

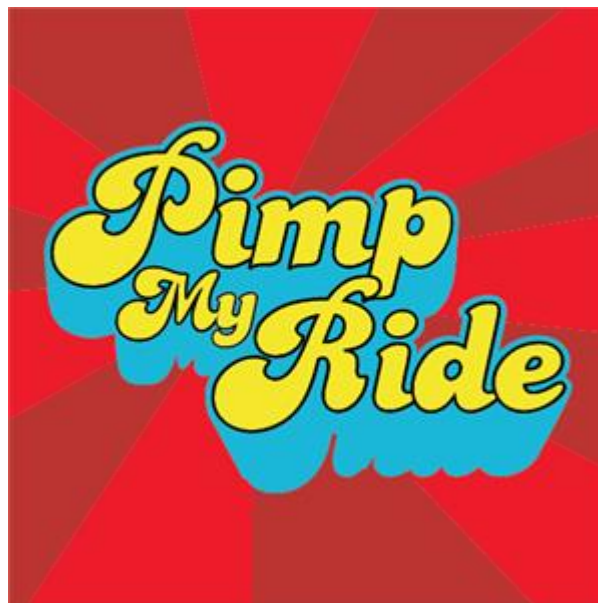
BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Berikut ini adalah beberapa karya dalam format video terdahulu yang ditemukan oleh penulis yang masih berkaitan dengan topik dalam pembuatan karya ini. Hasil karya tersebut menjadi panduan kami dalam membuat karya ini dengan tujuan untuk memperoleh ilmu pembawaan acara, teknik pengambilan gambar, suara, dan *editing* yang diperlukan untuk karya ini.

2.1.1 Pimp My Ride



Sumber: Seeklogo

Gambar 2.1 Poster *Pimp My Ride*

Acara pertama yang menjadi rujukan dalam membuat karya ini adalah suatu salah satu program televisi yang sudah tidak tayang lagi sejak 2007, dengan judul *Pimp My Ride*. Acara ini berasal dari negara Amerika Serikat dan tayang pada stasiun televisi khusus anak muda, *MTV*, yang mengusung tema modifikasi kendaraan mulai dari sisi eksterior dan juga interior. Namun, modifikasi yang dilakukan pada acara ini lebih ke arah ekstrem. Acara ini dibawakan oleh satu pembawa acara yaitu Alvin Nathaniel Joiner yang kerap disapa Xzibit, yang melakukan wawancara dengan pemilik kendaraan untuk menunjukkan latar belakang mengapa kendaraannya bisa rusak parah serta keinginannya memodifikasi kendaraan yang dimilikinya. Melalui hasil wawancara ini, pihak bengkel akan merencanakan apa saja yang akan dilakukan pada mobil yang memiliki kondisi rusak tersebut untuk diperbaiki dan modifikasi. Kemudian ketika proses modifikasi mulai berlangsung, parts-parts yang digunakan akan diperlihatkan secara jelas dari merek hingga proses pemasangannya. Setelah melakukan modifikasi, pemilik kendaraan tersebut akan diajak oleh hostnya untuk datang ke bengkel untuk melihat hasil kendaraannya yang sudah dimodifikasi.

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Alur cerita yang ada didalam acara tersebut dibawakan secara santai dan mudah dimengerti oleh penonton.	Dalam proses modifikasi mobil nya, tidak dijelaskan dari segi harga pada suku cadangnya, dan penonton tidak mengetahui perkiraan biaya modifikasi nya.

2.	Acara modifikasi tersebut membuat penonton penasaran akan episode selanjutnya, karena proses modifikasi yang berbeda-beda.	Hasil editan pada acara tersebut sedikit agak berlebihan dan membuat penonton sedikit bingung atau pusing dan menghilangkan fokus untuk mendapatkan inti informasinya.
----	--	--

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan *Pimp My Ride*

Tabel diatas menunjukkan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh program televisi *Pimp My Ride*.

