



**Penerapan Teknik Sinematografi oleh Director Of Photography pada
Produksi Video Feature “Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan”**

*The Application of Cinematography Techniques by the Director of Photography
in the Feature Video Production “Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan”*

**Diya Mirzha Rusyanto^{1*}, Fazila Safia Utomo², Rinda Aunillah Sirait³, Kurnia Lucky
Fadillah⁴**

¹⁻⁴Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Indonesia

diya22001@mail.unpad.ac.id^{1*}, fazila22001@mail.unpad.ac.id², rinda.aunillah@unpad.ac.id³,
Kurnia.lucky@unpad.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi: diya22001@mail.unpad.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 13 Februari, 2025;

Revisi: 19 Maret, 2025;

Diterima: 23 April, 2026;

Tersedia: 29 April 2026

Keywords: Camera Movement,
Cinematography Techniques,
Composition, Director of
Photography, Video Feature

Abstract: *In the process of creating the feature video "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan," the author serves as the Director of Photography, responsible for managing the visual aspects to effectively and comprehensively convey the message. This is achieved through the application of various cinematographic techniques, such as careful selection of camera angles, types of shots, camera movements, and in-depth composition. The main goal of this feature video production is to showcase the cultural value of cassava as an essential part of the culinary identity of Tanah Priangan, while also highlighting its transformation from traditional food to modern culinary innovation with contemporary relevance and appeal. This work is expected to provide a more comprehensive visual representation of local food culture and raise public awareness about the importance of preserving culinary heritage as part of the nation's cultural wealth. The application of cinematographic techniques used not only strengthens the delivery of information but also effectively enhances the aesthetic quality of the work as a visual communication medium that can impact the audience emotionally and intellectually.*

Abstrak.

Dalam proses penciptaan video feature “Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan”, penulis berperan sebagai Director of Photography yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan aspek visual untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menyeluruh. Hal ini dilakukan melalui penerapan berbagai teknik sinematografi yang cermat, seperti pemilihan camera angle, type of shot, camera movement, serta komposisi yang mendalam. Produksi video feature ini memiliki tujuan utama untuk menampilkan nilai budaya singkong sebagai bagian penting dari identitas kuliner Tanah Priangan, sekaligus memperlihatkan transformasinya dari pangan tradisional menjadi inovasi kuliner modern yang memiliki relevansi dan daya tarik masa kini. Karya ini diharapkan dapat memberikan representasi visual yang lebih komprehensif terhadap budaya pangan lokal dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian warisan kuliner sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa. Penerapan teknik sinematografi yang digunakan tidak hanya memperkuat penyampaian informasi, tetapi juga secara efektif meningkatkan kualitas estetika karya sebagai media komunikasi visual yang dapat mempengaruhi audiens secara emosional dan intelektual.

Kata Kunci: Pergerakan Kamera, Teknik Sinematografi, Komposisi, Sutradara Fotografi, Film Video.

1. PENDAHULUAN

Program Studi Manajemen Produksi Media sebagai entitas pendidikan vokasi menitikberatkan pada pengembangan karya audiovisual yang berbasis praktik dan relevansi industri. Kurikulum yang diterapkan dirancang sedemikian rupa untuk menyelaraskan aspek konseptual dengan kecakapan teknis, guna mencetak lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga kompeten dalam standar produksi profesional. Fokus ini sejalan dengan karakteristik pendidikan vokasi yang mengedepankan keahlian terapan demi menjawab kebutuhan dunia usaha (Politeknik Negeri Lampung, 2025; Universitas Esa Unggul, 2025). Secara spesifik, capaian pembelajaran menuntut mahasiswa untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai komunikatif, kultural, dan estetis, sebagaimana diamanatkan dalam kerangka Integrated Media Skills (IMS) yang mengintegrasikan aspek penceritaan, eksekusi teknis, hingga strategi distribusi (Yan & Latib, 2025). Selain itu, pengangkatan nilai budaya lokal menjadi pilar utama agar lulusan mampu menghasilkan karya yang merepresentasikan identitas bangsa (Universitas Padjadjaran, 2025; Universitas Bina Sarana Informatika, 2025).

Dimensi estetika dalam sebuah karya audiovisual merujuk pada ketajaman dalam menciptakan konten yang informatif sekaligus indah, baik secara visual maupun naratif. Pencapaian estetika ini melibatkan penguasaan terhadap ritme visual, kontinuitas, harmonisasi elemen suara dan gambar, serta struktur narasi yang mendalam untuk menciptakan pengalaman menonton yang reflektif (The University of Sydney, 2026). Di sisi lain, internalisasi etika profesi dan norma sosial menjadi landasan agar karya yang dihasilkan tidak hanya kompetitif di pasar industri kreatif, tetapi juga tetap menjunjung martabat (IAIN Curup, 2026). Dengan demikian, program studi ini berperan sebagai ruang pendidikan holistik yang membekali lulusan agar siap berkontribusi pada kemajuan industri kreatif nasional yang berakar pada kekuatan budaya dan estetika.

