

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

**Raden Harsono Budiprasetya
Lucia Ratnaningdyah
Arif Sulistiyono**

Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km. 6.5 Yogyakarta Telp. (0274) 381047

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. Karena alasan tersebut film ini dipilih sebagai objek penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang akan mengidentifikasi dan menganalisis efektivitas semua *montage sequence* yang ada dalam film tersebut.

Penelitian ini melakukan analisis terhadap keefektifan *montage sequence* dengan cara mengamati esensi adegan dan unsur pembentuk *montage sequence*. Berdasarkan analisa yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *montage sequence* yang muncul dalam film “*Hot Fuzz*” dapat secara efektif memadatkan waktu. Durasinya cepat 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, “Hot Fuzz”*

Pendahuluan

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* tetapi 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* namun, 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.

Montage sequence benar-benar dimanfaatkan dengan baik, penempatannya tepat, tak hanya untuk memadatkan waktu saja tetapi sekaligus

menjadi ciri khas melalui penggunaannya yang tak biasa.

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 keefektifan unsur-unsur pembentuk *montage sequence*, dan bagaimana pemadatan waktu dapat terbentuk.

Pembahasan

Montage sequence yang efektif adalah *montage sequence* yang dapat memadatkan informasi sebuah kejadian yang panjang menjadi singkat tanpa menghilangkan kesan terlewatnya suatu masa. Sebuah pemadatan waktu harus dapat menyingkat durasi suatu adegan panjang menjadi sependek mungkin, tapi informasi yang penonton terima haruslah jelas dan sama baiknya sebelum terjadi penyingkatan. Lebih baik lagi jika *montage sequence* tidak membuat kebingungan dalam mengidentifikasi perubahan waktu bagi penonton. Karel Reisz pernah menyatakan bahwa kriteria *montage sequence* yang baik adalah

haruslah terjadi cepat, tepat dan kemudian harus dapat meyakinkan sebagai suatu keutuhan (Reisz 2010: 88).

Tabel 1
Data 21 *montage sequence* dalam film *Hot Fuzz*

No	Timecode	Durasi	Jumlah Shot
1	00:00:36 - 00:02:28	1 menit 52 detik	84
2	00:07:32 - 00:08:08	36 detik	26
3	00:13:44 - 00:14:14	30 detik	55
4	00:16:59 - 00:17:28	29 detik	17
5	00:21:59 - 00:22:21	22 detik	9
6	00:24:53 - 00:25:18	25 detik	12
7	00:31:13 - 00:31:28	15 detik	21
8	00:34:34 - 00:34:42	8 detik	7
9	00:39:21 - 00:40:10	49 detik	6
10	00:43:06 - 00:43:24	18 detik	21
11	00:44:21 - 00:44:44	23 detik	20
12	00:47:40 - 00:47:53	13 detik	14
13	01:02:29 - 01:02:51	22 detik	30
14	01:03:23 - 01:04:11	48 detik	9
15	01:13:39 - 01:13:56	17 detik	8
16	01:16:59 - 01:17:19	20 detik	5
17	01:26:41 - 01:27:06	25 detik	8
18	01:28:32 - 01:29:03	31 detik	16
19	01:30:42 - 01:31:10	28 detik	33
20	01:32:18 - 01:33:30	1 menit 12 detik	38
21	01:51:27 - 01:52:01	34 detik	78

Penerapan *ellipsis* pada film “*Hot Fuzz*” terlihat beberapa kali menggunakan *montage sequence* untuk menggerakkan cerita. *Montage sequence* nampak berbeda dengan bagian film lainnya karena cenderung diiringi oleh musik, dialog tidak dominan, menggunakan narasi dan durasinya pun terbilang singkat (Reisz 2010: 88). Dari observasi yang telah dilakukan ditemukan bahwa *Montage sequence* muncul sebanyak 21 kali di sepanjang film, dan semuanya berisi berbagai macam kegiatan dalam adegan yang berbeda-beda.

Montage sequence muncul sebanyak 21 kali di sepanjang film dan kemunculannya mendukung tiap babak yang ada dalam teori struktur naratif tiga babak. Babak persiapan, konfrontasi, dan resolusi semuanya terdapat beberapa *montage sequence* yang mendukung tiga babak tersebut seperti mengenalkan tokoh, mengenalkan masalah, dan menggambarkan keputusan tokoh utama.