2.1.2 Gofar Hilman



Sumber: YouTube Gofar Hilman

Gambar 2.2 Poster *Sekutomotif*

Program selanjutnya berjudul *Sekutomotif by Gofar Hilman*, acara ini berasal dari Indonesia dan tayang di YouTube. Saat ini penonton *Sekutomotif*

cukup banyak karena ia memberikan informasi yang dapat didatangi juga oleh penontonnya. Program ini membahas berbagai jenis mobil, motor dan juga modifikasinya. Acara ini menggunakan *host* dan juga narasumber sebagai media informasinya, dan ditambah lagi dengan pengambilan gambar yang cukup menarik. Selain itu, acara ini juga mewawancarai beberapa narasumber baik dari para modifikator atau bahkan melakukan *review* mobil dan motor baru pabrikan, acara ini kebanyakan melakukan proses modifikasi baik untuk kendaraan roda dua ataupun roda empat.

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Acara dibawakan secara santai oleh <i>host</i> nya dan juga tetap informatif karena narasumber menjelaskan sambil menunjukkan barang yang dimaksud.	Dalam proses modifikasi mobil nya, terkadang tidak ditunjukkan prosesnya atau lebih sering dilewati sampai akhirnya selesai.
2.	Acara modifikasi tersebut membuat penonton penasaran akan episode selanjutnya, karena proses modifikasi yang dilakukan bisa lebih dari satu video.	Hasil editan pada acara tersebut terkadang ada kesalahan oleh sang <i>editor</i> yang tidak memunculkan gambar yang dimaksud.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan *Sekutomotif*

2.1.3 Den Dimas



Sumber: YouTube Den Dimas

Gambar 2.3 Poster Den Dimas

Lalu ada juga *channel* YouTube yang membahas tentang otomotif baik kendaraan roda dua ataupun roda empat, yaitu *Den Dimas* atau yang kerap disapa *Bubur Ayam Racer*, diproduksi oleh Den Dimas sendiri yang sering kali melakukan *vlog* dengan *action cam* dan sekarang sudah banyak video yang diunggah dengan informasi-informasi menarik dengan hasil gambar yang sangat baik, yang dikemas dalam format *Daily Vlog*. Acara ini berisi tentang modifikasi dan juga berbagai kegiatan terkait otomotif baik membahas mobil ataupun motor, lalu melakukan perubahan pada kendaraannya dari beberapa aspek yang sangat menarik untuk ditonton oleh penggemarnya. Genrenya memang memiliki ciri khas dalam pembawaan videonya, dan juga kerap kali menjadi acuan para penontonnya untuk melakukan modifikasi. Mungkin sebagian orang menganggap acara ini banyak kesamaan dengan beberapa kanal YouTube yang lainnya, walaupun memang sama-sama memiliki konsep melakukan modifikasi pada kendaraan, namun tujuan dari acara ini untuk membagikan pengalaman modifikasi yang ia terapkan sendiri pada kendaraan

pribadinya, dan juga beberapa pengetahuan dan informasi yang didapat dalam proses pemasangan, biaya, dan lain-lain.

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Acara dibawakan secara santai oleh <i>host</i> dan juga tetap informatif karena narasumber menjelaskan sambil menunjukkan barang yang dimaksud.	Pada proses pengambilan gambar terkadang kurang mendapatkan <i>headroom</i> dan berbagai aspek lainnya.
2.	Pada proses modifikasi terkadang diperlihatkan proses pemasangannya dan juga sampai selesai dan juga hasilnya.	Terkadang isi dari dalam video tersebut keluar dari topik yang dimulai dan membahas sesuatu yang tidak sama dengan topik awalnya.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tabel 2.3 Kelebihan dan Kekurangan *Den Dimas*

