

Peran Direct of Photography (DOP) Dalam Produksi Program TV Magazine Show “Gotomotif Episode Si Antik Buatan Italia”

M.Rizky Humaidi¹, Rahmat Edi Irawan²

¹*Ilmu Komunikasi STIKOM Interstudi*

Jl. Wijaya II No. 62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160, Indonesia.

rizkyhumaidi6@gmail.com

²*Ilmu Komunikasi STIKOM Interstudi*

Jl. Wijaya II No. 62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160, Indonesia.

reirawan@yahoo.co.id

Abstrak. Penulis membuat program acara dengan judul “Gotomotif”, program ini akan memberikan informasi mengenai dunia otomotif yang sedang trending dan menarik, program ini dibawakan oleh seorang presenter yang akan memandu penonton dari awal program hingga akhir. Tujuan dari pembuatan program ini yaitu penulis ingin mengetahui struktur dunia kerja *broadcasting*, Khususnya dalam bidang *Direct of Photography* (DOP), metode dalam pembuatan karya ini penulis sangat penting dalam hal pengambilan gambar, pada penciptaan karya ini terbagi menjadi tiga tahapan. pra produksi, produksi, dan pasca produksi. proses konsep kreatif, penulis sebagai *Direct of Photography* (DOP) harus menghasilkan *shot* yang bagus untuk memikat penonton. Selain itu penulis dalam konsep produksi harus memikirkan tata letak yang diinginkan, konsep teknis penulis menentukan alat-alat yang akan digunakan. Hasil yang dilakukan *Direct of Photography* (DOP) dalam tahap pra produksi membuat *shot list* untuk acuan saat produksi, ditahap produksi penulis banyak menggunakan teknik yang bervariasi seperti *camera movement*, *shot size*, *angle*, dan komposisi gambar, pada pasca produksi penulis membantu editor dalam menyeleksi gambar sesuai dengan naskah yang telah disusun. Pencipta sebagai *Direct of Photography* (DOP) dalam karya program *magazine show* “Gotomotif” episode Si Antik Buatan Italia, bertanggung jawab atas proses pengambilan gambar. Berdasarkan hasil karya program *magazine show* yang telah diciptakan sudah memenuhi harapan dari pencipta. Dengan adanya karya program ini akan memberikan tayangan yang berkualitas dan informatif bagi penikmat otomotif.

Kata kunci : *Camera Person, Tv Magazine, Otomotif, Vespa, Broadcasting*

Abstract. *The author creates a program with the title "Gotomotif", this program will provide information about automotive that is being trending and interesting, this program is hosted by a presenter who will guide the audience from the beginning of the program to the end. The purpose of making this program is that the author wants to know the structure of the broadcasting, Especially in the field of Direct of Photography (DOP), the methodology in making this program the author is very important in production stages, in the creation of this program is divided into three stages. Pre-production, production, and post-production. In the process of creative concept, the author as a camera person must produce a good shot to captivate the audience. In addition the author in the concept of production must think over the desired layout, the technical concept of the author determines the tools to be used. The results carried out by the Direct of Photography (DOP) in the pre-production stage make a shot list for reference during production, in the production stage the author uses many various techniques such as camera movement, shot size, angle, and image composition, in post-production the author helps the editor in selecting the image according to the script that has been compiled. The creator as the Direct of Photography (DOP) in*

the work of the magazine show program "Gotomotif" episode Si Antik Buatan Italy, was responsible for the shooting process. Based on the work of the magazine show program that has been created, it has met the expectations of the creator, With the work of this program will provide quality and informative impressions for automotive connoisseurs.

Keyword : *Camera Person, Tv Magazine, Automotif, Vespa, Broadcasting*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Televisi telah lama menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Internet berkembang sangat pesat, namun tidak dapat dipungkiri bahwa televisi tetap menjadi pilihan nomor satu bagi orang yang mencari hiburan maupun informasi. Televisi sebagai media, berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan telah menyentuh kepentingan umat manusia. Hal tersebut disebabkan oleh daya tarik yang dimiliki televisi sebagai sarana untuk mencari hiburan dan informasi yang merupakan salah satu bagian dari sistem yang besar sehingga, mampu menciptakan daya rangsang yang sangat tinggi dalam mempengaruhi sikap tingkah laku dan pola pikir pemirsanya (Subroto, 1994).

Televisi menawarkan berbagai jenis acara, mulai dari hiburan hingga ilmu pengetahuan ada ditelvisi. Selain itu banyaknya *channel* yang ada pada televisi membuat masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menyaksikan tayangan yang mereka butuhkan. Salah satu program televisi yang diminati masyarakat Indonesia merupakan program *Magazine show*.

