



## PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE SCOOTER TRIP* PULAU MANDEH DENGAN MENERAPKAN *DIRECTOR TREATMENT*

Adam Rosman, Maisaratun Najmi

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
<p><b>Corresponding Author:</b></p> <p>Adam Rosman <a href="mailto:adamr1805@gmail.com">adamr1805@gmail.com</a> Institut Seni Indonesia Padangpanjang</p>	<p>Karya ini bertujuan untuk menyutradarai program televisi <i>feature</i> berjudul <i>Scooter Trip</i> dengan menerapkan pendekatan <i>director treatment</i> sebagai landasan visual dan naratif. Program ini mengangkat konsep perjalanan menggunakan vespa sebagai media eksplorasi wisata alam, dengan lokasi utama kawasan mandeh, Sumatera Barat. Tujuan penciptaan program ini adalah untuk memperkenalkan potensi wisata Mandeh secara informatif dan menarik, sekaligus menampilkan nilai perjalanan yang tidak hanya berfokus pada destinasi, tetapi juga proses dan pengalaman selama perjalanan. Landasan teori yang digunakan meliputi teori penyutradaraan, videografi, tata suara, tata artistik, tata cahaya, editing serta konsep <i>director treatment</i> sebagai panduan dalam membangun alur cerita, visual, dan emosi tayangan. Perwujudan karya dibagi ke dalam empat segmen, yaitu persiapan perjalanan di bengkel vespa, perjalanan darat menuju pelabuhan dengan konflik ringan pada kendaraan, eksplorasi wisata di kawasan Mandeh, serta segmen penutup yang bersifat reflektif. Hasil perwujudan menunjukkan bahwa penerapan <i>director treatment</i> mampu menghasilkan program <i>feature</i> perjalanan yang informatif, emosional, dan menghibur, serta memberikan perspektif baru dalam penyajian program wisata di televisi. Program ini diharapkan menjadi referensi bagi karya penyutradaraan program televisi berformat <i>feature</i> bertema perjalanan dan pariwisata.</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Pulau Mandeh, Sumatra barat, program tv feature, Scooter Trip.</i></p>
This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a> )	

### PENDAHULUAN

Industri media televisi, program *feature* dengan gaya perjalanan menjadi salah satu format yang menarik perhatian berbagai segmen penonton. Program ini memadukan elemen narasi visual, eksplorasi tempat, dan pengalaman perjalanan yang menginspirasi. Tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, program televisi *feature* perjalanan juga mampu memberikan nilai edukatif melalui pengenalan budaya, tradisi lokal, kuliner khas, serta keindahan alam di berbagai daerah.

Perkembangan teknologi digital, konsumsi media masyarakat mengalami pergeseran yang signifikan. Platform seperti Youtube dan media sosial semakin mendominasi pasar konten visual, memberikan tantangan yang besar bagi industri televisi untuk tetap relevan. Televisi tetap memiliki keunggulan dalam menyajikan tayangan berkualitas tinggi dengan struktur narasi yang lebih mendalam dan sinematik. Program *feature* perjalanan menjadi salah satu solusi kreatif yang dapat menarik kembali perhatian penonton, terutama jika dikemas dengan gaya yang segar, inovatif, dan relevan dengan tren saat ini.

Sumatera Barat tidak hanya dikenal dengan makanannya seperti rendang, dan budayanya saja, tetapi juga memiliki pulau-pulau yang unik di sepanjang pesisir Samudera Hindia. Pulau-pulau ini sering menjadi destinasi wisata karena keindahan alamnya, pantai berpasir putih, dan kehidupan bawah laut yang kaya. Beberapa pulau-pulau tersebut seperti, kepulauan Mentawai, pulau Pamutusan, pulau Pagang, dan pulau Mandeh.

