

**ANALISIS EFEKTIVITAS *MONTAGE SEQUENCE*  
UNTUK MENUNJUKKAN PEMADATAN WAKTU  
PADA FILM “*HOT FUZZ*”**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh  
Raden Harsono Budiprasetya  
NIM: 1310653032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2017

**ANALISIS EFEKTIVITAS *MONTAGE SEQUENCE*  
UNTUK MENUNJUKKAN PEMADATAN WAKTU  
PADA FILM “*HOT FUZZ*”**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh  
Raden Harsono Budiprasetya  
NIM: 1310653032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2017

## LEMBAR PENGESAHAN

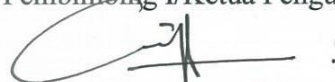
Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul :

### **ANALISIS EFEKTIVITAS *MONTAGE SEQUENCE* UNTUK MENUNJUKKAN PEMADATAN WAKTU PADA FILM “HOT FUZZ”**

yang disusun oleh  
**Raden Harsono Budiprasetya**  
NIM 1310653032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal ..... **17 NOV 2017** .....

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A.**  
NIP 19700618 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIP 19760422 200501 1 002

Cognata/Penguji Ahli



**Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.**  
NIP 19820821 201012 1 003

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan



**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP/19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raden Harsono Budiprasetya

NIM : 1310653032

Judul Skripsi : Analisis Efektivitas *Montage Sequence* untuk Menunjukkan  
Pemadatan Waktu pada Film “*Hot Fuzz*”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 2 November 2017  
Yang Menyatakan,



Raden Harsono Budiprasetya  
1310653032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raden Harsono Budiprasetya  
NIM : 1310653032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

**Analisis Efektivitas *Montage Sequence* untuk Menunjukkan Pematatan Waktu pada Film "Hot Fuzz"**

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 2 November 2017  
Yang Menyatakan,



Raden Harsono Budiprasetya  
1310653032

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis diberikan jalan kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan Skripsi Pengkajian Seni ini, sebagai syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan banyak pihak yang telah membantu dalam berbagai macam bentuk.

Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini, diantaranya:

1. Allah SWT atas rahmat-Nya yang tak terkira.
2. Kedua Orangtua, adik dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi
5. Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A. selaku Dosen Pembimbing I
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
7. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn. selaku Penguji Ahli
8. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku Dosen Wali
9. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Televisi.
10. Akmawa Fakultas Seni Media Rekam
11. Teman-teman kontrakan Geneng yang selalu memberikan bantuan dan tempat untuk singgah ketika berada di Sewon.
12. Seluruh teman-teman Jurusan Televisi 2013 yang telah menemani proses kuliah selama ini.
13. Ibu Nanik beserta keluarga.
14. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari betul skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan serta keterbatasan. Penulis sangat mengharapkan berbagai kritikan dan masukan dari berbagai pihak, dengan kerendahan hati yang tulus semoga karya tulis ini dapat membawa manfaat bagi berbagai pihak. Atas partisipasi dan apresiasinya, sekali lagi penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 2 November 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan .....	3
D. Manfaat .....	4
E. Tinjauan Pustaka .....	4
F. Metode Penelitian .....	5
<b>BAB II. OBJEK PENELITIAN</b>	
A. <i>Working Title Films Limited</i> , Rumah Produksi Film <i>Hot Fuzz</i> .....	9
B. Edgar Wright, Sutradara Film <i>Hot Fuzz</i> .....	10
C. Film <i>Hot Fuzz</i> dan <i>Three Flavours Cornetto Trilogy</i> .....	11
D. Konsep <i>Editing</i> film <i>Hot Fuzz</i> .....	12
E. Prestasi Film <i>Hot Fuzz</i> .....	14
F. Pemain Film <i>Hot Fuzz</i> .....	16
G. Sinopsis Film <i>Hot Fuzz</i> .....	18
H. Alur Cerita Film <i>Hot Fuzz</i> .....	18
I. <i>Outline</i> Cerita 21 <i>Montage Sequence</i> .....	21



**BAB III. LANDASAN TEORI**

A. <i>Editing</i> .....	25
B. Transisi Dasar dalam Film .....	27
C. <i>Montage Sequence</i> .....	29
D. Pemadatan Waktu.....	32
E. Ritme dalam <i>Editing</i> .....	34
F. Cerita ( <i>story</i> ) .....	36
G. Aspek Dasar Film.....	37
H. <i>Shot</i> .....	39

