

## *Creating Visual Appeal by Applying Image Composition in the Production of the Television Music Program “Weska”*

### **Penciptaan Daya Tarik Visual dengan Menerapkan Komposisi Gambar dalam Produksi Program Musik Televisi “Weska”**

Mohammad Fikri Fadlilah<sup>1</sup>, Dina Dwika Oktora<sup>2\*</sup>

Sekolah Tinggi Multi Media, Jl. Magelang Km. 6 Yogyakarta, Indonesia

Email: [fikrifadlilah.m@live.com](mailto:fikrifadlilah.m@live.com)<sup>1</sup>, [dinaoktora@mmtc.ac.id](mailto:dinaoktora@mmtc.ac.id)<sup>2\*</sup>

\*Corresponding author

**Abstract.** *The production of this television music program emphasizes the application of visual composition to create an optimal appeal. The process of creating works is carried out through three stages of production, namely pre-production, production, and post-production. In its application, the author uses various elements of image composition, such as headroom, look room, rule of third, and camera angle. The application of these elements aims to create visual balance and produce an attractive appearance for the audience. The application of composition principles in the Production of the Television Music Program "Weska" is able to create visual appeal and improve the quality of visuals and viewing experiences, both in the context of musical performances and direct interaction between musicians and audiences.*

**Keywords.** *Visual Composition, Television Music Program Production, Image Composition Elements*

**Abstrak.** Produksi program musik televisi ini berfokus pada penerapan komposisi visual untuk menciptakan daya tarik yang optimal. Proses penciptaan karya dilakukan melalui tiga tahapan produksi, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam penerapannya, penulis menggunakan berbagai elemen komposisi gambar, seperti *headroom*, *look room*, *rule of third*, dan *camera angle*. Penerapan elemen-elemen ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan visual serta menghasilkan tampilan yang menarik bagi penonton. Penerapan prinsip-prinsip komposisi dalam Produksi Program music Televisi "Weska" mampu menciptakan daya Tarik visual dan meningkatkan kualitas visual dan pengalaman menonton, baik dalam konteks pertunjukan musik maupun interaksi langsung antara musisi dan audiens.

**Kata kunci.** Komposisi Visual, Produksi Program Musik Televisi, Elemen Komposisi Gambar

#### **PENDAHULUAN**

Televisi merupakan media audio-visual, di mana pemirsa tidak hanya melihat gambar yang ditayangkan, tetapi juga mendengar suara, baik dalam bentuk musik, narasi, maupun dialog. Secara umum, program televisi terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu program hiburan dan program informasi. Setiap kategori tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa jenis program yang lebih spesifik. Program hiburan sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu program drama dan non-drama.

Perbedaan antara keduanya dapat dilihat dari teknik produksi serta cara penyajiannya (Latief & Utud, 2015). Salah satu bentuk program hiburan non-drama adalah program musik. Program musik merupakan tayangan yang membahas atau mengulas berbagai aspek terkait musik dengan konsep dan format penyajian yang beragam. Meskipun memiliki variasi dalam pengemasan, inti dari program musik tetap berfokus pada penampilan atau pertunjukan musik sebagai elemen utama.

Program hiburan televisi di Indonesia berkembang dengan pesat. Terobosan teknologi seperti *Internet of Things (IoT)* telah mengubah cara produksi dan distribusi program Televisi dimana tayangan lebih mudah diakses, didaur ulang, dan dikonsumsi ulang di platform digital tanpa pengawasan hak kekayaan intelektual (Herdi, 2020). Akibatnya, terjadi penurunan kreativitas produser Televisi tradisional, karena konten menjadi homogen dan terkadang “didaur ulang” dari materi daring. Popularitas konten kreatif di media sosial (YouTube, Instagram, TikTok) menjadi kompetitor utama program televisi. Tayangan yang lebih atraktif secara visual dan berbasis audiens digital mulai menyaingi. Jika Televisi tak cepat berinovasi dan menciptakan komposisi visual kuat, diprediksi tren ini akan terus menggeser pangsa perhatian pemirsa dari televisi tradisional

Sebagai media audio-visual, televisi mengandalkan keseimbangan antara aspek suara dan tampilan visual untuk menarik perhatian penonton. Dalam program musik, meskipun elemen utama adalah pertunjukan musik, daya tarik visual tetap menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman menonton yang lebih imersif dan memikat. Oleh karena itu, pengarah acara musik televisi harus memperhatikan berbagai aspek visual untuk meningkatkan kualitas tayangan dan mempertahankan minat audiens.

