunaan teknologi sebagai faktor penentu kejayaan sesuatu filem mendapat reaksi yang pelbagai daripada penggiat filem antarabangsa. Namun demikian, tahap penekanan terhadap nilai dan kepentingan teknologi dalam sesuatu filem bergantung kepada jenis perusahaan dan kegiatan yang dijalankan oleh responden. Sebagai contoh, bagi Presiden Creative Max Studio Co. Ltd, Thailand, penggunaan teknologi meruapakan sesuatu yang penting kepada syarikat berkenaan kerana menfokuskan kepada teknologi animasi.

Masalah kekurangan modal pula amat bersangkutan dengan penggunaan teknologi. Sebagai contoh, Alemnberg M. Ang percaya formula terbaik dalam penghasilan sesebuah filem adalah dengan memiliki kesemua faktor yang ada seperti jalan cerita, bakat, teknologi kesan khas dan kewangan. Beliau mengakui bahawa kekangan kewangan serba sedikit menjadi kekangan dan penghalang kepada beliau untuk terus lebih cemerlang di dalam industri perfileman.

Teknologi visual yang baik juga mampu menghasilkan filem yang dikatakan lebih mendapat perhatian antarabangsa. Sebagai contoh, Nandkumar Bele, menjelaskan bahawa situasi di India lebih mengangkat filem yang menggunakan teknologi CGI untuk dipasarkan di negara berkenaan.

## **KESIMPULAN**

Massumi (2002), menyatakan bahawa kesan khas boleh membawa kepada satu tindak balas yang lebih bersifat autonomi tanpa dipengaruhi oleh sistem makna sedia ada. Walaubagaimanapun, tindak balas secara langsung oleh penerima mesej terhadap rangsangan imej yang ditonton sebenarnya masih kabur untuk diukur seperti bentuk pergerakan dan juga tindak balas emosi. Massumi mencadangkan bahawa tidak terdapat sebarang hubungan langsung di antara kualiti atau makna imej dengan tindak balas penonton kerana rangsangan ini wujud bersama dengan respon efektif. Penggunaan kesan khas CGI dari satu sudut pandang yang lain hanyalah dilihat sebagai satu bentuk terjemahan bingkai filem melalui satu program komputer yang khusus. Dalam erti kata yang lain penggunaannya tidak merepresentasikan dunia realiti sebaliknya cuba mencipta realiti yang bersifat tiruan dan seterusnya menyumbang kepada satu bentuk persepsi dalam diri penonton. Realiti yang harus diakui, CGI adalah terputus daripada peristiwa sebenar dunia disebalik kepelbagaian ciri unik teknologi yang mendasarinya. Khalayak penonton dipandu ke dalam dunia imaginasi yang menakjubkan dan rasa empati penonton digabungkan dengan aspek naratif penceritaan untuk memberikan satu pengalaman penonton yang berbeza kepada mereka. Hal inilah yang dikatakan sebagai satu bentuk kesan khas di dalam filem.

Kesan daripada penggunaan kesan khas ini walau bagaimanapun sebenarnya hanyalah bersifat membawa penonton untuk merasai dunia realiti bayangan yang dicipta melalui kecanggihan teknologi seperti CGI dan juga dari aspek estetika seni naratif penceritaan atau dalam erti kata yang lain kesan khas juga mencipta satu bentuk hyperrealiti kepada khalayak. Oleh hal yang demikian, penggunaan kesan khas sebenarnya tidak boleh lari daripada pengurangan nilai makna dalaman atau seni yang bersifat subjektif. Dalam hal ini, kita boleh mengatakan bahawa tahap teknologi mengawal kualiti realiti dan penilaian makna rujukan yang dihasilkan oleh kesan khas. Penggunaan teknologi di dalam penghasilan filem-filem pada suatu masa dahulu telah menciptakan signifikasi cerminan realiti melalui refleksi rujukan, mengusik empati penonton terhadap struktur naratif penceritaan dan dalam masa yang sama memberikan suntikan elemen hiburan.