**BAB IV. PEMBAHASAN**

A. <i>Montage Sequence</i> dalam Film <i>Hot Fuzz</i> .....	41
B. Pembahasan <i>Montage Sequence</i> dalam Film <i>Hot Fuzz</i> .....	45
C. Hasil Analisa Keefektifan <i>Montage Sequence</i> dalam film <i>Hot Fuzz</i> .....	129

**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	142
B. Saran .....	143

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Penelitian .....	8
Gambar 2.1 Logo <i>Working Title</i> .....	9
Gambar 2.2 Foto Edgar Wright.....	10
Gambar 2.3 Simon Pegg Sebagai Nicholas Angel.....	16
Gambar 2.4 Nick Frost Sebagai Danny Butterman.....	17
Gambar 2.5 Jim Broadbent Sebagai Frank .....	17
Gambar 2.6 Timothy Dalton Sebagai Simon Skinner.....	18
Gambar 4.1 Ekspresi Tenang Nicholas .....	50
Gambar 4.2 <i>Shot</i> 1 Berdurasi 30 Detik .....	51
Gambar 4.3 Tampilan <i>Shot-Shot</i> Berdurasi Kurang dari 5 <i>Frame</i> .....	52
Gambar 4.4 Efek <i>Flashbulb</i> pada <i>Shot</i> 31 .....	53
Gambar 4.5. <i>Jump-cut</i> pada <i>Shot</i> 54, 55, dan 56 .....	54
Gambar 4.6 Contoh <i>shot</i> yang Memicu Pergantian Setting Tempat dan Waktu ....	54
Gambar 4.7 Contoh Tampilan Efek <i>Wipe</i> .....	55
Gambar 4.8 <i>Superimpose</i> di <i>Shot</i> 15 dan 79 .....	55
Gambar 4.9 Perbedaan Langit pada <i>shot</i> 2 dan 26.....	57
Gambar 4.10 Ekspresi Datar Nicholas .....	57
Gambar 4.11 Layar Handphone Nicholas .....	58
Gambar 4.12 Perbedaan Waktu di <i>Shot</i> Awal dan Akhir <i>Montage Sequence</i> .....	59
Gambar 4.13 Kesamaan Komposisi yang Dipertahankan dalam <i>Montage</i> .....	59
Gambar 4.14 Papan Taxi Penanda Pergantian Kendaraan.....	60
Gambar 4.15 Beberapa <i>Landmark</i> di Sandford.....	60
Gambar 4.16 Penggunaan <i>Jump-cut</i> Menandakan Pergantian Waktu .....	61
Gambar 4.17 Contoh Penggunaan Transisi <i>Fade</i> di <i>Shot</i> 18 dan 19 .....	61
Gambar 4.18 Transisi <i>Wipe</i> Penanda Permulaan dan Penutup <i>Montage</i> .....	62
Gambar 4.19 <i>Jump-cut</i> di <i>Shot</i> 54 dan 55 .....	63
Gambar 4.20 Efek <i>superimpose</i> di <i>Shot</i> 3 dan 52 .....	65
Gambar 4.21 <i>Superimpose</i> di <i>Shot</i> 39 dan 47 .....	66
Gambar 4.22 <i>Superimpose</i> di <i>Shot</i> 15 dan 40 .....	66