Salah satu alasan utama adalah kompetisi dengan media digital, yang kini menawarkan berbagai konten musik dengan visual yang dinamis dan menarik. Agar tetap relevan, program musik televisi harus menghadirkan estetika visual yang tidak hanya mendukung pertunjukan musik, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih kaya dibandingkan sekadar mendengarkan audio.

Penelitian oleh Larasati (2017) menganalisis teknik penyajian program musik "Kangen Tembang-Tembung" yang menggunakan format live show. Studi ini mengevaluasi enam elemen teknik penyajian, yaitu pengambilan gambar, pergerakan kamera, pencahayaan, artistik, suara, dan penyuntingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik penyajian yang tepat pada aspek visual dan audio dapat meningkatkan kualitas program dan kepuasan penonton. dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek visual dalam program musik televisi, termasuk teknik penyajian yang tepat, berperan penting dalam meningkatkan daya tarik dan kualitas program, serta mempengaruhi pengalaman menonton penonton (Larasati, 2017)

Kontribusi visual, termasuk kamera dan pencahayaan dan audio sangat mempengaruhi persepsi valensi emosi positif atau negatif sedangkan audio lebih mendukung arousal (Chua et al., 2022). Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas visual dalam program musik televisi tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga fungsional dalam membentuk emosi, persepsi, dan tingkat keterlibatan audiens. Oleh karena itu, eksplorasi terhadap komposisi gambar sebagai bagian dari strategi visual merupakan wilayah penting yang masih terbuka untuk dikembangkan dalam penciptaan program televisi, khususnya dalam format musik yang sangat bergantung pada pengalaman sensorik pemirsa.

Karya penciptaan ini, “Weska”, hadir untuk mengisi celah tersebut dengan fokus pada pengolahan komposisi gambar sebagai elemen utama dalam menciptakan daya tarik visual. Dengan menerapkan prinsip-prinsip estetika visual dalam pengambilan gambar, karya ini berupaya menjawab kebutuhan akan format program musik yang tidak hanya enak didengar tetapi juga memikat secara visual, sekaligus mendukung penguatan karakter program dan identitas visualnya.

Menurut Naratama (2004), dalam produksi pertunjukan musik, peran yang dibutuhkan bukanlah Sutradara Televisi, melainkan Pengarah Acara Televisi. Pengarah acara memiliki tugas untuk menginterpretasikan naskah dan mengubahnya menjadi sebuah karya audiovisual, serta bertanggung

jawab atas kualitas visual yang dihasilkan. Selain itu, pengarah acara juga terlibat dalam seluruh proses produksi, mulai dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi.

Pengarah acara merupakan orang yang bertanggung jawab atas tampilan visual di layar, mengawasi proses pengambilan gambar, serta memimpin seluruh kru produksi dalam pelaksanaan tugas mereka.

Sebagai pemimpin kreatif dalam produksi program musik televisi, pengarah acara bertanggung jawab atas kualitas visual yang ditampilkan. Salah satu aspek utama yang harus diterapkan adalah elemen komposisi dalam elements of the shots untuk menciptakan daya tarik visual dan memperkuat penyampaian pesan artistik dari pertunjukan musik

Menurut Roy Thompson (dalam Narendra & Susilawati, 2018) komposisi gambar melibatkan pengaturan elemen-elemen visual dalam bingkai untuk menciptakan keseimbangan dan estetika yang menarik. Thompson menekankan pentingnya empat aspek utama dalam komposisi: framing (pembingkai gambar), illusion of depth (kedalaman dimensi gambar), color (warna), dan subject/object (subjek atau objek dalam gambar). Melalui integrasi keempat elemen ini, sebuah gambar dapat mencapai keindahan dan mampu menyampaikan cerita secara efektif kepada penonton.

