

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Padang Pariaman merupakan salah satu wilayah Kabupaten di Provinsi Sumatra Barat. Kabupaten ini terkenal akan keanekaragaman warisan kulinernya yang identik dengan makanan khas tradisional. Makanan tradisional adalah makanan yang dibuat dari bahan yang dihasilkan di daerah setempat kemudian diolah oleh masyarakat setempat, produknya mempunyai ketampakan, cita rasa dan aroma yang sangat dikenal dan disukai masyarakat setempat, (Eni Harmayani, 2017:2) Di Padang Pariaman ada makanan yang identik dengan nilai-nilai filosofis budaya seperti *lapek koci*, *lapek barajuik* yang biasanya dihadirkan dalam prosesi budaya, dan ada makanan berupa cemilan khas yang disebut dengan jajan khas.

Makanan tradisional adalah makanan yang dibuat dari bahan yang dihasilkan di daerah setempat kemudian diolah dengan cara atau teknologi yang dikuasai oleh masyarakat setempat, produknya mempunyai ketampakan, cita rasa dan aroma yang sangat dikenal dan dikuasai bahkan dirindukan oleh masyarakat setempat (Eni Harmayani, Murdijati Gardjito & Umar Santoso, 2019 : 2)

Jajanan yang ditemui di Padang Pariaman memiliki berbagai macam jenis mulai dari makanan kering maupun makanan basah seperti *lapek sipuluik*, *talua asin*, *sala lauak*, *manguak badeta*, *kue talam*, dan lain-lain. Selain jajanan diatas ada beberapa jajanan yang diproduksi seperti *manguak katameh*, *galapuang*, *bika*, *sumbareh*, dan *pinyaram*.

Beberapa jajanan tersebut juga ditemukan di luar daerah Tandikat akan tetapi jajanan yang dijual tetap berasal dari daerah Padang Pariaman. Tekhususnya Daerah Tandikek Selatan (wawancara Ibu Sarimanih penjual makanan). Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengenalkan kembali makanan khas ini dikarenakan jajanan tersebut sudah mulai jarang ditemukan dan diproduksi, disini penulis memvisualisasikan jajanan tersebut dalam *Food Photography*. *Food Photography* merupakan *photography* yang menggunakan makanan sebagai objek utama pemotretan. Biasanya digunakan untuk iklan, *packaging*, buku menu dan buku masakan. *Food Photography* membuat makanan lebih hidup dengan hasil gambar dengan warna yang menakjubkan dan komposisi yang indah (Ambarsari, 2011:52) bertujuan untuk mengabadikan segala macam bentuk makanan hingga makanan yang ditata sedemikian rupa sehingga tampak tergambarkan kelezatannya jajanan tersebut tanpa bercerita dan hanya melihat gambar saja menjadi ingin menikmatinya. Melalui *genre Food Photography* penulis akan memvisualisasikan makanan tersebut dengan sajian yang lebih menarik dan kekinian, dari segi penataan, objek pendukung maupun *grannies* yang digunakan sehingga jajanan khas tersebut lebih menarik dan bernilai jual. Merupakan cabang dari *photography commercial*

*Photography commercial* merupakan sebuah foto yang di konsepskan dan memiliki nilai jual. Semua karya yang bertujuan untuk dapat menghasilkan nilai jual dan dikategorikan sebagai *photography* komersil. "*Photography commercial* merupakan sebuah foto yang berhubungan dengan dunia Periklanan, Perindustrian dan lain-lain. Dalam foto komersil, fotografer biasanya memotret objek benda hidup dan benda mati sesuai dengan permintaan klien" (Kiki *photography*, 2019: 8).

Pada proses penciptaan karya, penulis bekerja sama dengan *Food styling*. Hal ini

bertujuan agar visual dari makanan tersebut lebih tertata, menarik dan memiliki nilai jual. *Food styling* merupakan cara menampilkan tekstur, aroma dan rasa dari makanan agar mengunggah selera makan orang yang melihat, baik dihidangkan langsung ataupun melalui foto. Jika dijelaskan secara sederhana *Food styling* seperti *make-up artist*. Bedanya, *make-up artist* menata muka artis sedangkan *Food styling* menata makanan.

Melalui ini penulis memvisualisasikan makanan tradisi yaitu *mangkuak*, *sumbareh*, *pinyaram*, *galapuang*, *bika* menjadi sebuah karya dengan konsep foto makanan yang ditata dan dibuat berbeda dengan sajian tradisional. Proses penciptaan dibantu dengan penggunaan *Food styling*, dengan menggunakan penataan objek pendukung seperti wadah, komposisi yang digunakan dan tata cahaya yang digunakan. Penciptaan tersebut divisualisasikan dalam karya yang berjudul “Jajanan Khas Padang Pariaman dalam *Food Photography*”. Alasan lain yang melatarbelakangi terciptanya karya ini ialah dikarenakan jajanan tersebut sudah jarang ditemukan, dan hampir dilupakan. Ini dikarenakan banyak makanan atau jajanan luar yang masuk ke daerah tersebut, dan menurunnya produksi jajanan khas Padang Pariaman, sehingga makanan dan jajanan tradisional ini mulai terlupakan dan tidak berkembang. (Wawancara Ibu Sarimanih)

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penciptaan karya ini adalah bagaimana menciptakan jajanan khas Padang Pariaman dalam *Food Photography*?

## **C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

Menciptakan karya *Food Photography* yang menarik dengan jajanan khas Padang

Pariaman sebagai objek utama serta untuk meningkatkan kembali daya tarik masyarakat luas.

## 2. Manfaat Penciptaan

### 1. Bagi penulis

- a. Meningkatkan kreatifitas dalam berkarya
- b. Meningkatkan kemampuan dalam merealisasikan suatu ide ke dalam karya *photography*

### 2. Bagi Instansi Pendidikan

- a. Diharapkan memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan penciptaan dalam bidang seni *photography*.
- b. Bisa memberikan referensi untuk memicu kreatifitas bagi pencipta karya seni *photography* berikutnya.

## D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya merupakan bagian dari mencari referensi karya terdahulu agar tidak terjadi kesamaan topik dan ojek penulisan maupun penciptaan. Mengacu pada orisinalitas karya, penulis menekankan perbedaan pada objek, konsep dan pesan foto yang akan disampaikan. Berdasarkan hal yang dipakai dalam penciptaan, adapun karya-karya tersebut menjadi acuan dalam penciptaan karya *Food Photography*.

Dalam penciptaan tugas akhir *photography* dengan judul *Jajanan khas Padang Pariaman dalam Food Photography* penulis memilih beberapa karya Albert Kurniawan dan Herry Tjiang sebagai karya acuan dengan karya penulis hadirkan.

### 1. Albert kurniawan

Seorang fotografer yang bertempat tinggal di Jl. Masjid Al-Wustho No

No.10EF, RT.9/RW.7, Pd. Bambu, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Selain menjadi seorang *fotografer Food* Albert kurniawan juga memiliki usaha restoran. Adapun karya Albert yang dijadikan referensi ialah sebagai berikut.





Gambar 1  
*Ingredient*

Karya dari Albert Kurniawan (2018)

(sumber : *Food-photographer-jakarta/so-hot-stone-hot-pot/attachment/sofashionhotpot10/*)



Gambar 2

Karya dari Albert Kurniawan (2020)

*Ingredient*

(sumber : diunduh pada Instagram @albertkurniawan\_phoyography)

Karya Albert Kurniawan menjadi tinjauan bagi penulis. Pada karya ini Albert menampilkan beberapa bahan makanan yang ditata sedemikian rupa agar terlihat menarik dengan menggunakan berbagai macam bentuk sendok yang terbuat dari kayu dan juga ada dari titanium. Arah cahaya yang digunakan dalam foto Albert Kurniawan menggunakan teknik *side light* dengan teknik pengambilan *top angle*.

Persamaan objek penulis dengan karya Albert adalah dari segi *lighting* dan arah cahaya, Albert menggunakan arah cahaya yaitu *front side light*, *rim light* dan *side light*.

Pembeda karya foto Albert Kurniawan dengan karya penulis adalah dalam segi objeknya pun sudah terlihat berbeda dan properti yang digunakan juga sangat mendukung pada objek Albert Kurniawan seperti halnya berbagai macam bentuk sendok berbahan kayu. Sedangkan objek dari penulis ialah susunan mangkok yang berisi bahan-bahan makanan dari jajanan khas Padang Pariaman. Objek dari penulis adalah jajanan khas sedangkan. *Background* yang digunakan pada objek Albert Kurniawan terang dan bertekstur seperti alas kayu, sedangkan karya dari penulis menggunakan *background* kain berwarna warna hitam, coklat, putih, dan merah muda.

## 2. Herry Tjiang

Herry Tjiang tinggal di Bulevar Bukit Gading Raya Apt Mediterania, RT.5/RW.14, Klp. Gading Bar. Kec. Klp Gading. Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta merupakan seorang *photographer profesional* dari tahun 1998, Herry tidak hanya di fotografi komersil tetapi juga menekuni *Food Photography*. Herry Tjiang juga mempunyai sekolah fotografi di Jakarta yang bernama Jakarta *school of photography* salah satu sekolah fotografi terbaik di Kota Jakarta.