1. Analisis *Montage Sequence* Perjalanan Karir Nicholas

Montage sequence yang pertama muncul pada 00:00:36 tepat di permulaan

film. *Montage sequence* ini mengenalkan bagaimana profil dan latar belakang dari sang tokoh utama, Nicholas Angel.

a. Bagaimana *montage sequence* menunjukkan pemadatan waktu
Montage sequence ini menceritakan bagaimana proses Nicholas Angel dari bukan siapa-siapa menjadi polisi berprestasi seperti sekarang. Proses perjalanan karir yang terjadi dapat diketahui melalui *voice over* yang dibacakan oleh Nicholas dalam *montage sequence*.

Dilihat dari kejadian-kejadian yang telah disebutkan diatas dapat diasumsikan bahwa proses Nicholas menjadi polisi berlangsung sekitar 8 tahun. Dari tahun yang disebutkan saat *voice over* dapat diperkirakan kejadian-kejadian tersebut berlangsung diantara tahun 1993-2001. *Voice over* digunakan untuk membantu penyampaian informasi yang cukup banyak agar dapat lebih mudah dipahami oleh penonton.

Tabel 2

Adegan-adegan dalam *montage sequence* perjalanan karir Nicholas

No	Scene	Audio	Durasi
1	Nicholas berjalan memasuki kantor	Musik – V.O: <i>Police Constable Nicholas Angel.</i>	32 detik
2	Nicholas menyusuri lorong	Musik – V.O: <i>Born and schooled in London. Graduated from Canterbury University in 1993 with a double first in politics and sociology.</i>	176 frame
3	Nicholas saat masa pelatihan	Musik – V.O: <i>Attended Hendon College of Police Training</i>	41 frame
4	Nicholas dalam pelatihan anti huru hara	Musik – V.O: <i>Displayed great aptitude in field exercises</i>	125 frame
5	Nicholas melaksanakan tugas dalam pasukan anti huru hara	Musik – V.O: <i>Notably, urban pacification and riot control.</i>	123 frame
6	Nicholas melakukan tes tertulis	Musik – V.O: <i>Academically excelled in theoretical course work and final year examinations</i>	110 frame
7	Nicholas lulus dengan predikat lulusan terbaik	Musik – V.O: <i>Received the Baton of Honor</i>	88 frame
8	Nicholas menyusuri lorong	Musik – V.O: <i>Graduated with distinction into the Metropolitan Police Service</i>	68 frame
9	Nicholas berinteraksi dengan para warga lokal	Musik – V.O: <i>Quickly established an effectiveness and popularity within the community</i>	95 frame
10	Nicholas melakukan penyuluhan di hadapan para penghuni Lapas	Musik – V.O: <i>Use your brain</i>	60 frame
11	Nicholas terlihat mahir dalam hal menyetir mobil	Musik – V.O: <i>Proceeded to improve skill base</i>	184 frame
12	Nicholas mahir dalam hal bersepeda	<i>with courses in advanced driving and advanced cycling</i>	
13	Nicholas mengikuti kelas anggar	Musik – V.O: <i>Became heavily involved in a</i>	119 frame
14	Nicholas mengikuti kelas judo	<i>number of extra vocational activities.</i>	
15	Nicholas mengikuti kelas catur		
16	Nicholas memegang rekor catatan tercepat dalam <i>sprint</i> 100 meter	Musik – V.O: <i>To this day holds the Met record for the 100 meter dash.</i>	148 frame
17	Nicholas dalam pasukan bersenjata	Musik – V.O: <i>In 2001 began active duty with the renowned SO 19 armed response unit. Received a bravery award for efforts in the resolution of Operation Crackdown.</i>	170 frame
18	Nicholas menyusuri kantor	Musik – V.O: <i>In the last 12 months has received nine special commendations.</i>	139 frame
19	Nicholas mendapat 9 penghargaan dalam 12 bulan		
20	Nicholas memegang rekor penangkapan terbanyak di London	Musik – V.O: <i>Achieved the highest arrest record for any officer in the Met.</i>	75 frame
21	Nicholas menyusuri kantor	Musik – V.O: <i>And sustained three injuries in the line of duty. Most recently in December when wounded by a man dressed as Father Christmas.</i>	215 frame



Gambar 1. Ekspresi tenang Nicholas

Montage sequence memadatkan peristiwa yang terjadi dalam rentang waktu sekitar 8 tahun menjadi sekitar 1 menit 52 detik. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam rentang waktu tersebut tentunya dipilih yang dianggap penting untuk masuk ke dalam *montage sequence*.