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1 Jurnalisme Otomotif

Berdasarkan ahli, pengertian jurnalisme atau jurnalistik memiliki pengertian yang sama meskipun dengan arti yang berbeda-beda. Seperti yang disampaikan oleh Romli (2001, p. 70), jurnalistik adalah suatu kegiatan dengan unsur meliput, membuat, dan menyebarkan peristiwa yang bernilai berita (*news*) dengan beragam pandangan (*views*) kepada khalayak melalui beragam saluran media massa. Begitu juga menurut Suhandang (2004, p. 21), bahwa jurnalistik adalah sebuah

kegiatan seni dan keterampilan untuk mencari, mengumpulkan, mengolah, menyusun, dan menyajikan berita tentang suatu peristiwa yang terjadi sehari-hari untuk memenuhi segala kebutuhan hati nurani khalayak, sehingga dapat terjadi perubahan sikap, sifat, penapat, dan perilaku khalayak sesuai pemikiran sang pembuat berita.

Dengan begitu, pengertian umum jurnalistik adalah segala kegiatan yang melibatkan pengumpulan data atau informasi mengenai suatu peristiwa yang sedang terjadi yang dilakukan oleh wartawan atau jurnalis, yang kemudian akan ditulis, diolah, dan diinformasikan atau dipublikasikan kepada masyarakat dengan memperhatikan nilai berita atau *news value* demi kepentingan publik. Berkaitan dengan otomotif, segala informasi yang disampaikan oleh jurnalis adalah hal-hal yang berkaitan dengan kendaraan, baik mobil, motor, dan kendaraan jenis lainnya mulai dari kabar perilisan, spesifikasi kendaraan, harga, hingga impresi yang didapat saat mengendarai kendaraan tersebut. Namun sebenarnya tak hanya dari kendaraan, pemberitaan mengenai otomotif juga bisa dari sisi acara dengan tema terkait, misalkan seperti ajang balap atau pameran.

Setiap karya jurnalistik memerlukan nilai berita pada setiap informasi yang disampaikan sebagai acuan agar peristiwa yang disampaikan pantas. Menurut Baksin (dalam musman & mulyadi, 2017, p. 114-116), tidak semua peristiwa dapat atau pantas untuk dilaporkan kepada masyarakat luas. Harus ada nilai berita yang terkandung dalam suatu laporan yang ingin disampaikan. Ada beberapa unsur untuk

menjadi tolak ukur layak atau tidaknya suatu peristiwa untuk dilaporkan adalah:

- a. Konflik. Informasi yang menggambarkan suatu pertentangan di antara suatu individu atau kelompok perlu dilaporkan kepada masyarakat. Karena dengan demikian, khalayak atau audiens mudah dalam mengambil sikap.
- b. Ketepatan Waktu. Peristiwa yang memang baru saja terjadi atau yang biasa disebut actual. Semakin baru suatu peristiwa terjadi, maka semakin tertarik audiens ingin mengetahui apa yang sedang terjadi.
- c. Kedekatan. Berita yang mengandung unsur kedekatan baik dari kedekatan psikologis, maupun kedekatan geografis. Semakin suatu peristiwa dirasakan semakin dekat dengan psikologis seseorang, baik pikiran, perasaan, dan kejiwaan, semakin tertarik seseorang untuk menyaksikan peristiwa tersebut.
- d. Dampak. Unsur berita yang dapat membeikan dampak terhadap audiens atau masyarakat luas. Semakin besar dampak dari suatu peristiwa maka, akan semakin tinggi juga nilai dari suatu berita.

2.2.2 YouTube sebagai Media Baru Memperoleh Informasi

Menurut McQuail (2010, p. 163) Media baru merupakan beragam teknologi komunikasi yang memiliki beberapa fitur. Keberagaman dari perangkat, dan ada juga menurut Morissan (2008, p. 213) program hiburan adalah segala bentuk tayangan yang memiliki tujuan untuk menghibur, baik dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Maka dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa media untuk berbagi video seperti YouTube ini merupakan media yang dapat dinikmati oleh individu dalam bentuk tayangan video (gambar gerak) yang disertai dengan suara (audio), sehingga informasi yang disampaikan melalui media tersebut dapat dimengerti dengan baik oleh masyarakat, dan juga dapat menjadi sarana hiburan.

