

KREATIVITAS PRODUSER DALAM PENGEMBANGAN IDE DAN KONSEP PROGRAM *FEATURE* TELEVISI “ROMANTISME KOPI DI KOTA PELAJAR”

Kusumo Gambriyanto¹⁾, Purwanto, Susilowati²⁾, Tituk Utari³⁾, Rakhmad Hidayat Nuriswara⁴⁾

Program Studi Manajemen Produksi Berita, Manajemen Teknik Studio

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta

Email: gambriyanto.ky@gmail.com

ABSTRAK

Yogyakarta sebagai kota pelajar tidak lepas dari kegiatan anak muda seperti berkumpul bersama teman, mengerjakan tugas dan aktivitas lain yang bisa dikerjakan di luar ruangan. Salah satu tempat yang sering dijadikan tempat berkumpul yaitu kedai kopi atau kafe. Banyak kedai kopi atau kafe yang bermunculan di Yogyakarta mulai dari kedai kopi tradisional hingga modern, salah satunya kedai kopi unik yaitu Kopi Bumbung Tradisional Yogyakarta dan Kopi Pasir Yogyakarta. Metode penelitian pada penciptaan skripsi ini menggunakan metode kualitatif. Objek penelitian yang dipilih yaitu Kopi Bumbung Tradisional Yogyakarta dan Kopi Pasir Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, voxpop dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik pengambilan gambar *developing shot* di Kopi Bumbung Yogyakarta dan Kopi Pasir Yogyakarta dapat menimbulkan kesan tersendiri dan tidak membosankan penonton. Kopi Bumbung Yogyakarta memiliki keunikan dalam hal penyajian kopi yang menggunakan termos bambu, sedangkan Kopi Pasir Yogyakarta memiliki keunikan dalam pembuatan kopi yang menggunakan media pasir. Kesimpulan karya program *feature* televisi dengan ide kuliner perjalanan berjudul “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar” dipandu oleh seorang *host* dan berdurasi 16 menit. Karya ini menghadirkan variasi visual agar tidak membosankan penonton dengan menggunakan teknik *developing shot* yang berisikan hiburan, informasi dan edukasi kepada penonton.

Kata kunci: kreasi visual, *developing shot*, romantisme kopi, kota pelajar, kopi pasir, kopi bumbung, pengarah acara, yogyakarta

ABSTRACT

Yogyakarta as a student city cannot be separated from the activities of young people such as gathering with friends, doing assignments and other activities that can be done outdoors. One place that is often used as a gathering place is a coffee shop or cafe. Many coffee shops or cafes have sprung up in Yogyakarta ranging from traditional to modern coffee shops, one of which is the unique coffee shop namely Kopi Bumbung Traditional Yogyakarta and Kopi Pasir Yogyakarta. The research method for creating this thesis uses qualitative methods. The research objects chosen were Yogyakarta Traditional Bumbung Coffee and Yogyakarta Pasir Coffee. The data collection techniques used were observation, interviews, Voxpop and documentation. The results of this research show that the use of *developing shot* shooting techniques at Kopi Bumbung Yogyakarta and Kopi Pasir Yogyakarta can create a special impression and not bore the audience. Kopi Bumbung Yogyakarta is unique in terms of serving coffee using a bamboo flask, while Kopi Pasir Yogyakarta is unique in making coffee using sand as a medium. Conclusion of the work of a television feature program with culinary travel ideas entitled "Jalan-Jalan Jajan" Edition "Romanticism of Coffee in a Student City" guided by a host and with a duration of 16 minutes. This work presents visual variations so as not to bore the audience by using *developing shot* techniques which contain entertainment, information and education for the audience.

Keywords: visual creation, *developing shot*, coffee romance, student city, sand coffee, roof coffee, event director

PENDAHULUAN

Kopi menjadi salah satu minuman yang digemari selain teh. Penggemar minuman

kopi terdiri dari berbagai kalangan usia, terutama pada anak muda. Tradisi minum kopi juga menjadi bagian dari budaya populer

yang ditandai dengan maraknya *coffee shop* di kota besar. Yogyakarta telah menjadi surganya para pecinta kopi, dengan banyaknya kafe yang menawarkan cita rasa kopi beragam. Dilansir Kumparan.com, menurut ketua Jogja *Coffee Week* 2022 tercatat sekitar 3000 kedai kopi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dalam “Sejarah Kota Yogyakarta” Karya Djoko Soekirman dkk (2986:139), Kota Yogyakarta mendapat predikat “Kota Pelajar” sebab sejak awal abad ke-20 banyak berkembang pranata dari sekolah-sekolah baik swasta hingga sekolah umum pemerintah. Julukan ini didapat karena banyak pelajar hingga mahasiswa menimba ilmu di kota ini.

Jurnalistik merupakan kegiatan komunikasi menggunakan media massa sebagai media penyampaian pesan atau informasi kepada masyarakat luas yang bersifat satu arah atau tidak langsung. Komunikasi massa yang dipilih dalam karya ini sebagai pengarah acara yang ingin memberikan visual dinamis menggunakan teknik *developing shot* sehingga tidak membosankan audiens. Informasi yang diberikan dengan audio dan visual agar audiens mudah memahami pesan dan informasi dari program “Jalan-Jalan Jajan”.

Berawal dari nongkrong dan main di *cafe* terdekat, Penulis tertarik akan kedai kopi bumbung dan kopi pasir di Yogyakarta. Cita rasa yang unik dan pengalaman menarik yang

disuguhkan pada Kedai Kopi Bumbung dan Kopi Pasir Yogyakarta membuat karya ini menghadirkan visual yang menarik dalam program *feature* televisi “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”. Sebagai pengarah acara dapat memberikan tayangan yang memiliki visual yang menarik serta penuh makna dan memberikan suguhan kepada audiens dengan teknik *developing shot*. Jobdesk sebagai pengarah acara berlatar belakang karena penulis sering menjadi *director* sering mendapatkan kepercayaan sebagai pengarah acara seperti di Polda DIY yang menjadi pengarah sebuah iklan layanan masyarakat, serta di beberapa kesempatan lain dalam memproduksi konten.

Pengarah acara menurut (Naratama Rukmananda, 2004) pengarah acara televisi merupakan seseorang yang bertanggung jawab secara teknis terhadap pelaksanaan produksi suatu mata acara siaran. Pengarah acara bertugas untuk menyatukan unsur-unsur pendukung produksi program acara terhadap aspek teknis maupun estetis, serta mampu menerjemahkan sebuah gagasan atau naskah ke dalam pelaksanaan produksi program acara.