Gambar 4.23 Kesamaan Komposisi <i>Shot</i> Luas .....	68
Gambar 4.24 Berbeda Ruang tapi Menggunakan Komposisi yang Seragam .....	69
Gambar 4.25 Beberapa Contoh <i>Shot Close Up</i> .....	70
Gambar 4.26 Rangkaian <i>Shot</i> yang Mengindikasikan Perpindahan Tempat.....	72
Gambar 4.27 Rangkaian <i>Shot</i> yang Mengindikasikan Perpindahan .....	72
Gambar 4.28 Perpindahan Tempat Secara Seketika di <i>Shot</i> 8 dan 9 .....	73
Gambar 4.29 Kesalahan Penulisan Nama Belakang Nicholas.....	75
Gambar 4.30 Dua <i>Shot</i> Adegan Tanda Tangan yang Serupa.....	76
Gambar 4.31 <i>Shot</i> Tangan Membuka Pintu yang Sering Muncul .....	76
Gambar 4.32 Joyce Meminta Tanda Tangan Nicholas .....	77
Gambar 4.33 Penggunaan Efek <i>Flashbulb</i> di <i>Shot</i> 1 .....	78
Gambar 4.34 <i>Shot</i> Berdurasi 2-3 <i>Frame</i> di <i>Shot</i> 2 dan 11 .....	80
Gambar 4.35 Penulisan Identitas Pelaku di <i>Shot</i> 16 dan 19.....	80
Gambar 4.36 Penggunaan Efek <i>Superimpose</i> di <i>Shot</i> 14 dan 15 .....	81
Gambar 4.37 Rangkaian <i>Shot</i> yang Menjadi Transisi Antar Lokasi.....	82
Gambar 4.38 <i>Shot</i> 1 dan 2 pada <i>Montage sequence</i> Penemuan Mayat.....	85
Gambar 4.39 Arahkan Nicholas Dipadatkan ke dalam <i>Montage</i> .....	86
Gambar 4.40 Tumpukan Senjata yang Ada di dalam Gudang.....	88
Gambar 4.41 Nicholas dan Danny Terlihat Terkejut Melihat Tumpukan Senjata ..	88
Gambar 4.42 Sang Pemilik Gudang Menyalakan Lampu di <i>Shot</i> 2 dan 3.....	90
Gambar 4.43 Rangkaian <i>Shot</i> yang Memperlihatkan Nicholas Memasuki Kantor .	91
Gambar 4.44 Nicholas Terlihat Berulang Kali Keluar Masuk Kantor .....	92
Gambar 4.45 Nicholas Terlihat Beberapa Kali Menyusuri Lorong.....	93
Gambar 4.46 <i>Shot</i> 5 Merupakan <i>Shot</i> Tercepat di <i>Montage Sequence</i> .....	94
Gambar 4.47 Seorang Polisi yang Terlihat Bingung Melihat Nicholas.....	94
Gambar 4.48 Keadaan Ruang Barang Bukti Sebelum dan Sesudah .....	95
Gambar 4.49 <i>Shot</i> yang Mengindikasikan Nicholas Menambah Minuman .....	97
Gambar 4.50 Nicholas dan Danny Meminum Bir di <i>Shot</i> 5 dan 10 .....	98
Gambar 4.51 Nicholas dan Danny Menambah Minuman Beberapa Kali.....	99
Gambar 4.52 Nicholas Menandai dan Memfotocopy Temuannya .....	100
Gambar 4.53 Ekspresi Serius Nicholas di <i>Shot</i> 6 dan 10.....	101

Gambar 4.54 <i>Shot</i> Luas Digunakan untuk Menunjukkan Pemindahan Lokasi .....	101
Gambar 4.55 Contoh Petunjuk Temuan Nicholas di <i>Shot</i> 22 dan 24.....	102
Gambar 4.56 Kesamaan Komposisi dalam Rangkaian <i>Shot Montage Sequence</i> ..	105
Gambar 4.57 <i>Shot</i> 2,3,4,5,6, dan 7 Menunjukkan Bagian Pemadatan Waktu .....	108
Gambar 4.58 Nicholas, Danny dan Frank Melihat Rekaman CCTV di <i>Shot</i> 8 .....	109
Gambar 4.59 Rangkaian <i>Shot</i> dalam <i>Montage Sequence</i> .....	111
Gambar 4.60 Beberapa <i>Shot</i> yang Memberikan Kesan Pemadatan Waktu .....	113
Gambar 4.61 Nicholas Jatuh Tersungkur Setelah Ditusuk Oleh Danny.....	114
Gambar 4.62 Ekspresi Nicholas dan Jalan Tampil Beberapa Kali .....	116
Gambar 4.63 <i>Shot</i> 8 dan 9 Memberikan Informasi Lokasi dan Jarak Tempuh.....	116
Gambar 4.64 Penggunaan <i>Superimpose</i> di <i>Shot</i> 10 dan 11.....	117
Gambar 4.65 Nicholas Berhenti di Sebuah SPBU .....	117
Gambar 4.66 <i>Shot</i> 1 Pengenalan Lokasi di Awal <i>Montage Sequence</i> .....	119
Gambar 4.67 <i>Shot</i> CU Tangan yang Sering Muncul dalam <i>Montage Sequence</i> ...	119
Gambar 4.68 <i>Shot</i> yang Memperlihatkan Nicholas Menyiapkan Senjata.....	121
Gambar 4.69 Penggunaan <i>Shot</i> Luas di <i>Shot</i> 1, 12, dan 33 .....	121
Gambar 4.70 <i>Shot</i> 9, Nicholas Terlihat Tiba di Alun-Alun Kota .....	123
Gambar 4.71 <i>Shot</i> Terlama di <i>Shot</i> 9 dan <i>Shot</i> Terpendek di <i>Shot</i> 35 .....	124
Gambar 4.72 Pergerakan Kamera di <i>Shot</i> 4 dan 7 .....	125
Gambar 4.73 <i>Shot</i> Awal di <i>Montage Sequence</i> .....	127
Gambar 4.74 <i>Shot</i> Terpendek dalam <i>Montage Sequence</i> ini .....	128
Gambar 4.75 Penggunaan Efek <i>Superimpose</i> di <i>Shot</i> 18 dan 19.....	129