Program *magazine* adalah pertunjukan siaran program non-drama, format ini biasanya berisi informasi tentang berbagai acara dan peristiwa. Dalam hal ini, ada bagian yang berbeda - beda

disetiap segmennya. Program *magazine* bisa disebut sebagai majalah udara. Dalam program *magazine* terdapat rubrik tetap yang berisi bahasan-bahasan (Sartono, 2008). Dalam memproduksi program televisi khususnya *magazine show*, penata kamera memiliki peranan yang penting dalam tahapan pembuatan produksi, dikarenakan proses pengambilan gambar tidak akan terjadi apabila tidak ada kamera, teknik pengambilan gambar ini sangat penting diperlukan untuk mendukung kesempurnaan visualisasi dan untuk membantu memperjelas peristiwa atau kejadian-kejadian yang bermakna.

Dalam teknik penyajian suatu acara dengan melihat hasil gambar yang dihasilkan, dituntut untuk bisa menarik perhatian, serta mampu memberikan informasi dan edukasi. Berdasarkan pemaparan diatas penulis ingin membuat program *magazine show*, karena penulis ingin menggambarkan peranan penting seorang *camera person* dalam proses produksi program televisi.

Rumusan Ide Karya

Berawal dari melihat banyaknya masyarakat yang mempunyai hobi seputar otomotif dan dengan antusias yang tinggi akan informasi seputar dunia otomotif penulis ingin memberikan variasi dan informasi agar masyarakat mendapatkan tayangan seputar hobi dunia otomotif yang menarik dan berkualitas, muncul ide untuk membuat konten audio visual tentang seputaran dunia otomotif yang eksis ditengah masyarakat.

Keberadaan program *magazine show*

yang membahas hobi otomotif yang selalu eksis merupakan tontonan yang banyak diminati masyarakat baik anak muda maupun orang dewasa. Penulis ingin membuat program acara dengan judul “Gotomotif”, program ini akan memberikan informasi mengenai dunia otomotif yang sedang trending dan menarik, yang akan dibawakan oleh seorang *presenter* yang akan memandu penonton dari awal program hingga akhir. Program ini juga akan menampilkan gambar dan potongan video singkat sebagai penunjang penyampaian informasi.

Tujuan Karya

- 1) Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan sebagai mahasiswa *Broadcasting* untuk memasuki dunia kerja.
- 2) Mengetahui struktur dunia kerja dalam bidang *Broadcasting*, khususnya sebagai *Direct of Photography* (DOP).
- 3) Dapat menggambarkan peran seorang *Direct of Photography* (DOP) dalam menghasilkan gambar yang bisa menjadikan penonton tertarik untuk melihatnya.

d) Manfaat Karya

- 1) Manfaat Umum
Memberikan kesempatan untuk mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan teknologi dan kreatifitas.
- 2) Manfaat Praktisi
Mendapatkan pengalaman

sekaligus kesiapan mental mahasiswa untuk menjalani kegiatan di dunia *creative*.

3) Manfaat Akademis

Mampu mengaplikasikan ilmu perkuliahan ke dalam dunia kerja televisi, khususnya di bidang produksi.

Tinjauan Literatur Kajian

Sumber Karya

1. *Garage Life*



Garage Life adalah program *magazine show* yang membahas otomotif dari NET. Program ini bertemakan *costume culture* yang cukup banyak peminatnya khususnya di wilayah perkotaan. Yang membuat program ini menarik adalah informasi yang disajikan lengkap dan terkini. Selain itu program *Garage Life* memberikan kesan yang berbedadari program otomotif lainnya.

Acara “Gotomotif” ini terinspirasi dari program acara *Garage Life* yang menarik dari acara ini ialah dari segi pengambilan gambar yang sangat menarik untuk para pemuda maupun orang tua, karena program ini mempunyai ciri khas sendiri dalam menyampaikan pesan ke penonton.

2. Top Gear



Top Gear merupakan program *magazine show* dari Inggris. Program ini bertemakan otomotif terutama mobil. Program *Top Gear* berfokus membahas mengenai kecepatan sebuah mobil, segmen yang paling ditunggu-tunggu dari program ini adalah segmen *dragrace*, hal tersebut yang membuat *Top Gear* berbeda dengan kebanyakan program otomotif yang lebih membahas pada modifikasi kendaraan.

Acara *Top Gear* ini juga menjadi salah satu referensi program "Gomotif" karena acara ini mempunyai banyak aksi dan pengambilan gambar yang tidak biasa dalam program *magazine show* pada umumnya.

Landasan Teori Komunikasi Massa

Menurut Bitter, komunikasi massa memiliki pengertian yang sederhana yakni: mengirim pesan melalui media massa pada orang banyak (Ardianto et al., 2014). Dari penjelasan diatas bahwa komunikasi massa adalah teknik penyampaian pesan melewati media.