Penulis memilih judul **Kreasi Visual *Developing Shot* Pada Program *Feature* Televisi “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”**. Penulis memilih judul tersebut karena penulis bertanggung jawab pada pengambilan gambar

maka dari itu dalam produksi tayangan *feature* ini akan mengemas dengan variasi serta melakukan pengembangan *shot*. Selain itu penulis akan menambah kreasi *shot* berupa *cinematic*, *timelapse shot* serta penggunaan *top down angle* di beberapa *shot* untuk menambah variasi *shot* dan menjadi lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Ide penciptaan dirumuskan ketika penulis mengeksplorasi domisili tempat berkuliah Penulis di Yogyakarta. Rumusan ide karya mulai muncul ketika tim bermain ke kedai Kopi Bumbung kemudian tertarik karena memiliki pengalaman baru sebagai *customer* yang minum kopi dari dalam bambu. Penulis juga melakukan riset destinasi wisata kopi lain yang unik yaitu Kopi Pasir Yogyakarta. Pengunjung dapat mencoba membuat kopi pasir secara langsung khas timur tengah.

1. Konsep Judul

Pemilihan judul Kreasi Visual *Developing Shot* terdiri dari pengertian Kreasi Visual yaitu karya kreatif visual yang dapat berupa gambar, video, animasi dan sebagainya. Menurut Susilawati, Mochammad Iqbalulhadi dan Purwanto dalam penerapan *Penerapan Variasi Shot dalam Program Magazine Televisi "Mesmerize"* tahun 2022, *Developing Shot* merupakan teknik pengambilan gambar dengan menggunakan

seluruh kemampuan kamera dan mengubah posisi arah kamera dengan tujuan memberikan kesan dinamis pada gambar. Dari pengertian tersebut karya ini menghadirkan sebuah tayangan karya kreatif visual yang diambil menggunakan seluruh pergerakan kamera.

Menurut (Morissan, 2018:220) *Feature* adalah berita yang ringan namun menarik, serta informasi yang disampaikan seperti lucu, unik, aneh yang menimbulkan kekaguman dan sebagainya. Program *feature* kadang memiliki syarat dengan kadar keilmuan, hanya pengolahannya secara populer, sehingga nyaman disimak dan menghibur. Cerita *feature* adalah pengemasan informasi yang kreatif, kadang-kadang subjektif terutama dimaksudkan untuk membuat senang dan memberi informasi kepada penonton pada suatu kejadian, keadaan atau aspek kehidupan.

Format program acara adalah format *feature* televisi dengan genre *feature* kuliner. *Feature* kuliner banyak memberikan estetika keindahan dan kenikmatan pada setiap kalimatnya, dan mampu mengajak pemirsa untuk mencoba, berkunjung, dan mencicipi kopi bumbung dan kopi pasir yang ditayangkan. Format *feature* dipilih karena ingin mengulik lebih dalam Kopi Bumbung dan Kopi Pasir di Yogyakarta. Format *feature* dianggap sebagai format yang ideal, karena akan dapat mengulas informasi yang

mendalam dari objek yaitu Kopi Buntung dan Kopi Pasir Yogyakarta dengan disertai narasi dan segmen menarik sehingga tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan informasi.

Karya “Jalan-Jalan Jajan” edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar merupakan karya jurnalistik *feature* televisi yang menceritakan dengan penyampaian yang santai namun tetap informatif dan edukatif. Pengarah acara bekerja sama dengan penulis naskah untuk menentukan gaya bahasa, alur, dan lain- lainnya, kemudian juga bekerja sama dengan produser untuk menentukan ide dan konsep program.

Karya ini juga mengandung kategori hiburan, dalam hal ini akan disuguhkan visual yang menarik, untuk ide awal visual akan diberikan *eyecatcher* dan *earcatcher* tentang filosofi perkembangan kopi di kota Yogyakarta sehingga diharapkan karya produksi *feature* ini dapat menjadi karya yang membuat pemirsanya semakin tertarik dan terhibur. Selain itu, karya ini juga akan menyajikan beberapa *sub angle* yang isinya memiliki banyak sekali hal-hal informatif, namun karakteristiknya juga *timeless* atau tidak dibatasi waktu. Karya ini akan awet tidak basi karena topiknya dibahas secara mendalam dan penuturannya ringan yang dapat ditonton kapan saja, bahkan berkali-kalipun masih tetap menarik minat pemirsa.

Nama program acara adalah Jalan-Jalan Jajan. Bahasa gaul dari kata “jalan-jalan” adalah *hangout* yang memiliki arti pergi ke suatu tempat. Maksud kata “jalan-jalan” merupakan

program *feature* yang memberikan hiburan, edukasi, dan informasi presenter pergi ke suatu tempat, seperti tempat wisata, kuliner, dan lainnya yang mengandung unsur menghibur. Sementara kata “jajan” yang dimaksud adalah program *feature* yang memberikan hiburan, edukasi, dan informasi seputar kuliner yang ada di berbagai wilayah di Indonesia. Harapannya, nama program acara “Jalan-Jalan Jajan” dapat menjadi tayangan yang menghibur dan informatif, selain itu nama program acara yang menggunakan Bahasa Indonesia diharapkan mudah dipahami dan diingat oleh pemirsa.

Program acara “Jalan-Jalan Jajan” disajikan secara jelas, menghibur, menarik, dan menginformasi yang dikemas secara menarik dan informatif sehingga pemirsa dapat terhibur dan mendapatkan informasi baru melalui tayangan program acara “Jalan-Jalan Jajan”. Sebagai pengarah acara menghadirkan gambar yang dinamis sehingga diharapkan tidak akan membosankan penonton. Berikut sub format yang Penulis dan tim pilih pada program tayangan “Jalan-Jalan Jajan”:

1. Wawancara

Menurut Morissan (2008:79) narasumber diwawancarai karena dua alasan: pertama, karena narasumber dianggap menguasai permasalahan dan kedua, karena terlibat langsung atau tidak langsung yang menjadi topik pembicaraan. Wawancara akan dilakukan ke beberapa narasumber atau orang yang terlibat dalam topik yang diambil sebagai program *feature*.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang mendukung penelitian.