Gambar 3  
Kue lapis

Karya dari Herry Tjiang (2020)

(Sumber : diunduh <https://www.herrytjiang.com/wp-content/uploads/2018/06/cake-photography-e1594020105222.jpg>)



Gambar 4

Karya dari Herry Tjiang (2020)

(Sumber : diunduh <https://www.herrytjiang.com/wp-content/uploads/2018/06/cake-photography-e1594020105222.jpg>)

Karya dari Herry Tjiang menjadi tinjauan bagi penulis, pada karya Herry Tjiang menggunakan teknik yang digunakan untuk foto *Food Photography* ialah *side light* dengan teknik pengambilan sedikit *high angle*, pada Gambar3 karya Herry Tjiang menggunakan komposisi *DOF* sempit dengan bukaan lebar antara (F:1.4 sampai F5.6) dan hanya bagian objek tertentu saja yang tampak tajam dan terfokus sedangkan sisanya terlihat *blur* (tidak fokus). Sedangkan gambar 4 pada teknik yang digunakan

ialah dengan pengambilan sedikit *high angle* dengan penataan objek yang lebih tertata agar hasil foto lebih menarik

Pembeda karya Herry Tjiang dengan penulis adalah dari segi objek nya. Properti yang digunakan dalam foto Herry juga berbeda dengan penulis. Seperti pada gambar 4, Herry menggunakan *background* alas kayu agar mempertegas tekstur sedangkan penulis menggunakan *background* kain. Teknik *lighting* yang penulis hadirkan juga berbeda dengan karya tinjauan dari Herry, penulis menggunakan teknik *lighting low key* dengan pencahayaan dan properti yang dominan gelap sedangkan karya dari Herry menggunakan teknik *high key* dimana hasil gambar yang digunakan dan properti lebih didominasi terang

## E. Landasan Teori

Dalam proses penciptaan karya ini, penulis menggunakan beberapa teori yang mejadi acuan dasar sesuai dengan bentuk penciptaan karya seni *photography*, maka penulis menggunakan teori dasar *photography* sebagai landasan proses penciptaan, serta penggunaan cahaya yang benar dan aturan-aturan dasar lainnya yang akan menjadi disiplin penciptaan.

### 1. *Photography Commercial*

*Photography Commercial* adalah *photography* yang memiliki nilai jual dan yang bertujuan untuk mempromosikan suatu barang, jasa, iklan, dan lain-lain lalu dikemas sedemikian rupa.

“*Photography Commercial* adalah foto yang di konsepskan memiliki nilai jual. Umumnya orang mengenal *Photography Commercial* untuk iklan dari sebuah produk untuk poster, tetapi sebenarnya, *Photography Commercial* memiliki cakupan yang

lebih luas” (Sutton, 2013 : 14).

Alasan penulis memasukan *Photography Commercial* dalam acuan karya ialah ingin meningkatkan nilai jual jajanan khas Padang Paria man dalam bentuk tatanan baru sehingga meningkatkan daya tarik serta meningkatkan nilai jual.

*Food Photography* adalah *photography* makanan yang ditata sedemikian rupa lalu memiliki nilai jual dan melihatnya pun dapat menggugah selera.

*Food Photography* adalah genre *photography* yang digunakan untuk menciptakan foto makan menjadi lebih menarik dan menggugah selera. Dalam industri kuliner. *Food Photography* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk promosi pada bisnis kuliner dengan mengekspos makanan melalui *photography*.

Teori *Food Photography* menjadi teori dasar bagi penulis dalam menciptakan bagaimana menata makanan khas menjadi lebih menarik dan modern.

## 2. Komposisi

Komposisi *photography* adalah penempatan suatu objek dalam suatu *frame*, bagus tidaknya suatu foto tergantung komposisi yang digunakan.

Komposisi *photography* merupakan penempatan suatu objek atau benda yang ter potret dalam *frame*. Dalam *Food Photography* komposisi sangat mempengaruhi sebuah foto agar sebuah foto tersebut enak dilihat. Komposisi *photography* adalah masalah penempatan berbagai benda yang terpotret dalam *frame* (Yetrika Herlina, 2007: 82-85).

Pada penciptaan ini ada beberapa teknik komposisi yang akan penulis gunakan.

### a. *Rule of third*

*Rule of third* adalah memposisikan suatu objek di dalam foto di sepertiga bagian agar foto yang dihasilkan tertata dan enak dilihat. Komposisi ini didapatkan dengan membagi bidang gambar dalam tiga bagian yang sama besar baik horizontal maupun vertikal.

b. *Depth of field*

Jarak antara benda terdekat dan terjauh dalam sebuah foto yang tampak tajam, dengan menggunakan diafragma yang lebar seperti F1.2 F.2.8 dan seterusnya dapat menciptakan kesan buram (DOF sempit) pada bagian belakang subjek.

Alasan penulis ingin memasukan komposisi *depth of field* agar memfokuskan pada objek utama dalam foto agar kesan pada foto tersebut lebih menarik.

c. *Diagonal*

Dengan memanfaatkan garis *diagonal* yang ada di lingkungan sekitar kemudian menempatkan objek pada garis tersebut.

Alasan penulis menggunakan komposisi *Diagonal* agar objek pada foto tersebut menarik dilihat.

d. *That center*

Merupakan penempatan objek di tengah-tengah *framing* (ditengah-tengah agar foto lebih seimbang). Alasan penulis menggunakan komposisi *That center* agar objek foto terlihat lebih padat dan menarik.

3. Pencahayaan

Cahaya adalah akar dari *photography*, cahaya yang menyinari subjek mampu memperlihatkan bentuk, memberikan warna dan menciptakan daerah terang gelap. Tanpa cahaya yang baik juga tidak dapat menghasilkan foto yang baik pula, karena cahaya begitu penting untuk diketahui seperti arah dari cahaya dan karakteristik cahaya.

Pencahayaan adalah pengaturan suatu cahaya yang menggunakan peralatan agar mampu memperjelas suatu objek. Dalam tata cahaya terbagi

dua kategori yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Tata cahaya merupakan komponen penting dalam *Food Photography*, karna hal tersebut sangat mempengaruhi hasil objek, warna objek, dan detailnya suatu objek. (Andi Handoko, 2008:52)

Satu hal penting yang harus diperhatikan dalam pencahayaan adalah seberapa besar sumber cahaya. Sumber cahaya yang relatif besar akan membuat foto menjadi lebih lembut. Sumber cahaya yang relatif kecil membuat foto menjadi lebih keras. (Enche, Tjin. 2011:55).

Pada tahap pengambilan gambar, penulis melakukan pemotretan di dalam ruangan. Penulis menggunakan sumber cahaya *artificial light* yaitu cahaya buatan untuk menyinari objek dan menggunakan teknik *Low key* Alasan penulis mengambil konsep di dalam ruangan, agar penulis dapat mengatur pencahayaan dengan baik sehingga konsep yang dibuat oleh penulis berlangsung dengan baik.

#### 4. *Adobe Photoshop*

Menghasilkan gambar digital secara maksimal, banyak cara yang dilakukan. Satu diantaranya adalah dengan ‘memanipulasi’ (memperbaiki, mengubah, menambah, atau, mengurangi) segala sesuatu dalam foto sehingga tampilan menjadi berbeda dari foto asli, menggunakan *software Adobe Photoshop* (Atok sugiarto memotret dengan kamera digital untuk pemula 5:81,2013).

Penulis menggunakan *Adobe Photoshop* dikarenakan 20 foto yang telah terseleksi masuk ke tahap *editing* yaitu mempertajam objek, memperbaiki warna pada objek, menghilangkan objek yang mengganggu biasanya juga disebut memanipulasi objek, ini adalah tahap *finishing* pada foto komersil.

### **F. Metode Penciptaan**

Dalam metode penciptaan karya ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

## 1. Persiapan

Persiapan yang penulis lakukan ialah berupa studi pustaka, pencarian di internet, berbincang dengan teman-teman dan membaca berbagai artikel-artikel yang ada di sosial media dan beberapa buku tentang pemotretan yang berhubungan dengan *Food Photography* yang akan dibutuhkan dalam proses pemotretan. Hal ini bertujuan untuk mencari riset dan referensi terkait objek penciptaan tugas akhir.

### a. Observasi

Kata “observasi” berasal dari bahasa latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Sedangkan secara istilah observasi merupakan proses untuk melihat, memperhatikan, mengamati, meninjau, dan mengawasi dengan teliti suatu objek tertentu untuk mendapat data yang valid dan informasi yang benar yang dibutuhkan suatu kegiatan, sebuah instansi untuk suatu kepentingan tertentu.

Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

### b. Studi *literatur*

Pada tahap ini penulis membaca buku tentang karya *Food Photography* Ambasari, *Food Photography for Everyone*, Yetrika Herlina, *Komposisi dalam Seni Photography* dan buku Sutton, Z. *What is Commercial Photograph*.

### c. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber dan

beberapa masyarakat yang ada di kampung Tandikat Selatan salah satunya Ibu Sarimanih, selaku pembuat jajanan tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Padang Pariaman terkhususnya Nagari Tandikat ada satu orang pedagang yang menjual jajanan khas tersebut yaitu Ibu Sarimanih. Usaha jajanan dari ibu Sarimanih merupakan usaha keluarga yang sudah diwariskan secara turun temurun dan bahan dasar dari jajan tersebut berbahan dasar kelapa. Kelapa sendiri merupakan tumbuhan yang banyak tumbuh di daerah Padang Pariaman



## 2. Perancangan

Dalam proses ini penulis mulai membayangkan bentuk foto yang diciptakan berdasarkan ide dan gagasan yang telah dirancang serta penyatuan informasi-informasi dalam sebuah bentuk yang dibuat dalam penciptaan. Pada tahap ini penulis lebih memikirkan konsep- konsep foto yang dibuat, dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya. Pada tahap ini penulis juga membuat *story board* foto berdasarkan konsep yang dirancang.

