

## TEKNIK KAMERA SEBAGAI PENAMBAH UNSUR DRAMATIK DALAM PENYUTRADARAAN DRAMA TELEVISI “REKASA”

Deila Shofi Bayangkara<sup>1</sup>, Dina Dwika Oktora<sup>2</sup>

Program Studi Manajemen Produksi Siaran Sekolah Multi Media Yogyakarta  
E-mail korespondensi: [dina.oktora@gmail.com](mailto:dina.oktora@gmail.com)

### ABSTRACT

*The production of this work aims to create a comedy television drama by applying shot size, camera angle and camera movement camera techniques to add dramatic elements of conflict, suspense, Curiosity, and Surprise. the application of this technique is used to build an atmosphere in the story, so that the conveying of emotion and atmosphere in the story can be effective to the audience verbally and nonverbally.*

**Keywords:** *Television Drama, Camera Techniques, Dramatic Elements.*

### ABSTRAK

Produksi karya ini bertujuan untuk menciptakan sebuah drama televisi komedi dengan menerapkan Teknik *kamera shot size, camera angle* dan *camera movement* sebagai penambah unsur dramatik *conflik, suspense, Curiosity, dan Surprise*. penerapan teknik ini digunakan untuk membangun suasana dalam cerita, sehingga secara penyampaian emosi dan suasana pada cerita bisa efektif sampai kepada penonton secara verbal dan nonverbal.

**Kata kunci:** Drama Televisi, Teknik Kamera, Unsur Dramatik

## 1. PENDAHULUAN

Televisi masih menjadi salah satu media komunikasi massa yang umum digunakan oleh masyarakat hingga saat ini. Komunikasi massa memiliki 5 fungsi bagi masyarakat, yaitu sebagai fungsi *surveillance* (pengawasan), fungsi *interpretation* (penafsiran), fungsi *linkage* (pertalian), fungsi *transmission of values* (penyebaran nilai-nilai), dan fungsi *entertainment* (hiburan) (Ardianto, 2007). Terutama pada fungsi *entertainment* atau hiburan, televisi juga merupakan media pilihan masyarakat untuk di nikmati program-pogramnya.

Menurut data yang dirangkum oleh situs [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id) pada 22 April 2022, sebanyak 36.1% responden memilih televisi sebagai salah satu media komunikasi massa yang paling sering di akses dibanding media komunikasi massa lainnya seperti radio (1.7%) atau koran (1.1%). Penelitian ini juga merangkum bahwa mayoritas tujuan masyarakat menonton televisi adalah untuk menonton program hiburan berupa tayangan drama seperti sinetron atau FTV (Dihni, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis berkeinginan untuk menciptakan sebuah karya drama dengan televisi sebagai media

penayang nya karena melihat besar peluang untuk menggaet perhatian banyak penonton.

Drama merupakan salah satu karya sastra yang mengungkapkan cerita melalui dialog dan diperankan oleh tokoh fiktif. Jika dalam bentuk audio-visual, pengemasan format drama membutuhkan gambar dan suara yang diambil menggunakan teknik tertentu menggunakan alat perekam dan disusun sedemikian rupa dari segi unsur dramatik nya sehingga tercipta sebuah adegan.

Penulis menitik beratkan pada aspek pentingnya citra visual sebagai penambah unsur dramatik pada film. Penulis memiliki beberapa film yang dijadikan sebagai karya pembandingan dalam memproduksi karya, seperti film komedi berjudul *Gara-gara Warisan*. *Look* dan *mood* pada film *Gara-gara Warisan* penulis jadikan inspirasi dalam mengemas sebuah film ber-genre komedi mengenai bagaimana sebuah *shot* yang diambil dapat menunjang kelucuan dalam satu adegan. Walaupun begitu, perbedaan yang signifikan akan sangat terlihat pada ide cerita, dimana *Gara-gara warisan* lebih kepada drama yang membahas masalah keluarga

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Kata 'drama' berasal dari bahasa Yunani dran yang berarti bertindak atau berbuat (*action*). Program drama adalah pertunjukan (*show*) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan *conflict* dan emosi" (A.M, 2015).

Jenis drama dapat dibedakan berdasarkan bentuk penyajian dialog dan lakon yaitu;1) tragedy; 2) komedi; 3) tragekomedi; 4) opera; 5) melodrama;

6) farce; 7) tablo; dan 8) sendratari (Wiyanto, 2005).