Selain itu (Sugiyono & Lestari, 2021) menjelaskan bahwa

komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan kepada khalayak luas dengan menggunakan saluran seperti surat kabar (cetak maupun *online*), video, radio, televisi, film, *blog*, *website*, maupun aplikasi-aplikasi jejaring sosial media lainnya. Menurut (Sugiyono & Lestari, 2021) Komunikasi massa terdapat 3 macam jenis yaitu: a) penggunaan media lokal dan media baru; b) afiliasi dan program media ; c) media dan pemenuhan kebutuhan. Komunikasi massa memiliki limamacam fungsi, menurut Menurut (Dominick, 2001) komunikasi massa berfungsi sebagai pengawasan, yaitu ; (a) sebagai pemberitahuan mengenai bencana yang membahayakan masyarakat, (b) penafsiran sebagai penyampaian kejadian penting sehingga bukan hanya data dan fakta saja yang ada dalam media, (c) ketertarikan, untuk kepentingan dan minat, media menyatukan masyarakat untuk membentuk perdamaian, (d) sebagai penyebaran nilai atau sosialisasi yang mengacu kepada individu pelaku dan nilai kelompok, (e) sebagai hiburan, agar mengurai ketegangan pikiran khalayak, dan membuat pikiran khalayak segar (Ardianto et al., 2014).

Televisi

Di Indonesia, televisi secara tidak formal disebut dengan TV, tivi, teve atau tipi (Sikunantindi, 2019). Televisi adalah salah satu sarana media, dan kata televisi berasal dari kata Yunani dan timbul dari dua kata, yaitu *tele* dan *visio*. *Tele* yang artinya jauh dan *visio* artinya pengelihatan. Maka dari itu dapat

disimpulkan maka televisi adalah telekomunikasi yang dapat dilihat dari jauh.

Menurut (Umbara & Pintoko, 2010) proses terbentuknya televisi cukup lama. Ciri yang menonjol bisa diketahui sampai tahun 1830-an dan penemuan-penemuan fotografi serta telegraf listrik. Selama hampir setengah abad, masing-masing berkembang dan bertemu sehingga menghasilkan televisi.

Televisi termasuk dalam kategori audiovisual, yaitu media yang menyalurkan informasi yang diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan. Karena bentuknya audio visual, sehingga memudahkan orang-orang untuk menerima pesan disampaikan di mana saja dan kapan saja. Selain itu televisi menjadi sarana hiburan masyarakat, karena melalui televisi masyarakat dapat mengakses informasi maupun hiburan lewat program-program yang disajikan.

(Latief & Utud, 2017) menjelaskan bahwa siaran televisi dirancang sebagai salah satu media hiburan yang efisien, praktis dan murah, program yang disediakan terdiri dari program drama dan non drama.

Peran dan Tugas *Direct of Photography* (DOP) Dalam Acara *Magazine Show*

Peran lebih banyak menentukan fungsi, penyesuaian diri dan sebagai suatu proses (Soekanto, 2002). Seorang *Direct of Photography* (DOP)

bertanggung jawab untuk hasil visual yang diambil dari arahan direktur atau produser. *Direct of Photography* (DOP) sebagai bagian kru mempunyai tugas dan tanggung jawab tersendiri yaitu:

1. Mempelajari naskah.
2. Berkerjasama dengan produser.
3. Menyiapkan peralatan dll.
4. Memberi masukan bagaimana supaya hasil pengambilan gambar dapat mendapatkan gambar-gambar yang baik
5. Berdiskusi dengan produser serta sutradara, membahas ide atau konsep yang akan diproduksi.

Direct of Photography (DOP) sendiri harus menjadi tangan kanan atau orang kepercayaan pengarah acara, karena itu harus ada hubungan kepercayaan yang kuat dikedunya, supaya mudah menuangkan ide pengarah acara, dan *Direct of Photography* (DOP) sendiri harus membuktikan tidak ada kesalahan yang dia lakukan pada proses pengambilan gambar berlangsung. Sedangkan *Direct of Photography* (DOP) menurut (Latief & Utud, 2015) adalah seseorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan objek gambar yang direkamnya

Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan *angle camera* terbagi menjadi lima point yaitu

1. *High Angle*
Pengambilan gambar dari atas subjek yang diambil.
2. *Low Angle*
Pengambilan gambar dari bawah

objek, sehingga objek menjadi terlihat besar atau tinggi.

3. *Eye Level* (normal *angle*)
Sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan mata objek.
4. *Bird Eye*
Teknik pengambilan gambar dari posisi yang sangat tinggi, tujuannya untuk memperlihatkan situasi atau lingkungan yang luas.
5. *Frog Eye*
Pengambilan gambar dari sudut yang paling bawah dari objek.

