

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari analisa yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan *montage sequence* untuk menunjukkan pemadatan waktu pada film *Hot Fuzz* diperoleh melalui penyampaian informasi yang tepat dengan durasi yang pendek tetapi tetap proporsional. Pemadatan waktu terbentuk melalui penyampaian beberapa informasi yang mengindikasikan adanya pergantian aspek ruang dan waktu. Informasi tersebut dapat berupa narasi dan properti yang memuat unsur penanda waktu, adegan, ataupun penerapan teknik visual lain yang menandakan terjadinya perkembangan suatu aksi dan peristiwa. Keefektifan *montage sequence* diperoleh melalui kejelasan penyampaian cerita dan informasi yang dimuat. *Montage sequence* yang efektif dapat mengemas dan menyampaikan dengan baik sebuah esensi dari suatu peristiwa panjang menjadi lebih pendek.

Secara keseluruhan film *Hot Fuzz* memiliki sejumlah *montage sequence* yang dapat memadatkan sebuah peristiwa menjadi sangat singkat. Dari observasi yang telah dilakukan ditemukan 21 *montage sequence* dengan berbagai isi cerita dan cara penyampaiannya. *Montage sequence* di film *Hot Fuzz* memiliki kecepatan atau durasi yang pendek namun dapat dengan baik menjelaskan adegan-adegan apa yang terjadi. Sebuah adegan yang cukup lama dapat dipendekkan menjadi beberapa detik dengan tetap menjaga kontinuitas gambar agar penonton tidak merasa bingung terhadap pergantian ruang dan waktu yang ada.

Kecepatan *montage sequence* dipengaruhi oleh durasi tiap *shot* didalamnya, *shot size* yang digunakan, transisi dan informasi yang ingin disampaikan. *Shot close up* yang dipadukan dengan durasi *shot* pendek dan transisi *cut* cenderung menimbulkan kesan cepat yang menghasilkan *pace* yang cepat pula, *shot* yang menggunakan *shot size* luas dan dipadukan dengan durasi *shot* yang cukup panjang dan transisi *dissolve* cenderung menimbulkan kesan lambat dan

menghasilkan *pace* yang lambat. Beberapa *shot* tertentu dalam *montage sequence* dapat berdurasi 1-5 *frame* saja, pendeknya durasi tersebut bertujuan untuk menjaga *pace* agar tetap terasa cepat sekaligus memberi ruang untuk menambah *shot* lain agar *montage sequence* semakin terkesan memiliki banyak hal yang terjadi di dalamnya.

Montage sequence dapat membantu pembangunan suasana dan *mood* sebuah peristiwa atau adegan. *montage sequence* memiliki fungsi lain untuk turut membantu membangun dramatisasi dari sebuah adegan, entah itu membangun rasa ketegangan atau membangun rasa sedih. Suasana atau *mood* suatu adegan dapat dibentuk melalui isi rangkaian *shot*, seperti menampilkan *shot-shot* yang menekankan ekspresi tokoh, dan juga dapat melalui penerapan suatu *pace editing* tertentu.

Montage sequence di film *Hot Fuzz* memiliki kecenderungan memanfaatkan ingatan penonton dengan mengenalkan sebuah kegiatan atau informasi penting melalui *montage sequence* di bagian awal film untuk nantinya akan digunakan kembali dalam *montage sequence* di *scene* lainnya. contohnya yaitu *montage sequence* yang menampilkan adegan pengenalan ruangan di kantor polisi, adegan pengurusan berkas, dan adegan Nicholas masuk atau keluar kantor. *Montage sequence* yang pernah muncul akan membentuk ingatan penonton agar dapat mengantisipasi adegan apa yang akan terjadi di *montage sequence* selanjutnya. Penonton akan merasa terbiasa atau familiar dengan cara penyampaian sebuah adegan sehingga di *montage sequence* selanjutnya penonton akan merasa lebih nyaman dan mudah menerima informasi yang disampaikan.

B. Saran

Montage sequence merupakan salah satu bagian dari film yang menarik untuk diteliti lebih jauh lagi. Setiap film memiliki fungsi dan cara tersendiri dalam memanfaatkan *montage sequence*. Entah itu hanya untuk memadatkan waktu suatu kejadian atau untuk membentuk sebuah emosi dan suasana tertentu. Karena itu *montage sequence* dalam setiap film tidaklah pernah sama.

Bagi pihak yang akan menggunakan *montage sequence* dalam sebuah karya diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana sebuah *montage sequence* dibuat dan bagaimana dampaknya dalam penyampaian cerita.

Bagi pihak yang akan melakukan penelitian mengenai *montage sequence* ataupun perihal lain yang masih berkaitan, semoga penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan referensi dalam melakukan analisa di penelitian selanjutnya.



DAFTAR SUMBER PUSTAKA

- Beaver, Frank. 1994. *Dictionary of Film Term*. New York: Twayne Publishers
- Boggs, Joseph M. dan Dennis W. Petrie. 2008. *The Art of Watching Film*. New York: Mc Graw Hill
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2013. *Film Art an Introduction*. New York: Mc Graw Hill
- Dancyger, Ken. 1997. *The Technique of Film and Video Editing*. Boston: Focal Press
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Monaco, James. 2000. *How To Read a Film*. New York: Oxford University Press
- Nelmes, Jill. 2012. *Introduction to Film Studies Fift Edition*. New York: Routledge
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Reisz, Karel dan Gavin Millar. 2010. *The Technique of Film Editing*. Oxford: Elsevier
- Rosenberg, John. 2011. *The Heavenly Edit: Creative Editing Technique for Perfecting Your Movie*. Focal Press
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Thompson, Roy. 1992. *Grammar of the Edit*. Oxford: Focal Press
- Thompson, Roy dan Christopher J. Bowen. 2009. *Grammar of the Shot*. Oxford: Focal Press

DAFTAR KARYA TULIS

- Ali, Moh. Mahrush. 2014. *Teknik Editing pada Film Rectoverso dalam Mewujudkan Cerita*. Skripsi Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Pauziah, Ani Lutpah. 2015. *Analisis Penerapan Rhythmic Editing Berdasarkan Pergerakan Kamera dalam Membangun Suspense Program Masterchef Indonesia Season 3 RCTI*. Skripsi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sinaga, Ari Lestari. 2013. *Analisa Makna Transisi pada Pemberitaan Kejahatan Makanan (Studi Kasus Pemanfaatan Teknik Editing pada Program Berita Reportase Investigasi Trans Tv)*. Skripsi Institut Seni Indonesia Yogyakarta

DAFTAR SUMBER INTERNET

- CinelineX. Directors' Trademarks: Edgar Wright. <http://www.cinelineX.com/movie-stuff/item/4451-directors-trademarks-edgar-wright.html>. Diakses pada 18 Januari 2017
- Hot Fuzz. <http://www.imdb.com/title/tt0425112/>. Diakses pada 18 Januari 2017
- Hot Fuzz (2007). https://www.rottentomatoes.com/m/hot_fuzz/. Diakses pada 18 Januari 2017
- Interview With Hot Fuzz Editor. <https://digitalfilms.wordpress.com/2007/06/16/interview-with-hot-fuzz-editor-chris-dickens/>. Diakses pada 18 Januari 2017
- No Film School. What Do Edgar Wright's Films Teach Us About Comedy? Use Cinematography!. <http://nofilmschool.com/2014/05/edgar-wright-physical-comedy-using-cinematography>. Diakses pada 18 Januari 2017
- The Fastest Cut: Furious Film Editing. http://vashivisuals.com/the-fastest_cut/. Diakses pada 20 Mei 2017