Drama memang merupakan genre yang paling luas dan sangat bervariasi, tergantung pada pengembangan sifat karakter yang berurusan dengan tema emosional. Untuk kepentingan segmentasi ini, di dalam penyajian drama terdapat unsur dramatik didalamnya. Unsur dramatik dibutuhkan dalam melahirkan gerak dramatik pada cerita dan pada pikiran penonton. unsur-unsur yang dimaksud adalah: "1) *Conflict*, 2) *Suspense*, 3) *Curiosity*, dan 4) *Surprise* (Lutters, 2005)

Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan Teknik kamera *Shot size*, *Camera angle* dan *camera movement* untuk menambah dramatisasi dalam drama yang dibuat.

*Shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan (Javandalasta, 2021). *Shot size* merupakan komposisi dasar dari sebuah pembingkai gambar. Beberapa *shot size* tersebut adalah;1) *Extreme Long Shot (ELS)*; 2) *very Long Shot (VLS)*; 3) *Long Shot (LS)*; 4) *Medium Long Shot (MLS)*; 5) *Medium Shot (MS)*; 6) *Medium Close Up (MCU)*; 7) *Close Up (CU)*; 8) *Extreme Close Up (ECU)*; 9) *Big Close Up (BCU)* (Naratama, 2004)

*Camera angle* adalah sudut pengambilan gambar yang menekankan pada posisi kamera pada situasi tertentu dalam merekam objek (Latief, 2020) . Beberapa *camera angle* yang umumnya digunakan adalah;1) *Bird Eye View*; 2) *High Angle*; 3) *Low Angle*; 4) *Eye level*; 5) *Frog Eye View* (Yektiningsih, 2010)

*Camera movement* adalah teknik pengambilan video dengan menggerakkan camera. Teknik camera ini berfungsi umumnya untuk mengikuti

pergerakan seorang karakter atau obyek. Seringkali digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama (Pratista, 2008). Beberapa *camera movement* adalah; 1) *Panning*; 2) *Tilting*; 3) *Tracking*; dan 4) *Zoom* (Limbong, 2020)

### 3. METODE

Karya ini di produksi dengan menggunakan karakteristik *tapping* yang akan dilakukan di luar ruangan (*outdoor, exterior*). Berlokasi di jalanan sekitar kota Yogyakarta mengikuti konsep yang sudah ditentukan, serta menggunakan sistem rekaman *single camera* dengan menggunakan 2 (dua) buah kamera dalam satu tempat agar mendapatkan *shot* dan *angle* yang berbeda di dalam satu adegan. Penulis mengkombinasikan *size shot* dengan *camera angle* dan *camera movement* untuk menambah kesan dramatis dalam adegan drama

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Karya

Drama televisi berjudul “Rekasa” merupakan sebuah drama televisi komedi yang penulis produksi dengan mengangkat cerita mengenai perjalanan seorang kurir pengantar paket yang sedang berusaha untuk mengantarkan sebuah paket COD (*Cash On Delivery*) dengan informasi kurang jelas. Mulai dari nomer telfon yang kurang lengkap, nama penerima dan juga alamat yang tertera di paket itu kurang dapat dipahami. Hal ini menyebabkan si kurir kesulitan untuk mencari dimana lokasi rumah penerima paket berada. Cerita dari “Rekasa” sendiri terbagi menjadi 7 scene. Di mulai dengan scene dimana pada suatu hari si tokoh utama yaitu Jiwo, seorang kurir

pengantar paket sedang menjalankan tugasnya seperti biasa. Jiwo merupakan seorang kurir yang begitu menikmati pekerjaannya itu. Mengantarkan paket kerumah-rumah dan melihat reaksi dari para penerima paket yang begitu menunggu kedatangannya itu membuat Jiwo menyukai dan memiliki rasa tanggung jawab atas pekerjaannya tersebut. Kemudian saat ia tengah memeriksa paket selanjutnya yang hendak ia antar, Jiwo menemukan kendala. Kendala tersebut akan menghambat pekerjaan Jiwo, sehingga pada scene ini unsur dramatik berupa *conflict* sudah mulai memasuki tahap awal, memperlihatkan bahwa masalah apa yang akan di hadapi tokoh utama kedepannya. Jiwo kemudian memutuskan untuk istirahat makan sejenak dengan harapan ia bisa sambil berfikir mencari solusi dari masalah yang ia hadapi. Begitu Jiwo sampai di warung makan yang biasa ia kunjungi, ia bertemu dengan Lek Man, Mak Tiwi dan teman nya Lanang. Di warung, sedang berlangsung sebuah obrolan mengenai hubungan antara mimpi dan primbon. Jiwo pun ikut terlibat dalam obrolan tersebut sebelum akhirnya Lek Man menyadari bahwa Jiwo seperti sedang kesusahan. Jiwo akhirnya menceritakan kendala yang ia alami dan meminta masukan dari orang-orang yang ada di warung tersebut. Namun ternyata Lek Man, Mak Tiwi dan Lanang tidak memberikan jalan keluar. Di warung, Jiwo malah menyadari kendala lain dimana pada paket tersebut tertera nama penerima “Tidak Boleh Diberitahu” dan membuat Jiwo semakin pusing. Hal ini merujuk pada unsur dramatik selanjutnya yaitu suspense, dimana penonton dibuat menunggu aksi apa yang akan dilakukan si tokoh utama selanjutnya. Aksi yang dilakukan oleh Jiwo selanjutnya merupakan tahap dimana ia berusaha menyelesaikan *conflict* dan tahap ini ada di scene