### a. *Storybord*

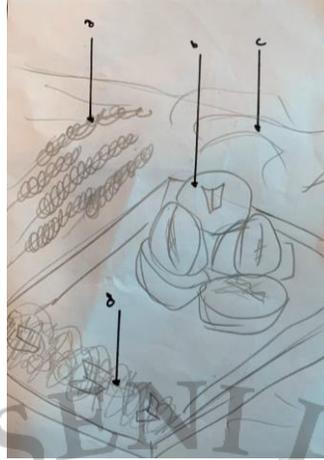


Gambar 5  
Rancangan *storyboard* *Cake Mangkuak*

KET :

- a. *Mangkuak*
- b. *Cream mangkuak*
- c. *Wadah piring*

*Mangkuak* yang diberi *cream* di atasnya dengan *background* putih dengan wadah piring persegi panjang berwarna hitam dan di atas *cream* diberi bunga kecil.

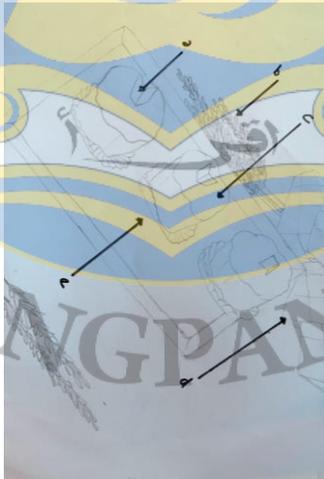


Gambar 6  
Rancangan *story board* Rainbow Cupcake

KET :

- a. Bunga kecil
- b. *Manguak*
- c. Alas kain
- d. Kelapa parut

*Manguak* yang ditumpuk diatas wadah piring persegi panjang berwarna hitam diberi kelapa parut teman makan dari *manguak* dan disebelah kanan juga ada bunga padi sebagai objek pendukung dan *background* kain berwarna merah muda.



Gambar 7  
Rancangan *story board* White Cupcake

KET :

- a. *Background* berwarna putih
- b. *Pinyaram*
- c. Alas kain
- d. Bunga kecil

Tiga *mangkuak* berwarna putih yang disusun diatas piring persegi panjang berwarna hitam dikiri kanan diberi bunga padi dan beberapa ketupat sebagai objek pendukung pendukung pada foto tersebut

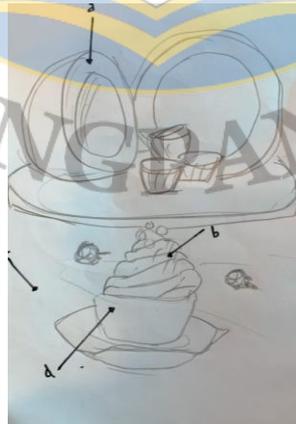


Gambar 8  
Rancangan *story board Cut Capcake*

KET :

- a. Daun baru
- b. *Mangkuak*
- c. Wadah piring
- d. Taburan bubuk coklat
- e. Kelapa parut

Potongan potongan *mangkuak* yang disusun sedemikian rupa agar menarik dilihat diatas piring bulat berwarna putih dan di alasi daun baru sebagai objek pendukung pada foto



Gambar 9  
Rancangan *story board Coconut Cupcake*

KET :

- a. Kelapa
- b. *Cream*
- c. *Background* putih
- d. Pisau *stencil*

*Mangkuak* sebagai objek utama pada foto yang diberi *cream* di atasnya dengan *background* kelapa yang dibelah menjadi dua bagian

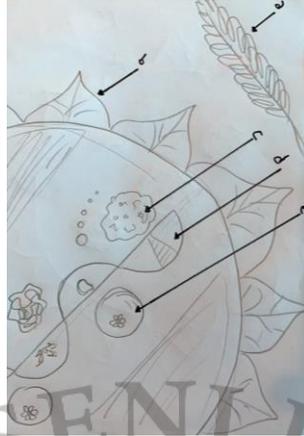


Gambar 10  
Rancangan *story board* *Brown Sugar Cupcake*

KET :

- a. Alas kain
- b. Bunga kecil
- c. *Mangkuak*
- d. Bunga padi
- e. Gula aren

Tiga gula merah sebagai *foreground* dan *mangkuak* sebagai objek utama dengan *mangkuak* yang disusun dan di atasnya diberi *cream* dengan alas kain perca dengan teknik pengambilan *top angle*



Gambar 11  
Rancangan *story board* *Delicious Taste*

KET :

- a. Bunga padi
- b. Daun baru
- c. Kelapa parut
- d. *Manguak*
- e. *Cream*

Potongan *manguak* yang ditata sedemikian rupa agar terlihat menarik dengan wadah piring bulat berwarna putih yang dialas daun baru dan diberi bunga padi dengan teknik pengambilan *top angle*



Gambar 12  
Rancangan *story board* *Little Sweet Cupcake*

KET :

- a. Bunga padi
- b. Gula aren
- c. Bunga kecil

d. *Mangkuak*

*Mangkuak* yang ditata agar terlihat menarik dengan alas kain perca dan objek tambahan bunga padi dan taburan gula tepung.



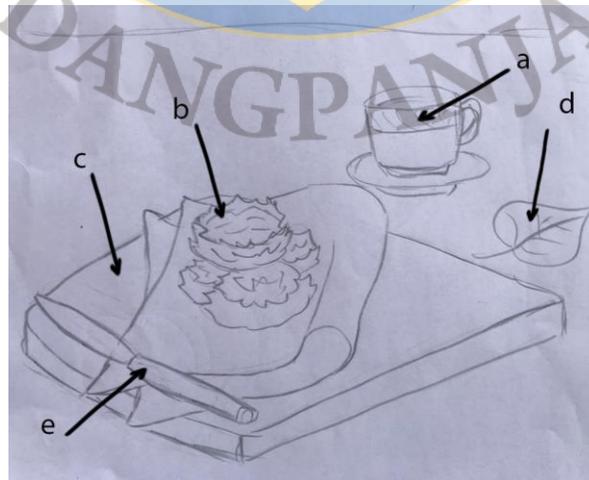
Gambar 13

Rancangan *story board* *Three Sweet Bika*

KET :

- a. Daun baru
- b. Bunga kecil
- c. Alas kain
- d. Wadah piring
- e. *Bika*

Tiga *bika* yang ditata diatas piring bulat yang dialas dengan daun baru dan ditaburi gula pasir di sekitar *bika*.



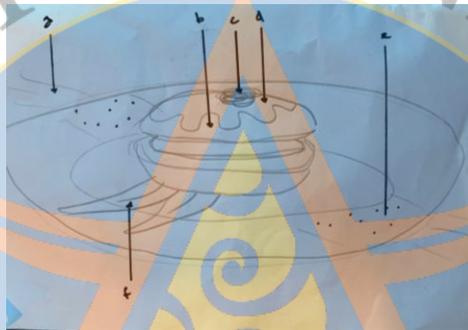
Gambar 14

Rancangan *story board* Original *Bika*

KET :

- a. Cangkir teh
- b. *Manguak*
- c. Talenan kayu
- d. Dun baru
- e. Pisau *steanslist*

*Bika* yang ditumpuk diatas nampan kayu persegi dengan alas kai perca tambahan pisau *steanslist* dengan objek tambahan cangkir teh dan daun baru



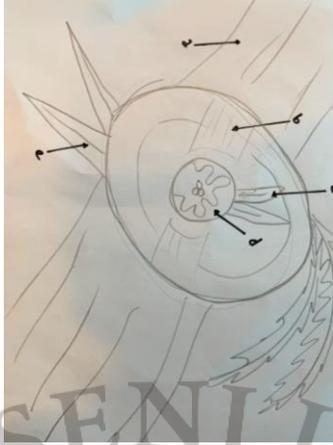
Gambar 15

Rancangan *Story board* *Sumbareh* a.k.a *Rice Cake*

KET :

- a. Alas kain
- b. *Sumbareh*
- c. Gula aren cair
- d. Kuah santan
- e. Taburan tepung gula
- f. Daun pandan

Dua *sumbareh* yang ditumpuk diatas piring oval berwarna hitam, disematkan dua helai daun pandan, diatas *sumbareh* juga dilelehkan coklat cair



Gambar 16  
Rancangan *story board Fluffy Rice Cake*

KET :

- a. Karung goni
- b. Bunga kecil
- c. *Galapuang*
- d. Cangkir berisi *cream* coklat
- e. *Galapuang*

Dua *sumbareh* dengan komposisi diagonal, *sumbareh* yang disusun dan dioleskan selai coklat diatas *sumbareh* tersebut dan juga diberi dua helai daun pandan sebagai objek tambahan.