Pulau Mandeh, yang terletak di kabupaten Pesisir Selatan, Sumatera Barat, dikenal sebagai wisata unggulan di Indonesia. Penulis memilih pulau Mandeh sebagai pilihan destinasi wisata karena, keindahan Alam yang luar biasa, pulau Mandeh disebut sebagai “Raja Empatnya Sumatera Barat” karena gugusan pulau-pulau kecilnya yang memukau dan perairannya yang jernih, lanskapnya menggabungkan keindahan bukit hijau yang menjulang, pantai berpasir putih, dan laut biru kehijauan. Kegiatan wisata bahari seperti, Snorkeling dan *diving* yang menyajikan keanekaragaman hayati laut yang kaya, termasuk terumbu karang yang cantik. Wisatawan dapat menjelajahi keindahan pulau-pulau kecil di sekitarnya, seperti Pulau Setan, pulau Sironjong, dan Pulau Cubadak.

Aksesibilitas yang relatif mudah dan harga yang terjangkau bisa dibilang, Pulau Mandeh terletak sekitar 2 jam perjalanan dari Kota Padang, menjadikannya cukup mudah diakses baik melalui jalur darat. Destinasi yang masih relatif asri, meski populer, Pulau Mandeh belum terlalu ramai dibandingkan destinasi bahari besar lainnya, sehingga pengunjung bisa menikmati suasana yang lebih tenang dan alami.

Tren saat ini yang menarik adalah berkendara dengan vespa skuter menjelajahi alam, pergi ke pulau Mandeh yang katanya dijuluki kepulauan Raja Ampatnya Sumatera Barat, maka dari itu penulis ingin membuat program *feature* perjalanan dengan tema *Scooter Trip*, program perjalanan dengan vespa skuternya menjelajahi pulau Mandeh di Sumatera Barat.

Program televisi *feature scooter trip* dengan gaya perjalanan juga memiliki nilai strategis bagi sektor pariwisata, baik di tingkat lokal maupun nasional. Melalui format ini destinasi-destinasi wisata dapat dipromosikan secara efektif kepada khalayak luas, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya dan lingkungan. Selain itu, gaya perjalanan memberikan fleksibilitas dalam penyampaian cerita, karena dapat menyesuaikan dengan tren perjalanan seperti ekowisata, petualangan, wisata kuliner, hingga wisata berbasis komunitas.

Penyutradaraan program *Scooter Trip* berfokus pada penggunaan *director treatment* untuk mengarahkan keseluruhan visi kreatif dari acara tersebut, semua unsur dan elemen yang ada pada program *Scooter Trip* merupakan tanggung jawab penuh sutradara ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pemilihan tema dan cerita, hingga bagaimana setiap segmen diperlihatkan kepada penonton. Sebagaimana yang dikatakan Naratama bahwa ciri

dari *director treatment* adalah Catatan sutradara terhadap konsep acara, ataupun *rundown* yang siap untuk diproduksi. Dokumen ini berisi catatan pribadi mengenai shot-shot, adegan-adegan, penataan cahaya, dan kreativitas naskah yang ingin diterapkan selama syuting (Naratama, 2013:112).

Berdasarkan paparan di atas menjadikan dorongan yang kuat untuk menciptakan program televisi *feature* dengan gaya perjalanan, melalui program *feature*. Program *feature Scooter Trip* dengan menerapkan *feature* perjalanan (*Traveloques*) bertujuan untuk memperlihatkan keindahan alam di pulau Mandeh dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan industri kreatif dan sektor pariwisata. Pendekatan yang inovatif, program ini berpotensi menjadi media yang efektif dalam menjembatani eksplorasi destinasi wisata dengan minat dan kebutuhan masyarakat moder.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Persiapan**

Penelitian Persiapan program *feature Scooter Trip*, langkah awal yang dilakukan adalah mencari ide atau gagasan, dan menentukan objek yang diangkat. Proses ini dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan beberapa pihak yang memiliki pemahaman mengenai objek yang akan dijadikan fokus. Penulis memperdalam wawasan tentang program *feature*, penulis merujuk pada buku *Teknik produksi program televisi* karya Fred Wibowo, serta buku *Menjadi Sutradara Televisi* oleh Naratama, yang dijadikan referensi dalam.

Proses eksplorasi untuk mengumpulkan informasi mengenai Pulau mandeh melibatkan riset melalui buku, artikel, dan sumber *audiovisual*. Penulis juga menonton televisi sejenis dan melakukan survei ke Pulau Mandeh untuk mengamati langsung objek yang akan diangkat, termasuk melakukan polling audiens di Instagram. Selain itu wawancara masyarakat yang memiliki pengetahuan tentang Pulau mandeh secara mendalam.