Pada era kini, masyarakat sudah sangat mengenal *platform* berbagi video YouTube sebagai salah satu sarana hiburan yang dapat dijangkau dengan mudah oleh masyarakat. Karena pada zaman sekarang, masyarakat dapat mengakses YouTube melalui ponsel dan juga komputer untuk berbagai kalangan mulai dari anak kecil sampai dengan dewasa. Terkait dengan situs YouTube dalam bidang otomotif, ada beberapa kanal yang membahas mengenai modifikasi mobil. Salah satunya merupakan *channel Gofar Hilman*. Di *channel* tersebut, ditayangkan proses memodifikasi suatu kendaraan yang ia miliki pribadi mulai dari konsep yang ingin ia gunakan sampai pada proses modifikasinya dan juga hingga hasil modifikasinya. Dan juga ada *channel* yang membahas mengenai modifikasi kendaraan roda dua mulai

dari modifikasi dari sektor luar sampai dengan sektor mesin, yaitu *channel Den Dimas*.

Melalui program acara yang ada pada beberapa kanal YouTube tersebut, banyak sekali informasi yang bisa didapatkan oleh masyarakat, mulai dari spesifikasi modifikasi yang dilakukan, biaya modifikasi, hingga suku cadang apa saja yang diganti pada kendaraan tersebut. Sebagai sarana hiburan, masyarakat dapat menikmati keindahan dari pengambilan gambar hasil kendaraan yang telah dimodifikasi, dan juga sedikit candaan dari pembawa acara dan narasumber.

2.2.3 Jurnalisme Videografi

Videografi adalah media untuk merekam atau mengabadikan suatu kejadian yang dibuat dalam sebuah sajian gambar dan suara bergerak yang dapat kita nikmati di kemudian hari, baik sebagai suatu kenangan ataupun sebagai bahan pembelajaran untuk ilmu pengetahuan yang nantinya akan diteruskan kepada audiens atau masyarakat, dan hasil dari kegiatan videografi ini adalah video. Stockman (2011, p. 26) menjelaskan bahwa film atau video yang baik adalah sebuah alat komunikasi yang mampu menghibur para penonton, serta membuat penonton itu tetap bertahan dan tidak meninggalkan video tersebut. Hal tersebut sebanding karena penonton sudah mau untuk menyisihkan waktunya untuk menonton video tersebut.

Menggabungkan dengan pengertian jurnalisme menurut Romli dan Suhandang sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa jurnalisme videografi

merupakan penyampaian suatu informasi atau berita kepada masyarakat dalam bentuk sebuah video yang segala informasi didalamnya merupakan hasil dari liputan yang dilakukan oleh jurnalis. Dengan teknologi yang semakin canggih, menyebabkan Jurnalisme Videografi dapat dibuat oleh seorang jurnalis secara individu hanya dengan menggunakan sebuah kamera dari gawai, baik smartphone atau teknologi selain kamera. Hal tersebut dapat meningkatkan efisiensi dalam pembuatan suatu karya dan juga dalam tahap pengumpulan informasi sampai dengan penyebarannya melalui berbagai media.

Penyebaran informasi melalui video ini tentu membutuhkan teknik-teknik pengambilan gambar. Pengambilan gambar pada suatu proses pembuatan karya program acara sangat penting. Pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar seperti ini harus dibekali kepada juru kamera dan juga produser untuk membuat bagaimana gambar akan terlihat, bagaimana latar belakangnya, berapa objek yang ada pada gambar, dan sebagainya. Teknik ini akan mempengaruhi isi dari gambar dan juga informasi yang ingin disampaikan oleh produser.