Format video *feature* dinilai sangat relevan untuk memenuhi standar kompetensi tersebut karena kapasitasnya dalam mengolah fakta, wawancara, dan strategi visual *storytelling* ke dalam struktur narasi yang sistematis (Stornaiuolo & Garg, 2025). Keberhasilan produksi sebuah *feature* sangat bergantung pada manajemen produksi yang teratur, mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi, di mana tata kelola produksi bertindak sebagai integrator alur kerja antar-departemen (Muafa & Junaedi, 2020). Dalam konteks tugas akhir ini, produksi video *feature* bertajuk “Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan” dihadirkan sebagai instrumen implementasi kompetensi tersebut guna mendokumentasikan kekayaan lokal.

Konteks budaya kuliner di Tanah Priangan merefleksikan hubungan yang erat antara identitas Kota Bandung dengan lanskap pangan lokal dalam wacana pariwisata. Penelitian

mengenai pemasaran pariwisata di Bandung menunjukkan bahwa kuliner Sunda menjadi representasi dominan dalam promosi, dengan bahan pangan seperti singkong berperan sebagai simbol visual utama bagi wisatawan (Zaim et al., 2022). Kedudukan Bandung sebagai *foodscape* mempertegas bahwa identitas kota ini sangat bergantung pada keberagaman kuliner tradisionalnya (Zaim et al., 2022). Secara historis, singkong (*Manihot esculenta*) telah mengalami transformasi makna dari sekadar pangan marginal menjadi artefak budaya yang membawa nilai sosial, ekonomi, dan kultural yang kompleks (Herminingrum, 2019). Fenomena ini menjadikan singkong sebagai subjek yang krusial untuk divisualisasikan dalam sebuah karya audiovisual bertema kearifan lokal.

Namun, representasi visual singkong di media saat ini menunjukkan adanya ketimpangan antara kedalaman makna filosofisnya dengan cara penampakkannya di ruang publik. Terdapat kontradiksi antara upaya penegasan identitas Sunda dengan dorongan pencitraan modern yang sering kali hanya mengejar nilai jual atau *marketable* (Zaim et al., 2022). Kecenderungan representasi ini berisiko memperkuat stereotip terhadap pangan lokal, padahal makna simbolik dalam pengolahan singkong menyimpan identitas budaya yang kompleks, mulai dari teknik memasak hingga fungsi sosial yang diwariskan lintas generasi (Herminingrum, 2019). Perbedaan mencolok antara makna budaya yang mendalam dan representasi visual yang dangkal ini menjadi celah yang belum terselesaikan dalam arus utama produksi audiovisual.

Keterbatasan representasi tersebut berakar pada perancangan visual yang belum mampu menjembatani dimensi tradisi dan modernitas secara konseptual. Sering kali, produksi media menampilkan sisi tradisional dan modern secara terfragmentasi tanpa menangkap proses transformasinya secara menyeluruh (Zaim et al., 2022). Kelemahan teknis, seperti pemilihan sudut pandang (*angle*), ukuran gambar (*shot size*), serta pencahayaan yang tidak berlandaskan konsep visual yang matang, pada akhirnya mengaburkan daya makna dari subjek yang diangkat. Dalam studi sinematografi, elemen *camera action*, relasi spasial, dan *framing* dipandang sebagai komponen pembentuk morfologi estetika yang menentukan efektivitas pesan (Wikayanto et al., 2023). Pencahayaan dan komposisi bukan sekadar urusan teknis, melainkan bahasa visual yang membangun persepsi penonton (Sung, 2022). Oleh karena itu, penguasaan prosedur pengambilan gambar menjadi penentu kualitas komunikasi visual dalam sebuah karya dokumenter (Muafa & Junaedi, 2020).

Potensi visual yang kaya dari praktik pengolahan singkong di Tanah Priangan memberikan peluang besar untuk dirangkai dalam narasi audiovisual yang solid. Keberagaman olahan singkong, mulai dari kuliner tradisional hingga inovasi *fusion food* di lingkungan urban,

menawarkan spektrum warna, tekstur, dan konteks yang sangat variatif (Herminingrum, 2019). Kehadiran komunitas lokal dan ruang kuliner yang autentik menjadi medan eksplorasi kamera yang sarat nilai identitas (Mistry et al., 2014). Penggunaan *video feature* memungkinkan adanya integrasi multimodal antara visual, audio, dan narasi untuk membangun kedekatan afektif antara penonton dengan isu kebudayaan yang diangkat (Thoppil & Pandey, 2023). Pendekatan sinematografi yang terencana dalam karya dokumenter ini bertujuan memperkuat keterlibatan emosional terhadap representasi budaya yang sering kali terabaikan (Pullen, 2021).