### **2. Perancangan**

Tahap perancangan dalam proses pembuatan program televisi *feature Scooter Trip* dengan menggunakan *director treatment* melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan visi sutradara dapat terrealisasi dengan maksimal. Langkah pertama adalah merancang segmen-segmen yang akan ditayangkan pada program *scooter trip*. Program ini terdiri dari empat segmen yang masing-masing menceritakan *scooter trip* ke Pulau Mandeh, dan tidak lupa diselipkan tips berkendara skuter vespa yang akan diperlihatkan di segmen satu. Adapun draft treatment untuk produksi program televisi sebagai berikut:

Segment satu: menginformasikan perkenalan Blue dan Mike dimulai dengan dialog singkat antar tokoh memperkenalkan Blue sebagai seorang mekanik dan Mike sebagai traveler yang ingin merasakan perjalanan secara lambat dan bermakna. Persiapan apa saja yang akan dibawa untuk perjalanan akan di perlihatkan seperti membawa kunci-kunci dan mempersiapkan vespa sebelum perjalanan dimulai. Kita beritahu di awal segmen sudah memperlihatkan *show*

edukasi sebelum mulai perjalanan jauh harus bersiap-siap agar bisa waspada akan pemakaian skuter vespa.

Segment kedua: perjalanan mulai menemukan tantangan pertama, akan memperlihatkan pembawa acara memulai perjalanan mereka menuju pulau mandeh melewati rute yang sangat menantang dan terjal karena rutenya penurutan yang sangat curam, dan mogok di tanjakan yang panjang. Kita beritahu di segmen kedua memperlihatkan *show* anak vespa di perjalanan harus hati-hati dan seperti apa, mogok di jalan beserta solusinya, dan memperlihatkan betapa solidnya anak vespa dalam situasi dan kondisi apapun.

Pada Segmen ketiga: akan memperlihatkan Mike dan Blue sampai di Pulau Mandeh, *vox-pop* menanyakan pendapat kepada orang awam bagaimana kesan pertama kali mereka sampai di pulau mandeh, dan menikmati wisata disana. Kita beritahu di segmen ketiga memperlihatkan wawancara dengan *tour guide* wisata apa saja yang ada di pulau Mandeh, dan dilanjut dengan *tour guide* wisata yang paham apa saja kegiatan di pulau Mandeh secara rinci, seperti snorkeling melihat kehidupan dibawah laut, lompat tebing bukan hanya sekedar aktivitas seru tapi memberikan pengalaman wisata ekstrim dan menantang, hutan mangrove menjadi destinasi edukatif dan wisata alam dengan menyusuri hutan mangrove dengan perahu, dan air terjun sungai gemuruh.

### 3. Perwujudan

Pada tahapan ini, penulis akan mengaplikasikan konsep yang telah pengkarya tentukan sebelumnya terhadap *treatment* dan mempersiapkan beberapa bahan atau materi yang telah pengkarya siapkan untuk membantu tahapan pra produksi, produksi dan paska produksi.

Tahap perwujudan dalam program *Scooter Trip* dimulai dengan pengambilan gambar sebagai berikut:

#### a. videografi

Pembuatan program *feature Scooter Trip* akan menerapkan variasi *shot* untuk mendukung kualitas program tersebut. Untuk menerapkan variasi *shot* yang baik, diperlukan beberapa teknik gambar antara lain *Simple shot* *Complex shot*. *Simple shot* bertujuan untuk memperjelas informasi dengan pemilihan komposisi yang tepat. *Complex shot* merupakan teknik pengambilan gambar dengan pergerakan kamera tanpa memindah kamera itu sendiri seperti panning dan tilting dengan tujuan menyampaikan cerita secara visual yang dinamis dan mendalam melalui pergerakan kamera yang kompleks dan berkelanjutan, tanpa pemotongan., dengan menerapkan teknik variasi *shot* tersebut, maka dapat tercipta sebuah karya *feature* televisi yang informatif, menarik, dan menghibur.