3,4 dan 5. Pada tahap ini penulis lebih banyak memvisualkan perasaan bingung, dan kesendirian dari si tokoh utama, tetapi tidak lupa memberikan sedikit aksan komedi dari segi ekspresi dan dialog yang disampaikan oleh tokoh. Kemudian pada scene 6, muncul unsur dramatik selanjutnya yaitu *Curiosity*. Karena pada scene ini Jiwo akhirnya bertemu seseorang yang dapat memberinya sedikit pencerahan akan si penerima paket misterius ini. Orang itu merupakan seorang penjaga counter penjual pulsa. Disini mulai ada petunjuk yang dapat memancing rasa ingin tahu penonton mengenai akhir cerita perjalanan Jiwo. Tahap terakhir merupakan unsur dramatik *Surprise*, dimana hal ini ditampilkan pada scene 7 drama televisi "Rekasa". Pada scene ini penulis memvisualkan rasa tidak percaya dari si tokoh utama karena melihat bahwa penerima paket misterius yang susah payah ia antar ini ternyata hanya seorang anak perempuan kecil yang tidak tahu bagaimana cara berbelanja online dengan benar. Pada tahap ini penulis berharap memberikan kesan yang mendalam karena mengungkap sebuah fakta yang dapat mengecoh sudut pandang penonton dan juga membuat penonton bertanya-tanya dari tahap yang sudah dibangun dari scene 1.

#### 4.2. Analisis Karya

Penulis menerapkan *teknik kamera* sebagai penambah unsur dramatik dalam tiap tahap yang terdiri dari unsur *conflik*, *suspense*, *Curiosity* dan *Surprise*. Pembahasan atau analisa terhadap pengambilan gambar dalam karya ini pun akan di kelompokkan berdasarkan 4 (empat) unsur tersebut.

##### 4.2.1. Conflict

*Conflict* pada drama televisi "Rekasa" sudah terlihat mulai dari scene 1, saat Jiwo kebingungan

meneliti sebuah paket misterius dengan nomer telfon tertera yang tidak lengkap. Ini memperlihatkan sebuah awal mula *conflict* yang akan dihadapi Jiwo sebagai pemeran utama.



Gambar 01: *Shot size MS*  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 1)

*Shot size medium shot* pada gambar 01 bertujuan untuk memperlihatkan pergerakan dari Jiwo yang baru saja keluar dari rumah penerima paket lain setelah selesai mengantar paket dan ingin mengantarkan paket selanjutnya. Dengan *shot* ini, bisa dilihat *gesture* atau gerakan tubuh bagian atas dari Jiwo dimana satu tangan memegang handphone dan satunya lagi memegang paket. Pemilihan *angle eye-level* bertujuan untuk menggambarkan emosi yang masih netral.



Gambar 02: *Shot size BCU*  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 1)

Pada shot selanjutnya penulis mulai memberi penekanan pada perasaan bingung yang di rasakan Jiwo, penulis memilih mengambil *shot big close-up* dengan *low angle* seperti yang terlihat pada gambar 02. *Big close-up* memang pada dasarnya merupakan sebuah shot yang bertujuan untuk mempertegas raut wajah dan ekspresi, penambahan *low angle* penulis lakukan agar

terdapat sebuah sudut pandang objective untuk memberikan informasi mengenai arah pandang dari sang tokoh yaitu paket dan handphone.