Komposisi dalam sebuah pengambilan gambar merujuk pada pengaturan harmonis elemen-elemen visual dalam bingkai, yang melibatkan penempatan subjek atau objek sedemikian rupa sehingga menciptakan tampilan yang nyaman dan mengarahkan fokus penonton sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan (Sanjaya, 2024). Namun, komposisi sebaiknya dianggap sebagai panduan fleksibel daripada aturan baku, karena penerapannya dipengaruhi oleh selera artistik, emosi, dan latar belakang individu. Penerapan komposisi visual yang tepat dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap menarik perhatian audiens (Crescentia & Oktora, 2022). Latar belakang ini kemudian menjadi alasan penulis untuk memproduksi sebuah program musik televisi “Weska” dengan menerapkan elemen komposisi visual untuk menciptakan daya tarik visual bagi penonton.

## METODE

Tahapan penciptaan karya video dalam produksi acara musik televisi melibatkan tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Bannisa & Oktora, 2022). Pada tahap pra-produksi, perencanaan dilakukan secara matang, termasuk konsep acara, pemilihan lokasi, susunan rundown, serta persiapan teknis seperti tata panggung, pencahayaan, dan penempatan kamera. Penulis menerapkan metode penciptaan karya dengan menerapkan beberapa komposisi gambar yaitu komposisi *headroom*, *look room*, *rule of thirds*, dan *camera angle* untuk menciptakan daya tarik visual. Setelah proses produksi selesai, tahap pasca-produksi dilakukan untuk menyunting hasil rekaman dengan menyesuaikan ritme, menambahkan efek visual, serta melakukan mixing audio agar kualitas tayangan lebih optimal. Keseluruhan metode ini bertujuan untuk menghasilkan program musik televisi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan pengalaman audiovisual yang dinamis dan berkualitas bagi penonton

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Musik Televisi “Weska” terdiri atas tiga segmen, di mana dalam proses penciptaannya, penulis menerapkan beberapa komposisi gambar, yaitu *headroom*, *look room*, *rule of thirds*, dan *camera angle*. Penerapan metode ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual dan meningkatkan pengalaman menonton bagi penonton

Berikut penjelasan penerapan komposisi gambar yang dilakukan penulis dalam program musik ini. Pada Segmen satu, penulis menerapkan komposisi *headroom*, *look room*, *rule of thirds* dan juga menambahkan *low angle* dalam penciptaan video program musik;c



**Gambar 1** Penerapan Komposisi *Headroom*

Penerapan komposisi *headroom*, sebagaimana terlihat pada Gambar 1. *Headroom* merupakan ruang di atas kepala subjek dalam bingkai, yang berfungsi untuk memastikan bahwa kepala subjek tidak terlalu dekat dengan tepian bingkai. Penerapan *headroom* yang tepat bertujuan agar kepala subjek tidak terpotong dan tidak terlihat terhimpit dalam komposisi gambar, yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi penonton. Sebaliknya, jika ruang di atas kepala terlalu luas, subjek dapat terlihat seperti tenggelam dalam bingkai dan tampak lebih kecil dari ukuran aslinya. Oleh karena itu, keseimbangan dalam penggunaan *headroom* sangat penting untuk menciptakan komposisi visual yang harmonis dan nyaman bagi penonton.

Daya tarik visual yang diciptakan melalui penerapan *headroom* adalah keseimbangan dan kenyamanan visual bagi penonton. Dengan memberikan ruang yang cukup di atas kepala subjek, komposisi gambar menjadi lebih proporsional, sehingga subjek tidak tampak terpotong atau tertekan dalam bingkai. Jika ruang di atas kepala terlalu sempit, penonton dapat merasa tidak nyaman karena subjek terlihat seolah-olah terhimpit oleh batas layar. Sebaliknya, jika *headroom* terlalu luas, subjek dapat terlihat seperti tenggelam dalam komposisi, sehingga mengurangi fokus dan kesan estetis dalam tampilan visual. Oleh karena itu, penerapan *headroom* yang tepat membantu menciptakan kesan yang lebih seimbang dan profesional dalam visual program musik ini.