Komposisi Gambar

Hal terpenting dalam pengambilan gambar yaitu kecerahan gambar, warna, bentuk, letak posisi, dan gerak. Melalui manipulasi terhadap unsur-unsur pembingkai komposisi gambar tersebut dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton serta menciptakan respon emosional terhadap penonton (Raditia, 2021). *Camera Person* harus mengetahui berbagai teknik pengambilan gambar yang baik, diantaranya ada beberapa jenis teknik dasar pengambilan gambar, ukuran *shot*, dan motivasi gerak. Komposisi itu adalah perkembangan dari perkembangan zaman ke zaman, karena komposisi itu bersifat aturan atau rambu, maka boleh terjadi pergeseran atau pengecualian perkembangan komposisi tertentu. Berikut adalah contoh dari beberapa teori dasar komposisi:

1. *Rule of Thirds*

Teknik *Rule of Thirds* merupakan komposisi 3x3 memangkas sebagian gambar, yaitu menggunakan teknik ini membuat keseimbangan dalam gambar. Ada beberapa jenis kamera saat ini yang sudah menyediakan pilihan otomatis pada layar tampilan *LCD*, sehingga sangat mudah untuk digunakan.

2. *Head Room*

Teknik pengambilan gambar ini, dari bagian atas kepala hingga tepi atas *frame*. Ruang kosong di atas harus seimbang dengan tepi layar. Jika *Head Room* terlalu kosong atau banyak, akan membuat gambar kita tidak seimbang.

3. *Objek Inframe*

Pengambilan gambar talent atau host di *frame* yang sama dengan menetapkan *shot size* orang tersebut. Sementara contoh pengambilan gambarnya ialah, *single*, *double*, *triple*, dan *group*.

Ukuran *Shot*

Untuk menciptakan penyambungan gambar yang indah, kita harus paham arti dan makna dari sebuah *shot* (Naratama, 2004). Berikut ini adalah contoh-contoh ukuran *shot*.

1. *Extreme Long Shot*

Ukuran *extreme long shot* adalah pengambilan gambar yang menunjukkan area disekitar objek secara luas.

2. *Medium Long Shot*

Ukuran *medium long shot* ini biasanya hanya mengambil sebagian anggota tubuh, mulai dari ujung rambut sampai lutut saja. *Medium*

long shot ini sering dipakai untuk memperindah gambar.

3. **Medium Shot**

Ukuran *medium shot* ini hanya mengambil sebagian anggota tubuh, mulai dari ujung rambut sampai pinggang saja. Komposisi ini biasanya dipakai untuk adegan wawancara.

4. **Long Shot**

Ukuran *long shot* adalah gambar manusia seutuhnya dari ujung rambut hingga ujung kaki. *Long shot* ini biasanya untuk memperlihatkan area disekitar objek.

Pergerakan Kamera

Sudut pengambilan gambar dengan komposisi sudut miring yang melebihi batas, biasanya hal ini diterapkan pada jenis kamera dengan teknik handheld dan jimmy jib crane (Wanggay, 2019).

Kamera sebagai alat untuk mengambil gambar bisa kita gerakkan sedemikian rupa sehingga obyek yang diam sehingga bisa terlihat bergerak. Berikut ini adalah contoh-contoh pergerakan kamera dan istilah-istilahnya.

1) **Crab/Track**

Gerakan *body* kamera secara *horizontal*, ke kiri dan ke kanan. untuk memperlihatkan tata letak awal dan menjadikan perubahan pada bagian belakang atau *background*.

2) **Panning**

Gerakan kamera seperti menoleh ke kiri dan kanan pada manusia. Pada gerakan ini kamera tetap tidak bergerak, hanya mengikuti subjek yang bergerak. Biasanya pergerakan ini diawali dengan beberapa detik pada posisi diam dan diakhiri dengan posisi diam.

3) **Zoom Out dan Zoom In**

Zoom In tujuannya untuk menunjukkan bahwa suasana ini terdapat obyek yang ingin dilihat sangat penting, dan *Zoom Out* sendirimempunyai tujuan untuk menunjukkan obyek utama berada di dalam suasana tersebut.

4) **Tilt Up dan Tilt Down**

Gerakan kamera yang dimulai dari bawah sampai ke atas diporosnya. Tujuan dari *Tilt Up* ini ialah, Amenunjukkan ketinggian suatu obyek, *Tilt Down* adalah Pengambilan gambar yang diambil dari atas sampai bawah.

Metode Tugas Akhir Karya Proses

Kerja Camera Person

Menurut(Mabruri,2013) "*cameraman*" adalah orang yang bertugas mengambil seluruh kebutuhan gambar berdasarkan naskah (*blue print*) yang telah diterjemahkan kedalam bahasa visual. *Direct of Photography* (DOP) bertugas sesuai dengan arahan naskah atau konsep yang diwujudkan dalam proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi, *Direct of Photography* (DOP) menyiapkan alat yang diperlukan dan mengoperasikan kamera lalu memberikan *file* ke editor.