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Penghargaan Film <i>Hot Fuzz</i> .....	15
Tabel 4.1 Garis Besar 21 <i>Montage Sequence</i> dalam Film <i>Hot Fuzz</i> .....	43
Tabel 4.2 Data <i>Montage Sequence</i> Perjalanan Karir Nicholas .....	46
Tabel 4.3 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Perjalanan Karir Nicholas ....	48
Tabel 4.4 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Perjalanan Nicholas Menuju Sandford .....	56
Tabel 4.5 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Pengurusan Berkas Pelaku Kriminal I .....	62
Tabel 4.6 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Pengenalan Ruangan di Kantor Polisi Sandford .....	67
Tabel 4.7 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Perjalanan Pulang Nicholas dari Kantor.....	71
Tabel 4.8 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Perjalanan Nicholas Berangkat Kerja I .....	75
Tabel 4.9 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Pengurusan Berkas Pelaku Kriminal II .....	78
Tabel 4.10 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Perjalanan Nicholas Berangkat Kerja II.....	82
Tabel 4.11 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Penanganan TKP Kecelakaan Mobil.....	84
Tabel 4.12 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Penemuan Tumpukan Senjata.....	88
Tabel 4.13 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Pemindahan Tumpukan Senjata.....	90
Tabel 4.14 Adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Nicholas dan Danny Membeli Minum di Bar .....	96
Tabel 4.15 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Nicholas Mencari Petunjuk di Perpustakaan .....	100

Tabel 4.16 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Pemaparan Petunjuk Temuan Nicholas .....	103
Tabel 4.17 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Pemeriksaan CCTV .....	107
Tabel 4.18 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Nicholas Pulang dengan Rasa Kecewa.....	110
Tabel 4.19 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Danny Menyelamatkan Nicholas.....	112
Tabel 4.20 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Nicholas Meninggalkan Sandford .....	115
Tabel 4.21 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Nicholas Kembali dan Menyiapkan Senjata.....	118
Tabel 4.22 Adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Nicholas Berjalan Menuju Alun-Alun Sandford.....	122
Tabel 4.23 Adegan-adegan dalam <i>Montage Sequence</i> Pengurusan Berkas Pelaku Kriminal III.....	126
Tabel 4.24 Tabel Naratif Keefektifan <i>Montage Sequence</i> dalam Film <i>Hot Fuzz</i> .....	130
Tabel 4.25 Kategorisasi <i>Montage Sequence</i> dalam Film <i>Hot Fuzz</i> .....	140

### DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Data Tabel *Montage Sequence*

Lampiran 2 – Kelengkapan Form Administratif

Lampiran 3 – Poster Tugas Akhir dan Dokumentasi Seminar

## ABSTRAK

Sebuah film umumnya menggunakan teknik *editing* yang dinamakan *ellipsis* (pemadatan waktu), *ellipsis* adalah teknik yang menghilangkan beberapa porsi dari suatu adegan yang dianggap tidak mempengaruhi naratif secara signifikan untuk menghemat waktu. Terdapat salah satu cara untuk membentuk *ellipsis* yang dinamakan *montage sequence*. *Montage sequence* adalah serangkaian shot yang menunjukkan suatu rangkaian proses dari sebuah adegan yang terbilang lama menjadi lebih pendek.