**Gambar 2** Penerapan Komposisi *Look Room*

Komposisi berikutnya yang penulis terapkan yaitu *Look room* seperti yang terlihat pada Gambar 2. Subjek menatap ke arah kiri dalam bingkai. Oleh karena itu, ruang diberikan di antara tepian bingkai kiri dan mata subjek, dengan menyisakan sedikit ruang di luar arah pandang subjek. Ruang ini berfungsi sebagai petunjuk bahwa terdapat sesuatu yang sedang dipandang oleh subjek di luar bingkai. Fokus utama dalam komposisi ini adalah subjek dan objek yang sedang dilihatnya, baik yang berada di dalam maupun di luar bingkai. Oleh karena itu, penonton tidak perlu melihat apa yang ada di belakang subjek, kecuali jika terdapat elemen visual tertentu yang memang ingin disampaikan. Dengan adanya ruang di

arah pandang subjek, shot yang dihasilkan menjadi lebih seimbang. Jika ruang diberikan ke arah yang berlawanan, subjek akan tampak seolah-olah menabrak dinding, yang dapat menimbulkan kesan sempit dan sesak bagi penonton

Daya tarik visual dari penerapan *look room* menciptakan keseimbangan visual dan meningkatkan keterhubungan antara subjek dan ruang di sekitarnya. Dengan memberikan ruang yang cukup di arah pandang subjek, penonton dapat memahami konteks visual dengan lebih baik, seolah-olah mengikuti arah pandangan subjek. Hal ini juga membantu membangun rasa penasaran dan keterlibatan penonton terhadap apa yang sedang diperhatikan oleh subjek, menciptakan pengalaman menonton yang lebih dinamis dan alami. Sebaliknya, jika ruang tidak diberikan, komposisi gambar akan terasa kaku dan dapat membuat penonton merasa tidak nyaman.



**Gambar 3** Penerapan *Rule of Thirds*

Masih pada segmen satu, penulis menerapkan komposisi *rule of thirds* seperti yang terlihat pada Gambar 3. Penulis membagi bingkai menjadi tiga bagian dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal yang membentuk empat titik persimpangan. Subjek dalam bingkai, yaitu pemain drum, ditempatkan pada garis vertikal kanan, dengan posisi kepala berada di titik persimpangan antara garis vertikal kanan dan garis horizontal atas. Penempatan ini bertujuan untuk menarik perhatian penonton terhadap subjek serta memastikan *look room* dan *headroom* yang seimbang. Selain itu, ruang 2/3 dari bingkai digunakan untuk menampilkan objek yang sedang dilihat atau berinteraksi dengan subjek, dalam hal ini adalah drum yang sedang dimainkan. Dengan demikian, komposisi gambar yang dihasilkan menjadi lebih dinamis, serta informasi yang disampaikan kepada penonton menjadi lebih jelas, yakni menampilkan seorang drummer yang sedang memainkan *drum*.

Penerapan prinsip *rule of thirds* dalam komposisi gambar menciptakan visual yang lebih estetik dan dinamis. Dengan menempatkan subjek pada garis vertikal kanan dan kepala pada titik persimpangan, perhatian penonton lebih mudah tertuju pada pemain drum, tanpa menghilangkan konteks visual instrumen yang dimainkan. Selain itu, keseimbangan antara *look room* dan *headroom* memberikan kesan ruang yang nyaman dan proporsional, sehingga gambar tidak terasa sempit atau kosong. Secara keseluruhan, teknik ini membantu memperjelas narasi visual serta meningkatkan daya tarik estetika dalam shot yang dihasilkan



**Gambar 4** Penerapan *Low Angle*

Penulis menerapkan *low angle* dengan menempatkan kamera lebih rendah dari objek (Gambar 4). Penggunaan *low angle* tidak hanya bertujuan untuk membuat subjek terlihat lebih besar, tetapi juga untuk menyampaikan sudut pandang tertentu dalam gambar. Sudut ini merepresentasikan perspektif penonton yang berada di posisi lebih rendah dibandingkan dengan subjek, seperti dalam sebuah konser di mana panggung berada lebih tinggi dari kursi penonton. Dengan demikian, penonton dapat merasakan pengalaman melihat musisi dari bawah, yang pada akhirnya memperkuat kesan bahwa musisi memiliki dominasi panggung dan tampil lebih berkarisma.