Direct of Photography (DOP) harus bisa membuat jalan cerita yang menarik, mempesona, dan membuat penonton tertarik dengan gambar visual yang telah direkam. Penonton akan menerima pesan yang disampaikan sehingga dalam pe,maknaan pesan, penonton akan menyesuaikan tersebut dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki terkait dengan apa yang ditayangkan (Pratama et al., 2019). Di kelompok produksi, *Direct ofPhotography* (DOP) mengepalari departemen kamera, dan *Direct of Photography* (DOP) tidak harus menciptakan hasil rekaman yang indah, tetapi juga memahami pesan dan informasi yang dibutuhkan untuk setiap gambar. Dalam tugasnya, juru kamera menampilkan pemahaman aset yang digunakan.

A. Pra Produksi

Pada tahap Pra Produksi, *Direct of Photography* (DOP) diberikan instruksi dari sutradara tentang visual atau gambar yang akan dibuat. *Direct ofPhotography* (DOP) bersama tim melakukan riset untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan pada saat memulai mengambil gambar. Membuat alur cerita yang hidup, kemudian membuat daftar syuting untuk mempermudah proses produksi. Tidakhanya itu, operator juga harus menyiapkan alat-alat yang dibutuhkandalam proses produksi.

Menurut (Nugroho, 2019) memberikan batasan bahwa “Kamera berlaku sebagai mata

penonton yang “dilibatkan” ke dalam adegan”.

Seorang *Direct of Photography* (DOP) harus benar-benar menekuni gaya dan aspek segi pengambilan gambar. Termasuk ukuran gambar, sudut gambar, dan gerakan kamera.

B. Produksi

Pada tahapan produksi ini, lancarnya produksi ini tercermin dari desain pada tahapan Pra Produksi. Secara umum, semakin *detail* desain produksi yang dibuat akan memperlancar pengerjaan produksi, inilah mengapa desain pra produksi disebut sebagai peta alur kerja. Seorang *Direct of Photography* (DOP) biasanya akan bekerja sama dengan seorang sutradara untuk menafsirkan tulisan *script* ke dalam bahasa visual, sebab gambar yang direkam juru kamera harus ada pesan dan informasi yang sangat penting untuk penonton.

Desain akan menjadi awal langkah dari dimulainya fase produksi (Irwantoet al., 2014).

Jadi sebagai *Direct of Photography* (DOP) harus bisa menggambarkan apa yang telah disusun bersama sutradara ketika tahapan Pra Produksi. Untuk menjadi penata kamera yang baik, harus pandai menguasai tugasnya ketika produksi, yaitu dalam hal pengambilan gambar yang tajam dan komposisi yang tepat.

C. Pasca Produksi

Saat *Pasca* Produksi *Direct of Photography* (DOP) membantu memilih hasil video, dan bertanggung jawab pada apa yang telah direkam, tujuannya untuk mempermudah pengerjaan editor. Menurut (Nugroho, 2019) “Tahapan *post production* ini merupakan suatu kerja pada tahapan terakhir dari bahan yang telah diproduksi, baik dengan satu maupun beberapa kamera.

Bisa disimpulkan bahwa tugas *Direct of Photography* (DOP) ditahap Pasca Produksi adalah melakukan pengecekanbalik alat-alat apa saja yang sudah dipakai, membuat laporan produksi, menyerahkan seluruh *output* ke editor, dan melakukan perawatan kamera agar bisa dipakai kembali pada produksiberikutnya.

Proses Penciptaan Karya

Pencipta karya di acara TV *Magazine* “GOTOMOTIF” bekerja sebagai *Direct of Photography* (DOP) atau penata kamera. Karena pencipta sangat ingin berkarir dalam profesi dibidang ini, ini menjadi suatu tantangan tersendiri untuk penulis untuk membuat karya TV *Magazine* yang membuat penonton suka. Selain itu, pencipta sangat ingin memperdalam ilmu yang didapat di kampus.

a) Konsep Kreatif

Dalam hal ini penata kamera sangat

penting untuk mengekspresikan ide-ide unik, yaitu dalam hal pengambilan gambar. Salah satu hal yang perlu diperhatikan sebagai *Direct of Photography* (DOP) yaitu memberi *angel* serta *shoot-shoot* yang menarik untuk memikat penonton supaya tidak bosan, dan seorang *Direct of Photography* (DOP) juga harus pintar dalam membangun *mood* suatu visual dan memperkaya hasil *shoot* yang akan digunakan untuk mempercantik karya.

b) Konsep Produksi

Mekanisme produksi ini, yaitu penata kamera wajib berkomunikasi dengan seorang sutradara untuk menentukan pengambilan gambar, tata letak, dan *framing* yang diinginkan, dan juga harus menyiapkan banyak *stockshoot* sebanyak mungkin untuk mempermudah pengeditan. Selain itu, penata kamera juga harus mempunyai rasa tanggung jawab untuk siapkan sarana yang diperlukan pada proses produksi, seperti kamera, tripod, lensa, dan, aksesorislainnya.