Gambar 17  
Rancangan *storyboard Rice Cake*

KET :

- a. Bunga kecil
- b. *Manguak*
- c. Alas kain
- d. Kelapa parut

Tiga potongan *sumbareh* yang ditata sedemikian rupa diatas piring bulat, dan selai coklat yang dioleskan pada piring agar terlihat menarik dan dikiri kanan objek diberi daun daun sebagai objek pendukung

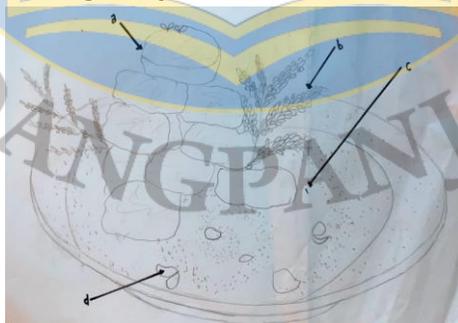


Gambar 18  
Rancangan storyboard *Rice Cake*

KET :

- a. Karung goni
- b. Bunga kecil
- c. *Galapuang*
- d. Cangkir berisi *cream* coklat
- e. *Galapuang*

*Galapuang* yang dibungkus dengan kertas roti karung goni dan kain perca sebagai alas dari *galapuang* dengan *background* kain hitam dan ditaburi tepung gula disekitar *galapuang* bunga kecil sebagai objek tambahan



Gambar 19  
Rancangan *story board* *The King Sweet Pinyaram*

KET :

- a. *Pinyaram*
- b. Bunga kecil
- c. Tepung gula

d. Bunga kecil

Tumpukan *pinyaram* yang disusun sedemikian rupa diatas piring bulat berwarna hitam lalu ditabur tepung gula disekitar *pinyaram* dan diberi potongan daun sebagai objek tambahan.

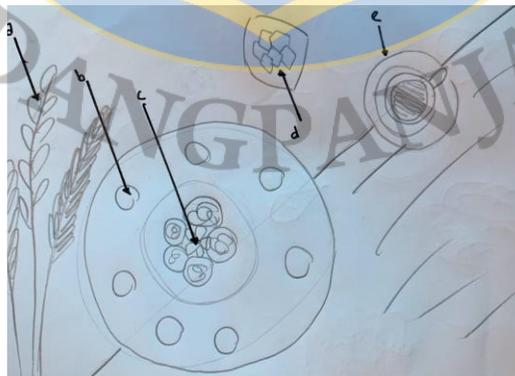


Gambar 20  
Rancangan *story board Sweet Star Pinyaram*

KET :

- Kain sebagai alas
- Wadah piring
- Bunga padi
- Pinyaram*
- Bunga kecil

Delapan *pinyaram* yang ditata sedemikian rupa diatas piring bulat yang ditabur coklat bubuk dialasi kain abu-abu dan diberi bunga padi sebagai objek pendukung.



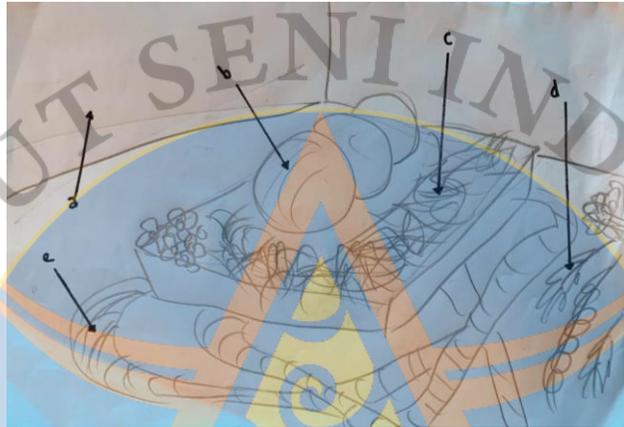
Gambar 21  
Rancangan *story board Sweet Snack Pinyaram*

KET :

- Bunga padi

- b. *Pinyaram*
- c. Bunga kecil
- d. Gula batu
- e. Cangkir teh

*Pinyaram* yang ditata sedemikian rupa diatas piring bulat berwarna putih lalu ditaburi bubuk coklat disekitaran *pinyaram*, memakai dua alas kain berwarna putih dan abu-abu dan juga gula batu, bunga padi dan secangkir teh.



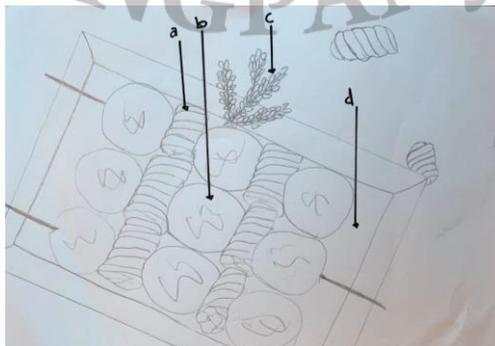
Gambar 22

Rancangan *story board* Room Sweet *Pinyaram*

KET :

- a. *Background Styrofoam*
- b. *Pinyaram*
- c. Bunga kecil
- d. Bunga padi
- e. Tali

*Pinyaram* yang ditata diatas piring persegi panjang berwarna hitam dikelilingi bunga-bunga dan benang kapal sebagai objek tambahan dengan alas kain berwarna hitam dan *background Styrofoam* berwarna hijau.



Gambar 23

Rancangan *story board* *Skewer Bika and Marshmallow*

KET :

- a. Marshmallow
- b. *Pinyaram*
- c. Bunga kecil
- d. Wadah piring

*Pinyaram* dan marshmallow yang ditusuk seperti sate dengan dua alas kain berwarna putih dan merah muda dan juga tambahan bunga sebagai objek tambahan.



Gambar 24  
Rancangan *story board* *Ingredients*

KET :

- a. Daun baru
- b. Tepung
- c. *Galapuang*
- d. *Bika*
- e. Kelapa parut
- f. Gula batu
- g. Singkong
- h. Gula aren
- i. tape
- j. Beras pulut
- k. Kayu manis
- l. *Sumbareh*

*Ingredients* terdiri dari bahan-bahan dasar yang mencakup semua makanan yaitu *mangkuak*, *sumbareh*, *galapuang*, *pinyaram* dan *bika* dengan teknik pengambilan *top*

*angle*



*Project Time*

No.	Hari	Jam	Objek	Keterangan
1.	Senin	09.00 – 09.30 WIB		Persiapan
		09.30 – 10.30 WIB	<i>Galapuang</i>	Penataan objek dan penataan <i>lighting</i>
		10.30 – 12.30 WIB		Produksi karya
		12.30 – 13.30 WIB		Istirahat
		13.30 -14.00 WIB	<i>Mangkuak</i>	Penataan objek dan penataan <i>lighting</i>
		14.00 – 18.00 WIB		Produksi karya
		20.00 – 00.30 WIB		Produksi karya
2.	Selasa	09.30 – 10.30 WIB	<i>Bika baka</i>	Penataan objek dan penataan <i>lighting</i>
		10.30 – 12.30 WIB		Produksi karya
		12.30 – 13.30 WIB		Istirahat

		13.30 – 14.00 WIB		Penataan objek dan penataan <i>lighting</i>
		14.00 – 18.00 WIB	<i>Sumbareh</i>	Produksi karya
		20.00 – 20.30 WIB		Persiapan
		20.30 – 21.00 WIB	<i>Pinyaram</i>	Penataan objek dan penataan <i>lighting</i>
		21.00 – 12.00 WIB		Produksi karya

Tabel 1  
Project time

### 3. Perwujudan dan Teknik

Perwujudan karya *photography* pada tahap ini, penulis akan merealisasikan konsep yang sudah dirancang, proses pemotretan diadakan di dalam ruangan. Penulis mengaplikasikan teknik foto, penggunaan cahaya yang *Lighting* sudah dirancang, penempatan komposisi dengan merealisasikan *storyboard* yang sudah dibuat.

#### a. Teknik

*Lighting* dalam *Food Photography* sangat penting, tanpa pencahayaan tidak akan terciptanya foto yang menarik. *Lighting* bisa membuat foto berubah-ubah serta berdimensi. *Lighting* yang digunakan yaitu *Godox SK-400* dan teknik *lighting* yang digunakan ialah *Low key* yang memiliki pencahayaan dominan gelap, dengan arah cahaya *side light*, *front light*, *oval light*, *side light* dan *back light* sebagai pembuat dimensi pada foto.

## 1) Komposisi

Prof. Dr, RM. Soelarko memberikan batasan, komposisi sebagai pengertian seni rupa adalah susunan gambar dalam batasan satu ruang. Ruang ini merupakan pembatasan, sekaligus syarat mutlak bagi adanya komposisi.

Jadi komposisi disini artinya menyusun beberapa elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, garis, tekstur dan ruangan agar enak dipandang oleh mata.

Keseimbangan dalam foto, Komposisi memiliki peranan penting dalam *Food Photography*. Komposisi yang dipilih secara matang akan membuat hasil foto semakin baik. Disini penulis memakai beberapa komposisi mulai dari *that center* yaitu memosisikan objek ditengah-tengah *frame*.

Di dalam dunia *Food Photography*, untuk menghasilkan foto makanan atau produk yang bagus dibutuhkan kekompakan dan komunikasi yang baik antara fotografer dengan *Food stylist*. Penulis bekerja sama dengan *Food stylist*, yaitu *Team* yang terdiri dari beberapa orang untuk penataan objek pada foto saat penggarapan yang tentunya melakukan *briefing* sebelum penggarapan karya.

b. Alat dan Bahan

Alat yang digunakan sebagai instrumen dasar dalam penciptaan sebuah karya. Adapun alat-alat yang penulis gunakan ialah sebagai berikut :

1) Kamera Nikon D750



Gambar 25  
Body kamera Nikon D750  
Sumber : koleksi pribadi

Kamera merupakan komponen yang sangat penting dalam penggarapan tugas akhir ini. Dalam usulan penciptaan tugas akhir ini penulis menggunakan kamera Nikon 750D merupakan kamera DSLR dengan format *full-frame* yang memiliki sensor 24.3MP yang sangat baik. Hal ini akan membantu penulis untuk menghasilkan karya foto *Jajanan khas Padang Pariaman dalam Food Photography*.