Melalui kajian ini, penulis mengambil peran sebagai *Director of Photography* (DoP) yang bertugas merancang bahasa visual untuk menyatukan segmen tradisional dan modern ke dalam satu alur representasi yang utuh. Implementasi elemen sinematografi seperti pilihan *shot type*, *camera angle*, *camera movement*, komposisi, hingga pencahayaan diarahkan untuk menciptakan kesinambungan visual antara warisan kuliner masa lalu dengan presentasi masa kini. Pengaturan elemen-elemen tersebut membentuk morfologi estetika karya melalui manajemen camera action dan framing yang memengaruhi cara audiens memaknai realitas visual yang ditampilkan (Wikayanto et al., 2023). Pendekatan ini memosisikan DoP bukan sekadar teknisi, melainkan perancang pengalaman visual yang bertujuan menghasilkan karya yang komunikatif, estetis, dan relevan dengan standar produksi audiovisual kontemporer (Muafa & Junaedi, 2020; Sung, 2022; Pullen, 2021).

2. METODE

Dalam proses penciptaan karya *video feature* berjudul “Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan”, penulis berperan sebagai *Director of Photography* (DoP). DoP merupakan pihak yang bertanggung jawab terhadap seluruh aspek visual dalam produksi, termasuk pengoperasian kamera dan penerapan teknik sinematografi untuk menghasilkan gambar yang selaras dengan konsep cerita (Nofvlaminsyah & Syafriwaldi, 2019). Selain itu, menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013), DoP memiliki tanggung jawab penuh dalam mengelola tampilan visual film agar mampu mendukung penyampaian narasi secara efektif.

Berdasarkan hal tersebut, peran utama DoP adalah menerjemahkan ide dan pesan cerita ke dalam bentuk visual yang terstruktur dan komunikatif. Dalam pelaksanaannya, DoP bekerja sama dengan sutradara serta tim kamera untuk menentukan keputusan terkait penggunaan kamera, pencahayaan, serta peralatan teknis lainnya (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013).

Sebagai Director of Photography (DoP), penulis menentukan pendekatan visual melalui pemilihan teknik pengambilan gambar yang diterapkan selama proses produksi video *feature* ini. Teknik tersebut meliputi *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*, dan komposisi. Keempat aspek ini menjadi dasar dalam membangun visual yang informatif sekaligus estetis.

Camera Angle

Camera angle merupakan sudut pandang kamera dalam merekam objek yang berfungsi membentuk persepsi visual penonton (Dhany & Manesah, 2024). Pemilihan sudut ini memengaruhi kesan yang ditampilkan dalam setiap adegan. Jenis *camera angle* yang digunakan meliputi *eye level*, *low angle*, *high angle*, *dutch angle*, *bird eye view*, *frog eye view*, *shoulder level*, *hip level*, dan *knee level* (Bowen, 2018; Prabowo, 2020; Yasmin et al., 2017; Musthafa, 2019).

Camera Movement

Camera movement adalah pergerakan kamera saat pengambilan gambar yang bertujuan menciptakan visual yang dinamis dan mendukung alur cerita (Pranata et al., 2024). Pergerakan kamera juga berperan dalam membangun emosi penonton. Teknik yang digunakan meliputi *static*, *panning*, *tilt*, *zoom*, *dolly*, *truck* atau *crab*, *pedestal*, *steadycam shot*, *handheld shot*, dan *crane shot* (Prabowo, 2020; Bowen, 2018).

Type of Shot

Type of shot digunakan untuk mengatur jarak pengambilan gambar terhadap subjek guna menyampaikan informasi visual secara jelas kepada penonton (Sari & Abdullah, 2020). Variasi *shot* membantu menekankan detail tertentu sesuai kebutuhan narasi. Jenis-jenis *type of shot* yang digunakan mengacu pada Bowen (2018), antara lain *extreme close up*, *big close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *medium long shot*, *full shot*, *long shot*, *extreme long shot*, dan *aerial shot*.

Komposisi

Komposisi merupakan teknik penataan elemen visual dalam frame untuk menciptakan keseimbangan dan fokus pada objek utama. Komposisi membantu mengarahkan perhatian penonton serta memperkuat makna visual dalam setiap *shot*. Beberapa prinsip komposisi yang digunakan antara lain *rule of thirds*, *leading lines*, *symmetry*, *depth*, dan framing alami dari lingkungan sekitar (Prabowo, 2020).