3. Voxpop

Menurut Morissan (2008:85) voxpop merupakan kependekan dari *vox populi* yang dalam Bahasa Latin berarti “suara dari rakyat”. *Vox pop* sendiri bukan suatu berita, tetapi sebuah pendapat masyarakat terhadap suatu berita tertentu. *Voxpop* pada karya ini akan diletakkan pada segmen kedua dan ketiga, masyarakat seperti konsumen dari kopi bumbung dan kopi pasir akan memberikan pendapatnya mengenai cita rasa atau perasaannya berkunjung dan mencicipi Kopi Bumbung dan Kopi Pasir Yogyakarta.

4. Narasi

Narasi adalah suatu bentuk pengembangan paragraf di dalam sebuah karangan atau karya tulis yang menjelaskan serangkaian peristiwa atau kejadian. Menggunakan naskah bergaya narasi di awal sebagai *earcatcher*, penulis ingin pemirsa dapat tertarik dengan tersampainya kata demi kata yang jelas pada tayangan karya *feature* ini.

Media yang digunakan untuk menayangkan program Magazine Show ini adalah Televisi dan Youtube.

Pada proses penciptaan karya ini, terbagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Pra Produksi

Bersama tim yang berdomisili di Yogyakarta melakukan produksi di kota domisili tempat tinggal dan melakukan riset dengan membaca literatur serta melakukan riset terhadap keseharian masyarakat di Yogyakarta. Proses riset menemukan fakta bahwa masyarakat di Yogyakarta gemar dengan kegiatan nongkrong atau ngopi baik dari kalangan mahasiswa hingga dewasa yang berada di usia produktif. Setelah melakukan riset, sebagai pengarah acara melakukan diskusi dengan produser dan penulis naskah untuk menentukan program. Pengarah acara melakukan perumusan *treatment*, *shotlist* dan *story board* sebagai acuan pengambilan gambar.

Sebagai pengarah acara melakukan pengembangan ide konsep bersama produser dan penulis naskah. Setelah tercapai pemahaman antara penulis dan tim, melanjutkan membuat *rundown* kasar berdasarkan ide, topik, *angle* dan *sub angle* yang sudah disusun oleh penulis dan tim sebagai acuan penulis naskah.

Untuk menambah referensi tim melakukan riset melalui internet tentang program *feature* yang sudah pernah tayang dan mengumpulkan berbagai referensi yang sesuai dengan rancangan konsep, karakteristik dari program *feature*, Langkah selanjutnya menentukan program “Jalan-Jalan Jajan” akan menghadirkan seorang pembawa acara, menggunakan *multi camera*, menggunakan drone dan Gopro untuk mendapatkan shot yang lebih bervariasi.

Tahap selanjutnya melakukan kunjungan serta observasi langsung ke lokasi syuting yaitu Kedai Kopi Bambung dan Kopi Pasir Yogyakarta untuk mendapatkan konsep, ide, topik, *angle*, *sub angle* dan *rundown* kasar. Observasi dilakukan untuk meninjau lokasi *shooting*. Sebagai pengarah acara melakukan pengambilan gambar-gambar yang dapat menjadi acuan penulis untuk menentukan *treatment* dan *shotlist*. Selain melakukan pengambilan gambar, pengarah acara melakukan sesi wawancara singkat dengan pengelola untuk mendapatkan data yang dibutuhkan serta tahapan-tahapan yang dilalui dalam pembuatan kopi bambung. Pengambilan gambar-gambar kasar yang dapat menjadi acuan untuk menentukan *treatment* dan *shotlist*. Selain melakukan pengambilan gambar, juga melakukan sesi wawancara singkat dengan pengelola untuk mendapatkan data yang dibutuhkan serta tahapan-tahapan yang dilalui dalam pembuatan Kopi Pasir Yogyakarta.

2. Produksi

Produksi program *feature* ini menggunakan *multi camera* dengan tipe Sony A6400 dibantu *stabilizer* supaya video tetap stabil.

Pengambilan gambar juga menggunakan bantuan drone dan Gopro untuk mendapatkan *angle bird view* sebagai variasi shot. Pengarah acara akan melakukan pengambilan *angle shot* dengan beberapa variasi *angle* seperti *bird eye angle*, *high angle*, *eye level*, *low angle* dan *top down angle*. Pengarah acara juga menerapkan *type shot* seperti *extreme long shot*, *very long shot*, *long shot*, *medium shot*, *medium close up*

dan *close up*. Pengarah acara menggunakan pergerakan kamera seperti *Tilting*, *Panning*, *Arching*, *Tracking* dan *Follow*. Penulis juga memberikan variasi *shot* seperti *timelapse* untuk memberikan gambaran perubahan situasi sekitar.

Program acara ini dibawakan oleh satu orang presenter yang akan disebut Bang Dewa. Presenter nantinya juga akan berkomunikasi dengan narator yang akan disebut mbak narator.

3. Pasca Produksi

A. *Offline Editing*

Dikutip dari skripsi Hilman Arif “Proses Editing Program Acara Aneka Bakat dan Gaya di LPP TVRI Riau Kepri” Tahun 2020, menurut Morissan (2010:225) *offline editing* merupakan sebuah proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan shot yang telah ditentukan sutradara. Dalam tahapan ini terjadi aktivitas memanggil gambar yang telah di-*logging* dan di-*capture* sebelumnya untuk diurutkan sesuai konsep cerita. Menurut Anton Maburri (2014:9), *editing offline* dilakukan proses memotong gambar, istilah memotong bukan berarti menghilangkan bagian Audio atau Video sisa yang tak terpakai dan membuangnya begitu saja, memotong di sini adalah memendekkan Audio Video sesuai dengan penempatan waktu sebuah cerita. *Editing offline* diawali dengan menyusun video sesuai dengan rancangan *treatment* dan *shot list* pengarah acara. Proses penyusunan video juga dilakukan berbarengan dengan melakukan sinkronisasi

audio *voice over* dan audio yang terpisah dari alat perekam. Pencarian audio *background* juga dilakukan pada tahap ini untuk mempermudah proses pemotongan video. Pemilihan audio *background* sangat penting agar sesuai dengan mood serta genre tayangan. Penulis dan tim memilih untuk menggunakan gambar yang dinamis pada beberapa bagian sehingga memerlukan audio *background* yang bertempo kencang sehingga dapat membangun semangat audiens. Penulis juga menggunakan audio dengan tempo tidak terlalu kencang untuk menggambarkan suasana santai dan suara *host* saat berbicara terdengar jelas. Proses *editing offline* berlangsung hingga seluruh video dan audio sudah tersusun sesuai dengan urutan *treatment* pengarah acara, selanjutnya untuk mempercantik dan memperhalus video dan audio akan masuk ke tahapan *editing online*.