2) Lensa *Fix Yongnuo* YN50 F1.4



Gambar 26  
Lensa *Yongnuo* YN50 F1.4  
Sumber : Koleksi Pribadi

Penulis menggunakan Lensa *fix Yongnuo* 50 F1.4 karena Lensa *fix Yongnuo* dapat menghasilkan detail pada foto saat penggarapan karya *jajanan khas Padang Pariaman dalam Food Photography*.

3) Sony a7 II

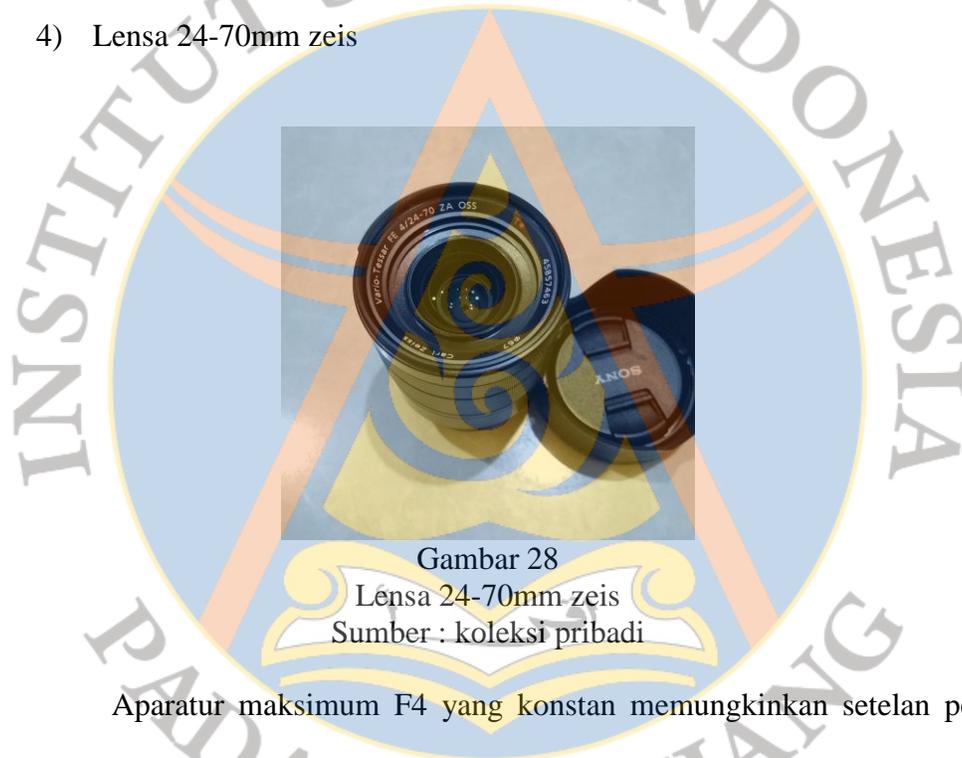


Gambar 27

Sony Alpha 7 II  
Sumber : koleksi pribadi

Sony Alpha 7 II salah satu kamera full frame. Disini penulis memakai kamera *full frame* karena foto ini bersifat komersil. Pada foto komersil dibutuhkan kamera dengan sensor yang besar sehingga hasil dari gambar tidak menimbulkan *noise*. Jika penulis memakai kamera dengan sensor aps-c saat foto di besarkan foto terlihat pecah dan noise mengakibatkan hilangnya ketajaman warna

4) Lensa 24-70mm zeis



Gambar 28

Lensa 24-70mm zeis

Sumber : koleksi pribadi

Aparatur maksimum F4 yang konstan memungkinkan setelan pencahayaan konsisten di sepanjang rentang zoom 24mm hingga 70mm. Lensa ini sangat di butuh sekali oleh penulis karena *focal length* pada Lensa ini cukup luas dan tingkat kedetailan warna yang tepat.

5) *Memory card*



Gambar 29  
*Memory Sandisk 16 GB*  
(Sumber : koleksi pribadi)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan *memory card* jenis *sandisk Ultra* sebagai media penyimpanan foto. Dengan kapasitas penyimpanan 16GB lebih dari cukup untuk penggarapan dengan format RAW

6) *Tripod*



Gambar 30  
*Tripod*  
(Sumber : Koleksi pribadi)

Dalam penciptaan tugas akhir ini pun *Tripod* diperlukan untuk membantu mengatasi getaran pada kamera saat melakukan pemotretan, dalam *Food*

*Photography* tujuan lainnya adalah agar *frame* tidak berubah saat melakukan pemotretan pada objek

7) *Lighting*



Gambar 31  
Lampu *Godox SK 400*  
(Sumber : Koleksi pribadi)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan lampu sorot (*strobe light*) untuk memberikan pencahayaan saat pemotretan didalam ruangan agar dapat membentuk dimensi dari objek.

8) *Trigger Godox X1*



Gambar 32  
*Trigger X1T*  
(Sumber : Koleksi pribadi)

Dalam penciptaan tugas akhir ini penulis menggunakan trigger alat pemicu lampu flash agar menyala saat tombol shutter ditekan, untuk penghubung kamera dengan *lighting* memicu cahaya flash dapat nyala bersamaan

9) *Sekonic L-308X-U Flashmeter*



Gambar 33  
*Light Meter*  
(Sumber : Koleksi pribadi)

*Light meter* salah satu alat pengukur cahaya agar cahaya yang keluar dari sumber cahaya tepat dan tidak memiliki kesalahan cahaya berlebih atau bahkan kekurangan cahaya dan menghemat waktu pengambilan foto.

10) *Godox softbox 60 x 90*



Gambar 34  
*Godox soft box*  
(sumber : Koleksi Pribadi)

*Sofbox* merupakan salah satu aksesoris yang berguna untuk menyaring cahaya yang dipantulkan dari *lighting* ke objek. Setelah menggunakan *soft box*, maka cahaya yang dihasilkan terlihat lebih halus sehingga dapat mendukung dalam proses penggarapan.

11) *Standard Reflector*

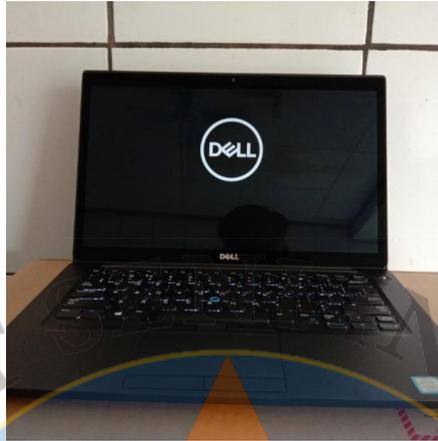


Gambar 35  
*Standar Reflector*  
(sumber : koleksi pribadi)

*Standart reflector* merupakan aksesoris standar dari sebuah lampu. Berbentuk parabola dan dilapisi materi berwarna perak di bagian dalamnya. Penulis

menggunakan *Standar Reflector* karena cahaya yang dihasilkan cukup keras.

#### 12) Laptop *Dell Letitude 7480*



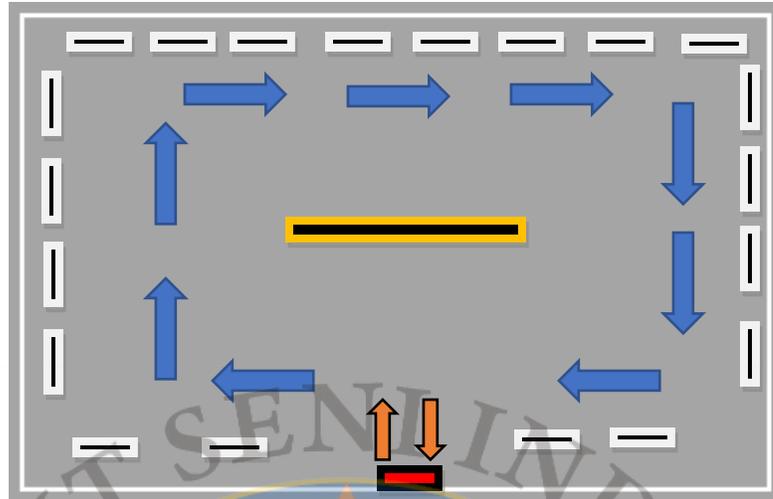
Gambar 36  
Laptop *Dell Letitude 7480*  
(sumber : koleksi pribadi)

Dalam penggarapan tugas akhir ini penulis menggunakan *Laptop Dell Letitude 7480* untuk pengolahan data, dengan kapasitas penyimpanan 16Gb untuk menyimpan data dan foto saat penggarapan.