Penata kamera dan tim harus bekerjasama dengan baik untuk proses pengambilan gambar agar bisa menghasilkan karya visual yang baik.

c) Konsep Teknis

Dalam konsep teknis *Direct of Photography* (DOP) telah menyiapkan ide kreatif dan disini *camera person* juga menyiapkan peralatan teknis untuk menyumbangkan ide kreatifnya. Penata





kamera atau *Direct of Photography* (DOP) menggunakan kamera Sony a600 dan Sony a7ii karena kamera tersebut sudah memenuhi standart *broadcast* dan juga tidak terlalu sulit untuk mengoperasikannya. Penulis juga menggunakan lensa *fix* 50mm, alasan menggunakan lensa ini adalah untuk mempertajam gambar pada saat wawancara dan menghasilkan gambar-gambar bokeh (*blur*). Penulis juga menggunakan *Clip On* Saramonic untuk mendapatkan hasil suara yang jernih. Selain kamera, lensa, dan *clip on*, penulis juga menggunakan tripod dan *stabilizer*, alasan memakai dua alat ini ialah untuk meminimalisir getaran (*shaking*) dan gambar terlihat stabil pada saat pengambilan gambar berlangsung.




Pembahasan Hasil Karya

Pada pembahasan hasil karya ini penulis telah menciptakan sebuah program magazine show dengan nama program “Gotomotif” episode Siantik Buatan Italia. Pada pembuatan karya ini, penulis berperan sebagai *Direct of Photography* (DOP) yang dimana penulis harus bertanggung jawab penuh atas semua pengambilan gambar.




Tentang teori yang digunakan pada pembahasan ini, penulis dideskripsikan pada table dibawah ini.

NO	Scene / Snap Shot /Bagian Karya	Analisis
		<p>Segmen 1 Opening Pada opening ini berisikan tentang <i>highlight</i> dan <i>b-roll</i>. Pada <i>scene</i> ini <i>shot</i> yang digunakan bervariasi yaitu <i>medium shot</i>, <i>medium close up</i>, dan <i>extreme close up</i>. <i>Camera movement</i> yang diterapkan pada <i>scene</i> ini ialah <i>still camera</i>, dan pencahayaan yang digunakan yaitu <i>natural light</i>. <i>Angle</i> yang digunakan adalah <i>eye level angle</i> dan <i>low angle</i>, yang dimaksudkan untuk memberi informasi detail objek.</p>




		<p>Segmen 1 Scene 2</p>
		<p>Penjelasan sejarah vespa dan piagio. Pada <i>scene</i> ini <i>shot</i> yang digunakan ialah</p>
		<p><i>medium shot</i>, <i>long Shot</i>, dan <i>close up shot</i>.</p>
		<p><i>Camera movement</i> yang diterapkan pada <i>scene</i> ini ialah <i>still camera</i>, dan <i>camera roll</i>. Pencahaya anyang digunakan ialah <i>natural light</i>. <i>Angle</i> yang digunakan adalah <i>eye level angle</i> dan <i>low angle</i>. yang dimaksudkan untuk memberika</p>

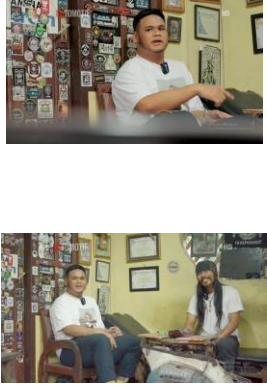

		<p>n kesan nyaman untuk para penonton.</p>
	  	<p>Segmen 1 Scene 3</p> <p>Pada <i>scene</i> ini <i>host</i> mulai merubah posisi yang tadinya duduk menjadi berdiri, tujuannya ialah untuk memberi info kepada penonton untuk pergi berkunjung ke bengkel. Pada <i>scene</i> ini <i>shot</i> yang dipakai <i>medium shot</i> dan <i>long shot</i>. <i>Camera movement</i> yang dipakai pada <i>scene</i> ini ialah <i>still camera</i> dan</p>

		<p>camera pedestal. Pencahayaan yang digunakan ialah natural light. Angle yang digunakan adalah <i>eye level</i> dan <i>low angle</i>.</p>
	  	<p>Segmen 2 Scene 1</p> <p>Pada <i>scene</i> ini host membuka segmen 2 di depan bengkel Pashe Scooter. Pada <i>scene</i> ini menggunakan beberapa <i>shot</i> yang bervariasi mulai dari <i>medium long shot</i>, dan <i>close up</i>, Camera <i>movement</i> yang dipakai pada <i>scene</i> ini ialah</p>