3. HASIL

Proses tahapan penciptaan karya video *feature* berjudul “Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan” terdiri atas tiga tahap utama, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi, penulis sebagai DoP berperan dalam merumuskan konsep visual yang selaras dengan ide dan tujuan karya. Kegiatan yang dilakukan meliputi riset terkait kuliner singkong di wilayah Priangan, penyusunan *storyboard* dan *shot list* sebagai acuan teknis pengambilan gambar, serta penentuan dan survei lokasi produksi di Awug Cibeunying dan Seroja Bake. Selain itu, dilakukan perekrutan tim produksi, penyusunan *working timeline*, serta pembuatan surat perizinan guna mendukung kelancaran proses produksi secara teknis dan administratif.

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Proses produksi dilaksanakan selama tiga hari. Produksi hari pertama pada 12 Januari 2026 dilakukan di Politeknik Pariwisata NHI Bandung untuk pengambilan *footage* wawancara narasumber ahli, kemudian dilanjutkan di Awug Cibeunying untuk perekaman wawancara pelaku usaha serta proses produksi kuliner tradisional. Produksi hari kedua pada 22 Januari 2026 dilaksanakan di Seroja Bake untuk pengambilan wawancara dan proses pengolahan kuliner modern berbahan dasar singkong, serta dilanjutkan dengan pengambilan *footage* tambahan di Jajanan Pasar Sari-Sari dan kawasan Jalan Braga sebagai penguat konteks visual. Produksi hari ketiga pada 1 Februari 2026 dilakukan di Museum Konferensi Asia Afrika, Museum Sri Baduga, dan Pasar Sederhana Sukamaju untuk melengkapi kebutuhan visual yang berkaitan dengan aspek historis dan aktivitas ekonomi masyarakat. Dalam tahap ini, penulis bertanggung jawab mengarahkan pengambilan gambar, menentukan teknik sinematografi, serta menjaga konsistensi visual sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Tahap pascaproduksi dilakukan setelah seluruh proses produksi selesai. Pada tahap ini, penulis tetap terlibat dalam mengawasi proses editing guna menjaga kesesuaian dengan konsep visual. Kegiatan yang dilakukan meliputi proses *foldering* dan *logging footage*, penyusunan alur cerita berdasarkan storyboard, serta color grading untuk menjaga konsistensi tone warna. Selain itu, dilakukan penyesuaian antara visual, audio wawancara, *ambient sound*, dan *voice over* agar keseluruhan elemen dapat terintegrasi secara sistematis dan mendukung penyampaian pesan dalam karya video *feature* “Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan”.

4.DISKUSI

Berikut penjelasan penerapan empat teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam pembuatan video feature "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan".

Camera Angle

Camera angle merupakan teknik dalam sinematografi yang mengatur sudut pandang kamera terhadap objek sehingga memengaruhi cara penonton melihat dan memahami adegan. Pemilihan sudut kamera berperan dalam membentuk kesan visual, emosi, dan makna dalam karya audiovisual. Sudut pandang kamera juga menjadi elemen penting karena setiap perubahan sudut dapat menghasilkan interpretasi berbeda terhadap subjek yang sama (Kurt Lancaster, 2023).

Eye Level



Gambar 1. Eye Level dalam Toko
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Sudut *eye level* merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan mata subjek sehingga menghasilkan tampilan yang netral dan sesuai dengan pandangan alami manusia. Menurut James Elkins (2021), sudut ini menciptakan kesan setara dan mendekatkan penonton dengan subjek.

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", *eye level* digunakan pada scene wawancara narasumber untuk menciptakan kesan setara dan natural sehingga penonton merasa terlibat dalam percakapan. Selain itu, teknik ini juga digunakan pada salah satu *scene* yaitu interaksi di lingkungan untuk menampilkan situasi secara realistis tanpa dramatisasi sudut kamera.

Low Angle

Low angle merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di bawah subjek dan mengarah ke atas sehingga objek terlihat lebih menonjol dalam *frame*. Menurut

Gustavo Mercado dalam Lancaster (2023), penggunaan *low angle* dapat membangun kesan otoritas dan superioritas pada subjek.



Gambar 2. *Low Angle* di Jalan Braga
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan salah satunya pada *scene* pengambilan gambar nama jalan untuk memberikan penekanan visual agar informasi terlihat lebih jelas dan mudah diperhatikan oleh penonton.

High Angle

High angle merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas subjek dan mengarah ke bawah sehingga memberikan pandangan yang lebih luas terhadap objek dan lingkungan. Menurut James Elkins (2021), *high angle* dapat menciptakan kesan subjek yang lebih lemah atau tidak dominan dalam *frame*.