Conflik atau masalah lain muncul pada scene 2, saat Jiwo sedang berada di warung Malek bersama dengan Lek Man, Mak Tiwi, dan Lanang. Saat obrolan antara mereka mengenai mimpi dan kepercayaan Lek Man terhadap primbon sedang berlangsung, Lek Man menyadari suatu hal yaitu Jiwo yang terlihat seperti tengah kesulitan



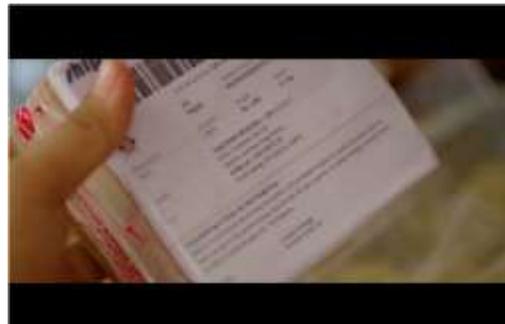
Gambar 03: *Shot size LS*  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 2)

Size Shot dengan tipe long shot, dan *camera angle* eye-level yang terlihat dalam gambar 03 penulis jadikan sebagai master shot dalam scene 2 dengan tujuan sebagai shot dengan jangkauan yang luas karena dapat menangkap gambar para tokoh beserta dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan untuk angle eye-level dan tanpa penambahan *camera movement* atau still, menandakan bahwa emosi pada shot tersebut netral. Shot tersebut pula yang penulis gunakan untuk menunjukkan bahwa Lek Man dan semua yang ada di warung Malek menyadari bahwa Jiwo sedang dalam kesulitan dan itu menandakan bahwa konflik lain muncul. Atensi yang diberikan oleh orang-orang yang ada di warung dapat terlihat dengan shot tersebut mengingat fungsi dari long shot itu sendiri yang dapat menunjukkan tokoh dengan lingkungan sekitarnya.

Kemudian pada shot-shot berikutnya penulis melakukan penekanan emosi di beberapa adegan untuk menambah kesan dramatis. Seperti pada saat akhirnya Jiwo memberi unjuk paket misterius kepada Lek Man, Mak Tiwi dan Lanang. Rasa penasaran mereka penulis gambarkan melalui shot POV dari sudut pandang objek yaitu paket, yang dapat memperlihatkan raut wajah dari ketiga orang tersebut. Lalu terdapat juga shot Extreme Close-up sebagai shot detail pemberi informasi kepada penonton terhadap objek.



Gambar 04: *Shot POV*  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 2)



Gambar 05 : *Shot ECU*  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 2)

Sedangkan untuk menunjukkan emosi dari Jiwo, penulis menggunakan shot close-up seperti yang terlihat pada gambar 06 dibawah ini karena pada situasi tersebut Jiwo sedang mengeluh akan masalahnya sambil masih memegang paket. Sehingga shot bertujuan untuk menunjukkan raut wajah dari Jiwo tetapi masih memperlihatkan sedikit gerakan tubuh bagian atasnya



Gambar 06 : Shot CU  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 2)

#### 4.2.2. Suspense

Tahap suspense adalah tahap pada unsur dramatik yang bertujuan untuk membawa penonton pada perasaan menunggu adegan atau aksi apa yang akan terjadi selanjutnya. Bisa dibilang pada tahap ini alur cerita dimaksudkan untuk menunjukkan usaha apa yang dilakukan tokoh utama untuk menyelesaikan konflik. Penggunaan medium *long shot*, *long shot* dan *extreme long shot* akan banyak dijumpai pada tahap ini. Karena pada tahap suspense penulis bertujuan untuk menggambarkan suasana sepi dan tempat yang asing bagi si tokoh utama. penggunaan size shot dengan tipe long shot terdapat pada scene 5 saat Jiwo sedang mengendarai motornya si merah, sambil memegang handphone sebagai penunjuk arah. Shot yang menggunakan pergerakan kamera follow ini bertujuan untuk memberitahu pergerakan Jiwo yang sedang mengikuti arahan dari petunjuk arah pada handphone nya tersebut



Gambar 07 : Shot LS  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 5)

Penulis menggunakan *shot size* dengan type extreme long shot terdapat pada scene 3 yang terlihat pada gambar 08, yaitu saat Jiwo sampai di sebuah tempat di tengah hutan dan tidak berpenduduk sama sekali. Dengan tidak menggunakan pergerakan kamera atau still, penggunaan extreme long shot dapat menunjukkan perasaan sepi yang di alami Jiwo. Karena pada shot tersebut menunjukkan Jiwo dari kejauhan perlahan mendekat ke kamera dengan kebingungan karena ia tidak menemukan apapun sepanjang perjalanannya tersebut.