#### 4. Penyajian Karya

Tahapan penyelesaian merupakan tahapan akhir dari proses penciptaan karya foto yang telah di pameran. Karya foto dipajang di sebuah ruangan kosong yang akan ditata atau di dekor. Karya foto dipamerkan, dan dicetak dengan ukuran 40cm x 60cm dengan bahan *Laminating doff* sebanyak dua puluh karya sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang akan diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir Strata satu *photography*

##### a. Sketsa Lokasi Pameran



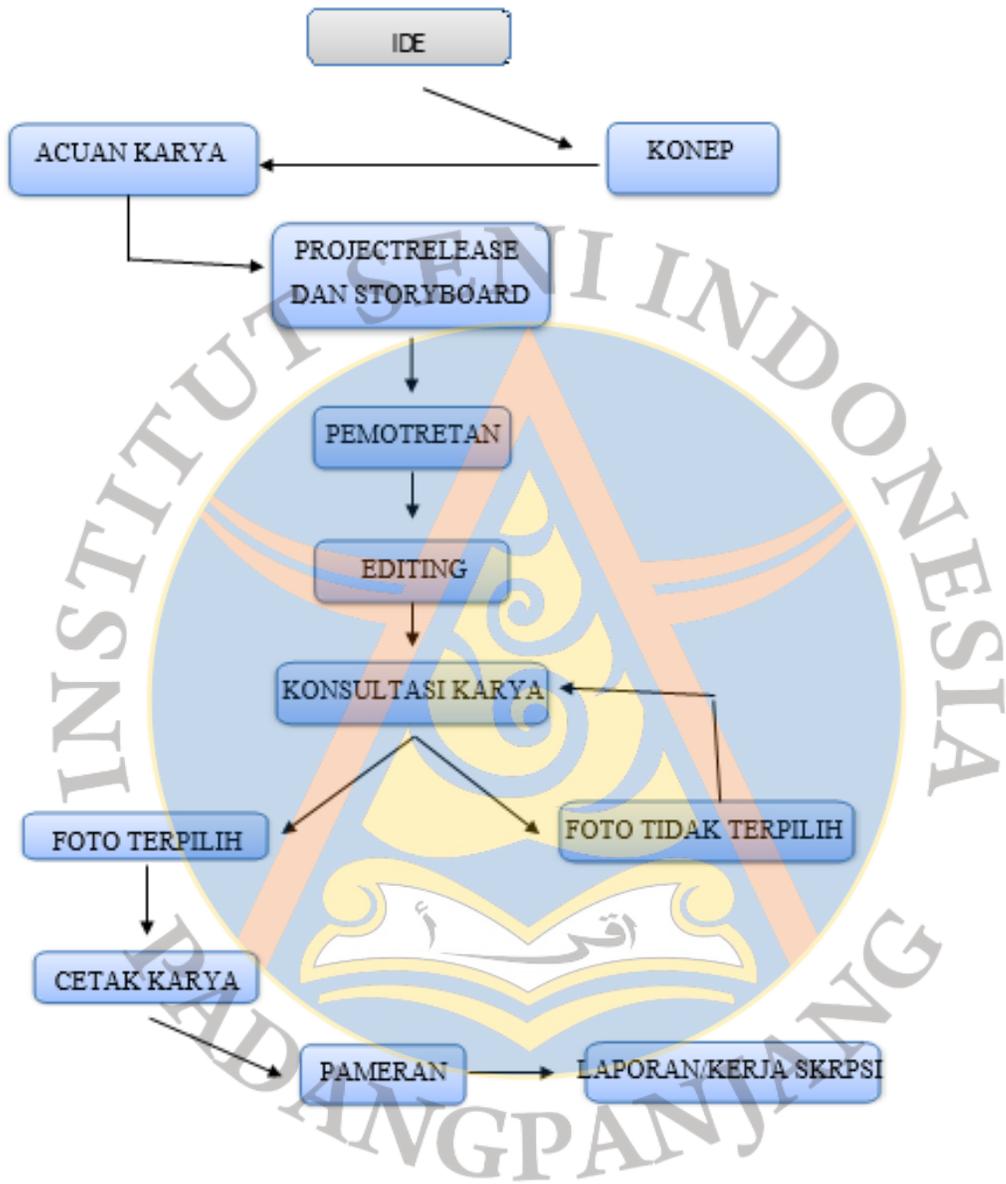
Gambar 37  
Tempat pemajangan karya foto

KET :

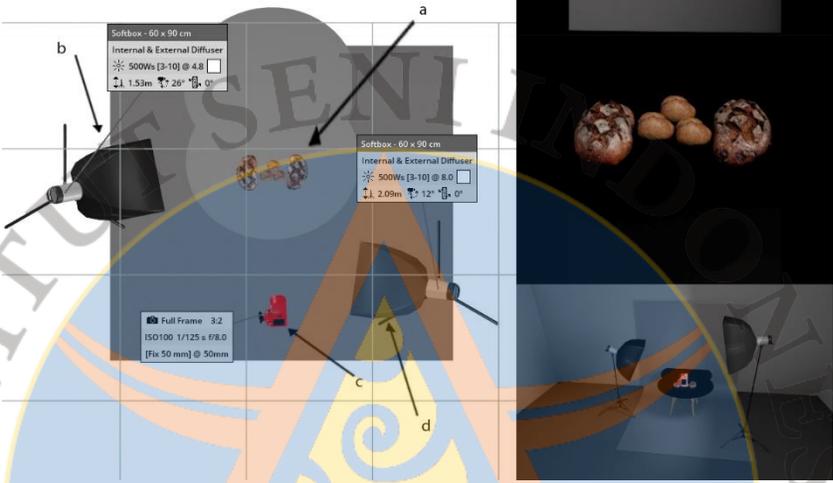
1. : Karya foto
2. : Pintuk masuk / keluar
3. : Meja tempat artistik (makan)
4. : Alur pemajangan karya

Dalam pemajangan karya tugas akhir ini, penulis melakukan dekorasi untuk pameran tugas akhir. Karya foto pertama dipajang mulai dari sebelah kiri di pintu masuk Galeri Taman Budaya Padang dan karya foto lain nya dipajang mengelilingi ruangan tersebut.

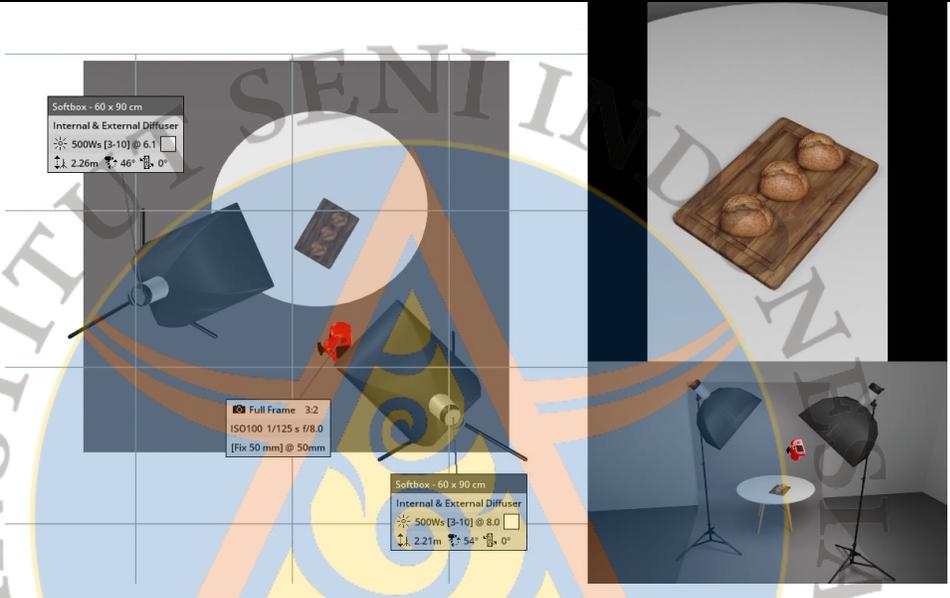
b. Bagan penggarapan karya



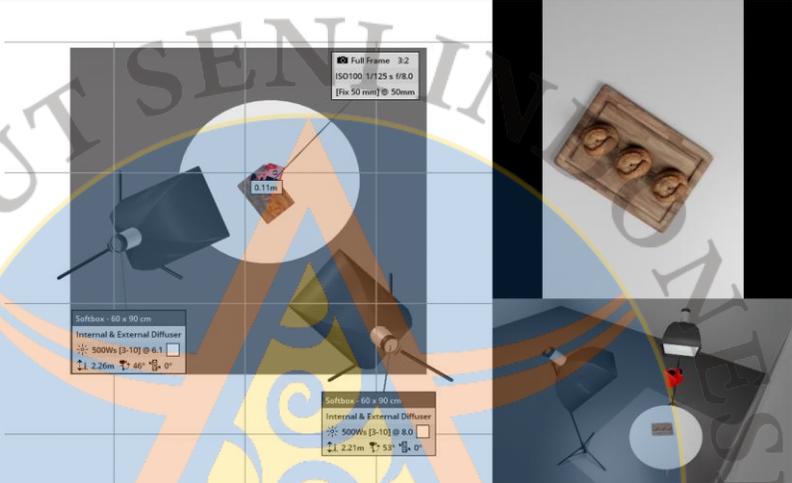
Bagan 1  
Penggarapan Karya

NO	PROJECT RELEASE KARYA I	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> <i>Background Kain</i> <input type="checkbox"/> <i>Kertas Roti</i> <input type="checkbox"/> <i>Wadah Piring Persegi Panjang</i>
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Side light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana  - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i>- Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال  - Arif Rahma Dhanu  - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