B. *Online Editing*

Menurut Arif Hilman dalam skripsi “Proses Editing Program Acara Aneka Bakat dan Gaya di LPP TVRI Riau Kepri” (2020:17), *online editing* merupakan tahapan editing dimana editor mulai memperhalus hasil *editing offline*, memperbaiki kualitas hasil dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. Termasuk di dalamnya menambahkan efek pesanan klien (produser) yang disampaikan pada saat *preview*.

Online editing melakukan proses *color grading*, penambahan aset kreatif seperti

bumper, *lowerthird*, *ids program* dari video yang sudah disusun dan diatur pada tahap *offline editing* sesuai dengan *treatment* pengarah acara. Proses *online editing* ini berlangsung pada tanggal 5 Maret hingga 25 Maret 2024. Proses *online editing* sedikit lebih lama dibandingkan *offline editing* karena penciptaan aset kreatif dan juga penyesuaian *color grading* yang memerlukan waktu.

Preview dilakukan bersama tim setelah proses pasca produksi selesai. Hasil video yang telah disunting oleh editor offline serta editor online akan dipresentasikan kepada penulis dan tim. Setelah menyaksikan hasil tayangan secara keseluruhan, tahap selanjutnya melakukan proses review atau penyesuaian sehingga hasil tayangan akan menjadi sesuai konsep dan kemauan penulis dan tim. Editor akan melanjutkan merevisi dari hasil review dan kemudian akan dipresentasikan lagi hingga secara keseluruhan tayangan sudah disetujui.

C. Konsep Penayangan/Implikasi

Program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” akan disiarkan seminggu dua kali, pada hari Jumat dan Sabtu. Penulis dan tim memilih dua hari jam siar dalam satu minggu karena proses pra produksi hingga pasca produksi yang membutuhkan waktu. Pemilihan hari tayang diharapkan akan menjadi referensi tempat melepas penat atau liburan bagi pemirsa di akhir pekan bersama keluarga, teman atau orang tersayang.

Program ini akan ditayangkan pada pukul 17:00 WIB. Berdasarkan riset penulis dan tim, waktu tersebut merupakan waktu yang tepat bagi pelajar, pekerja dan mahasiswa yang sudah pulang dari aktivitasnya dan akan menyaksikan tayangan televisi sebagai hiburan, informatif serta mengedukasi. Ditinjau dari target audiens yang ingin dicapai yaitu 12-45 tahun. Pemilihan target audiens ini tidak menutup kemungkinan masyarakat di luar segmentasi usia tersebut tidak dapat menyaksikan program “Jalan-Jalan Jajan”. Pemilihan target audiens 12-45 tahun berdasarkan konsep program “Jalan-Jalan Jajan” yang dinamis serta pengambilan gambar yang kekinian sesuai dengan target anak muda hingga usia produktif. Usia 12-45 tahun juga penulis rasa mampu menerima dan mencerna informasi yang disampaikan dengan mudah sehingga mampu mengambil sikap positif terhadap wawasan yang luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya produksi skripsi “Kreasi Visual *Developing Shot* dalam Program *Feature* Televisi “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar” menepatkan penulis sebagai pengarah acara. Penulis memiliki fokus untuk menghasilkan kreasi visual agar gambar yang diambil tidak membosankan, menarik dan tetap memiliki unsur informatif, hiburan serta edukatif.

Program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”

menceritakan tentang fenomena kopi shop di Yogyakarta yang diikuti dengan bermunculannya kedai kopi yang unik seperti Kopi Bumbung dan Kopi Pasir Yogyakarta. Penulis dan tim akan mengulas mulai dari fenomena menjamurnya kedai kopi dan kafe di Yogyakarta, sejarah hingga cita rasa dari Kopi Bumbung dan Kopi Pasir Yogyakarta.

Keunikan program *feature* kuliner ini, program akan dibawakan oleh seorang *host* dan akan terdapat seorang narator yang berkomunikasi dengan *host*. Harapannya, dengan terdapat narator akan menambah rasa kedekatan pemirsa dengan program tayangan kami. Program “Jalan-Jalan Jajan” juga akan mengambil variasi *shot* yang jarang digunakan yaitu variasi angle *Top Down* dengan *type shot Long Shot* pada saat pembuatan dan cita rasa di Kopi Bumbung dan Kopi Pasir Yogyakarta.

Feature televisi ini dikemas dalam bentuk karya audio visual dengan durasi 16 menit. Program ini diawali *eyecatcher* dengan menampilkan *footage-footage* beberapa obyek wisata di Kota Yogyakarta seperti Tugu Jogja, Alun-Alun Selatan, Malioboro, Beberapa kedai kopi di sekitar Kota Yogyakarta. Program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar” akan mengadirkan 3 segmen yaitu segmen 1 berisi Fenomena Kecai Kopi di Kota Pelajar, kemudian segmen 2 Kopi Bumbung Tradisional Yogyakarta dan yang segmen ke-3 Kopi Pasir Yogyakarta di mana tiap segmennya akan dipisahkan oleh bumper

program. Berikut penjelasan tiap segmen dan sequence program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”:

1. Segmen satu

Segmen satu karya produksi *feature* televisi “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar” ini membahas sub angle Fenomena Kedai Kopi di Kota Pelajar dan dibagi menjadi dua *sequence*. *Sequence* pertama menghadirkan *voice over host* yang akan membahas tentang fenomena menjamurnya kedai kopi dan kafe di Yogyakarta baik kedai kopi tradisional atau pun kafe modern. Selama *voice over*, visual yang dihadirkan akan menyesuaikan dengan kalimat *voice over*, untuk memperkuat naskah yang sudah disusun. Pada *sequence* satu menghadirkan grafis yang berisikan data dari banyaknya kedai kopi di Yogyakarta.

2. Segmen dua

Segmen kedua membahas tentang Kopi Bumbung Tradisional Yogyakarta dan memiliki 5 *sequence*. Tiap *sequence* akan memiliki pemisah yaitu *smash* program. *Sequence* satu dibuka dengan *opening* segmen oleh *host* dan dilanjutkan masuk ke dalam kopi bumbung yang membahas sejarah terbentuknya Kopi Bumbung Yogyakarta. *Sequence* kedua menunjukkan bagaimana tahapan kopi bumbung dibuat hingga akan disajikan kepada pembeli. *Sequence* ketiga berisikan testimoni dari pengunjung Kopi Bumbung Yogyakarta. *Sequence* keempat membahas cita rasa dari Kopi Bumbung yang dibawakan oleh *host*. *Sequence* kelima *host* melakukan *closing*

segmen dua dan dilanjut ditutup oleh *bumper* program. Penerapan pengambilan sudut gambar *Top Down* berada pada *sequence* dua dan empat pada saat pembuatan kopi dan cita rasa kopi bumbung.