Gambar 3. *High Angle* pada Tumpukan Singkong
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada salah satu *scene* yaitu tumpukan singkong dan proses untuk memperlihatkan keseluruhan visual secara lebih jelas sehingga konteks visual mudah dipahami oleh penonton.

Camera Movement

Camera movement merupakan teknik dalam sinematografi yang melibatkan perubahan posisi atau arah kamera saat perekaman untuk membangun dinamika visual dan mengarahkan

perhatian penonton. Teknik ini membantu menyampaikan informasi secara lebih hidup serta memperkuat alur cerita dalam sebuah adegan. Menurut Kurt Lancaster (2023), pergerakan kamera berperan dalam membentuk ritme visual dan meningkatkan keterlibatan emosional penonton terhadap narasi.

Static Shot

Static shot merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera diam tanpa pergerakan sehingga menghasilkan visual yang stabil. Menurut James Elkins (2021), *static shot* memberi ruang bagi penonton untuk memahami adegan secara natural karena visual disajikan secara apa adanya.



Gambar 4. *Static Shot* pada Interview Narasumber
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada *scene* wawancara narasumber untuk menjaga fokus serta membuat informasi tersampaikan dengan jelas.

Panning

Panning merupakan pergerakan kamera secara horizontal ke kiri atau kanan pada satu titik tetap. Menurut Kurt Lancaster (2023), *panning* efektif untuk menunjukkan hubungan antar elemen dalam ruang tanpa perlu memotong gambar.



Gambar 5. *Panning* pada Kerumunan di Awug Cibeunying
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada *scene* kerumunan di depan awug Cibeunying untuk memperlihatkan suasana serta keberagaman objek secara bertahap agar penonton mendapatkan gambaran ruang yang lebih utuh.

Tilt

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal dari bawah ke atas atau sebaliknya dengan posisi tetap. Menurut James Elkins (2021), *tilt* membantu mengarahkan perhatian penonton dari satu bagian ke bagian lain dalam satu *frame*.



Gambar 6. *Tilt* pada Jajanan Tradisional
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada *scene* jajanan tradisional untuk menampilkan objek secara bertahap sehingga penonton dapat mengikuti informasi visual dengan lebih jelas.

Dolly

Dolly merupakan pergerakan kamera maju atau mundur dengan memindahkan posisi kamera. Menurut James Elkins (2021), *dolly* dapat membangun kedalaman ruang dan kedekatan emosional terhadap subjek.



Gambar 7. *Dolly* pada Tumpukan Singkong
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada *scene* tumpukan singkong untuk mendekati objek sehingga detail terlihat lebih jelas dan memberikan penekanan visual.

Tracking

Tracking shot merupakan pergerakan kamera yang mengikuti arah pergerakan subjek secara horizontal. Menurut Kurt Lancaster (2023), tracking membantu menciptakan alur visual yang lebih dinamis dan berkesinambungan.



Gambar 8. *Tracking Shot* pada Pemandangan Awug
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada *scene* saat mengikuti karyawan awug Cibeunying yang memindahkan awug ke wadah setelah proses memasak sehingga alur aktivitas terasa lebih hidup.

Pedestal

Pedestal merupakan pergerakan kamera secara vertikal naik atau turun dengan mengubah tinggi kamera tanpa mengubah sudutnya. Menurut James Elkins (2021), pedestal memungkinkan perubahan sudut pandang secara halus tanpa mengganggu stabilitas visual.



Gambar 9. *Pedestal* pada Jajanan Tradisional
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan untuk menyesuaikan framing objek seperti beragam jajanan tradisional agar tetap proporsional dalam *frame*.

Arc/Orbit

Arc atau *orbit* merupakan pergerakan kamera yang mengitari subjek dengan jalur melengkung sehingga sudut pandang berubah secara bertahap tanpa kehilangan fokus utama. Menurut Blain Brown (2021) dan Gustavo Mercado (2021), teknik ini mampu menciptakan kesan dinamis serta memperlihatkan hubungan antara subjek dan ruang di sekitarnya.



Gambar 10. *Arc* pada Jajanan Tradisional
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan untuk menampilkan jajanan tradisional dan awug agar lebih menarik dan memberikan dimensi visual yang lebih kaya.

Handheld Shot

Handheld shot merupakan teknik pengambilan gambar dengan kamera yang dipegang langsung tanpa alat penyangga sehingga menghasilkan gerakan yang lebih bebas dan tidak sepenuhnya stabil. Menurut Blain Brown (2021) dan Gustavo Mercado (2021), teknik ini menciptakan kesan realistis, spontan, dan dekat dengan situasi.