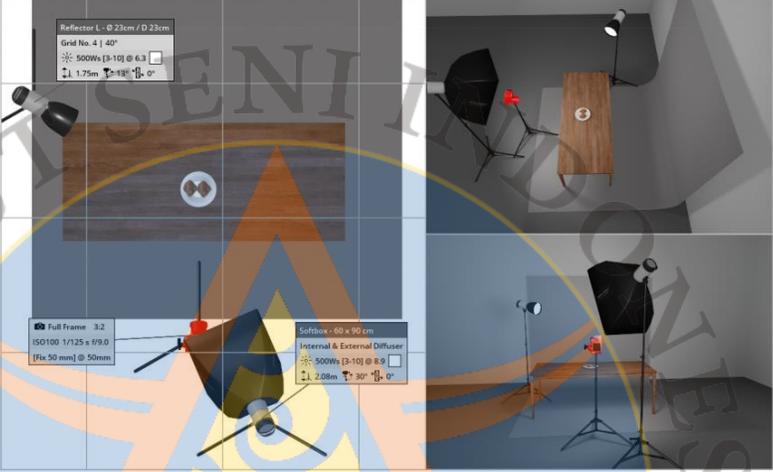
Tabel 2  
Karya *Cake Mangkuak*

NO	PROJECT RELEASE KARYA 2	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain <input type="checkbox"/> Potongan daun pandan <input type="checkbox"/> Bunga padi <input type="checkbox"/> Kelapa parut
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Side light</i> dan <i>Oval light</i>
4.	Team produksi	<i>Team</i> penata artistik : - Lidia Putri Mardiana - Intan Gumala Sari <i>Food styling</i> - Harizona Hafizah <i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال - Arif Rahma Dhanu - Muhammad Ali <i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani <i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri

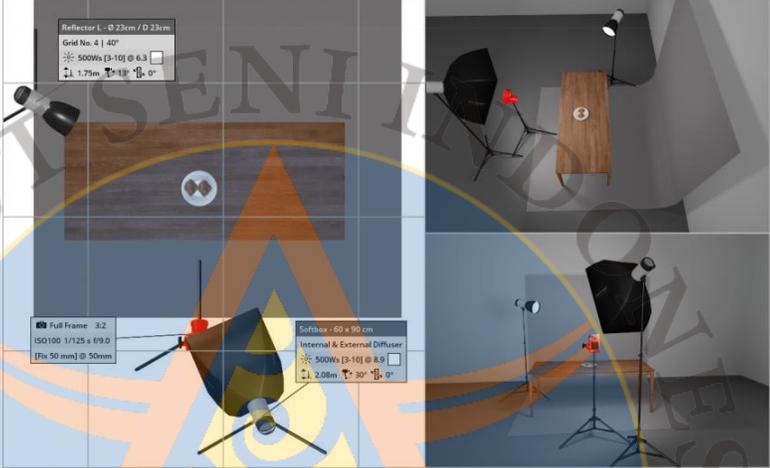
Tabel 3  
Rainbow Cupcake

NO	PROJECT RELEASE KARYA 3	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Daun Ketupat <input type="checkbox"/> Bunga Padi <input type="checkbox"/> Kertas Roti <input type="checkbox"/> Dau Pandan <input type="checkbox"/> Wadah Piring Persegi Panjang
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Side light dan Oval light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik :</i> - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling :</i> Harizona Hafizah            - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting :</i> - Fadhil Aرسال            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi :</i> - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi :</i> - Niky Putri</p>

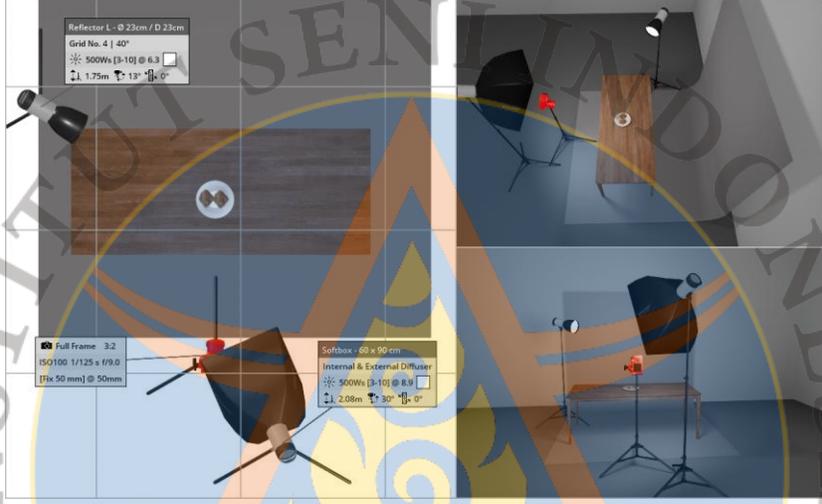
Tabel 4  
Karya White Cupcake

NO	<p style="text-align: center;"><b>PROJECT RELEASE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KARYA 4</b></p>	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Alas kain putih <input type="checkbox"/> Daun baru <input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Wadah Piring bulat
2.	Skema <i>lighting</i>	 <p>The image shows a lighting diagram and a 3D render of a cupcake set. The diagram includes technical specifications for the lighting equipment used:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflector L - Ø 23cm / D 23cm</li> <li>Grid No. 4   40°</li> <li>500W [3-10] @ 6.3</li> <li>1.75m   18°   0°</li> <li>Full Frame 3.2</li> <li>ISO100 1/125 s f/9.0</li> <li>[Fix 50 mm] @ 50mm</li> <li>Softbox - 60 x 90 cm</li> <li>Internal &amp; External Diffuser</li> <li>500W [3-10] @ R R</li> <li>2.08m   30°   0°</li> </ul>
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Front light dan Side light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> :- Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال            -Arif Rahma Dhanu            -Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

Tabel 5  
Karya *Cut Cupcake*

NO	<p style="text-align: center;"><b>PROJECT RELEASE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KARYA 5</b></p>	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Kelapa <input type="checkbox"/> Wadah piring bulat warna hitam <input type="checkbox"/> Wadah piring kecil persegi <input type="checkbox"/> Buan pohon pinus
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Front light dan Side light</i>
4.	<i>Team produksi</i>	<p><i>Team penata artistik :</i> - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling :</i> - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting :</i> - Fadhil Aarsal            -Arif Rahma Dhanu            -Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi :</i> - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi :</i> - Niky Putri</p>

Tabel 6  
 Karya *Coconut Cupcake*

NO	PROJECT RELEASE KARYA 6	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Kain linear <input type="checkbox"/> Kertas roti <input type="checkbox"/> Gula aren <input type="checkbox"/> Bunga padi
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Front light dan Side light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata ristik</i> : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aarsal            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

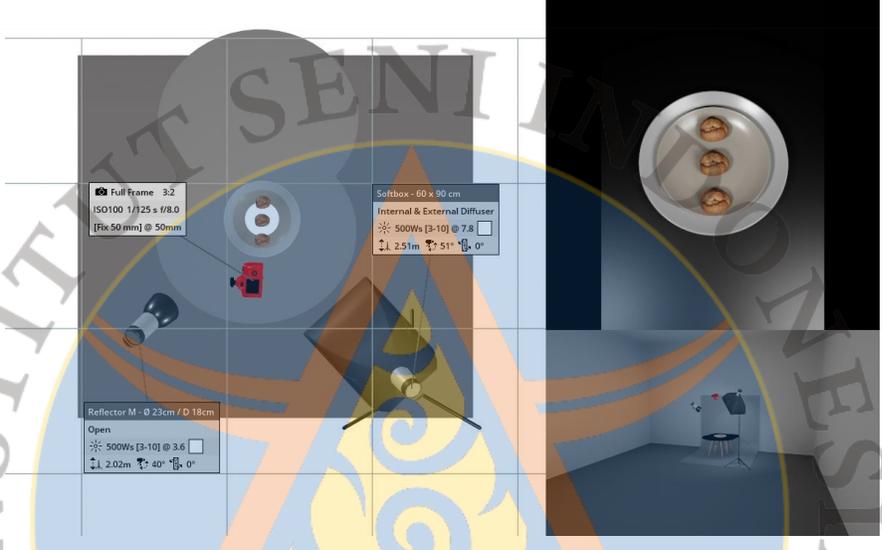
Tabel 7  
Karya *Brown Sugar Cupcake*

NO	<p style="text-align: center;"><b>PROJECT RELEASE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KARYA 7</b></p>	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Wadah piring bulat <input type="checkbox"/> Daun baru <input type="checkbox"/> Bunga padi
2.	Skema lighting	
3.	Teknik Lighting	<i>Oval light dan Side light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

Tabel 8  
 Karya Delicious Taste

NO	PROJECT RELEASE KARYA 8	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Bunga plastik <input type="checkbox"/> Kain linear <input type="checkbox"/> Tepung gula <input type="checkbox"/> Gula aren
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Oval light dan back light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik :</i> - Lidia Putri Mardiana  - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling :</i> - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting :</i> - Fadhil Aرسال  - Arif Rahma Dhanu  - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi :</i> - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi :</i> - Niky Putri</p>

Tabel 9  
Karya *Little Sweet Cupcake*

NO	<b>PROJECT RELEASE</b> <b>KARYA 9</b>	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Wadah piring bulat hitam <input type="checkbox"/> Daun baru <input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Alas kain
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Oval light</i>
4.	<i>Team produksi</i>	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