Menurut Baksin (2016, p. 120) ada lima hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar, adapun lima hal dibagi menjadi berikut:

- a. *Camera Angle* (sudut pengambilan gambar) yaitu posisi kamera pada saat pengambilan gambar. Karena tiap sudut yang dipilih memiliki makna tertentu pada maksud dari gambar yang diambil.
- b. *Frame size* (ukuran gambar) ukuran *shot* untuk memperlihatkan situasi objek yang bersangkutan.

- c. Gerakan kamera, yaitu posisi kamera bergerak, sementara objek diam.
- d. Gerakan objek, yaitu posisi kamera diam, tetapi objek bergerak
- e. Komposisi, yaitu bagaimana cara menempatkan gambar pada tempat yang baik dan juga enak untuk dilihat.

Menurut Baksin (2016, p. 120-123) Untuk *camera angle* posisi kamera pada saat melakukan pengambilan gambar akan berpengaruh juga pada pesan yang ingin disampaikan. Sudut pengambilan gambar dibagi menjadi lima sudut yaitu sebagai berikut:

a. *Bird Eye View*

Gambar yang direkam berada pada posisi di atas objek, hasil dari rekaman dengan teknik ini memperlihatkan lingkungan yang luas disekitar objek.

b. *High Angle*

Kamera akan berada diatas objek, namun berbeda dengan *bird eye view*, sudut pengambila gambar ini lebih rendah. Maksud dari sudut pengambilan gambar ini membuat objek menjadi dilemahkan atau dikerdilkan.

c. *Low Angle*

Untuk sudut pengambilan gambar ini, kamera akan berada di bawah objek. Hal ini dimaksudkan untuk membuat objek menjadi lebih besar.

d. *Eye Level*

Teknik pengambilan gambar ini menempatkan kamera sejajar dengan objek. Hasilnya akan memperlihatkan tangkapan mata seseorang yang berdiri sejajar atau mempunyai ketinggian yang sama. Teknik pengambilan gambar tidak memiliki maksud tertentu, tetapi komposisi dari objek sangat perlu diperhatikan agar objek bisa dilihat dengan nyaman.

e. *Frog Eye*

Kamera pada teknik pengambilan gambar ini berada pada alas dari sebuah objek. Dengan teknik ini, objek terlihat menjadi besar. Teknik ini memiliki kesan yang dramatis.

Selain dari sudut pengambilan gambar, dalam Baksin (2016, p. 125-128) ukuran gambar juga penting untuk memperlihatkan situasi dari objek. Adapun beberapa macam ukuran gambar, diantaranya:

a. *ECU (Extreme Close Up)*

Ukuran dari gambar ini sangat dekat sekali, hanya beberapa bagian yang ingin difokuskan seperti mata, hidung, atau tangan saja. Fungsi dari ukuran gambar ini adalah menunjukkan detail dari suatu objek.

b. *BCU (Big Close Up)*

Ukuran dari gambar ini bisa dilihat dari batas kepala hingga dagu dari objek. Fungsi dari ukuran gambar ini adalah ingin menunjukkan ekspresi tertentu dari objek.

c. *CU (Close Up)*

Gambar diambil dari batas kepala hingga leher bagian bawah dari objek. Fungsi ataupun makna dari ukuran gambar ini adalah ingin memberikan gambaran dari suatu objek secara jelas.

d. MCU (*Medium Close Up*)

Ukuran dari gambar ini mengambil bagian dari kepala hingga dada bagian atas dari objek. Makna dari ukuran gambar ini adalah untuk mempertegas profil dari objek.

e. MS (*Mid Shot*)

Gambar yang diambil berukuran dari kepala hingga pinggang atau perut bagian bawah. Fungsi dari ukuran gambar ini adalah untuk memperlihatkan sosok objeknya.

f. KS (*Knee Shot*)