Gambar 08 : Shot ELS  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 5)

Lalu penggunaan shot Medium Long Shot sebagian besar digunakan saat tokoh utama sedang berjalan kaki (gambar 09). Dan pergerakan kamera yang digunakan pun follow atau mengikuti pergerakan objek.



Gambar 09 : Shot MLS  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 5)

Tahap suspense pada alur cerita drama televisi "Rekasa" juga menghadirkan 2 tokoh lain yang akan membantu tokoh utama dalam menyelesaikan masalah pada konteks membantu memberi petunjuk berupa arah jalan. Yang pertama terdapat pada scene 3 dimana Jiwo bertemu seorang bapak tua yang sedang duduk menjaga penghalang jalan yang hendak ia lewati. Jiwo berfikir bapak tersebut dapat membantunya dalam mencari alamat, namun ternyata arahan dari si bapak cukup membuatnya tambah bingung



Gambar 10 : Shot BCU  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 3)



Gambar 11 : Shot BCU  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 3)

Untuk menunjukkan rasa bingung yang dialami Jiwo, penulis melakukan cut to cut dengan 2 shot big close-up yaitu raut wajah Jiwo seperti yang terlihat pada gambar 10 dan tangan bapak tua yang sedang mengarahkan pada gambar 11. Hal ini akan memberi kesan dramatis dengan penggambaran bahwa isi kepala si tokoh utama sedang berfokus pada arahan yang diberikan dan berusaha mencerna informasi yang ia terima.

Lalu tokoh lain yang berperan penting terhadap penyelesaian masalah dari Jiwo muncul pada scene 6, yaitu seorang penjual pulsa. Pada scene ini akan terjadi sebuah perdebatan atau lebih kepada sebuah negosiasi antara Jiwo dan Mas Counter. Karena Jiwo berposisi sebagai orang yang butuh bantuan, tetapi Mas Counter merasa hal tersebut tidak menguntungkan untuknya. Akhirnya Jiwo yang sudah hampir putus asa berhasil membujuk Mas Counter supaya memberinya informasi lebih mengenai si penerima paket misterius



Gambar 12 : Shot MS  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 3)

Adegan dengan *Shot size* MS dan *camera angle* posisi *low angle* saat negosiasi antara Jiwo dan Mas Counter berlangsung penulis tujukan agar memperlihatkan siapa yang lebih "berkuasa" dalam situasi tersebut. Disini Mas Counter lah orang yang

memiliki informasi yang dapat membantu menyelesaikan masalah Jiwo,



Gambar 13 : Shot FS  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 3)

Lalu ketika situasi sudah mencair dan keduanya mulai membaur, shot dengan size fullshot dan angle eye-level penulis aplikasikan untuk penggambaran hal tersebut

#### 4.2.3. *Curiosity*

Tahap *Curiosity* pada alur cerita ditujukan untuk menampilkan sesuatu yang menarik sehingga memancing keingintahuan penonton. Tahap ini dapat di jumpai pada scene 6 saat Mas Counter sebagai tokoh yang krusial terhadap penyelesaian masalah yang dihadapi Jiwo mulai memiliki kemauan untuk menolongnya.



Gambar 14 : Shot ECU  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 6)



Gambar 15 : Shot Two Shot  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 6)

Permasalahan yang sudah mulai menemukan titik terang ini tergambar dengan shot extreme close-up pada gambar 14, anggota tubuh dari Jiwo yang aktif mencari jawaban, yaitu mata. Melalui shot yang hanya memperlihatkan mata Jiwo tersebut sudah bisa menyampaikan perasaan Jiwo. Awalnya masih menunjukkan Jiwo berusaha untuk mencari jawaban, tidak lama kemudian ekspresi nya berubah terkejut pada gambar 15 karena ia dapat menemukan kecocokan antara begitu banyak nomer yang ia lihat dengan nomer paket misterius yang ia cari. Kemudian rasa penasaran penonton masih akan dibawat pada adegan scene 7, dimana Jiwo menghampiri rumah yang ia duga rumah pemilik paket misterius setelah menerima arahan dari mas Counter. Setelah beberapa kali Jiwo meneriaki "Pakeet" dan tidak mendapatkan jawaban, akhirnya ada suara yang menyahut dari dalam.