Gambar 11. *Handheld Shot* pada Adegan Aktivitas
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada beberapa adegan aktivitas untuk menghadirkan kesan dokumenter yang lebih hidup dan natural.

Type of Shot

Type of shot merupakan pengelompokan ukuran bingkai yang mengatur jarak antara kamera dan subjek sehingga memengaruhi seberapa jauh detail, ekspresi, dan konteks ruang dapat ditampilkan. Menurut James Elkins (2021), ukuran *shot* merupakan bagian dari tata bahasa visual yang berfungsi mengarahkan interpretasi penonton terhadap objek. Semakin dekat ukuran shot, semakin kuat penekanan pada detail dan emosi. Semakin jauh ukuran shot, semakin luas konteks ruang yang ditampilkan.

Extreme Close Up (ECU)

Extreme close up merupakan ukuran shot yang sangat dekat dan hanya menampilkan detail spesifik dari objek seperti tekstur atau bagian kecil tertentu. Menurut James Elkins (2021), ECU mampu memperkuat nuansa emosional melalui penekanan visual yang sangat fokus.



Gambar 12. *ECU* pada Detail Tekstur Singkong
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan untuk menampilkan detail seperti tekstur singkong sehingga penonton dapat melihat secara jelas karakter visual dari objek tersebut.

Close Up (CU)

Close up merupakan ukuran shot yang menampilkan bagian kepala hingga bahu subjek dengan fokus utama pada ekspresi wajah. Menurut James Elkins (2021), CU menempatkan ekspresi sebagai pusat perhatian visual dalam sebuah adegan.



Gambar 13. *Close Up* pada Detail Makanan
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada detail makanan untuk menonjolkan tekstur dan tampilan visual sehingga terlihat lebih menarik dan menggugah perhatian penonton.

Medium Close Up (MCU)

Medium close up merupakan ukuran shot dari kepala hingga dada yang menampilkan subjek lebih utuh dibandingkan *close up* namun tetap mempertahankan fokus pada ekspresi. Menurut Kurt Lancaster (2023), MCU memberikan keseimbangan antara ekspresi dan identitas visual subjek.



Gambar 14. *MCU* pada Detail Makanan
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan pada detail makanan dengan tetap menampilkan sebagian area sekitar sehingga memberikan konteks proses memasak dan membuat visual lebih informatif.

Medium Shot (MS)



Gambar 15. *Medium Shot* pada Aktivitas Subjek
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Medium shot menampilkan subjek dari kepala hingga pinggang sehingga memperlihatkan ekspresi wajah sekaligus gerakan tubuh. Menurut James Elkins (2021), MS membantu menyeimbangkan antara detail subjek dan konteks ruang.

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan untuk menampilkan aktivitas subjek sehingga interaksi dengan lingkungan tetap terlihat.

Medium Long Shot (MLS)

Medium long shot menampilkan subjek dari kepala hingga lutut sehingga memberikan ruang lebih luas untuk melihat posisi tubuh dan sebagian lingkungan sekitar. Menurut Kurt Lancaster (2023), MLS menempatkan subjek tetap dominan dengan tetap menghadirkan konteks ruang.



Gambar 16. *MLS* pada Aktivitas Subjek
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan untuk menunjukkan aktivitas subjek dalam lingkungan kerja agar terlihat lebih utuh.

Long Shot / Wide Shot (LS/WS)

Long shot atau *wide shot* menampilkan seluruh tubuh subjek beserta lingkungan sekitarnya sehingga memberikan gambaran ruang yang lebih luas. Menurut James Elkins (2021), LS/WS digunakan untuk memperlihatkan hubungan antara subjek dan lingkungan secara menyeluruh.



Gambar 17. LS/WS pada Suasana Lokasi di Wilayah Priangan
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", teknik ini digunakan untuk menampilkan suasana lokasi di wilayah Priangan sehingga memperkuat konteks budaya dan lingkungan dalam cerita.

Komposisi

Komposisi gambar merupakan teknik penataan elemen visual di dalam frame yang bertujuan untuk mengarahkan perhatian penonton serta menciptakan keseimbangan visual dalam sebuah adegan. Komposisi tidak hanya berfungsi secara estetis tetapi juga memiliki peran naratif karena menentukan bagaimana informasi visual disampaikan dan dipahami oleh audiens. Menurut Blain Brown (2021), komposisi berfungsi memperkuat fokus utama, menciptakan kedalaman visual, serta mengatur hubungan antar elemen dalam *frame* agar lebih mudah dipahami penonton.

