

## 1. LATAR BELAKANG

Video Klip atau yang biasa disebut sebagai *Music Video* (MV), merupakan sebuah Video yang sepanjang durasinya diiringi dengan lagu atau sebuah musik. Pada umumnya, *Music Video* ini menampilkan performa dari sang penyanyi maupun menampilkan isi cerita dari musik yang ingin di *visual*-kan (Heru Effendy, 2002:14).

*Music Video* ini merupakan salah satu alat promosi ataupun alat iklan dalam memasarkan kreatifitas penyanyi maupun pembuat *visual* tersebut. Dalam hal promosi dan iklan, terdapat bahasa komunikasi yang ingin disampaikan oleh sang penyanyi, hal tersebut yang menjadi poin utama penulis dalam menyampaikan bahasa visual pada *Music Video* “Ketika Ku Bertemu”.

Peran musik video pada sebuah karya yaitu sebagai media dari visual pesan dari musisi dan sebagai medium promosi lagu. Musik yang berawal dari sebuah alunan melodi dan diputar melalui media piringan hitam hanya mewakili pesan-pesan tersembunyi melalui melodi, namun dengan hadirnya media video atau karya visual bergerak menciptakan dua sisi yang tidak dapat terpisahkan yaitu pengalaman dimensi yang dimana penonton tidak hanya merasakan atau mendengar namun juga melihat pesan apa yang ingin disampaikan sehingga penyanyi tersebut dapat me-representasikan visual lagu yang ingin disampaikan. Julian, Rinaldi. (2020). Musik Video dan Perjalanan Panjangnya.

*Music Video* kerap menjadi sarana komunikasi antara musisi dengan pendengar, seperti menyampaikan pesan psikologis maupun emosi. Komunikasi inilah yang diterapkan Dalam MV “Ketika Ku Bertemu”, Komunikasi untuk menyampaikan psikologi tentang masa lalu yang masih tergambarkan. Hal ini yang menjadi tantangan bagi penulis untuk menggambarkan psikologis tersebut melalui teknik kamera.

Dengan ini penulis menggunakan teori relativitas “*anachrony*” yaitu sebuah peristiwa yang dibawakan dengan alur yang mengacak atau berlompat-lompat untuk membawa penonton merasakan perasaan yang sama dengan MV tersebut melalui kesan traumatis penonton.

Teknik kamera yang ingin diterapkan dalam MV ini salah satunya *Slow Shutter*, yaitu sebuah teknik untuk menurunkan *shutter* pada kamera untuk memperlambat visual. *Slow Shutter* ini digunakan pada adegan-adegan yang ingin di *highlight* dan memberikan efek dramatis. Setelah itu *Match Frame*, yaitu teknik kamera dalam menyerupai frame sebelumnya untuk “recalling” *feeling* yang digunakan untuk memperlihatkan adegan yang berulang atau penting secara berulang-ulang.

Dalam video ini, teknik kamera juga digunakan untuk menampilkan kontras antara adegan yang cerah dan adegan yang gelap, untuk menciptakan emosional yang kuat antara pemain dalam MV tersebut yang juga menarik perasaan penonton, hal ini dapat diterapkan melalui teknik penggunaan *lighting* yang dikordinasikan bersama *gaffer*

Dalam keseluruhan video, penggunaan teknik kamera menciptakan suasana yang penuh perasaan dan meningkatkan pengalaman visual penonton. Teknik-teknik ini juga membantu mengarahkan perhatian penonton pada detail penting dalam video dan membantu memperlihatkan waktu *anachrony* dengan jelas.

### 1.1.RUMUSAN MASALAH

Berikut adalah rumusan masalah dari teknik kamera dalam memperlihatkan waktu *anachrony* dalam music video: Bagaimana implementasi teknik sinematografi dapat digunakan dalam memperlihatkan waktu *anachrony* dalam *music video*?

Rumusan masalah di atas, bertujuan untuk penelitian mengenai teknik kamera dalam memperlihatkan waktu *anachrony* dalam *music video* dapat dilakukan lebih terarah dan terfokus. Dengan rumusan masalah diatas, terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini hanya membahas penggunaan teknik kamera *slow shutter* dan *Match Frame* dalam memperlihatkan waktu *anachrony* dalam *music video*, dan tidak membahas aspek-aspek lain dari produksi video musik seperti musik, lirik, atau pengaruh sosial-budaya maupun sejarah.
2. Penelitian ini hanya menganalisis penggunaan teknik kamera dalam *music* pada pergantian *scene* dalam *music video* Ketika Ku Bertemu.

Dengan adanya batasan masalah dalam penelitian, diharapkan hasil penelitian menjadi lebih terarah dan dapat memberikan kontribusi yang lebih jelas dan terukur terhadap penelitian penggunaan *anachrony* dalam sebuah visual bergerak.

## 1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dari teknik kamera dalam memperlihatkan waktu *anachrony* dalam *music video* “Ketika Ku Bertemu” adalah untuk menganalisis penggunaan teknik kamera dalam memperlihatkan waktu *anachrony* dalam *music video* dan bagaimana teknik ini dapat mempengaruhi interpretasi penonton terhadap pesan yang disampaikan dalam *music video*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara teknik kamera dapat digunakan untuk memperlihatkan waktu *anachrony* dalam *music video*, dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap cerita atau pesan yang ingin disampaikan oleh video tersebut. Dengan begitu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pengetahuan dan pemahaman terhadap teknik kamera dan penggunaannya dalam memperlihatkan waktu *anachrony* dalam *music video*.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 TEORI UTAMA

Teori *anachrony* dalam film mengacu pada penggunaan waktu yang tidak linear atau tidak kronologis dalam pengisahan sebuah film. Dalam teori ini, cerita tidak disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir, melainkan melompat mundur atau maju ke beberapa titik dalam waktu untuk mengeksplorasi lebih dalam karakter, plot, atau tema yang terdapat dalam film.

*Anachrony* bisa digunakan dalam berbagai cara dalam film. Salah satu contohnya adalah *flashback*, di mana film melompat ke masa lalu untuk mengungkapkan informasi yang mungkin tidak terungkap dengan cara yang sama jika disampaikan secara kronologis. Menurut salah satu penulis film (Terrence Malick): "Waktu adalah misteri yang terus terungkap. Yang terjadi secara