Film “*Hot Fuzz*” adalah salah satu film yang cukup banyak menggunakan *montage sequence* dalam membentuk *ellipsis*. Umumnya penggunaan *montage sequence* dalam satu film tidaklah banyak dan dalam rentang yang cukup berjauhan. Namun pada film “*Hot Fuzz*” karya sutradara Edgar Wright ini justru terlihat dominan menggunakan banyak *montage sequence* dalam rentang yang berdekatan. Film ini menarik untuk menjadi objek penelitian kualitatif yang akan mengidentifikasi dan menganalisis efektivitas *montage sequence* melalui sebuah skripsi pengkajian seni berjudul **Analisis Efektivitas *Montage Sequence* untuk Menunjukkan Pemadatan Waktu pada Film “*Hot Fuzz*”**.

Penelitian ini melakukan analisis terhadap keefektifan *montage sequence* dengan cara mengamati unsur pembentuk *montage sequence*. Berdasarkan analisa yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *montage sequence* yang muncul dalam film “*Hot Fuzz*” dapat secara efektif memadatkan waktu. Penyampaiannya tepat dan dapat mempertahankan inti esensi dari adegan yang dipadatkan. *Montage sequence* pun turut membantu dalam hal seperti pendukung kesan komedi dan pembentuk suasana.

Kata kunci: *editing*, *montage sequence*, film “*Hot Fuzz*”

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Film adalah salah satu bentuk karya seni, karena seperti bentuk seni lainnya ia memiliki keindahan dan keunikan tersendiri. Dalam bukunya *The Art of Watching Film*, Joseph M. Boggs, menyandingkan kedudukan film sejajar dengan seni lukis, seni pahat, seni musik, seni sastra dan seni drama. Bahkan Boggs mengatakan bahwa film merupakan gabungan dari bentuk seni yang disebutkan sebelumnya. Film memiliki elemen seni visual seperti lukisan, elemen ritme dan dialog seperti seni musik, berkomunikasi dengan visual maupun verbal seperti drama, dan terakhir dapat berisi cerita yang berasal dari berbagai zaman seperti novel (Boggs, 2008:3).

Pasca penemuan film atau gambar bergerak pada akhir abad ke-19, film terus mengalami perkembangan yang juga diiringi oleh kemajuan teknologi. Bermula dari film hitam-putih tanpa suara atau biasa disebut *silent-film* hingga film memiliki warna dan suara. Peralatan untuk memproduksi film pun semakin maju dan beragam sehingga semakin mendorong terbentuknya industri film itu sendiri. Film-film yang bisa dibilang revolusioner perlahan-lahan muncul, seperti yang pada awalnya film hanya berdurasi kurang dari satu menit menjadi berdurasi satu jam atau lebih, *shot* yang awalnya hanya statis dan *single shot* perlahan mulai mengenal penataan kamera dan pemecahan gambar.

Berevolusinya film dari masa awal hingga menjadi film yang kita kenal saat ini merupakan hasil campur tangan Edwin S. Porter dan D.W Griffith. Edwin S Porter mengenalkan konsep *continuity* pada film, meskipun penempatan kamera masih menggunakan *single-shot* namun dalam perubahan visual antar tempat dan waktunya tetap menjaga kontinuitas naratif (Dancyger 1997:4). D.W Griffith merupakan salah satu tokoh film dunia yang dijuluki *The Father of Film Editing* karena berjasa besar dalam mengenalkan konsep *Dramatic Construction*, ia



mengenalkan apa yang kita sebut dengan pemecahan *shot* dan sejumlah tipe *shot* seperti *long-shot*, *close-up*, *cut away*, *parallel editing* dan sebagainya (Dancyger 1997:5).

Kontribusi yang diberikan oleh Edwin S. Porter dan D.W Griffith sangat mempengaruhi dunia perfilman khususnya pada aspek *editing*. Film mulai mengenal perangkaian *shot* untuk menghubungkan antar dimensi ruang dan waktu, transisi selain *cut* seperti *dissolve*, *fade*, dan *wipe* pun mulai diperkenalkan. Tujuan untuk menjaga kontinuitas cerita tanpa menghabiskan waktu yang lama menjadi salah satu kegunaan transisi, salah satu langkah paling sederhana adalah dengan menggunakan *dissolve*. Selain langkah diatas ada langkah lain yang dikenal dengan *montage sequence* yaitu dengan menyisipkan beberapa *shot* yang dapat memadatkan waktu dari kejadian yang panjang. Salah satu penggunaan *montage sequence* yang cukup terkenal terdapat pada semua film *Rocky*, yang dijuluki *training montage*, menggambarkan proses latihan yang mungkin berlangsung beberapa minggu atau bahkan bulan ditampilkan dalam beberapa menit saja.