Rule of Thirds

Rule of thirds merupakan prinsip komposisi yang membagi frame menjadi sembilan bagian melalui dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Menurut Blain Brown (2021), penempatan subjek pada titik *rule of thirds* mampu mengarahkan perhatian penonton secara alami tanpa membuat komposisi terlihat kaku di tengah *frame*.



Gambar 18. *Rule of Thirds* pada Lingkungan Sekitar Braga
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", prinsip ini diterapkan pada pengambilan lingkungan sekitar sehingga menciptakan ruang visual yang lebih hidup dan memberikan konteks lingkungan di sekitarnya.

Balance

Balance merupakan prinsip komposisi yang mengatur keseimbangan visual dalam frame melalui distribusi elemen seperti objek, warna, cahaya, dan ruang. Keseimbangan ini dapat bersifat simetris maupun asimetris, tergantung pada bagaimana elemen visual ditempatkan untuk menciptakan harmoni. Menurut Blain Brown (2021), komposisi yang seimbang mampu menjaga perhatian penonton tetap stabil tanpa terasa berat di salah satu sisi *frame*.



Gambar 19. *Balance* pada Jajanan Tradisional
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", prinsip ini diterapkan pada pengambilan gambar jajanan tradisional agar distribusi objek dalam *frame* terasa seimbang, sehingga visual terlihat nyaman dan tidak membingungkan perhatian penonton.

Headroom

Headroom merupakan ruang kosong yang berada di antara bagian atas kepala subjek dengan batas atas *frame*. Pengaturan *headroom* penting untuk menjaga proporsi visual agar

subjek tidak terlihat terlalu sempit atau terlalu renggang dalam *frame*. Menurut Blain Brown (2021), *headroom* yang tepat membantu menciptakan komposisi yang proporsional dan mendukung kenyamanan visual penonton.



Gambar 20. *Headroom* pada Wawancara Narasumber
(Sumber: Tangkapan Layar Pribadi)

Dalam video *feature* "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", prinsip ini diterapkan pada pengambilan gambar wawancara narasumber dengan menggunakan *eye level*, sehingga posisi kepala memiliki ruang yang cukup dan terlihat seimbang dalam *frame*, serta menjaga fokus penonton tetap pada ekspresi dan penyampaian narasumber.

5. KESIMPULAN

Dalam pembuatan karya video *feature* berjudul "Jejak Rasa: Akar dari Tanah Priangan", penulis menerapkan berbagai teknik pengambilan gambar sebagai media penyampaian pesan yang efektif dan estetis. Teknik *camera angle* diterapkan untuk menghadirkan perspektif visual yang merepresentasikan sudut pandang penonton, menjadikan narasi lebih imersif. Teknik *camera movement* menciptakan dinamika visual yang menghidupkan alur cerita dan membangkitkan emosi audiens secara lebih kuat. Teknik *type of shot* digunakan untuk menekankan detail visual tertentu sehingga informasi yang disajikan dapat lebih mendalam dan bermakna. Terakhir, teknik komposisi dimanfaatkan guna menyusun penataan elemen visual yang menarik dan proporsional, memberikan nilai estetika sekaligus memperkuat fokus pada subjek utama. Keempat teknik ini secara sinergis mendukung kualitas penyampaian pesan dalam video, menciptakan pengalaman visual yang berkesan bagi penonton.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi D4 Manajemen Produksi Media sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir yang telah memberikan dukungan dalam proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini. Penulis menyampaikan terima kasih

kepada Rinda Aunillah Sirait, S.Sos., M.I.Kom. dan Kurnia Lucky Fadillah, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses pembuatan karya dan penulisan laporan tugas akhir. Apresiasi juga disampaikan kepada Dr. Jimi Narotama Mahameruaji, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi D4 Manajemen Produksi Media atas izin yang diberikan. Terima kasih kepada Dr. Riadi Darwis, S.ST.Par., M.M.Par. dan Rusna Purnama, S.Pd., M.M.Par. dari Politeknik Pariwisata NHI Bandung atas pengetahuan dan perspektif yang dibagikan mengenai pangan Tanah Priangan. Penghargaan juga ditujukan kepada Lela selaku pengelola Awug Cibeunying dan Faza Chu selaku Founder Seroja Bakes atas kesediaan dan keterbukaan mereka selama proses produksi. Penulis juga berterima kasih kepada kedua orang tua, seluruh tim produksi, serta semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian karya tugas akhir ini.