3. Segmen tiga

Segmen ketiga terbagi menjadi 4 *sequence* yang dipisahkan dengan *smash* program. Keempat *sequence* ini mengulas tentang Kopi Pasir Yogyakarta. *Sequence* satu menampilkan *opening host* di Kopi Pasir Yogyakarta, dan selanjutnya masuk ke dalam Kopi Pasir Yogyakarta. *Voice over* diberikan pada saat *host* masuk ke dalam Kopi Pasir dan diberikan visual yang sesuai dengan naskah *voice over host*. *Host* meunju ke meja kasir dan berbincang-bincang dengan pengelola kopi pasir perihal sejarah dan harga menu di Kopi Pasir Yogyakarta. *Sequence* kedua berlanjut dari meja kasir menuju tempat pembuatan kopi pasir. Pembuatan kopi pasir dilakukan bersama barista dan *host* juga mencoba membuat kopi pasir sendiri. *Sequence* ketiga beralih dari pembuatan kopi pasir ke meja makan, untuk *host* mencicipi kopi pasir. *Host* ditemani bersama pelayan untuk menjelaskan cara penyajian kopi pasir yang unik. *Sequence* terakhir, berisikan penutupan program oleh *host* dan terdapat grafis tulisan berisi bunga-bunga pantun di akhir program.

Analisis dan Sintesis Karya

Penulis sebagai pengarah acara dan tim telah melalui proses pra produksi, produksi dan pasca produksi program *feature* televisi “Jalan-Jalan

Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”. Menurut (Morissan, 2018) pengarah acara merupakan seseorang yang bertugas untuk mengintegrasikan unsur-unsur pendukung produksi dan bertanggung jawab terhadap teknis serta mampu melaksanakan produksi siaran. Penulis bertanggung jawab dalam keseluruhan proses produksi karya *feature* televisi ini mulai dari penyusunan *treatment*, *shotlist* mengarahkan kameraman dalam proses produksi serta mendampingi *editor* di tahap pasca produksi.

Program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar” memiliki susunan Ids Program, *Eye Catcher* dan Isi Program yang terdiri dari tiga segmen dan tiap segmen memiliki beberapa *sequence*.

Berikut penjabaran dari program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”.

1. Ids Program

Ids Program merupakan identitas dari sebuah program. Penulis dan tim memilih ids program yang sesuai dengan konsep program dan sesuai dengan target audiens yaitu anak muda hingga usia produktif. Konsep ini menggambarkan program “Jalan-Jalan Jajan” yaitu terdapat animasi-animasi seperti sedang melakukan kegiatan jalan-jalan atau berlibur, serta terdapat animasi makanan yang menggambarkan jajan atau kegiatan membeli kuliner.

Penulis menambahkan beberapa *sound effect* dan *music background* yang sesuai dengan animasi yang telah dibuat. Ids

program juga menampilkan foto kegiatan *host* pada saat jalan-jalan serta menikmati kuliner yang sesuai dengan konsep program. Penempatan logo program pada akhir ids program bertujuan memberi identitas serta informasi kepada penonton bahwa sedang tayang program “Jalan-Jalan Jajan”.



Gambar1 Tampilan Ids Program 1

Gambar1 merupakan tampilan awal dari ids program Jalan-Jalan Jajan. Penulis menghadirkan visual *host* saat menikmati kuliner untuk memberi tahu kepada penonton bahwa program ini merupakan program kuliner. Dengan memberikan tulisan kuliner di samping gambar menjadi lebih memperjelas maksud dari program ini. Penulis memilih visual *host* pada saat menikmati kuliner dengan tipe pengambilan gambar *medium shot* beserta beberapa menu kuliner yang ada di depan *host*.



Gambar2 Tampilan Ids Program 2

Gambar2, berisikan lanjutan dari ids program yaitu terdapat gambar di saat *host* sedang berjalan-jalan di Pedestrian Malioboro. Pengambilan gambar secara *long shot* bertujuan menghasilkan gambar yang luas sehingga dapat memberi tahu penonton bahwa *host* sedang melakukan aktivitas jalan-jalan dan berada di Yogyakarta. Dengan memberikan tulisan “*traveling, bersama dan explore*” penulis bermaksud memberikan gambaran program Jalan-Jalan Jajan yaitu melakukan eksplorasi serta liburan bersama melalui tayangan ini.



Gambar 3 Tampilan Ids Program 3

Gambar 3 menampilkan beberapa gambar lokasi serta destinasi wisata berupa sudut Kota Yogyakarta dan *host* pada saat

menikmati hidangan dan juga menu kuliner. Pengambilan gambar dari berbagai *angle* seperti *bird eye level, close up* dan *medium shot* bertujuan memberikan informasi secara detail kepada penonton dan memberikan variasi visual sehingga menimbulkan tayangan yang tidak membosankan. Pemilihan beberapa gambar di atas juga menggambarkan program Jalan-Jalan Jajan membahas tentang kuliner dan juga liburan.

2. *Eye Catcher*

Eye catcher berfungsi sebagai penarik perhatian penonton di awal tayangan serta gambaran awal terhadap program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”. Pemilihan gambar sudut Kota Yogyakarta, seperti Tugu Jogja, Stasiun Tugu, Malioboro, Alun-Alun Selatan dan Beberapa Kedai Kopi di Kota Yogyakarta memiliki makna bahwa program *feature* edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar” mengambil latar tempat di Yogyakarta. Pengambilan gambar yang menarik, *audio backsound* yang kencang serta *editing* yang dinamis, membuat daya tarik penonton serta semangat yang diberikan pada program tayangan ini.



Gambar 4 Visual Tugu Jogja

Gambar4 merupakan tampilan awal *eye catcher* program *feature* televisi “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”. Visual di atas menampilkan aerial Tugu Jogja yang diambil dengan tipe *shot extreme long shot* dan menggunakan *bird eye level*. Menurut Thompson (2008:13) *Shot* ini digunakan apabila ingin mengambil gambar yang sangat jauh, panjang dan berdimensi lebar. Biasanya ELS digunakan untuk komposisi gambar pada sebuah panorama. Pemilihan visual ini menunjukkan bahwa episode yang diproduksi dilakukan di Kota Yogyakarta dan ingin memberikan gambaran lingkungan di sekitar Tugu Jogja.