#### b. Tata Suara

Penerapan tata suara dalam program *feature scooter trip* memiliki peran penting dalam membangun atmosfer, emosi, serta memperkuat narasi visual. Untuk menerapkan tata suara yang baik, diperlukan teknik pengambilan suara antara lain, merekam suara dialog pada pembawa acara dengan jelas agar enak

di dengar. Penerapan ambience sound seperti suara angin di jalanan terbuka, suara lalu lintas, deburan ombak saat di pesisir, ambience sound membangun atmosfer, menciptakan kesan yang nyata dan menghidupkan suasana. Penerapan sound effect seperti suara starter skuter, rem yang mendadak berhenti, suara notifikasi peta, sound effect memberi penekanan pada aksi tertentu seperti rem yang mendadak berhenti memberi efek dramatis, membantu perpindahan antar scene, menambah detail naratif, sound effect secara tidak langsung menyampaikan informasi dengan cara non-verbal dan cepat. Penerapan backsound musik energik saat memulai perjalanan, musik santai saat di perjalanan, musik melankolis untuk refleksi, backsound bisa membawa emosi penonton merasa senang, tenang, haru, bersemangat, music bisa memperlambat dan mempercepat tempo cerita, dan musik bisa menjadi identitas program tersebut, musik bisa membentuk koneksi emosional antara penonton dan cerita. Setelah tahap editing visual, dilakukan penyesuaian audio dan musik untuk memastikan kualitas suara, termasuk dialog dan backsound yang telah disiapkan, yang mendukung atmosfer program. Proses audio mixing juga dilaksanakan untuk mencapai keseimbangan yang baik antara suara dan musik, agar hasil akhir program terdengar jelas dan harmonis, dengan semua elemen ini, program siap untuk melangkah ke tahap penyajian karya final.

c. Tata Cahaya

Penerapan tata cahaya pada program *feature scooter trip* akan menggunakan *available light*, *available light* adalah cahaya alami atau cahaya yang sudah ada dilokasi tanpa tambahan cahaya eksternal, seperti cahaya matahari. Penerapan cahaya alami agar menciptakan tampilan yang alami dan jujur, memberikan kesan yang realistis, dan membantu membaaur dengan lingkungan.

d. Artistik

Penerapan Artistik pada program *feature scooter trip* akan memperkuat pesan cerita, membangun suasana, dan membentuk identitas program acara. Penggunaan warna hangat (jingga, kuning, merah) untuk nuansa petualangan, memberikan kesan yang lebih estetik dan profesional. Kostum dan properti yang digunakan seperti helm bergaya retro, jaket denim, dan skuter berwarna merah, memperkuat karakter dan tema dengan nuansa klasik.

e. Editing

Penerapan Editing pada program *feature scooter trip* menggunakan konsep *continuity editing* dimulai menyusun footage menjadi alur cerita yang menarik, jelas, emosional. Penggunaan ritme cepat pada adegan awal seperti klip skuter di jalan, membuka peta, interaksi cepat memberikan kesan petualangan di mulai. Penggunaan ritme lambat pada adegan tengah, seperti menikmati pantai, narasi personal memberikan kesan intim dan reflektif, serta menambahkan efek-efek *visual* dan jenis-jenis transisi seperti *dissolve* atau *dip to black* agar menjadi program yang menarik untuk *audience*. Penulis juga

memberikan efek *coloring* pada *frame* yang kurang pencahayaan dan juga di maksudkan untuk membuat *visual* yang lebih baik serta warna pada semua *frame* senada, dan penggunaan *time lapse* pada awal adegan menunjukkan perubahan waktu dari malam ke pagi.

f. Penyajian Karya

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dimana karya *feature* program televisi sudah menjadi film utuh, atau film yang sudah selesai tahapan paska produksi dan siap untuk *screening* sesuai panduan tugas akhir.

## HASIL

Penelitian Penyampaian informasi secara mendalam dapat dilakukan melalui format *feature* interaktif, yang bersifat interpretatif sekaligus partisipatif, sehingga tidak hanya menyajikan informasi dari sudut pandang pembuat program, tetapi juga melibatkan audiens sebagai bagian dari proses penceritaan. Format ini memungkinkan penyajian informasi dalam berbagai bentuk yang beragam dan fleksibel.