Idealnya penggunaan *montage sequence* dalam satu film tidaklah banyak dan dalam rentang yang berjauhan agar tidak membingungkan penonton. Namun, pada film berjudul *Hot Fuzz* bergenre aksi komedi karya sutradara Inggris Edgar Wright justru dominan menggunakan *montage sequence* untuk menggerakkan cerita.

*Hot Fuzz* merupakan film kedua dari trilogi film yang dikenal dengan *Three Flavours Cornetto Trilogy*, film ini mendapat tanggapan yang cukup baik dengan memenangkan dua penghargaan *Best Comedy* dari *Empire Award UK* dan *National Movie Award UK*. Film *Hot Fuzz* memiliki aspek *editing* yang menarik yaitu menggunakan pendekatan *ellipsis* yang cukup unik dan dominan. Umumnya untuk menampilkan secara singkat suatu kejadian yang berlangsung cukup lama dapat digunakan efek transisi *dissolve* ataupun *cut-away*, tetapi dalam membuat *Hot Fuzz*, Edgar Wright lebih banyak menggunakan *montage sequence* dengan *pacing* yang cepat.

Dalam film *Hot Fuzz* *montage sequence* dihadirkan beberapa kali untuk menunjukkan suatu proses. Aktivitas yang dimuat dalam *montage sequence* bervariasi, baik di permulaan, pertengahan, atau akhir cerita *montage sequence* selalu hadir lebih dari dua kali. Salah satu contoh penggunaannya dapat dilihat pada awal film dimana *montage sequence* digunakan untuk memperkenalkan tokoh utama yang kemudian digunakan kembali untuk menggambarkan perjalanan tokoh utama dari kota besar ke kota kecil.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas kemudian menjadi permasalahan yang berkaitan langsung dengan *montage sequence* dalam film *Hot Fuzz* karya sutradara Edgar Wright. Ketertarikan mengenai fenomena ini diwujudkan melalui penelitian berjudul “Analisis Efektivitas *Montage Sequence* untuk Menunjukkan Pemadatan Waktu pada Film *Hot Fuzz*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana *montage sequence* membentuk pemadatan waktu dan bagaimana keefektifan unsur-unsur pembentuk *montage sequence* pada film *Hot Fuzz*.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah:

1. Bagaimana *montage sequence* menunjukkan pemadatan waktu pada film *Hot Fuzz*?
2. Bagaimana keefektifan penyampaian unsur-unsur *montage sequence* dalam film *Hot Fuzz*?

## **C. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bagaimana *montage sequence* dapat menunjukkan pemadatan waktu pada film *Hot Fuzz*.
2. Mendeskripsikan bagaimana keefektifan penyampaian unsur-unsur *montage sequence* dalam film *Hot Fuzz*.

#### D. Manfaat

##### 1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumbangan dalam menambah wawasan mengenai penerapan *editing* khususnya *montage sequence* dalam film cerita. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan aspek bahasan yang sama.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai bagaimana *editing* dapat mendukung aspek film lainnya. Selain itu agar dapat menambah referensi mengenai apa saja yang harus diperhatikan dalam melakukan proses *ellipsis-editing*, terutama jika ingin menggunakan *montage sequence* pada film cerita.

#### E. Tinjauan Pustaka

Rujukan penelitian yang menunjang penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Moh. Mahrush Ali, seorang mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun 2014, penelitian tersebut berupa skripsi berjudul “Teknik *Editing* pada Film “Rectoverso” dalam Mewujudkan Cerita”. Skripsi ini menganalisis peran teknik *editing* yang digunakan dalam film Rectoverso untuk mewujudkan cerita dengan baik dan efektif. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah, sama-sama membahas aspek *editing* dalam film. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian dimana penelitian diatas menganalisis peran *editing* dalam film drama Rectoverso. Namun, dalam penelitian yang akan dilakukan lebih menganalisis peran *editing* khususnya penggunaan *montage sequence* dalam film aksi komedi *Hot Fuzz*.