Gambar 5 Visual wisatawan di Malioboro

Gambar 5 menampilkan visual wisatawan sedang berjalan di Pedestrian Malioboro. Pengambilan gambar di atas menggunakan tipe *shot long shot*, tanpa pergerakan kamera atau *still* dan menggunakan *angle eye level*. Pemilihan visual di ini dimaksudkan bahwa Yogyakarta merupakan kota wisata yang banyak dikunjungi wisatawan baik asing maupun lokal,

termasuk host yang sedang berlibur di Kota Yogyakarta.



Gambar 6 Timelapse Tugu Jogja

Gambar6 merupakan visual *timelapse* yang diambil menggunakan tipe *long shot*, tanpa pergerakan kamera dan diambil secara *eye level*. Menurut Ryan Chylinski dalam Time-lapse Photography (2012) *Timelapse* adalah sekumpulan still foto yang diambil dengan periode yang beraturan untuk menggambarkan proses, pergerakan atau perubahan suatu objek. *Timelapse* ditambahkan penulis dan tim ditujukan untuk menggambarkan perubahan suasana dan keramaian di Tugu Jogja.



Gambar 7 Host menikmati kopi bumbung

Gambar 7 menampilkan visual *host* yang sedang menikmati hidangan kopi bumbung

dan beberapa menu lainnya. Pengambilan gambar menggunakan tipe *medium shot*, tanpa pergerakan kamera dan diambil secara *eye level*. Penulis memilih visual di atas untuk memberikan bocoran tentang topik yang dibahas di yaitu seputar kuliner dan membahas tentang Kopi Bumbung Tradisional Yogyakarta.



Gambar 8 Detail Kopi Pasir

Gambar 8 menampilkan visual detail kopi pasir. Pengambilan gambar menggunakan tipe *close up*, menggunakan pergerakan kamera *arching* dan diambil secara *eye level*. Penulis memilih visual di atas untuk memberikan bocoran tentang topik yang dibahas di yaitu seputar kuliner dan membahas tentang Kopi Pasir Yogyakarta.

3. Segmen Satu

Segmen pertama membahas fenomena kedai kopi di Yogyakarta. Segmen satu terbagi menjadi dua *sequence*, *sequence* pertama berisikan *voice over host* tentang fenomena kedai kopi di Yogyakarta. Pengambilan gambar pada *sequence* ini menggunakan tipe *shot long shot*, *medium shot*, *close up*.



Gambar 9 Visual Angkringan

Visual angkringan yang diambil secara *long shot*, tanpa pergerakan kamera dan *eye level* menjadi pembuka *sequence* pertama. Pemilihan angkringan sebagai pembuka segmen satu bermakna angkringan menjadi cikal bakal munculnya kedai-kedai kopi di Yogyakarta hingga sekarang sudah terdapat berbagai macam kedai kopi mulai yang konvensional hingga modern.



Gambar 10 Anak muda di kafe

Gambar10 merupakan kafe atau kedai kopi modern yang menjadi tempat bertemu, silaturahmi serta mengerjakan tugas yang biasa dilakukan oleh pelajar atau mahasiswa. Pengambilan gambar di atas menggunakan tipe *long shot*, *eye level* dan menggunakan pergerakan *arching*. Pemilihan visual ini untuk mendukung fungsi dari kedai kopi atau

kafe dan mewakili judul tayangan yaitu Romantisme Kopi di Kota Pelajar.



Gambar 11 Pembuatan Kopi Joss

Gambar 11 merupakan proses pembuatan Kopi Joss Yogyakarta yang diambil dengan tipe *medium shot*, *low angle* dan tanpa pergerakan kamera. Pemilihan cara pengambilan gambar tersebut dipilih supaya dapat memperlihatkan penjual membuat kopi beserta *background* kemasan kopi dan terdapat tempat membuat kopi di depan subjek. Visual ini dipilih untuk mewakili *voice over* yang sedang membahas maraknya kedai kopi di Yogyakarta, salah satunya kedai kopi tradisional yaitu Kopi Joss Yogyakarta.



Gambar 12 Mahasiswa membeli kopi di kopi keliling

Gambar 12 merupakan visual seorang mahasiswa sedang membeli kopi di warung

kopi keliling. Pengambilan visual di atas diambil dengan tipe *two shot*, *low angle* dan menggunakan pergerakan *track in*. Pemilihan cara pengambilan gambar tersebut dipilih karena penulis ingin menginformasikan bahwa kopi tidak hanya dijual di kedai kopi atau kafe tapi juga di warung kopi keliling dan dapat dinikmati berbagai kalangan seperti mahasiswa.



Gambar 13 Host di depan kedai kopi melangkah mendekati kamera

Sequence kedua dan *sequence* satu dipisahkan menggunakan visual aerial Tugu Jogja. *Sequence* kedua memperlihatkan beberapa kedai kopi di Yogyakarta yang akan dikemas dengan *host* berjalan maju ke arah kamera di beberapa kedai kopi seperti pada gambar di atas. Pengambilan gambar ini menggunakan tipe *long shot*, *eye level* dan tanpa pergerakan kamera dan memperhatikan kontinuitas posisi *host* berjalan hingga *host* mendekati kamera dan melakukan *opening program*.



Gambar 14 Host opening program di Alun-Alun Selatan

Gambar14 merupakan visual saat *host* melakukan *opening* program yang diambil dengan tipe *medium shot*, *eye level* dan tanpa pergerakan kamera. Pemilihan pengambilan gambar pada visual ini dimaksudkan untuk memfokuskan penonton pada *host* saat opening program. Berlatar belakang Alun-Alun Selatan Yogyakarta, dimaksudkan memberikan informasi bahwa lokasi syuting dilakukan di Yogyakarta.

4. Segmen Dua

Segmen kedua membahas Kopi Bumbung Tradisional Yogyakarta. Segmen dua terbagi menjadi lima *sequence*, yang berisikan *opening* segmen sejarah kopi bumbung, pembuatan kopi bumbung, testimoni pengunjung kopi bumbung, cita rasa kopi bumbung dan *closing* segmen dua. Setiap perpindahan *sequence* pada segemen ini dipisahkan oleh *smash* program. Pengambilan gambar pada *sequence* ini menggunakan tipe *shot very long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close up*, *angle camera eye level*, *top down*, *high angle* dan *low angle*.



