

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

kebetulan, seperti wahyu dalam seketika. Anakroni dalam film saya yaitu mencoba mengabadikan momen-momen itu, untuk menunjukkan bagaimana masa lalu dan masa kini, ingatan dan kenyataan, semuanya hidup berdampingan dan berinteraksi satu sama lain."

Contoh lainnya dalam film "The Godfather", adegan flashback digunakan untuk mengungkapkan asal usul karakter Vito Corleone dan bagaimana ia menjadi seorang Don mafia yang terkenal. Selain flashback, ada juga teknik lain yang digunakan dalam *anachrony* seperti *fast-forward* atau *jump-cut*. *Fast-forward* digunakan untuk mempercepat waktu dalam film, sementara *jump-cut* digunakan untuk menghilangkan sejumlah adegan yang tidak relevan atau berulang-ulang, sehingga menghemat waktu dan mempercepat tempo cerita.

Anakroni adalah teknik fundamental untuk narasi modern, yang memungkinkan penulis bermain dengan waktu dan temporalitas untuk menciptakan cerita yang kompleks dan berlapis-lapis. (Gerald Genette, 1983:49). Dengan memanipulasi urutan peristiwa, penulis dapat mengeksplorasi perspektif yang berbeda dan memperdalam pemahaman pembaca tentang karakter dan plot. Salah satunya anakroni analepsis: Merupakan bentuk *anachrony* yang mengulang kembali ke masa lalu, yaitu mengungkapkan peristiwa yang terjadi sebelum titik tertentu dalam narasi. Analepsis dapat dibagi lagi menjadi tiga jenis: *flashback*, *foreshadowing*, dan merekam kembali. Dalam penggunaannya, *anachrony* dapat menciptakan sebuah narasi yang menarik dan kompleks, tetapi juga dapat membingungkan bagi beberapa penonton yang kurang terbiasa dengan teknik ini. Namun, ketika digunakan secara efektif, *anachrony* dapat meningkatkan kualitas cerita dan memberikan dimensi yang lebih dalam pada pengalaman menonton film.

2.2 TEORI PENDUKUNG

SLOW SHUTTER

Shutter speed adalah Jumlah waktu rana atau cahaya yang ditentukan oleh seberapa banyak cahaya yang dapat sensor kamera tangkap. Kecepatan rana lambat memungkinkan cahaya masuk lebih lama atau disebut sebagai *slow shutter speed*, sedangkan kecepatan rana cepat memungkinkan cahaya masuk lebih sedikit disebut sebagai *high shutter speed*.



Gambar 2. 1 Ilustrasi Slow Shutter

(sumber: Blain brown.(2012). Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors. Burlington, Halaman: 266)

Dalam buku Blain Brown. (2012). Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors. Burlington, MA: Focal Press. Halaman (266-267), teknik *slow motion* dengan *slow shutter* dalam film dianggap sebagai salah satu bentuk penyuntingan visual. Teknik ini menciptakan efek gerakan yang lambat pada adegan yang direkam dengan kecepatan normal, dan dapat digunakan untuk menciptakan efek dramatis. *slow shutter speed* dapat digunakan untuk menciptakan efek *motion blur* pada objek yang bergerak dalam *frame*, terutama pada adegan dengan pencahayaan yang rendah. Teknik ini melibatkan penggunaan *shutter speed* yang lebih lambat dari biasanya, sehingga memungkinkan kamera untuk menangkap jejak pergerakan objek pada *frame*.

MATCHING FRAME

Matching frame dalam film mengacu pada teknik sinematik di mana komposisi visual dari dua atau lebih frame berturut-turut dipertimbangkan dan disesuaikan satu sama lain untuk menciptakan hubungan atau kontras antara gambar yang dihasilkan.

Dalam buku Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction* (9th ed.). New York: McGraw-Hill. (Halaman 267-268) teori *matching frame*, sinematografer mempertimbangkan setiap elemen yang ada dalam *frame*, seperti komposisi, pencahayaan, sudut pengambilan gambar, warna, dan lain sebagainya, untuk menciptakan keseimbangan visual antara dua *frame* yang berbeda. Tujuannya adalah untuk menghasilkan pergerakan visual yang mulus dan aliran cerita yang baik. Contohnya, dalam sebuah film, jika seorang karakter melangkah keluar dari pintu di sebelah kiri *frame* pertama, maka sinematografer dapat mempertimbangkan untuk menempatkan karakter lain yang berdiri di sebelah kanan *frame* kedua. Ini akan memberikan kesan visual bahwa karakter pertama sedang melangkah ke arah karakter kedua.

Matching frame juga dapat digunakan untuk menciptakan kontras yang kuat antara dua *frame*, seperti perbandingan antara kebahagiaan dan kesedihan, kegelapan dan terang, atau keheningan dan kebisingan. Teknik ini juga dapat digunakan untuk memperkenalkan sebuah karakter baru atau memperjelas perbedaan antara dua lingkungan atau situasi yang berbeda dalam film.