DAFTAR REFERENSI

- Bowen, C. J. (2018). *Grammar of the shot* (4th ed.). Routledge.
- Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and practice* (4th ed.). Routledge.
- Dhany, A. U., & Manesah, D. (2024). Penerapan teknik objektive camera angle dalam membangkitkan dramatis film "Pulang". *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 1(1), 15–26.
- Elkins, D. E. (2021). *The camera assistant's manual* (7th ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003080268>
- Herminingrum, S. (2019). The genealogy of traditional Javanese cassava-based foods. *Journal of Ethnic Foods*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s42779-019-0015-5>
- IAIN Curup. (2026). Workshop produksi program televisi tingkatkan kompetensi mahasiswa KPI IAIN Curup. Diambil dari <https://iaincurup.ac.id/berita/detail/workshop-produksi-program-televisi>
- Lancaster, K. (2023). *Digital filmmaking: An introduction*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003296546>
- Mercado, G. (2021). *The filmmaker's eye*. Focal Press.
- Mistry, J., et al. (2015). Indigenous identity and environmental governance in Guyana, South America. *Cultural Geographies*, 22(1), 689–712.
<https://doi.org/10.1177/1474474014560998>
- Muafa, I., & Junaedi, F. (2020). Model manajemen produksi film dokumenter *Bulu Mata* karya Tonny Trimarsanto. *Channel: Jurnal Komunikasi*, 8(1).
<https://doi.org/10.12928/channel.v8i1.14428>
- Musthafa, S. K. (2019). *Film studies*. School of Distance Education, Calicut University.
- Nofvlaminsyah, T., & Syafriwaldi. (2019). Peran director of photography dalam pembuatan video profil Nagari Kumanis. *Istinarah: Riset Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 1(1), 92–101.
- Politeknik Negeri Lampung. (2025). Perkuat link and match, Polinela susun kurikulum produksi media yang adaptif dan visioner. Diambil dari <https://polinela.ac.id/perkuat-link-and-match-polinela-susun-kurikulum-produksi-media-yang-adaptif-dan-visioner>
- Prabowo, M. (2020). *Pengantar sinematografi*. The Mahfud Ridwan Institute.

- Pranata, R., Putri, A., & Siregar, F. (2024). Camera movement dan ritme visual dalam video feature. *Jurnal Sinematografi Indonesia*, 4(1), 15–29.
- Pullen, C. (2022). Materiality, mediation and affective encounters. *International Review for the Sociology of Sport*, 57(3). <https://doi.org/10.1177/10126902211032166>
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). *Directing: Film techniques and aesthetics* (5th ed.). Focal Press.
- Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis isi penerapan teknik sinematografi video klip monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 1(6), 418–423.
- Stornaiuolo, A., & Garg, R. (2025). Data reels: An analytic approach to creating data stories in video analysis. Dalam *Proceedings of the 19th International Conference of the Learning Sciences - ICLS 2025* (hlm. 1158–1165). International Society of the Learning Sciences. <https://doi.org/10.22318/icls2025.400632>
- Sung, H. (2022). Decolonising cinematography education. *Film Education Journal*, 5(2). <https://doi.org/10.14324/fej.05.2.05>
- The University of Sydney. (2026). *MECO1004: Introduction to media production*. Diambil dari <https://www.sydney.edu.au/units/MECO1004>
- Thoppil, J., & Pandey, M. R. (2023). Films as emergent educational resources in Indian upper primary social studies classrooms. *Social Studies Research and Practice*. <https://doi.org/10.1108/ssrp-03-2023-0022>
- Universitas Bina Sarana Informatika. (2025). Peran editor dalam film dokumenter *Secangkir Warisan*. Diambil dari <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/11589>
- Universitas Esa Unggul. (2025). *Digital content creation - Fakultas Ilmu Komunikasi*. Diambil dari <https://falkom.esaunggul.ac.id/digital-content-creation>
- Universitas Padjadjaran. (2025). *Selayang pandang - Manajemen Produksi Media - Sekolah Vokasi Universitas Padjadjaran*. Diambil dari <https://vokasi.unpad.ac.id/program-studi/manajemen-produksi-media/selayang-pandang>
- Wikayanto, A., et al. (2023). Aesthetic morphology of animation. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 23(2). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v23i2.41668>
- Yan, H., & Latib, L. A. (2025). Exploring practical implementation and effects of integrated media skills in short video production. Dalam *Proceedings of the 2025 4th International Conference on Science Education and Art Appreciation (SEAA 2025)*. Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-452-5_66
- Yasmin, Setianti, Y., & Agung, F. A. (2017). Representasi eksploitasi satwa dalam film *Rise of the Planet of the Apes*. *ProTVF*, 1(2), 151–161.
- Zaim, M., et al. (2022). Sundanese culture representation in tourism marketing. *The Asian Journal of Technology Management*, 15(3). <https://doi.org/10.12695/ajtm.2022.15.3.3>