Montage sequence ini secara tak langsung mengenalkan karakter sang tokoh utama, Nicholas Angel. Dari kejadian yang ditampilkanpun memperlihatkan kepintaran dan kecakapan Nicholas sebagai polisi. Ekspresi Nicholas pun menggambarkan bahwa dia adalah orang yang tenang dan percaya diri.

- b. Bagaimana keefektifan penyampaian unsur-unsur dalam *montage sequence*

Secara keseluruhan *montage sequence* ini menggunakan beberapa teknik untuk memadatkan waktu yang panjang. Penggabungan cerita masa lalu dan masa sekarang ditampilkan dengan cara seperti *crosscutting* untuk menggambarkan proses yang berlangsung selama 8 tahun. Durasi *shot* yang sebagian besar terbilang pendek serta penggunaan transisi *cut* yang dominan menghasilkan kesan

pace cepat. Selain memadatkan waktu, *montage sequence* ini juga berperan penting dalam hal pengenalan tokoh utama yang akan menggerakkan cerita di film. Cara penyampaian *montage sequence* yang menarik diawal film menjadi daya tarik penonton untuk menonton film ini lebih lama lagi.

Montage sequence dimulai dengan sosok siluet Nicholas yang berjalan menuju meja resepsionis kemudian menunjukkan tanda pengenalnya ke arah kamera. *Long take* digunakan untuk memperlihatkan kesan waktu (durasi) yang realistis dengan membiarkan Nicholas berjalan perlahan menuju meja resepsionis. Sepanjang 30 detik penonton diberi kesempatan untuk melihat keseluruhan *mise-en-scene* dengan perlahan. Karena ini adalah *shot* pertama di film ini maka penonton diberikan waktu untuk menerka siapakah sosok siluet tersebut, dimana adegan ini terjadi. Seraya sosok siluet tersebut berjalan mendekati meja, lama kelamaan terlihat wajah Simon Pegg (Nicholas Angel) yang kemudian memperlihatkan tanda pengenalnya. Tanda pengenal yang diperlihatkan Nicholas pun memulai *voice over* sekaligus meningkatkan kecepatan pergantian *shot* dalam *montage sequence* ini.



Gambar 2. *Shot* 1 berdurasi 30 detik.

Setelah *shot* 1 selesai susunan *shot* selanjutnya merupakan *crosscutting* antara masa lalu dan masa sekarang (dalam film). Pada bagian kejadian masa sekarang penonton diperlihatkan adegan dimana Nicholas berjalan di sebuah gedung yang nampaknya merupakan markas polisi, Nicholas terus berjalan menyusuri tiap bagian gedung seperti sedang mengarah ke suatu ruangan. Sedangkan di bagian kejadian masa lalu penonton disuguhkan potongan-potongan kejadian yang terjadi di beberapa tempat dan waktu yang berbeda. Jika dibandingkan, porsi kejadian masa lalu lebih dominan dibandingkan kejadian masa sekarang, karena secara informasi kejadian masa lalu lebih beragam dan lebih penting diceritakan untuk mengenalkan karakter Nicholas Angel.

Berdasarkan data yang diperoleh *shot* lain setelah *shot* 1 durasinya bisa

dibidang cepat karena tidak ada yang lebih dari 4 detik. Semakin pendek durasi *shot* semakin cepat pergantian antar *shot*nya. Durasi paling lama adalah *shot* nomer 1 yaitu 31 detik kemudian disusul dengan *shot* 61 dengan 90 *frame* (3 detik 18 *frame*) dan yang paling cepat dengan hanya 2 *frame* yaitu *shot* 32, 33, 41 dan 58.