Jenis *feature* yang digunakan adalah *feature* interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan penonton dan pembawa acara secara aktif dalam proses penyampaian informasi, sehingga audiens tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi juga sebagai bagian alur penceritaan. *Feature* interaktif bertujuan untuk membuka ruang kreativitas bagi tim produksi dalam mengemas informasi secara lebih dinamis dan inovatif.

*Feature Scooter Trip* ini dalam perancangannya serta catatan sutradara, eksekusi gambar menggunakan teori *complex shot* dan *simple shot* sebagai dasar pendekatan visual. *Complex shot* digunakan untuk menciptakan dinamika visual yang menarik, terutama saat host melakukan interaksi aktif dengan lingkungan atau narasumber. Sementara itu, *simple shot* diterapkan pada momen-momen penyampaian informasi inti secara langsung, agar fokus penonton tetap terjaga.

## PEMBAHASAN

### 1. Segment I

Aksi-aksi Segmen pertama dalam director treatment berfokus pada pengenalan host serta tujuan perjalanan, yaitu untuk mencari tau apa saja wisata yang ada di Pulau Mandeh, dan disertai aktivitas pengecekan kendaraan dan perlengkapan berkendara. Informasi mengenai keselamatan berkendara, perlengkapan berkendara, dan persiapan teknis Vespa menjadi inti segmentasi. Secara dramatik, segmen ini membangun antisipasi penonton terhadap perjalanan yang akan dilakukan.



**Gambar 1.** Potongan *feature Scooter Trip 2025*  
(Sumber: Adam Rosman)

## 2. Segment II

Pada segment II, menampilkan gangguan performa mesin Ketika melalui tanjakan menuju lokasi wisata, konflik teknis (platina dan coil bermasalah) memicu ketegangan emosional host. Unsur dramatik ini disusun untuk menambah daya tarik visual dan emosional, serta menghadirkan nuansa baru dalam penyampaian informasi kepada penonton dan dimensi hiburan yang membedakan program ini dari tayangan *feature* perjalanan pada umumnya. Dalam segmen ini fokus utama terletak pada pemaparan informasi mengenai pentingnya membawa suku cadang dan perkakas, serta kesabaran dan keterampilan di perjalanan.

Setelah tayangan *feature* selesai di lanjutkan dengan konsep film yang memperlihatkan blue sedang memperbaiki vespa, dan mike berharap semoga vespa nya hidup, blue menutup kap mesin dah berusaha menyalakan vespa dan akhirnya vespa bisa kembali hidup.



**Gambar 2.** Potongan *feature Scooter Trip 2025*  
(Sumber: Adam Rosman)

### 3. Segment III

Segmen III berfokus pada penjelasan mengenai keragaman wisata di Pulau Mandeh yang berasal dari Sumatera Barat. Pada bagian ini, pendekatan yang digunakan masih berada dalam format *feature*, dengan penyampaian informasi yang bersifat interaktif sesama *host* dan *tour guide*, sehingga penonton tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan rasa dengan sajian yang diperkenalkan. Tujuan dari segmen ini adalah untuk memperkenalkan keindahan alam di Pulau Mandeh, dijuluki sebagai Raja Ampat nya Sumatera Barat. Kawasan ini menawarkan perpaduan eksotis antara laut biru jernih, gugusan pulau kecil, hutan hijau, kehidupan bawah laut yang kaya.



Gambar 3. Potongan *feature Scooter Trip 2025*  
(Sumber: Adam Rosman)

### 4. Segment IV

Pada segmen keempat, *host* berada di kapal menyimpulkan perjalanan memperlihatkan *fragmen* *host* sedang menikmati sunset dari kapal, bersyukur atas perjalanan ini. Dalam segmen ini, *host* secara khusus merefleksikan perjalanan yang telah dilalui secara mendalam melalui dialog reflektif. Selain itu, *host* juga memberikan penegasan makna perjalanan yaitu, perjalanan bukan hanya soal tujuan akhir, tetapi pengalaman, tantangan, proses belajar, dan kebersamaan.