Gambar 17 Interior Kopi Bumbung

Gambar17 merupakan visual kopi bumbung dari mulai papan sugeng rawuh, hingga ke dalam Joglo Kopi Bumbung yang diambil dengan tipe *long shot*, *eye level* dan menggunakan pergerakan *track in*. Pemilihan cara pengambilan gambar di atas dimaksudkan menggambarkan kondisi saat pengunjung masuk ke dalam kopi bumbung tanpa terputus sehingga penonton mendapatkan sensasi masuk langsung ke dalam Kopi Bumbung.



Gambar 18 Host memasuki kopi bumbung

Gambar 18 merupakan visual *host* saat memasuki kopi bumbung yang diambil secara *long shot*, *low angle* dan tanpa pergerakan kamera. Menurut Askurifai Baksin (2016:128) sudut pengambilan gambar ini membangun kesan berkuasa dan

memiliki kesan dominan. Teknik ini lebih menonjolkan sosol yang berkuasa dengan penggambaran dari bawah ke atas. Pemilihan cara pengambilan visual ini dimaksudkan untuk memberikan kesan gagah dan dominan kepada host selaku pembawa acara program Jalan-Jalan Jajan.



Gambar 19 Host berdialog dengan pengelola Kopi Bumbung

Gambar 19 merupakan visual *host* bersama dengan pengelola Kopi Bumbung yang diambil secara *two shot, eye level* dan menggunakan pergerakan *follow shot*. Pemilihan cara pengambilan visual ini dimaksudkan untuk mengikuti dialog *host* bersama pengelola Kopi Bumbung tanpa terputus sehingga penonton dapat merasakan sensasi seperti langsung berada di Kopi Bumbung. Dengan menggunakan *follow shot* mulai dari *host* datang hingga akan berpindah membuat kopi bumbung terkesan lebih santai, ditambah dengan variasi *shot multi camera* yang digunakan untuk menunjukkan detail ekspresi dan detail bumbung secara *close up*.



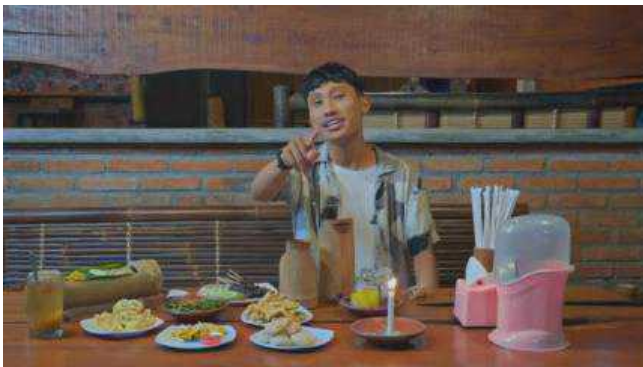
Gambar 20 Close up menuang kopi ke dalam bumbung

Gambar 20 merupakan detail saat *host* menuangkan kopi bumbung ke dalam bumbung, yang diambil secara *close up, eye level* dan menggunakan pergerakan *arching*. Pemilihan cara pengambilan visual ini ditujukan untuk memberikan detail yang tidak dapat ditangkap dari kamera utama sehingga penonton tetap dapat melihat proses penuangan kopi ke dalam bumbung secara dekat. Untuk pergerakan kamera yang dipilih menggunakan *arching* karena media bambu yang bulat sehingga diharapkan dengan dipilihnya pergerakan *arching* dapat menampilkan sudut lain dari penuangan kopi bumbung.



Gambar 21 Angle Top Down proses penutupan bumbung

Gambar 21 merupakan proses penutupan bumbung yang dilakukan oleh *host* dan diambil menggunakan tipe *shot long shot*, *top down* dan tanpa pergerakan kamera. Menurut Kadek Dede dan Sagung Intan (2021:43) yaitu *Top Down Angle / Flatlay* merupakan sudut kamera yang berada tepat lurus di atas objek yang akan diambil. Pemilihan cara pengambilan visual ini dimaksudkan untuk memperlihatkan situasi pembuatan kopi bumbung dari sudut yang berbeda sehingga penonton mendapatkan visual gambar yang jarang disuguhkan di program *feature* televisi.



Gambar 22 Host menjelaskan cita rasa kopi bumbung

Gambar 22 merupakan visual saat *host* mencicipi cita rasa kopi bumbung yang diambil menggunakan tipe *medium shot*, *eye level* dan tanpa pergerakan kamera. Pemilihan cara pengambilan visual di atas ditujukan supaya penonton terfokus dengan apa yang disampaikan *host*, sehingga penerapan multi camera pada visual ini juga tidak terlalu banyak pergerakan.

5. Segmen Tiga

Segmen ketiga membahas Kopi Pasir Yogyakarta. Segmen tiga terbagi menjadi

empat *sequence*, yang berisikan opening segmen sejarah Kopi Pasir Yogyakarta, pembuatan kopi pasir, cita rasa kopi pasir dan *closing* program. Setiap perpindahan *sequence* pada segmen ini dipisahkan oleh *smash* program. Pengambilan gambar pada *sequence* ini menggunakan tipe *shot extreme long shot*, *very long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close up*, *angle camera eye level*, *top down*, *high angle* dan *low angle* dan pergerakan kamera *still*, *tracking*, *panning* dan *arching*.



Gambar 24 Aerial Kopi Pasir

Gambar 24 merupakan visual area Kopi Pasir Yogyakarta yang diambil menggunakan tipe *shot extreme long shot*, *bird eye level* dan menggunakan pergerakan *track in*. Menurut Thompson (2008:13) *Shot* ini digunakan apabila ingin mengambil gambar yang sangat jauh, panjang dan berdimensi lebar. Biasanya ELS digunakan untuk komposisi gambar pada sebuah panorama. Pemilihan cara pengambilan visual ini sebagai pembuka segmen tiga untuk memberikan gambaran suasana di Kopi Pasir Yogyakarta. Pergerakan *track in* juga dimaksudkan untuk memberikan

kedekatan kepada penonton yang pada awalnya jauh dan lama-lama mendekat ke bangunan Kopi Pasir Yogyakarta.