Shot-shot dengan durasi terpendek yang nampak kabur dan tidak jelas ini (Gambar 4.3) sepertinya oleh sang editor disisipkan untuk menjaga sensasi *pace* cepat dalam *montage sequence* agar terus terjaga. Hal yang menarik adalah pada *shot* 41 dan 58 memiliki visual yang sama yaitu merupakan versi *close-up* dan blur dari *shot* 37. Kejadian yang terjadi disekitar *shot* 41 dan 58 sangat tidak berhubungan dengan di *shot* 37, ini memperkuat bahwa *shot* 41 dan 58 memang disisipkan murni hanya untuk menjaga *pace* saja.



Gambar 6. Contoh *shot* yang memicu pergantian setting tempat dan waktu pada *Shot* 29 dan 40



Gambar 7. Contoh tampilan efek *wipe* pada *Shot* 2 dan 79



Gambar 8. Superimpose di *shot* 15 dan 79

Dilihat dari data penggunaan transisinya, *montage sequence* ini didominasi dengan penggunaan transisi *cut* sebanyak 64 kali sisanya tercatat terdapat 21 kali penggunaan transisi *wipe*. Memang penggunaan transisi *cut* banyak dipakai, tetapi beberapakali transisi ini divariasikan dengan menggunakan transisi *invisible cut* seperti *whip pan* dan efek flash. Transisi *invisible cut* di dalam *whip pan* adalah sebuah titik *cutting* yang disembunyikan di antara 2 gambar blur yang tengah melakukan *panning* secara cepat untuk mengelabui mata penonton sehingga efeknya ada pergantian *shot* yang tak terduga. Penggunaan *whip pan* sering diikuti

dengan efek suara “whoosing” seperti dalam komik yang menimbulkan efek komedi. *Shot* yang menggunakan *whip pan* terdapat pada *shot* 10, 26, 50, 51, 53, 61, 63, dan 84. Variasi transisi *cut* lainnya adalah penggunaan *flash* kamera yang menyala sebagai titik dimana *cutting* disembunyikan atau sering disebut *flash bulb cut*, efek ini dapat diperoleh secara praktikal dimana flash benar-benar menyala ataupun dengan *visual effect* program *editing*. Efek *flash bulb cut* sekaligus merupakan cara lain untuk memberi kesan *pace* cepat dengan efek seperti *jump cut*. Efek *flash bulb* digunakan pada *shot* 17, 18, 21, 23, 25, 30, 31, 32, dan 33.

Terdapat 2 *shot* yang cukup menarik perhatian karena dalam *shot* tersebut gerakan yang dihasilkan seperti memicu perpindahan gambar yang tak terduga atau bisa dibilang *smash cut*. kedua *shot* tersebut menambah kesan komedi begitu juga mempertahankan kesan perpindahan yang cepat. *Shot* pertama pada *shot* 29 Nicholas menekan tombol bolpoinnya dan *shot* kedua *shot* 40 dimana Nicholas menekan suatu tombol ketika melakukan presentasi.

Transisi *wipe* pada *montage sequence* ini semuanya menggunakan objek seperti manusia yang melintas tepat di depan kamera untuk mendorong *shot* satu ke *shot* yang lain. Tidak seperti transisi *wipe* tradisional yang sangat terlihat jelas garisnya, di *montage sequence* ini semuanya memanfaatkan objek yang ada di sekitar tokoh seperti tembok, tangga, dan bahkan manusia. Semua transisi *wipe* yang terjadi berlangsung begitu cepat sehingga penonton mungkin tak akan mengantisipasi perpindahan akan terjadi.

Walaupun sedikit digunakan dalam *montage sequence* ini, tetapi *superimpose* muncul sebanyak 2 kali di beberapa *shot*. *Superimpose* adalah keadaan dimana satu *shot* memuat 2 *shot* atau lebih sekaligus sehingga

menimbulkan kesan saling menumpuk.



Gambar 4. Efek *flash bulb* pada *shot* 31

Superimpose dapat difungsikan untuk menyingkat waktu karena dalam penerapannya efek ini memperlihatkan dua atau lebih kejadian sekaligus kedalam satu *shot*. Contoh pada *shot* 2, kejadian yang menumpuk adalah kegiatan latihan kepolisian sehingga dapat disimbolkan bahwa Nicholas telah lama berlatih di akademi kepolisian. Pada *shot* 79 terlihat beberapa *shot* yang memperlihatkan proses pemborgolan tangan pelaku yang saling menumpuk sehingga dapat diartikan bahwa Nicholas telah menangkap banyak penjahat. Analisis *Montage Sequence* di Perjalanan Nicholas Menuju Sandford.