		<p><i>still camera</i> dan <i>camera panning</i>. Pencahayaan yang digunakan ialah <i>natural light</i>. Angle yang digunakan adalah <i>eye level</i> dan <i>high angle</i>.</p>
	  	<p>Segmen 2 Scene 2</p> <p>Pada <i>scene</i> ini host bertemu dengan Ka Ayis (pemilik bengkel) Pashe Scooter. Pada <i>scene</i> ini menggunakan beberapa <i>shot</i> yaitu <i>medium shot</i>, <i>medium long shot</i>. Camera <i>movement</i> yang dipakai pada <i>scene</i></p>

		<p>ini ialah <i>still camera</i> dan <i>camera panning</i>. Pencahaya an yang digunakan ialah <i>natural light</i>. <i>Angle</i> yang digunakan adalah <i>eye level</i>.</p>			<p><i>long shot</i>, <i>medium shot</i>, dan <i>medium long shot</i>. <i>Camera movement</i> yang dipakai pada <i>scene</i> ini ialah <i>still camera</i>. Pencahaya an yang digunakan ialah <i>available light</i> berupa lampu ruangan. <i>Angle</i> yang dipakai adalah <i>eye level</i>, dan <i>low angle</i>. Dari jenis-jenis <i>shot</i> ini bertujuan untuk membuat penonton menerima informasi dengan jelas.</p>
	   	<p>Segmen 2 Scene 3</p> <p>Pada <i>scene</i> ini <i>host</i> mulai mewawancara ari ka ayis (pemilik bengkel) <i>scene</i> ini masih menggunakan dua <i>camera</i> tujuannya untuk memberi <i>detail</i> kedua objek. Pada <i>scene</i> ini menggunakan beberapa <i>shot</i> yaitu</p>			

	    	<p>Segmen 3 Scene 1</p> <p>Pada awal scene ini dibuka dengan shot drone untuk memperlihatkan perjalanan menuju komunitas sakral. Pada scene ini menggunakan beberapa shot yaitu <i>long shot</i>, <i>extreme long shot</i>, dan <i>medium shot</i>. <i>Camera movement</i> yang dipakai pada scene ini adalah <i>still camera</i>, <i>camera panning</i>, dan <i>camera tracking</i>. Pencahayaan yang digunakan ialah <i>natural light</i>. Angle</p>		   	<p>yang digunakan adalah <i>bird eye view</i>, <i>eye level</i>, dan <i>low angle</i>. Tujuan dari <i>shot-shot</i> ini untuk menyampaikan informasi latar tempat dan waktu kepada penonton.</p> <p>Segmen 3 Scene 2</p> <p>Pada scene ini host mulai mewawancarai Ka Yamin (Ketua Komunitas) scene ini menggunakan dua camera tujuannya untuk memberi <i>detail</i> kedua objek pada saat wawancara. Pada scene ini menggunakan</p>
--	--	---	--	--	---

		<p>Segmen 3 Scene 3 Pada scene 3 ini host menanyakan bagaimana syarat-syarat untuk bisa masuk ke komunitas Sakral. Pada scene ini <i>shot</i> yang digunakan sama dengan scene sebelumnya. Pencahayaan yang digunakan ialah <i>available light</i>.</p>
		<p>Segmen 4 Scene 1 Pada scene ini host mulai menutup acara, pada scene penutup ini menggunakan dua camera dengan <i>angle</i> yang</p>

		<p>berbeda. <i>Angle</i> yang digunakan adalah <i>eye level</i>, dengan <i>shot size medium shot</i> dan <i>medium close up</i>. Pencahayaan yang digunakan ialah <i>natural light</i>. <i>Camera movement</i> yang dipakai pada scene ini adalah <i>still camera</i>. Dan komposisi yang diterapkan ialah <i>Rule of thrid</i>.</p>
--	--	--

Pra Produksi

Tahap Pra Produksi pencipta karya melakukan *brainstorming* untuk menentukan tema dan judul pada tanggal 20 April 2022 untuk membuat karya program TV *magazine show*. Pencipta menentukan tema otomotif yang

berjudul Gotomotif. Pada tahap ini pencipta membuat *shot list* untuk panduan *shot* pada saat produksi. Pencipta membuat list kebutuhan produksi seperti dua kamera, Sony a7 mark II dan Sony a6400, mic Saramonic *wireless*, satu tripod, lensa 85mm, 50mm, lensa kit, dan drone.

Produksi

Pada tahapan produksi pencipta karya berperan sangat penting dalam kegiatan di lapangan, dimana proses pengambilan gambar menjadi tanggung jawab penuh seorang cameraman yang dibantu editor dan produser. Alat yang dipakai pada saat produksi ialah kamera, mic wireless, tripod, lensa, drone, dan lain-lain.