Gambar 25 Aerial pemandangan Kopi Pasir

Gambar 25 merupakan visual aerial pemandangan persawahan di depan Kopi Pasir Yogyakarta yang diambil menggunakan tipe *extreme long shot, bird eye level* dan menggunakan pergerakan *tilt up*. Menurut Thompson (2008:13) *Shot* ini digunakan apabila ingin mengambil gambar yang sangat jauh, panjang dan berdimensi lebar. Biasanya ELS digunakan untuk komposisi gambar pada sebuah panorama. Pemilihan cara pengambilan visual ini dimaksudkan untuk menggambarkan suasana asri persawahan di depan Kopi Pasir Yogyakarta. Pemilihan pergerakan kamera *tilt up* dimaksudkan memberikan kesan seolah-olah mendongak dan terkesima dengan pemandangan yang disuguhkan.

Kelebihan Informatif, program *feature* ini memberikan informasi mengenai kedai kopi yang unik di Yogyakarta. Dari segi pengambilan gambar, juga memberikan informasi yang dibutuhkan penonton seperti detail, gambaran keseluruhan, dan juga visual

yang sesuai dengan *voice over* sehingga lebih memperjelas informasi.

Edukatif, menampilkan berbagai macam hal mengenai Fenomena Kedai Kopi di Yogyakarta, Kedai Kopi Bumbung Tradisional Yogyakarta dan Kopi Pasir Yogyakarta. Melalui narasi yang dibangun dan dikombinasikan dengan variasi pengambilan gambar sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik.

Menarik, pada karya ini memberikan gambar menarik yang dikombinasikan dengan *audio backsound* yang semangat serta pembawaan *host* yang santai namun tetap menghibur. Penulis juga memberikan variasi *angle top down* sehingga dapat memberikan sudut pandang baru yang jarang pada program *feature* televisi.

Kekurangan

Pada produksi karya *feature* televisi “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar” memiliki kekurangan pada segi pengambilan gambar yang jarang menggunakan pergerakan kamera tilting dan juga panning. Hal tersebut dikarenakan penulis menggunakan gimbal yang terdapat *error* dan sulit untuk melakukan *panning* dan juga *tilting*.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam skripsi tugas akhir dengan judul “Kreasi Visual *Developing Shot* dalam Program *Feature* Televisi “Jalan-Jalan Jajan” Edisi “Romantisme Kopi di Kota Pelajar”” dapat disimpulkan bahwa:

Program *feature* “Jalan-Jalan Jajan” menguraikan tentang Penulis sebagai pengarah acara dalam menuangkan ide maupun gagasan produser ke dalam konsep audio visual; Kreasi visual *developing shot* sudah penulis terapkan pada setiap segmen dalam karya produksi *feature* “Jalan-Jalan Jajan” sehingga terciptalah program *feature* yang bernilai informatif, menghibur serta memiliki gambar yang menarik dan tidak membosankan pemirsa; Ilustrasi musik dan grafis sudah dituangkan penulis ke dalam karya *feature* “Jalan-Jalan Jajan” untuk memberikan pemanis sehingga pemirsa lebih mudah dalam memahami maksud tayangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ada 3000 Kedai Kopi di Seluruh Yogya, Terpadat di Indonesia. 2022. Diakses pada 22 Maret 2024. <https://kumparan.com/pandangan-jogja/ada-3-000-kedai-kopi-di-seluruh-yogya-terpadat-di-indonesia-1ympBAIlgDYG/full>
- Adi, B. 2010. *Jurnalistik Televisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Agus, Djunaedi Tjunti. 2023. Menulis Feature Yang Mengasyikkan. Diakses pada 21 April 2024. <https://pwijsabar.com/berita/5584/menulis-feature-yang-mengasyikkan>.
- Arif, Hilman. 2020. *Skripsi “Proses Editing Program Acara Aneka Bakat dan Gaya di LPP TVRI Riau Kepri”*. UIN SUSKA RIAU. Riau
- Arief, Dzaki M. 2020. *Skripsi Kreasi dan Variasi Visual Pengarah Acara Dalam Program Feature Televisi “Trendy” Edisi “Skuter Listrik*. Sekolah Tinggi Multi Media. Yogyakarta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Baksin, Askurifai. 2016., *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media
- Chylinski, Ryan. 2012. *Time-lapse Photography*. LearnTimelapse.com
- Dennis, F.G. 2008. *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga Mahameru.
- Dewi, Agnesthia Maharani Sukma. Asiatun, Siti. 2022. *Penerapan Ide Kreatif dalam Program Feature Televisi “Nusantara Bercerita” Edisi “Bocah Sisih Kidul”*. Sekolah Tinggi Multi Media. Yogyakarta
- Dhamayanti, Alfi. 2022. *Skripsi Implementasi Camera Angle dan Kontinuitas Gambar Dalam Produksi Feature Televisi “Journey” Edisi “Adiwarna Pantai Selatan”*. Sekolah Tinggi Multi Media. Yogyakarta.
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Kriyantono, Rachmat. 2020. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Latief, Rusman. 2020. *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mencher, Melvin. 2000. *News Reporting and Writing*. New York: The McGraw – Hill Companies
- Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi Edisi Revisi*. Prenada Media Group.
- . 2018. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mukti, Mochammad Adam. 2019. *Director Of Photography dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Konflik Interpersonal dalam Keluarga*. STIKOM. Surabaya.
- Narendra, Eri F. & Susilawati. 2018. *Variasi Shot Pada Produksi Feature Televisi Kilau Macapat Permata Jawa*. Yogyakarta
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung). Tarsito
- Pramita, Ayu D., & Sri. Indah. V. 2016. *Nongkrong di Warung Kopi Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa di Mato Kopi Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Purwanto. Iqbalulhadi, M. Susilawati. 2022. *Penerapan Variasi Shot dalam Program Magazine Televisi “Mesmerize”*. Yogyakarta

- Rukmananda, Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-videografi: Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Subroto, Darwanto Sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukma, Agnestia M., Asiatun Siti. 2022. *Penerapan Ide Kreatif dalam Program Feature Televisi "Nusantara Bercerita" Edisi "Bocah Sisih Kidul"*. Yogyakarta
- Susilawati. Narendra, Eri Fajar. 2018. *Variasi Shot Pada Produksi Feature Televisi Kilau Macapat Permata Jawa*. Sekolah Tinggi Multi Media. Yogyakarta
- Soekirman, Djoko 1986. *Sejarah Kota Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional.
- Sri Pinasti, Indah. Pramita, Dea Ayu. 2016. *Nongkrong di Warung Kopi Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa di Mato Kopi Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Thompson, Roy. Bowen, J. Christopher. 2008. *Grammar of Shot*. Elseview
- Verovaya, Lina. 2019. <https://unsplash.com/photos/brown-and-black-brush-4kBsVsiFozc>. Diakses pada 23 Maret 2024.