Oleh hal yang demikian, dari sudut pandang penggiat dan pengamal filem di Malaysia secara amnya menunjukkan penggunaan teknologi di dalam perfileman di Malaysia mempunyai potensi yang sangat cerah dan boleh dikembangkan dari semasa ke semasa. Dalam hal ini kualiti sinematik tidak dapat tidak perlu diberi perhatian yang sewajarnya berbanding dengan kualiti jalan cerita dan juga naratif sesebuah filem yang dihasilkan. Hal ini disokong oleh Badrul Redzuan Abu Hassan (2006), yang menyatakan bahawa kualiti sinematik sesebuah filem juga patut diambil kira dalam menentukan mutu serta nilai artistik filem secara keseluruhannya. Hal ini adalah kerana sinematik filem boleh dijadikan kayu ukur kepada ideologi atau falsafah seni para pembikin filem yang menyakini bahawa hasil seni tidak akan lahir tanpa kerja seni teknikal seperti kesan bunyi,

pergerakan kamera, komposisi dan sudut kamera, serta set penggambaran (N.M.A Quraishi, 2003).

Evolusi teknologi perfileman di Malaysia telah dan sedang berlaku. Jika dulu keupayaan perisian dan perkakasan tidak seiring menyebabkan proses pasca produksi terganggu tapi kini kekangan itu boleh dielak dengan wujudnya teknologi perisian yang serba pantas. Kos produksi bukanlah suatu halangan di Malaysia kini apabila pihak kerajaan melalui Perbadanan Kemajuan Filem Nasional (FINAS) turut sama membantu dalam menyalurkan Dana Kesan Khas (CGI) dibawah kandungan komunikasi dan infrastruktur (NKEA : CGI) : *My Creative Content (EPP-1)*. Melalui dana ini, para penggiat dan pengamal industri bukan sahaja di bantu dari aspek kewangan malah pihak kerajaan turut menyediakan pembangunan kepakaran di dalam bidang CGI.

Disebalik pembangunan dan kecanggihan teknologi yang dicanang ini, akal tunjang pokok pangkal kualiti sesebuah filem tetap bergantung kepada jalan cerita dan skrip yang baik. Kecanggihan teknologi yang dinikmati sekarang ini terutamanya di dalam dunia perfileman sebenarnya sekadar pelengkap untuk mewujudkan suasana spektakular yang benar-benar kreatif.

## **BIODATA PENULIS**

***Hasrul Hashim*** adalah pensyarah di Pusat Pengajian Media dan Komunikasi, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Bidang kepakaran beliau ialah penyiaran dan kajian filem.

***Jamaluddin Aziz*** adalah Profesor Madya di Pusat Pengajian Media dan Komunikasi, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Bidang kepakaran beliau ialah kajian filem.

***Faridah Ibrahim*** adalah Professor di Fakulti Sastera, Komunikasi dan Pendidikan di Infrastructure University Kuala Lumpur (IUKL).

## RUJUKAN

- Badrul Redzuan Abu Hassan. (2006). Sepet: Sisi semantik. *Jurnal Skrin Malaysia*. 3(1). 233-245.
- Bazin, A. (1967). What is cinema? Berkeley & Los Angeles : University of California Press.
- Bottomore, S. (1996). The coming of the cinema. *History Today*. 46 (3). 14-20.
- Cubitt, S. (1999). Phalke, Melies and special effects today. *Wide Angle Journal*. 21 (1). 115-130.
- Faden, E. (2001). Crowd control: Early cinema, sound and digital images. *Journal of Film and Video*. 53. 93-106.
- Gunning, T. (1990). The cinema of attraction: Early film, its spectator and the avant-garde. *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London: BFI
- Kimball, A. 2002. Conceptions and contraception of the future: Terminator 2, The Matrix and Alien Resurrection. *Camera Obscura*. 50 (17). 189-201.
- Wood, A. (2011). Digital AFX: Digital dressing and affective shifts in Sin City and 300. *New Review of Film and Television Studies*. 9 (3). 283-295.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. New Haven, CT: Duke
- Massumi, B. (2011). *Semblance and event. Activist philosophy and the occurrent arts*. The MIT Press: London
- North, D. (2001). Magic and illusion in early cinema. *Studies in French Cinema*. 1 (2). 70-79
- Plantinga, C. (2009). Moving viewers: American film and the spectator's experience. Berkeley : University of California Press
- Weberman, D. (2002). *The matrix simulation and the postmodern age. The matrix and philosophy*. Illinois : Carus Publishing Company.