Ukuran dari gambar ini adalah dari batas kepala hingga lutut, dan makna dari ukuran gambar ini masih sama dengan Mid Shot yaitu untuk menunjukkan sosok dari objek.

g. FS (*Full Shot*)

Batas dari ukuran gambar ini adalah dari kepala hingga kaki. Makna dari ukuran gambar ini adalah untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitarnya.

h. LS (*Long Shot*)

Ukuran gambar ini mengambil objek secara penuh berikut dengan latar belakangnya. Fungsi dari ukuran gambar ini adalah untuk lebih menonjolkan objek dengan latar belakangnya

i. 1 S (*One Shot*)

Pada ukuran gambar ini, gambar yang diambil hanya satu objek. Fungsinya adalah untuk memperlihatkan seseorang dalam frame.

j. 2 S (*Two Shot*)

Pada teknik ini, pengambilan gambar dilakukan dengan mengambil dua objek. Makna dari teknik ini adalah untuk memperlihatkan dua objek yang sedang saling berbicara.

k. 3 S (*Three Shot*)

Teknik ini mengambil tiga objek sekaligus. Fungsinya adalah untuk menunjukkan tiga orang yang sedang berinteraksi.

l. GS (*Group Shot*)

Pengambilan gambar ini melibatkan banyak objek. Fungsinya adalah untuk menunjukkan objek lebih dari tiga orang yang sedang saling berinteraksi.

Selain itu, terdapat juga pergerakan kamera seperti dalam Baksin (2016 p. 129-132) ada beberapa jenis pergerakan kamera, antara lain:

a. *Zoom in/zoom out* (mendekat atau menjauh)

Pada teknik ini, kamera tidak bergerak, melainkan tombol *zooming* atau lensa yang digerakkan sehingga menimbulkan efek tampilan objek menjauh apabila tombol *zooming* ditekan ke belakang. Begitu juga sebaliknya, apabila tombol *zooming* ditekan kedepan, maka akan menimbulkan efek objek semakin mendekat.

b. *Tilting*

Tilting merupakan pergerakan kamera yang dilakukan secara vertikal. *Tilting* dibagi menjadi dua cara yaitu, pergerakan kamera dari bawah ke atas disebut *tilt-up*, dan dari atas ke bawah yang disebut dengan *tilt-down*.

c. *Panning*

Panning adalah pergerakan kamera yang bergerak secara horizontal baik ke kiri maupun kanan. Jika kamera bergerak ke kiri disebut dengan *pan left*. Begitu juga sebaliknya, apabila kamera bergerak ke kanan, maka disebut dengan *pan right*.

Kemudian terdapat gerakan objek, yang berarti kamera tetap diam pada posisinya, dan objek yang bergerak. Menurut Baksin (2016, p. 132-134) ada beberapa gerakan objek yaitu:

a. Objek sejajar dengan kamera

Pada teknik ini, objek harus sejajar dengan kamera, baik ke depan, belakang, kiri, maupun kanan. Kamera harus tetap mengikuti objek dengan cara menggunakan alat bantu seperti tripod.

b. Walk in/Walk away

Jika objek bergerak mendekati kamera, maka akan disebut dengan *walk in*, dan sebaliknya apabila objek bergerak menjauhi kamera maka disebut dengan *walk away*.

c. Framing

Framing dimaksudkan dengan masuknya objek ke dalam *frame* yang awal mulanya masih kosong. Jika objek bergerak memasuki *frame* maka disebut dengan *in-frame*, namun apabila objek bergerak keluar dari *frame* maka disebut dengan *out-frame*