Penerapan *low angle* dalam komposisi visual menciptakan kesan kekuatan dan dominasi pada subjek. Dalam konteks pertunjukan musik, sudut ini memperkuat ilusi bahwa musisi memiliki kendali penuh atas panggung, meningkatkan daya tarik mereka sebagai pusat perhatian. Selain itu, sudut pandang ini juga membantu membangun pengalaman visual yang lebih imersif bagi penonton, seolah-olah mereka sedang menyaksikan konser langsung dari perspektif audiens yang berada di depan panggung.

Pada Segmen kedua, penulis menerapkan komposisi *headroom*, *look room*, *rule of thirds* dengan penjabaran berikut;



**Gambar 5** Penerapan *Head Room*

Penerapan *headroom* pada segmen ini, sebagaimana terlihat pada Gambar 5, dilakukan dengan menempatkan objek pemain gitar dalam komposisi medium shot. Pada pengambilan gambar ini, ruang di atas kepala subjek diberikan dalam proporsi yang seimbang tidak terlalu sedikit sehingga kepala subjek tidak terpotong, dan tidak terlalu banyak agar subjek tidak terlihat seperti tenggelam.

Daya tarik visual yang diciptakan melalui penerapan *headroom* dalam segmen ini adalah keseimbangan komposisi yang memberikan tampilan yang estetik dan nyaman bagi penonton. Dengan memberikan ruang yang proporsional di atas kepala subjek dalam medium shot, visual yang dihasilkan tampak lebih natural dan tidak mengganggu fokus utama. Penempatan yang tepat mencegah kesan

terpotong yang dapat membuat gambar terasa sempit dan tidak proporsional, serta menghindari ruang berlebih yang dapat menyebabkan subjek terlihat tenggelam dalam bingkai. Dengan demikian, penonton dapat menikmati tampilan yang lebih profesional, fokus, dan menarik.



**Gambar 6** Penerapan *Look room*

Penerapan *look room* pada segmen kedua dilakukan saat personel band berdialog dengan penonton (Gambar 6). Penulis memberikan ruang di antara mata subjek dan tepi kiri bingkai, sesuai dengan arah pandang subjek, sehingga menciptakan keseimbangan visual dan memberikan kesan alami dalam komposisi gambar.

Daya tarik visual yang tercipta dengan memberikan keseimbangan dan kenyamanan bagi penonton dalam menikmati tayangan. Ruang yang disediakan di depan arah pandang subjek memberikan kesan alami, seolah-olah subjek sedang berinteraksi langsung dengan audiens. Selain itu, teknik ini membantu mengarahkan perhatian penonton terhadap ekspresi dan gestur subjek, sehingga komunikasi visual menjadi lebih jelas dan efektif. Jika *look room* tidak diterapkan dengan baik, subjek dapat terlihat "terjebak" di dalam bingkai, yang dapat mengurangi estetika visual serta mengganggu fokus penonton.



**Gambar 7** Penerapan *Rule of Third*

Penulis menerapkan komposisi *rule of thirds*, sebagaimana terlihat pada Gambar 7. Dalam penerapan ini, subjek, yaitu gitaris, ditempatkan pada garis vertikal kiri sesuai dengan garis sepertiga, sementara tangan yang sedang memainkan gitar diletakkan pada titik persimpangan antara garis horizontal bawah dan garis vertikal kiri. Komposisi ini memberikan ruang bagi leher gitar pada 2/3 bagian bingkai, mengingatkan pemain gitar juga memainkan kunci pada bagian tersebut. Selain itu, posisi tangan yang melakukan strumming ditempatkan pada titik persimpangan garis horizontal bawah dan garis vertikal kiri. Dengan teknik ini, fokus penonton dapat diarahkan secara efektif pada elemen utama yang ingin ditonjolkan dalam gambar, sehingga menghasilkan visual yang lebih dinamis dan estetis.

