

1. LATAR BELAKANG

Video musik merupakan sebuah video yang didampingi oleh alunan musik. Namun, tidak semua orang puas dengan hanya menikmati musiknya saja. Biasanya, para penikmat musik mempunyai keinginan lebih agar lagu tersebut diceritakan juga melalui visual (Moller, 2011, hlm. 34). Dengan adanya video musik, seorang musisi juga dapat menyampaikan esensi dari lagu tersebut, agar maknanya dapat lebih dipahami oleh masyarakat luas.

Pada awalnya, video musik berbeda dengan video klip. Video musik menerapkan alur cerita yang dibuat berdasarkan musiknya. Maka dari itu, konsep ceritanya pun dibuat berdasarkan makna dari lagu tersebut, kemudian divisualisasikan. Sedangkan video klip, merupakan kumpulan potongan gambar yang dimasukan berdasarkan durasi dari musik tersebut. Seiring berjalannya waktu, khususnya di Indonesia, masyarakat semakin menyamakan definisi video musik dengan video klip.

Video musik berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah lagu dengan visual, sehingga menarik masyarakat untuk lebih menikmati sebuah karya lagu. Menurut Moller (2011), video klip modern berfungsi sebagai alat untuk mempromosikan sebuah lagu (hlm. 34). Menurut Haqi (2012), video klip memiliki 2 fungsi, yaitu video klip sebagai media promosi, dan fungsi kedua adalah secara artistik untuk berekspresi dengan mengeksplorasi lagu.

Dalam menciptakan sebuah karya video musik yang layak untuk ditonton, diperlukan proses *editing* oleh *editor* dalam tahap *post-production*. Menurut Thompson & Bowen (2009), menciptakan sebuah cerita yang utuh diperlukan penggabungan antara suara dan gambar agar menjadi satu kesatuan (hlm. 7).

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *video editor* dalam pembuatan video musik *Ketika Ku Bertemu* - Jason Timothy Jopy. Pada video musik tersebut, penulis sebagai *editor* ingin menerapkan teknik *editing graphic match cut* sebagai transisi dalam alur cerita *non-linear* pada video musik tersebut. Lagu *Ketika Ku Bertemu* bercerita tentang kisah seorang wanita yang mengingat

kembali masa-masa jatuh cintanya dengan seorang pria. Lagu ini dapat mewakili perasaan jatuh cinta bagi para pendengarnya melalui lirik dan juga alunan lagu dengan suasana yang berbunga-bunga.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penulisan latar belakang di atas, penulis menemukan rumusan masalah bagaimana penerapan teknik *graphic match cut* digunakan sebagai transisi dalam alur cerita *non-linear* pada video musik *Ketika Ku Bertemu?*

Penulisan penelitian ini akan dibatasi pada transisi dari *scene* 2-3, 3-4, dan 9-10. Batasan penulisan ini dengan menganalisis hubungan antar dua *scene* dengan masa waktu yang berbeda dalam alur cerita *non-linear* menggunakan teknik *graphic match cut*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dari skripsi ini untuk membuktikan bahwa penerapan teknik *graphic match cut* dapat digunakan sebagai transisi dalam alur cerita *non-linear* pada video musik *Ketika Ku Bertemu*.