Gambar 14 : Shot MLS  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 6)



Gambar 15 : Shot MS POV  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 6)

anak perempuan kecil yang baru bisa berbelanja melalui daring



Gambar 16 : Shot POV  
(sumber: Drama "Rekasa", Scene 6)

Adegan tersebut penulis tunjukkan dengan shot Medium Long-Shot dan Angle objective eye-level pada gambar 14 yang seolah-olah akan langsung menunjukkan siapa orang yang keluar dari rumah tersebut. Namun muncul shot selanjutnya dimana penulis langsung mengubah angle menjadi angle point-of-view seperti yang terlihat dari gambar 15 tetapi disini penonton belum diberitahu itu merupakan point-of-view dari tokoh siapa. Penonton akan dibuat penasaran dengan apa yang terjadi selanjutnya, apakah benar Jiwo sudah menemukan jawaban dari masalah yang ia hadapi atau tidak.

#### 4.2.4. *Surprise*

Alur cerita yang sudah dibangun dari awal dengan menggunakan unsur-unsur dramatik sebelumnya ditujukan untuk tahap yang paling ditunggu oleh penonton, yaitu *Surprise*. Pada tahap ini rasa terkejut pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah diluar dugaan. Pada drama televisi "Rekasa", jawaban yang akan mereka temukan di akhir cerita adalah bahwa sang penerima paket misterius yang di cari dengan susah payah oleh Jiwo ternyata hanya seorang



Shot dengan angle point-of-view yang awalnya penulis gunakan sebagai pembangun rasa penasaran pada gambar 16 karena belum tahu siapa lawan bicara dari Jiwo, pada shot Medium Shot dengan dengan high Angle camera seperti gambar 17 akhirnya terbongkar dan memperlihatkan dengan jelas dengan siapa Jiwo berhadapan.

Percakapan antara Jiwo dan si penerima paket yang diketahui bernama Pihu itupun berlangsung. Argumen dari masing-masing tokoh ditujukan sebagai sebuah pro kontra yang akhirnya dapat ditemukan solusinya. Pada tokoh Pihu, ia akhirnya menjelaskan alasan mengapa ia melakukan hal seperti memberi nama pada paket dengan "tidak boleh diberitahu" dan nomer telfon yang lengkap.

Karena terdapat sebuah pesan yang cukup membuat tokoh Pihu terlihat bijak, penulis memilih shot big close-up dengan angle low untuk menunjang hal tersebut



Gambar 18 : Shot BCU  
(sumber: Drama “Rekasa”, Scene 6)

## 5 SIMPULAN

Karya drama televisi “Rekasa” adalah sebuah drama televisi yang secara penyampaiannyaimbang antara nonverbal yaitu visual atau gambar, dengan verbal nya yaitu dialog. Melalui pembagian 4 unsur dramatik yaitu konflik, suspense, curiosity, dan *Surprise* yang sudah tersusun dalam sebuah skenario, sebagai seorang sutradara tugas penulis adalah menciptakan visual yang dapat membangun 4 unsur dramatik tersebut melalui bahasa gambar. Aspek yang diperhatikan dalam pengambilan gambar pada drama televisi “Rekasa” ini menyangkut *shot size*, angle, dan movement. Penerapan aspek tersebut, dapat memberikan gambaran audio visual dengan pesan beserta emosi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton. Setiap shot yang diambil berdasarkan 4 tahap unsur dramatik kemudian disusun secara selaras menggunakan teknik pengambilan gambar dengan tujuan untuk membawa penonton kedalam suasana yang diciptakan sehingga mereka dapat terlibat di dalamnya.

## 6 DAFTAR ACUAN

- A.M, M. (2015). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Kencana Perdana Media Group.
- Ardianto, E. dkk. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media.
- Dihni, V. A. (2022, April 22). *Survei Indikator: Masyarakat Lebih Sering Mengakses Internet Ketimbang TV*.
- Javandalasta, P. (2021). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Batik Publisher.
- Latief, R. (2020). *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Prenada Media.
- Limbong, Toni. , S. J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Lutters, E. (2005). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Grasindo.
- Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single dan Multi Camera*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film - Edisi 1*. Homerian Pustaka.
- Wiyanto, A. (2005). *Kesusastraan Sekolah*. Grasindo Anggota Ikapi.
- Yektiningsih, D. (2010). *Mengubah Ide Menjadi Duit : Peluang Tanpa Batas pada Industri Kreatif*. Media Pressindo.