Montage sequence kedua muncul pada 00:07:32, memperlihatkan Nicholas yang tengah menunggu taxi untuk memulai perjalanan dari London ke Sandford. *Montage sequence* ini menceritakan perjalanan Nicholas yang terpaksa dipindah tugaskan oleh

atasannya ke sebuah desa kecil bernama Sandford.

- a. Bagaimana *montage sequence* menunjukkan pemadatan waktu *Montage sequence* ini menceritakan perjalanan Nicholas Angel dari London menuju Sandford pasca dipindahtugaskan dengan paksa oleh atasannya. Tidak seperti pada *montage sequence* sebelumnya yang menggunakan *voice over* untuk menjelaskan kejadian-kejadiannya, di *montage sequence* ini informasi hanya disediakan melalui serangkaian *shot* saja. Dari rangkaian *shot* yang ada dapat diperoleh mengenai informasi waktu dan ruangnya.

Melihat informasi- informasi yang disampaikan melalui setiap *shot* yang ada dapat kita simpulkan bahwa jarak dan waktu yang perlu ditempuh Nicholas cukup jauh. Waktu perjalanan yang cukup lama dapat dilihat dari awal *montage sequence* langit masih terang tapi di bagian akhir langit telah gelap, berarti dapat diasumsikan perjalanan dimulai dari sore hari hingga malam hari. Perjalanan Nicholas pun membutuhkan tiga kali perjalanan kereta dapat dilihat dari tiga interior kereta yang berbeda.



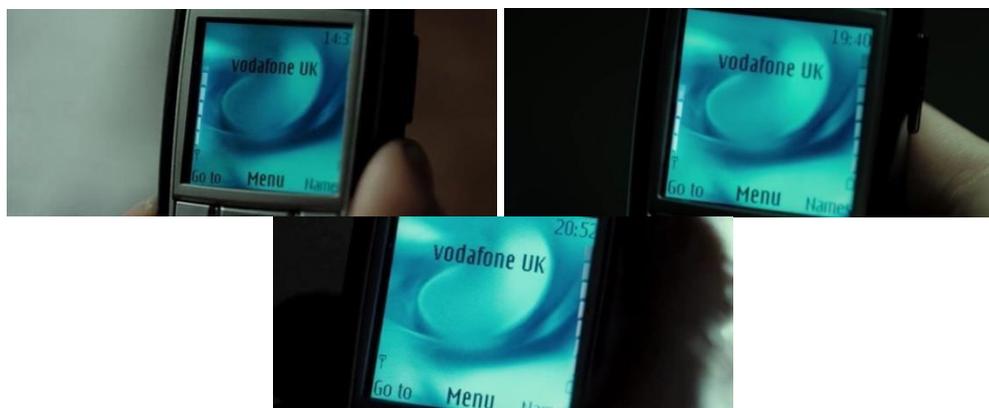
Gambar 9. Perbedaan langit pada *shot* 2 dan 26



Gambar 10. Ekspresi datar Nicholas di *shot* 4.

Tabel 3 Adegan-adegan dalam *montage sequence* perjalanan Nicholas menuju Sandford

No	Scene	Audio	Durasi
1	Nicholas berdiri di depan asrama polisi menunggu taxi pesanannya datang.	Musik – Dialog Frank : “ <i>Nicholas, Frank again. One other thing about your cottage.It's not ready.</i> ”	147 <i>frame</i>
2	Nicholas berdiri di sebuah kereta yang penuh orang.	Musik - <i>SFX</i>	34 <i>frame</i>
3	Nicholas sedang duduk menghadap jendela di sebuah kereta yang berbeda dari sebelumnya.	Musik - <i>SFX</i>	67 <i>frame</i>
4	Nicholas duduk di pinggir rel seperti sedang menunggu kereta berikutnya datang. Langit terlihat masih terang.	Musik - <i>SFX</i>	46 <i>frame</i>
5	Nicholas nampak tertidur dalam keadaan duduk, dan kemudian terbangun oleh suara kereta yang lewat. Langit terlihat sudah gelap.	Musik - <i>SFX</i>	61 <i>frame</i>
6	Nicholas nampak duduk di sebuah kereta yang berbeda lagi.	Musik - <i>SFX</i>	39 <i>frame</i>
7	Nicholas menaiki taxi menuju Sandford.	Musik - <i>SFX</i>	370 <i>frame</i>
8	Nicholas turun di depan Swan Hotel yang berada di Sandford.	Musik - <i>SFX</i>	88 <i>frame</i>