Pada tahap ini produser membantu briefing pembawa acara dan narasumber, dan editor membantu mengoperasikan kamera dua yang diarahkan oleh cameraman. Teknis produksi yang diterapkan yaitu pengambilan footage wawancara sebagai sumber informasi dari narasumber. Pengambilan stockshoot dilakukan sesuai dengan informasi yang diberikan oleh narasumber yang dibutuhkan sebagai pendukung informasi secara visual.

Teknik pengambilan gambar pada tahap produksi meliputi *shot size*, *camera movement*, dan *angle camera*. *Shot size* yang digunakan ialah *extreme close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *medium long shot*, *long shot*, *extreme long shot*. *Camera movement* yang digunakan ialah *camera*

still, *camera panning*, *camera tilting*, *camera pedestal*, *camera crab*, dan *camera tracking*. *Angle* yang digunakan yaitu *low angle*, *bird eye view*, *eye level*, *high angle*. Komposisi *shot* yang digunakan yaitu *rule of third*, *head room*, dan *objek in frame*.

Pasca Produksi

Tahap ini adalah tahapan terakhir dari pembuatan karya yang sudah dilaksanakan sebelumnya, dimana pada tahap ini semua pengambilan gambar, audio ataupun hal-hal yang dibutuhkan saat proses produksi sudah selesai.

Pada tahap *Pasca* Produksi pencipta karya sebagai cameraman membantu editor untuk menyeleksi footage dalam tahap editing offline. Dalam pasca produksi cameraman mengecek kembali alat-alat yang telah digunakan pada saat produksi.

Evaluasi Produksi

Evaluasi pada pembuatan karya ini yaitu dimana pencipta sebagai camera person harus lebih teliti kembali pada saat pemilihan peralatan produksi sehingga peralatan yang dipakai efektif saat digunakan. Observasi lokasi diperlukan sebelum melakukan produksi agar memudahkan penataankamera.

Kesimpulan

Pencipta sebagai *Direct of Photography* (DOP) dalam karya program “Gotomotif” episode Si Antik Dari Italia, bertanggung jawab atas proses produksi dalam pengambilan gambar. Berdasarkan hasil karya program *magazine show* yang telah

diciptakan sudah memenuhi harapan dari pencipta.

Harapan dari penciptaan karya program *magazine show* ini agar dapat membantu melengkapi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi. Dengan adanya karya program ini akan memberikan tayangan yang berkualitas dan informatif bagi penikmat otomotif.

Saran

Pencipta karya sebagai *Direct of Photography* (DOP) menyarankan apabila melakukan produksi program *magazine show* harus mematangkan konsep program terlebih dahulu mulai dari teknik pengambilan gambar dan lainnya. Kerja sama tim menjadi point yang sangat penting untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2014). *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* (Revisi). SimbiosisRekatama Media.
- Dominick, J. R. (2001). *The Dynamic Of Mass Communication*. Random House.
- Irwanto, K., Supriyadi, & Triartanto, Y. (2014). *Broadcasting Televisi 1 Teori Dan Praktik*. Graha cendekia.
- Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Siaran Televisi Non-drama Kreatif, Produktif, Public Relations, dan Iklan*. Prenada Media Group.
- Latief, R., & Utud, Y. (2017). *Kreatif Siaran Televisi*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama*. Gramedia.
- Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi*. PT Grasindo.
- Nugroho, H. R. (2019). *Peran Director Of Photography Dalam Film Pendek "Meranyau."* Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- Pratama, D. Y., Iqbal, I. M., & Tarigan, N. A. (2019). Makna Televisi Bagi Generasi Z. *Inter Komunika : Jurnal Komunikasi*, 4(1), 88. <https://doi.org/10.33376/ik.v4i1.292>
- Raditia, R. P. (2021). *Kualitas Kamera Person Dalam Meningkatkan Standar Video Konten Youtubers*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sartono. (2008). *Teknik Penyiaran dan Program Radio, Televisi dan Film*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruaan.
- Sikunantindi, R. (2019). Sebuah Karya Feature Wisata Dan Perjalanan "Table Story." *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 1(1), 44–58. <https://doi.org/10.33376/ic.v1i1.356>
- Soekanto, S. (2002). *Pengantar Penelitian Hukum*. Universitas Indonesia.
- Subroto, D. S. (1994). *Produksi acara Televisi*. Duta Wacana University Press.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metod*

Penelitian Komunikasi(Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional).
Alfabeta.

Umbara, D., & Pintoko, W. W. (2010).
How To Become a Cameraman.
Interprebook.

Wanggay, D. A. (2019). *Operator Kamera/Camera Person Pada Devisi Teknik Di Kresna TV Yogyakarta.* Institut Seni Rupa Indonesia Surakarta.