

Penggabungan aspek tersebut diatas dapat menciptakan maksud tersendiri terhadap pandangan serta ekspektasi penonton.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penggunaan transisi dan *slow motion* dalam rangkaian *montage* pengenalan restoran pada *opening video episode podcast* Ray Janson Radio?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan pembuatan skripsi adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknik *editing* transisi dan *slow motion* dalam rangkaian *montage* pengenalan restoran dalam *opening video episode podcast* Ray Janson Radio.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Podcast

Menurut Morris & Tomasi (2020) dalam bukunya yang berjudul “*Podcasting for Dummies*”, *podcast* merupakan penggabungan dari pertukaran informasi *blogging* melalui *file* berupa *audio* dan *video* yang dapat diputar di sebuah komputer atau perangkat portabel. Ketika seseorang mengunggah *podcast* ke internet, karya *podcast* tersebut akan terekspos ke semua orang yang memiliki komputer atau perangkat seluler yang dapat mengakses internet (hlm. 36).

2.2 Montage

Dancyger (2019) menyatakan bahwa *montage* memiliki arti yakni “*a compilation of images*” atau kompilasi gambar (hlm. 491).

Pearlman (2009) menyatakan bahwa *montage* adalah sebuah kata yang digunakan oleh orang Perancis untuk penyuntingan. Jika diterjemahkan secara harfiah, kata tersebut memiliki arti “*assemblage*” atau “*assembly*”. Penggunaan kata *montage* dalam Bahasa Perancis ini memiliki implikasi terhadap aspek teknis dan juga kreatif. Secara teknis, proses *editing* merupakan penyusunan potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan. Secara kreatif, *montage* adalah proses penyusunan gambar dan suara ke dalam suatu relasi yang menghasilkan ritme, ide,

dan pengalaman secara keseluruhan (hlm. 155). Pearlman (2009) juga menambahkan bahwa sekumpulan *shot* yang banyak dapat membantu *editor* dalam penyajian gambar untuk berkontribusi pada ritme. Aksi atau pertunjukan dalam *shot* dapat ditampilkan secara cepat, lambat, pendek, atau panjang. *Shot* juga memiliki penggunaan komposisi yang berbeda seperti *close up*, *two shot*, *wide shot*, dan lain-lain. Masing-masing *shot* juga memiliki pergerakannya sendiri dalam halnya pergerakan kamera, karakter, atau komposisi dengan beragam macam yang dapat dieksekusi (hlm. 157).

Bowen & Thompson (2017) menyatakan bahwa pemahaman *montage* secara luas sekarang ini dapat mengacu pada *montage sequence*. *Montage sequence* melibatkan serangkaian klip yang terjadi secara cepat, biasa disertai penggunaan musik, dan menampilkan sebuah aksi, aktivitas, atau peristiwa dari waktu ke waktu (hlm. 162).

Menurut Bordwell & Thompson (2019) dalam bukunya yang berjudul “*Film Art an Introduction*”, *montage sequence* biasanya tidak menggunakan dialog dan cenderung diiringi dengan musik (hlm. 252).

Reisz, Millar, dan Dickinson (2010) juga menyatakan bahwa *montage sequence* mengacu pada *sequence* gambar yang terjadi secara cepat, dan biasa dihubungkan melalui penggunaan *dissolves*, *wipes*, *cuts*, dan *fade* (hlm. 87). Terkait teknis penyuntingan sebuah *montage sequence*, dibutuhkan pemahaman secara menyeluruh terhadap urutan *montage*. Sekiranya sudah ditetapkan bagian-bagian yang menjadi *highlight* dari suatu *sequence*, *editor* kemudian perlu menciptakan kesinambungan gambar yang baik (hlm. 88).

Silber (2010) menyatakan sebuah *montage* dapat menjadi penting karena mereka dapat menunjukkan sebuah detail. Untuk membuat sebuah *montage* lebih hidup, pemilihan musik yang tepat menjadi penting. Kemudian, potongan gambar yang terjadi dapat disesuaikan dengan ketukan musik (hlm. 279).

Bowen & Thompson (2017) juga menyatakan bahwa jika sebuah *project* entah itu *music video*, video promosional atau komersil, *montage sequence*, atau

pemrograman non-fiksi terdapat sebuah lagu, maka secara relatif dapat lebih mudah untuk membuat pemotongan berdasarkan irama atau *beat* musik yang sedang terjadi (hlm. 278).

2.3 Editor

Dancyger (2019) menyatakan bahwa tugas utama seorang *editor* dimulai ketika sudah memasuki tahap pasca produksi. Selain tugas *editor* untuk memperpendek durasi film, *editor* juga harus menemukan ritme atau irama untuk film itu sendiri. Untuk mencapai hal tersebut, *editor* bekerja sama dengan sang sutradara, dan terkadang produser juga bisa ikut terlibat. *Editor* memberikan opsi-opsi pilihan *scene* atau *shot* kepada sutradara, menanyakan kepada sutradara bagian yang sekiranya membingungkan, dan mengidentifikasi bersama dengan sutradara *scene* atau *shot* apa yang sekiranya tidak penting untuk dimasukkan. Dancyger menggambarkan proses ini sebagai penampian dimana pemilihan *scene* dan *shot* tersebut dilakukan untuk memperoleh kejelasan dan dinamisme terhadap kemana arah film akan berjalan. Tingkat kebebasan seorang *editor* dalam melakukan penyuntingan bergantung pada relasi yang dimiliki antara *editor* dengan sutradara, dan *editor* dengan produser (hlm. xxiii).