Gambar 11. Layar handphone Nicholas menunjukkan penurunan kualitas sinyal di *shot* 9, 16 dan 24

Gambaran jauhnya Sandford *Village* dari kota London dalam *montage sequence* ini ditunjukkan dengan cara memperlihatkan seberapa kuat sinyal jaringan. Selama perjalanannya Nicholas beberapa kali melihat ke arah *handphone*, di layar *handphone* tersebut dapat dilihat sinyal jaringan perlahan-lahan berkurang hingga pada *shot* terakhir sinyal tersebut hilang.

Hilangnya sinyal jaringan secara tidak langsung dapat diasumsikan bahwa Sandford bisa dibilang bukanlah daerah yang besar dikarenakan berada diluar jangkauan sinyal seluler. Dari jam yang ada di *handphone* juga bisa dihitung lama perjalanan Nicholas sekitar 6 jam yaitu dari jam 14:30 hingga 20:52.

Peristiwa-peristiwa yang ada dalam *montage sequence* merupakan peristiwa yang dipilih untuk dapat menggambarkan perjalanan yang diasumsikan terjadi sekitar 6 jam. Di dalam *montage sequence* berdurasi sekitar 36 detik dapat dilihat pergantian tempat dan waktu yang terjadi sangat jelas menimbulkan kesan perkembangan peristiwa

perjalanan Nicholas dari London menuju Sandford.

b. Bagaimana keefektifan penyampaian unsur-unsur dalam *montage sequence*

Kesan pemadatan waktu pada *montage sequence* ini sangatlah terasa karena terdapat beberapa kali perpindahan tempat dan waktu. Durasi tiap *shot* menyesuaikan isi informasi yang ingin disampaikan. Melalui *shot-shot* yang memiliki kemiripan dalam hal komposisi dapat diperoleh kesan perubahan waktu dan tempat yang lebih mengalir dan lebih mudah dipahami.

Montage sequence ini bernuansa seperti rasa kekecewaan jika dilihat dari ekspresi Nicholas. Sepanjang perjalanan wajah Nicholas berekspresi datar seperti pasrah saja dengan keputusan kepindahannya. Musik yang mengiringi *montage sequence* bernuansa syahdu dengan volume yang kecil, berbanding terbalik dengan efek suara seperti suara kereta, hujan, decitan ban dan hal lain di sekitar Nicholas yang bervolume besar.



Gambar 12. Perbedaan waktu di *shot* awal dan akhir *montage sequence* pada *shot* 2 dan 26

Berdasarkan data yang diperoleh, *shot* paling lama dalam *montage sequence* ini adalah 64 *frame* (2 detik 16 *frame*) dan paling cepat adalah 12 *frame*. *Shot* dengan durasi yang paling lama terdapat pada *shot* 2 dan 26.

Kedua *shot* diatas berdurasi cukup lama dikarenakan keduanya dimaksudkan untuk memberi waktu kepada penonton agar dapat mengidentifikasi lokasi Nicholas berada. Kedua *shot* diatas turut mendukung kesan perbedaan waktu dengan cara menampilkan perbedaan siang dan malam.

Pada *montage sequence* ini lamanya durasi *shot* dipengaruhi oleh 2 situasi, yaitu saat Nicholas diluar kereta dan saat Nicholas di dalam kereta. Saat Nicholas sedang tidak

berada di dalam kereta durasi bisa mencapai sekitar 1 hingga 2 detik, seperti pada *shot* 1, 2, 3, 11, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 dan 26. Namun, ketika berada di dalam kereta durasi tiap *shot*nya kurang dari 1 detik atau sekitar 12-17 *frame* saja. Perubahan durasi yang terjadi seperti menyesuaikan kecepatan gerak Nicholas.

Shot size dalam *montage sequence* ini cukup bervariasi, tetapi didominasi *shot size* padat seperti CU sebanyak 14 *shot*, MCU 2 *shot*, dan MS 4 *shot* sedangkan *shot* luas seperti MLS hanya 1 *shot*, LS 2 *shot*, dan VLS 3 *shot*. *Shot size* padat banyak digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah Nicholas dan suatu benda tertentu.