Daya tarik visual yang dihasilkan dari penerapan komposisi *rule of thirds* ini terletak pada keseimbangan dan dinamika dalam frame. Dengan menempatkan subjek utama, yaitu gitaris, serta elemen penting seperti tangan dan leher gitar pada titik-titik strategis dalam bingkai, gambar yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Selain itu, komposisi ini membantu mengarahkan perhatian penonton secara alami ke area yang paling penting dalam adegan, yaitu interaksi antara tangan gitaris dan alat musiknya. Penempatan elemen dalam *rule of thirds* juga menciptakan ruang negatif yang proporsional, sehingga memberikan kesan estetis yang lebih nyaman bagi mata penonton serta memperkuat narasi visual dalam tayangan musik.

Pada segmen ketiga komposisi yang penulis terapkan yaitu; *headroom*, *Look room* dan *rule of thirds* dengan penjelasan berikut:



Gambar 8 Penerapan *Headroom*

Penulis menerapkan *headroom*, sebagaimana terlihat pada Gambar 8, dengan memberikan ruang yang cukup di atas kepala pemain gitar. Subjek ditempatkan pada garis vertikal kiri untuk menciptakan keseimbangan visual serta memberikan ruang bagi leher gitar. Selain itu, posisi ini juga memungkinkan pemain keyboard yang berada di latar belakang tetap terlihat dalam komposisi gambar. Kepala subjek diletakkan pada titik persimpangan antara garis vertikal kiri dan garis horizontal atas, sehingga tercipta visual yang lebih harmonis dan estetis.



Gambar 9: Penerapan *Look Room*

Penulis menerapkan prinsip *look room* pada pemain keyboard, sebagaimana terlihat pada gambar 9. Ruang kosong ditempatkan di antara tepi kanan bingkai dan mata subjek, sesuai dengan arah pandang subjek. Selain itu, komposisi ini juga mempertahankan prinsip *rule of thirds* dan *headroom* agar gambar tetap seimbang. Kehadiran ruang kosong serta garis pandang subjek memberikan petunjuk visual kepada penonton bahwa terdapat objek atau subjek lain di luar bingkai yang sedang diperhatikan oleh pemain

keyboard. Hal ini membantu menciptakan komposisi yang lebih dinamis dan mengarahkan fokus penonton sesuai dengan tujuan visual yang diinginkan.

Daya tarik visual yang tercipta melalui penerapan *look room* pada pemain keyboard adalah terciptanya komposisi gambar yang seimbang dan alami. Ruang kosong di antara tepi bingkai dan mata subjek memberikan kesan bahwa subjek sedang memperhatikan sesuatu di luar bingkai, sehingga meningkatkan keterlibatan penonton dengan narasi visual. Selain itu, penerapan *rule of thirds* dan *Headroom* memperkuat keseimbangan dalam gambar, membuat tampilan lebih estetis dan nyaman dilihat. Komposisi ini juga membantu mengarahkan fokus penonton secara efektif, menciptakan kesan kedalaman dalam frame, serta meningkatkan dinamika visual yang lebih menarik dan komunikatif.



Gambar 10: Penerapan *Rule of Thirds*

*Rule of thirds* membagi bingkai menjadi tiga bagian dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal, yang dapat digunakan untuk menyusun elemen visual secara lebih seimbang. Dalam penerapan prinsip ini, penulis memanfaatkan garis horizontal untuk menempatkan garis horison atau cakrawala dalam suatu shot. Sebagaimana terlihat pada Gambar 10, garis horison yang terbentuk dari pertemuan lantai dan dinding studio ditempatkan pada garis horizontal bawah dalam *rule of thirds*. Penempatan ini menciptakan keseimbangan visual serta memastikan bahwa keseluruhan pemain band dapat terlihat dengan proporsi yang tepat dan jarak tepi bingkai yang aman.