2.4 Transition

Stockman (2011) dalam bukunya yang berjudul “*How to Shoot Video That Doesn’t Suck*” mengatakan bahwa transisi mempunyai makna, tampilan, dan nuansanya tersendiri (hlm. 268).

Bowen & Thompson (2017) mengatakan bahwa terdapat empat transisi yang paling umum dan setidaknya akan digunakan pada saat melakukan proses penyuntingan. Keempat transisi tersebut adalah *cut*, *dissolve*, *wipe*, dan *fade*. Masing-masing transisi tersebut dapat memberikan makna tersendiri ketika dilihat oleh penonton. Penonton dapat memahami dan memiliki ekspektasi tersendiri terhadap penggunaan dibalik sebuah teknik transisi (hlm. 126). *Cut* merupakan teknik transisi yang paling sering digunakan dalam segala jenis media gambar bergerak. *Cut* dapat digambarkan sebagai pergantian seketika dari satu gambar ke

gambar yang lain (hlm. 130). Bowen & Thompson menggambarkan teknik transisi *Dissolve* sebagai terjadinya perpaduan gambar secara *gradual* dan singkat antara bagian akhir *Shot A* dengan bagian awal *Shot B*. Cara ini umumnya dicapai dengan adanya superimposisi kedua *shot* dengan penurunan dan kenaikan *opacity* gambar selama jangka waktu tertentu. Seiring *Shot A* memudar, bagian awal dari *Shot B* secara perlahan masuk secara bersamaan sehingga dapat terlihat kedua gambar yang saling tumpang tindih (hlm. 133). *Wipe* dapat dianggap sebagai percampuran *cut* dan *dissolve* dan cenderung terjadi dengan sangat cepat. *Wipe* dapat terjadi secara *zigzag*, *spiral*, atau bergerak secara diagonal, horizontal, dan vertical seiring menggantikan *shot* sebelumnya dengan yang baru. Bowen & Thompson mengatakan bahwa transisi *wipe* biasa digunakan ketika terjadi perubahan waktu, perubahan tempat, tidak ada hubungan yang kuat secara visual antara gambar yang hendak keluar dan masuk, dan jika sebuah *project* membutuhkan *treatment* penggunaan transisi yang lebih menarik (hlm. 138). Bowen & Thompson menggambarkan transisi *Fade* sebagai lampu teater ketika sebuah pertunjukan akan segera dimulai yang biasanya lampu ruangan secara perlahan akan semakin gelap, tirai teater terbuka, dan lampu panggung kemudian menyala secara perlahan untuk memperlihatkan latar dan juga para aktor nya. Ketika pertunjukan teater hendak selesai, lampu akan kembali meredup secara perlahan. Pembukaan sebuah film biasa dimulai dari gelap lalu gelap tersebut secara perlahan akan memudar hingga menunjukkan gambar yang sepenuhnya dapat terlihat, menandakan bahwa cerita akan segera dimulai (hlm. 140).

2.5 Slow Motion

Menurut Reisz, Millar, dan Dickinson (2010) *slow motion* adalah sebuah aksi atau pergerakan yang direpresentasikan dalam gerakan yang lebih lambat daripada yang terjadi di kenyataan (hlm. 339).

Shimamura (2013) mengatakan bahwa *slow motion* umum digunakan dalam film ataupun video dan tujuannya adalah untuk menghasilkan berbagai macam efek terhadap aspek naratif dan juga estetis (hlm. 149). Ia juga menambahkan bahwa *slow motion* digunakan sebagai alat untuk mendorong audiens agar

mendalami sebuah karya, meluangkan waktu untuk memperhatikan detail dan menghargainya (hlm. 161).

Pearlman (2016) mengatakan bahwa *slow motion* merupakan sebuah teknis sederhana yang dapat memberikan berbagai macam efek tertentu seperti membuat sesuatu menjadi lebih puitis, romantis, elegan, menakutkan, dan dapat menekankan emosi audiens terhadap suatu momen (hlm. 208).

Bowen & Thompson (2017) menyatakan bahwa teknik *slow motion* sering digunakan dalam media gambar bergerak, seperti halnya dalam iklan komersial produk, sebagai sarana untuk membuat suatu produk terkesan megah, memikat, dan menggugah selera (hlm. 136).

Stockman (2011) dalam bukunya yang berjudul "*How to Shoot Video That Doesn't Suck*" mengatakan bahwa cara terbaik untuk membuat *slow motion* adalah dengan menggunakan kamera yang dapat merekam dengan kecepatan yang tinggi. Maksud dari kecepatan tinggi disini adalah mengatur *frame rate per second* pada kamera menjadi *frame rate* yang lebih tinggi daripada *frame rate* normal (hlm. 235).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Abdussamad (2021), penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan fenomena atau makna data yang diperoleh peneliti dengan menunjukkan bukti-buktinya (hlm. 31). Penelitian kualitatif menekankan pada analisis dinamika hubungan antar fenomena yang diamati melalui penggunaan logika (hlm. 29).

Selain itu, Rukin (2019) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki penekanan terhadap makna, penalaran, dan definisi situasi tertentu, dan banyak meneliti hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (hlm. 6).