Rujukan penelitian lain yang digunakan adalah skripsi penelitian berjudul “Analisis Penerapan *Rhythmic Editing* Berdasarkan Pergerakan Kamera dalam Membangun *Suspense* Program “Masterchef Indonesia” *Season 3* RCTI” yang dilakukan oleh Ani Lutfah Pauziah, mahasiswi Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada 2015. Skripsi ini menjelaskan bagaimana penerapan *Rhythmic Editing* dapat

menghasilkan dampak tertentu pada program Masterchef Indonesia, kesamaan dengan penelitian ini sama-sama membahas aspek *editing*, tetapi perbedaannya adalah penelitian yang akan dilakukan akan lebih berfokus pada analisis *montage sequence* dan bagaimana cara kerjanya hingga mampu membuat efek pemadatan waktu.

Rujukan penelitian selanjutnya adalah skripsi penelitian yang berjudul “Analisa Makna Transisi pada Pemberitaan Kejahatan Makanan (Studi Kasus Pemanfaatan Teknik *Editing* pada Program Berita Reportase Investigasi Trans Tv)” yang dilakukan oleh Ari Lestari Sinaga, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2013. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti aspek *editing* terutama pada bagian *ellipsis editing*, perbedaannya walaupun sama-sama membahas *editing*, tetapi penelitian yang akan dilakukan lebih fokus pada penggunaan *montage sequence*.

#### **F. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini metode digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan secara kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang dialami dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2014:6). Konsep deskripsi penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana *montage sequence* menunjukkan pemadatan waktu dan bagaimana keefektifan penyampaian unsur-unsur dalam *montage sequence* pada film *Hot Fuzz*.

##### 1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah film *Hot Fuzz* yang dirilis di Inggris pada tahun 2007. Berikut adalah identitas film *Hot Fuzz*:

Judul : *Hot Fuzz*

Format	: Film
Genre	: Aksi dan komedi
Durasi	: 121 Menit
Waktu Rilis	: 16 Februari 2007 (UK)
Produser	: Tim Bevan, Nira Park dan Eric Fellner
Sutradara	: Edgar Wright
Penulis Naskah	: Edgar Wright dan Simon Pegg
Penata Kamera	: Jess Hall
Penyunting Gambar	: Chris Dickens
Musik	: David Arnold

a. Populasi

Populasi objek penelitian ini seluruh *montage sequence* yang ada dalam film *Hot Fuzz*. Populasi diambil dengan cara mengidentifikasi dan menemukan semua *montage sequence* yang ada sepanjang film.

2. Metode Pengambilan Data

Instrument pengumpulan data dalam metodologi kualitatif tidak bersifat terstruktur, terfokus, “rigid”, dan spesifik, tetapi lebih bersifat longgar, fleksibel, dan dapat berubah sewaktu-waktu tergantung pada kebutuhan (Irawan, 2006:52). Pada penelitian ini akan digunakan metode:

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data dengan mengumpulkan setiap bahan tertulis ataupun film yang berhubungan objek penelitian yang kemudian akan diamati secara langsung. Dokumen berupa film *Hot Fuzz* itu sendiri dan artikel-artikel lain yang berhubungan dengan objek bahasan seperti wawancara dengan sutradara dan editor.

b. Observasi

Observasi merupakan pengambilan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.

Metode pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dengan mengamati film *Hot Fuzz*. Mengamati secara keseluruhan film yang kemudian akan melakukan pencatatan pada hal apapun yang terkait dengan *montage sequence*, seperti komponen pembentuknya dan bagaimana cara kerjanya.

### 3. Analisis Data

Setelah melakukan pengambilan data selanjutnya akan diteliti menggunakan analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif (Bogdjan & Biklen, 1982) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2007:248).

Penelitian kualitatif dengan cara pejabaran deskriptif ini dimulai dengan mengamati film secara keseluruhan. Melalui proses pengamatan dapat diketahui berapa banyak *montage sequence* muncul. Kemudian setiap *montage sequence* yang muncul akan di bedah kedalam tabel berdasarkan komponen-komponennya, bagaimana ia dapat memadatkan waktu dan adakah maksud lain dari penggunaannya. Dari setiap *montage sequence* nantinya juga akan dikaitkan pada tempat kemunculannya berdasarkan teori struktur naratif. Semua hubungan antara cerita dan *montage sequence* akan dianalisa dan di akhir penelitian akan ditarik kesimpulan bagaimana *montage sequence* dapat menunjukkan pemadatan waktu.

## 4. Skema Penelitian

Gambar 1.1 Skema Penelitian