Gambar 13. Kesamaan komposisi yang dipertahankan dalam *montage sequence*



Gambar 14. Papan taxi yang menandakan pergantian kendaraan di *Shot* 3 dan 17



Gambar 15. Beberapa *landmark* sebagai informasi Nicholas telah tiba di Sandford pada *Shot* 19 dan 23.

Gambar 13. memperlihatkan ekspresi datar Nicholas ketika ketika berada di dalam kereta. Dapat dilihat dari setiap gambar *montage sequence* ini cenderung menggunakan komposisi yang sama, seperti sebuah repetisi. Contohnya gambar diatas yang memiliki kemiripan dalam segi komposisi, begitu juga dengan *shot-shot* Nicholas lainnya yang melibatkan adegan di dalam kereta seperti *shot* 7, 8, 9, 14, 15 dan 16.

Gambar 14. adalah contoh penggunaan CU pada sebuah papan taxi yang berada di atas mobil, maksud dari 2 *shot* ini adalah untuk memberi informasi bahwa Nicholas sudah memasuki taxi dan siap berangkat. Informasi lain yang dapat diambil adalah perbedaan kedua papan tersebut memberitahukan 2 taxi dari wilayah yang berbeda karena papan di *shot* 3 adalah papan taxi yang biasanya beroperasi di kota London.

Penggunaan *close up* lainnya ditunjukkan pada gambar 15. untuk memperlihatkan bangunan *landmark* tertentu di wilayah Sandford Village. Kedua *landmark* tersebut menggunakan *shot size* CU karena keduanya merupakan *point of view* Nicholas yang melihat dari dalam mobil melalui jendela.

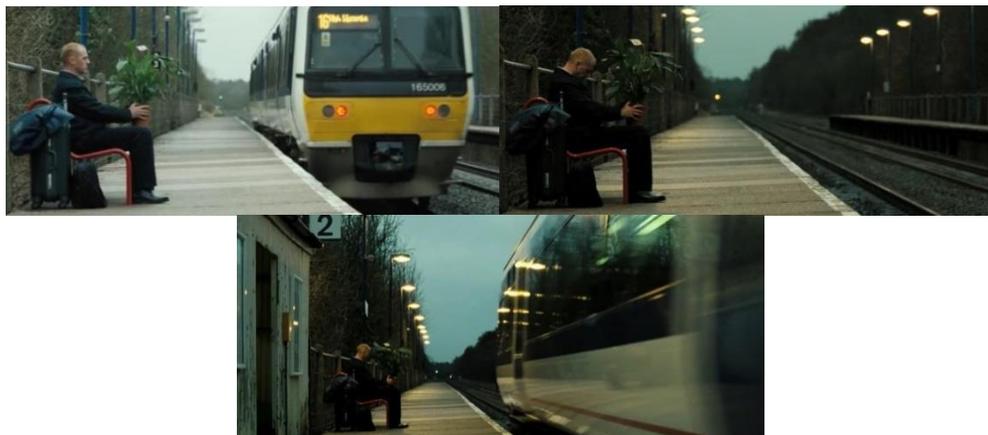
Dilihat dari segi transisi yang digunakan, *montage sequence* ini didominasi oleh transisi *cut* dengan 18 *shot*, kemudian diikuti oleh transisi *fade* dengan 6 *shot*, dan terakhir transisi *wipe* dengan hanya dua *shot*. Dengan menggunakan transisi *cut* maka durasi tiap *shot* dapat dibuat cepat, karena itulah yang membuat *montage sequence* ini memiliki rata-rata durasi tiap *shot* 1,4 detik. Adegan perjalanan di dalam kereta yaitu *shot* 4 hingga 17 banyak menggunakan transisi *cut* karena itulah durasi *shot*nya bisa dibilang cepat dengan rentang 13 hingga 17 *frame*.

Pada *shot* 11, 12 dan 13 terdapat 2 variasi transisi *cut* yaitu *jump cut* dan *whip pan*. Antara *shot* 11 dan 12 digunakan *jumpcut* untuk menunjukkan bahwa Nicholas tertidur sejak langit masih terang hingga menjadi gelap, dan kemudian antara 12 dan 13 *jumpcut* terjadi tepat sata kereta datang, suaranya yang muncul tiba-tiba juga memberi elemen kejutan hingga membuat Nicholas terbangun.