Suatu gambar juga perlu untuk memperhatikan keseimbangan dalam sebuah *frame* yang ditentukan oleh suatu komposisi. Menurut Baksin (2016, p. 136) komposisi suatu gambar dalam suatu *frame* ditentukan oleh tiga faktor yaitu:

a. *Headroom*

Headroom merupakan jarak yang berada di antara kepala dan *frame* kamera. *Headroom* harus sangat diperhatikan untuk membuat gambar nyaman untuk dilihat. Proporsi dari jarak *frame* kamera dengan kepala harus disesuaikan, tidak boleh terlalu jauh maupun terlalu dekat. Karena pada umumnya objek bergerak, maka perlu mengikuti pergerakan dari objek untuk mendapatkan komposisi gambar yang baik.

b. *Noseroom*

Noseroom diartikan juga sebagai jarak pandang dari seseorang terhadap objek lain. Ini berlaku untuk kiri maupun kanan. Komposisi dari gambar harus baik untuk segi *noseroom*, karena dengan *noseroom*, menandakan seseorang sedang melakukan interaksi dengan objek lain. Jika objek sedang melihat ke arah

kanan, maka noseroom lebih banyak berada disisi kanan, begitu juga sebaliknya.

c. *Looking Space*

Komposisi ini digunakan ketika objek sedang melakukan pergerakan, misalkan seseorang sedang berjalan, maka perlu disisakan ruangan didepan atau arah seseorang tersebut sedang bergerak. Ruang di depan orang yang sedang berjalan itulah yang disebut dengan *looking space*. Sedangkan bagian belakang pada orang yang sedang berjalan disebut dengan *back space*.

Setelah proses pengambilan gambar, tentu dibutuhkan proses penyuntingan agar informasi yang disampaikan lebih jelas. Baik dalam dunia jurnalistik atau perfilman, suatu karya dalam bentuk video terlebih dahulu perlu masuk dalam tahap penyuntingan. Dalam Stockman (2011, p. 195), cara menyunting yang paling mudah adalah dengan menghapus bagian-bagian yang tidak sesuai keinginan sang penyunting, karena pada dasarnya menyunting adalah sekadar menghapus bagian tidak penting.

Tentunya, proses penyuntingan pada karya ini tidak sebatas pada menghapus saja, tetapi juga menambahkan hal-hal lainnya yang membuat karya atau video menjadi lebih baik, seperti menambahkan judul, teks, musik dan *character generic (CG)*, hingga menambahkan transisi atau efek tertentu yang membuatnya lebih menarik dan informatif untuk penonton. Proses menyunting ini bukan hanya berdasarkan keinginan penyunting itu sendiri, melainkan juga harus

sesuai dengan arahan pihak yang lebih bertanggung jawab, dalam karya ini adalah sang produser.

2.2.4 Wawancara

Menurut Musman & Mulyadi (2017, p. 165), wawancara merupakan perbincangan yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mendapatkan informasi. Proses wawancara juga dapat didukung dengan menggunakan alat perekam suara, sehingga informasi yang telah diperoleh dapat tersimpan. Pada metode ini terjadi tanya jawab dalam membahas suatu topik antara narasumber dengan informan (dalam Musman & Mulyadi, 2017, p. 165) maka dapat disimpulkan perlunya dua individu atau lebih untuk melakukan suatu wawancara. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara langsung. Dalam wawancara, tidak selalu wartawan yang banyak berbicara, namun sebaliknya narasumber dapat memberikan informasi yang lebih mendetil kepada wartawan. Dengan wawancara, wartawan dapat menguasai topik dengan lebih mendalam, dengan begitu narasumber akan terbuka dan berterus terang tentang topik yang dibicarakan.

Dalam proses wawancara, ada beberapa prosedur yang harus diperhatikan oleh wartawan saat bertemu dengan narasumber, yaitu sebagai berikut:

1. Tersenyum dengan sopan
2. Memperkenalkan diri

3. Menunjukkan minat terhadap topik yang akan dibahas dengan narasumber
4. Meyakinkan narasumber merasa nyaman
5. Mempersiapkan diri untuk mencatat tanpa mengganggu proses wawancara
6. Mengajukan pertanyaan dengan poin-poin penting