**Gambar 4.** Potongan *feature Scooter Trip 2025*  
(Sumber: Adam Rosman)

Pada segmen terakhir, *director treatment* difokuskan untuk menimbulkan kesan mendalam melalui dialog reflektif yang dilakukan oleh host sebagai rasa bersyukur atas pengalaman dan perjalanan dari perjalanan ini. Tujuan utama segmen ini memberikan kesan mendalam kepada penonton bahwa setiap perjalanan punya arti lebih dari sekedar destinasi, dan memperlihatkan *flashback montage* momen-momen hangat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan Pembuatan program *feature* berjudul *Scooter Trip* ini menitikberatkan pada upaya mengangkat isu kurangnya masyarakat di luar Sumatera Barat mengenai keindahan *Pulau Mandeh*, surga tersembunyi di pesisir barat, Sumatra Barat, dengan mengendarai skuter. Melalui penerapan *director treatment*, karya ini tidak hanya menyajikan informasi wisata tetapi juga menghadirkan pengalaman perjalanan yang sarat dengan unsur dramatik dan emosional.

Membuat sebuah program televisi bergenre *feature* merupakan proses yang kompleks dan memerlukan berbagai tahapan agar dapat menghasilkan tayangan yang berkualitas. Berdasarkan pengalaman penulis dalam memproduksi program *feature Scooter Trip*, dapat disimpulkan bahwa penerapan *director treatment* selama proses produksi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kelancaran dan efektivitas jalannya syuting.

Penerapan konsep *director treatment* bagi mahasiswa yang mengambil minat dalam bidang penyutradaraan tidak hanya sebatas pada aspek visual dan teknis semata, namun juga menuntut kemampuan komunikasi yang efektif terhadap seluruh elemen yang terlibat dalam produksi, khususnya pemain dan kru. Seorang sutradara harus mampu menyampaikan visi dan misi produksi secara jelas, agar setiap departemen dapat memahami arah kreatif yang diinginkan. Komunikasi yang baik akan membangun kerja sama tim yang solid, menciptakan suasana kerja yang kondusif dan memastikan bahwa setiap elemen produksi bekerja dalam satu tujuan yang sama.

Bagi mahasiswa yang mengambil fokus pada bidang penyutradaraan dan berencana

menerapkan konsep *director treatment* dalam karyanya, disarankan untuk melakukan riset terlebih dahulu sebelum menentukan pendekatan yang akan digunakan. Proses ini mencakup pencarian dan pengkajian literatur, atau buku referensi yang relevan, agar pemahaman terhadap konsep *director treatment* dapat diaplikasikan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan produksi yang direncanakan.

Penerapan konsep *director treatment* bagi mahasiswa yang fokus pada penyutradaraan juga perlu didukung dengan kemampuan berkomunikasi yang baik kepada pemain dan kru. Hal ini penting agar visi dan misi yang dicapai dalam produksi dapat dipahami dan dijalankan bersama. Komunikasi yang jelas dan terbuka akan membantu proses kerja di lapangan menjadi lebih lancar serta membuat hasil akhir sesuai dengan konsep yang telah direncanakan. Sebaiknya persiapkan diri sebaik mungkin, baik secara fisik maupun mental

Belajar dari pengalaman orang-orang yang sudah pernah terlibat dalam produksi program televisi *feature* bisa sangat membantu untuk memahami proses kerja di lapangan.

*Feature Scooter Trip* pulau mandeh masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, bagi para pengkarya yang ingin menerapkan konsep *director treatment*, disarankan untuk lebih banyak membaca referensi memperkuat tahap pra-produksi, serta rutin berlatih agar konsep yang dirancang dapat direalisasikan dengan baik saat proses produksi berlangsung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Fachruddin. 2012. *Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Bordwell, Thompson, & Smith. 2020. *Film Art – 12<sup>th</sup> edition*.
- Latief, Rusman & Yusiatie Utud. 2017. *Kreatif Siaran Televisi*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Mascelli, V.J., & C. Joseph. 1997. *The Five C's of Cinematography Camera Angles*. California : Cine Publication Hollywood
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT. Grasindo
- Wibowo, F. (2007). *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: InDocs.