Penggunaan transisi *fade* terjadi di dalam *shot* 18, 19, 20, 21, dan 22 dimana Nicholas berada di dalam taxi menuju Sandford. Penggunaan transisi *fade* dengan

durasi *shot* sekitar 2 detik menghasilkan kesan pelan sehingga penonton dapat merasakan suasana hati Nicholas yang merasa asing seraya melihat beberapa *landmark* di Sandford.

Transisi *wipe* hanya digunakan 2 kali pada bagian awal dan akhir yaitu pada *shot* 1 dan 25. Terlihat Nicholas berdiri di lokasi awal dan akhir *montage sequence*, kemudian sebuah mobil melintas di depan kamera mendorong *shot* sebelumnya dan menggantikannya dengan *shot* baru.



Gambar 16. Penggunaan *jump cut* untuk menandakan pergantian waktu pada *shot* 11, 12 dan 13.



Gambar 17. Contoh penggunaan transisi *fade* di *shot* 18 dan 19



Gambar 18. Transisi *wipe* penanda permulaan dan penutup *montage sequence* di *shot* 1 dan 25.

Montage sequence memiliki fungsi utama untuk memadatkan sebuah peristiwa yang panjang menjadi lebih pendek, tetapi dalam film *Hot Fuzz* *montage sequence* terlihat beberapa kali juga turut mendukung

membentuk suasana dan terkadang pun ikut membentuk kesan komedi dalam sebuah peristiwa. Berikut adalah kategorisasi fungsi *montage sequence* dalam film *Hot Fuzz*:

Tabel 4
Kategorisasi *montage sequence* dalam film *Hot Fuzz*

No	<i>Montage Sequence</i>	Pemadatan Waktu	Pendukung Suasana	Pendukung Komedi
1	Perjalanan Karir Nicholas	V		
2	Perjalanan Nicholas Menuju Sandford	V	V	
3	Pengurusan Berkas Pelaku Kriminal I	V	V	
4	Pengenalan Ruang Di Kantor Polisi Sandford	V		V
5	Perjalanan Pulang Nicholas Dari Kantor	V		
6	Perjalanan Nicholas Berangkat Kerja I	V		
7	Pengurusan Berkas Pelaku Kriminal II	V	V	
8	Perjalanan Nicholas Berangkat Kerja II	V		
9	Penanganan TKP Kecelakaan Mobil	V		
10	Penemuan Tumpukan Senjata	V	V	
11	Pemindahan Tumpukan Senjata	V		V
12	Nicholas dan Danny Membeli Minum di Bar	V		V
13	Nicholas Mencari Petunjuk di Perpustakaan	V	V	
14	Pemaparan Petunjuk Temuan Nicholas	V		V
15	Pemeriksaan CCTV	V		
16	Nicholas Pulang dengan Rasa Kecewa	V	V	
17	Danny Menyelamatkan Nicholas	V	V	
18	Nicholas Meninggalkan Sandford	V	V	
19	Nicholas Kembali dan Bersiap Mengambil Senjata	V	V	
20	Nicholas Berjalan Menuju Alun-alun Sandford	V	V	
21	Pengurusan Berkas Pelaku Kriminal III	V	V	

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 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.

Daftar Sumber Pustaka

- Beaver, Frank. 1994. *Dictionary of Film Term*. New York: Twayne Publishers
- 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
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Reisz, Karel dan Gavin Millar. 2010. *The Technique of Film Editing*. Oxford: Elsevier
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Thompson, Roy. 1992. *Grammar of the Edit*. Oxford: Focal Press
- Thompson, Roy. 2009. *Grammar of the Shot*. Oxford: Focal Press

Sumber Internet

- CinelineX. Directors' Trademarks: Edgar Wright.
[http://www.cinelineX.com/movie-](http://www.cinelineX.com/movie-stuff/item/4451-directors-trademarks-edgar-wright.html)

[stuff/item/4451-directors-trademarks-edgar-wright.html](http://www.cinelineX.com/movie-stuff/item/4451-directors-trademarks-edgar-wright.html). 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.