Jika garis cakrawala ditempatkan di tengah bingkai, maka shot akan terlihat kaku dan ruang di atas kepala subjek menjadi terlalu sempit. Sebaliknya, jika garis horison diletakkan pada garis horizontal atas dalam *Rule of Thirds*, terdapat risiko kepala subjek terpotong, sehingga mengurangi fokus terhadap para anggota band yang menjadi elemen utama dalam shot ini. Oleh karena itu, komposisi yang diterapkan tidak hanya menjaga keseimbangan visual tetapi juga memastikan bahwa setiap elemen dalam bingkai tersusun dengan baik sesuai dengan tujuan estetika dan narasi visual.

Daya tarik visual yang tercipta dari penerapan *Rule of Thirds* dalam komposisi ini adalah keseimbangan dan proporsi yang harmonis dalam bingkai. Dengan menempatkan garis horison pada garis horizontal bawah, shot menjadi lebih stabil dan nyaman dipandang. Komposisi ini juga memungkinkan keseluruhan pemain band terlihat dengan jelas tanpa elemen yang terpotong atau tertutupi, sehingga fokus penonton tetap terjaga pada subjek utama.

Selain itu, penempatan garis horison yang tepat membantu menciptakan kesan ruang yang lebih luas dan mendalam dalam bingkai, menghindari kesan kaku yang bisa muncul jika cakrawala ditempatkan di tengah bingkai. Dengan demikian, penggunaan *Rule of Thirds* tidak hanya meningkatkan aspek estetika visual tetapi juga memperkuat struktur naratif dalam penyampaian informasi visual kepada penonton.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan sintesis terhadap penerapan prinsip-prinsip komposisi visual dalam program musik televisi “Weska”, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komposisi *headroom*, *look room*, *rule of thirds*, serta *camera angle* secara konsisten dan tepat mampu menciptakan daya tarik visual yang kuat dan meningkatkan pengalaman menonton secara signifikan. Komposisi *headroom* dan *look room* menjaga proporsi subjek agar tetap seimbang dalam bingkai serta mengarahkan perhatian audiens secara alami ke arah pandang dan interaksi musisi. *Rule of thirds* memberikan struktur visual yang harmonis dan dinamis, memperkuat fokus terhadap subjek utama tanpa mengabaikan elemen pendukung di sekitarnya. Selain itu, pemilihan sudut pengambilan gambar yang variatif turut memperkaya narasi visual dan mempertegas ekspresi artistik dalam pertunjukan. Dengan demikian, penerapan prinsip-prinsip komposisi ini tidak hanya menunjang aspek estetika, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional penonton dalam setiap momen pertunjukan musik yang disajikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bannisa, G., & Oktora, D. D. (2022). Strategi Promosi Program Drama Televisi “One Last Change” Melalui Sosial Media Instagram. *Jurnal Sense, V*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/sense/article/view/6998>
- Chua, P., Makris, D., Herremans, D., Roig, G., & Agres, K. (2022). *Predicting emotion from music videos: exploring the relative contribution of visual and auditory information to affective responses*. 1–16. <http://arxiv.org/abs/2202.10453>
- Cresentia, O., & Oktora, D. D. (2022). *Representasi Visual dalam Penyutradaraan Dokumenter Televisi “Middle Ground” Visual Representation in the Directing of Television Documentary “Middle Ground.”* 19–32.
- Larasati, G. I. (2017). *Analisis Teknik Penyajian Program Music Show Kangen Tembang-Tembung Di AdiTV Yogyakarta (Periode 2017)*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Herdi. (2020). Perkembangan Program TV pada Era Revolusi Industri. *LayaR: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam*, 7(1), 39–46. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/layar/article/view/1746>
- Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Siaran Televisi Non-Drama: Kreatif, Produktif, Publik Relation, dan Iklan*. PT. Adhitya Andrebina Agung.
- Naratama. (2004). *Menjadi sutradara televisi: dengan single dan multi camera*. PT. Grasindo.
- Narendra, F. E., & Susilawati. (2018). Variasi Shot Pada Produksi Feature Televisi Kilau Macapat Permata Jawa. *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, 4(1), 14–29. <http://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jits/article/view/26>