Tabel 10  
Karya *Three Sweet Cup Cake*

NO	PROJECT RELEASE KARYA 10	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Cangkir teh <input type="checkbox"/> Daun baru <input type="checkbox"/> Kain linear <input type="checkbox"/> Pisau <i>steanlist</i>
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Side light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik :</i> - Lidia Putri Mardiana  - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling :</i> - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting :</i> - Fadhil Aرسال  - Arif Rahma Dhanu  - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi :</i> - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi :</i> - Niky Putri</p>

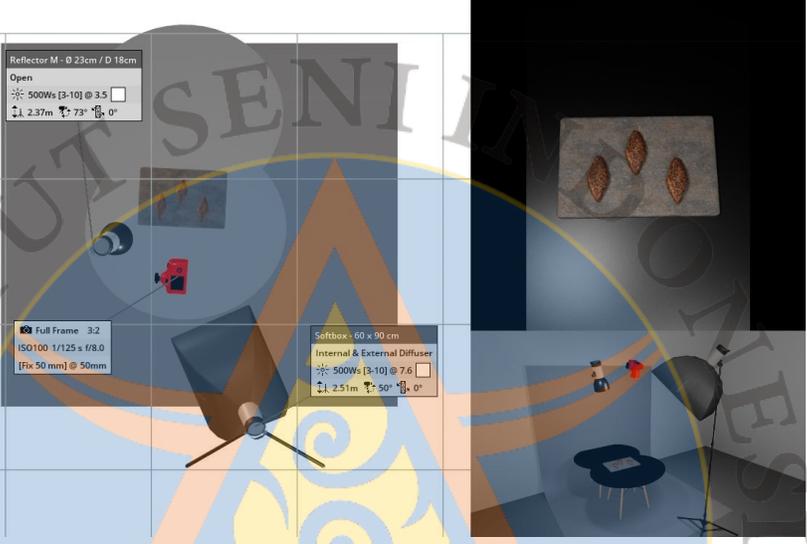
Tabel 11  
Karya *Original Cupcake*

NO	PROJECT RELEASE KARYA 11	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Alas kain <input type="checkbox"/> Wadah piring oval warna hita, <input type="checkbox"/> Daun pandan
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Oval light dan side light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aarsal            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

Tabel 12  
Karya Sumbareh a.k.a Rice Cake

NO	PROJECT RELEASE KARYA 12	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Alas kain berwarna abu-abu <input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain berwarna hitam <input type="checkbox"/> Daun pandan <input type="checkbox"/> Bunga plastik
2.	Skema <i>lighting</i>	 <p>The image shows a lighting diagram on the left and a 3D render of a set on the right. The diagram includes technical specifications for various lighting fixtures:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Full frame 32</b>: ISO100 1/125 s f/8.0 (Fix 50 mm) @ 50mm</li> <li><b>Softbox - 60 x 90 cm</b>: Internal &amp; External Diffuser, 500Ws (3-10) @ 7.8, 2.51m, 51°, 0°</li> <li><b>Reflector M - Ø 23cm / D 18cm</b>: Open, 500Ws (3-10) @ 3.6, 2.02m, 40°, 0°</li> </ul>
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Oval light</i>
4.	<i>Team</i> produksi	<p><i>Team</i> penata artistik : - Lidia Putri Mardiana          - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aarsal          - Arif Rahma Dhanu          - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

Tabel 13  
Karya *Fluffy Rice Cake Galapuang*

NO	PROJECT RELEASE KARYA 13	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Wadah piring bulat berwarna putih <input type="checkbox"/> Alas kain berwarna merah muda <input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain berwarna biru muda
2.	Skema <i>lighting</i>	 <p>The diagram shows a lighting setup for a still life scene. It includes a Reflector M (Ø 22cm / D 18cm) positioned at 2.37m height, a Full Frame 3.2 lens (ISO 100, 1/125 s, f/8.0, 50mm), and a Softbox (60 x 90 cm) with an internal and external diffuser positioned at 2.51m height. A reference image on the right shows the final scene with three rice cakes on a white plate against a dark background.</p>
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Front light dan Oval light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana          - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aarsal          - Arif Rahma Dhanu          - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

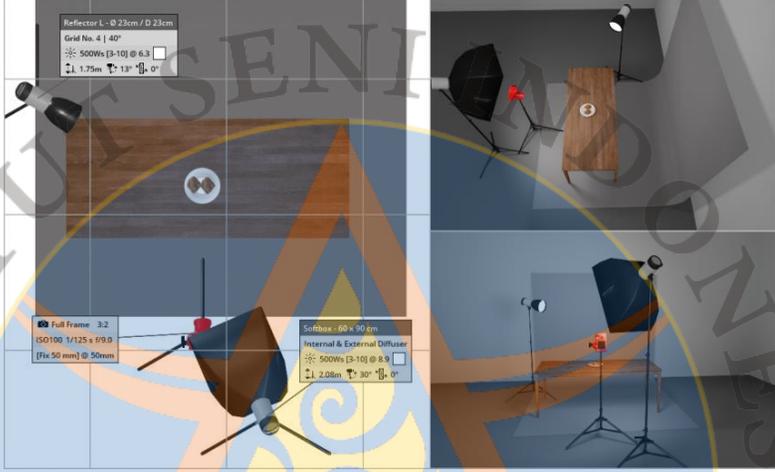
Tabel 14  
Karya Rice Cake Sumbareh

NO	PROJECT RELEASE KARYA 14	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain warna hitam <input type="checkbox"/> Karung guni <input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Kain linear <input type="checkbox"/> Gelas kecil
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Oval light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aarsal            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

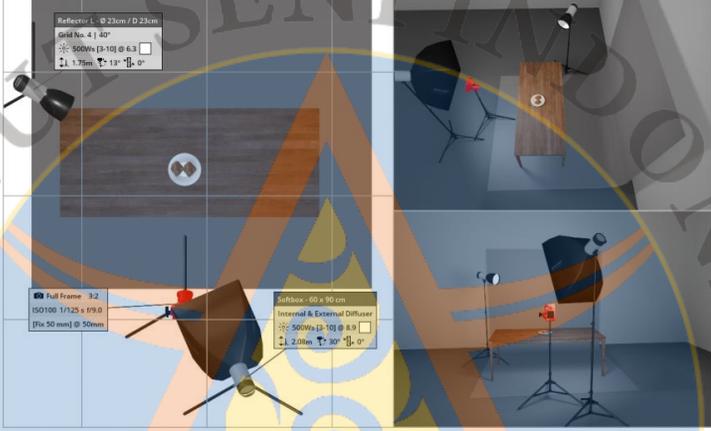
Tabel 15  
Karya *Sweet Cassava Galapuang*

NO	PROJECT RELEASE KARYA 15	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain hitam <input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Wadah piring warna hitam <input type="checkbox"/> Bunga kecil
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Oval light dan side light</i>
4.	<i>Team</i> produksi	<i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana - Intan Gumala Sari <i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah <i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال - Arif Rahma Dhanu - Muhammad Ali <i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani <i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri

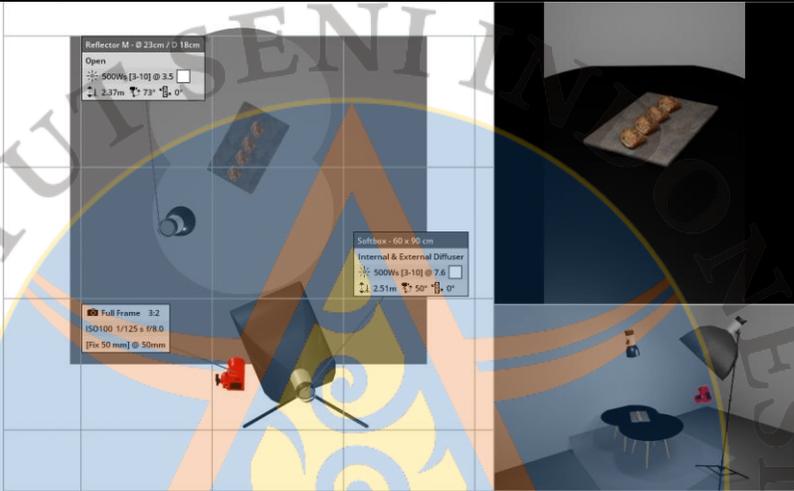
Tabel 16  
Karya *The King Sweet Pinyaram*

NO	<p style="text-align: center;"><b>PROJECT RELEASE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KARYA 16</b></p>	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain putih <input type="checkbox"/> Alas kain warna abu-abu <input type="checkbox"/> Bunga padi <input type="checkbox"/> Bunga kecil
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Front light</i> dan <i>Side light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team</i> penata artistik : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team</i> dokumentasi : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team</i> konsumsi : - Niky Putri</p>

Tabel 17  
Karya Sweet *Pinyaram* Star

NO	PROJECT RELEASE KARYA 17	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain putih <input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain abu-abu <input type="checkbox"/> Cangkir the <input type="checkbox"/> Wadah piring kecil warna hitam <input type="checkbox"/> Wadah piring bulat warna putih <input type="checkbox"/> Bunga padi
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Front light</i> dan <i>Side light</i>
4.	<i>Team</i> produksi	<i>Team</i> penata artistik : - Lidia Putri Mardiana - Intan Gumala Sari <i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah <i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال - Arif Rahma Dhanu - Muhammad Ali <i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani <i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri

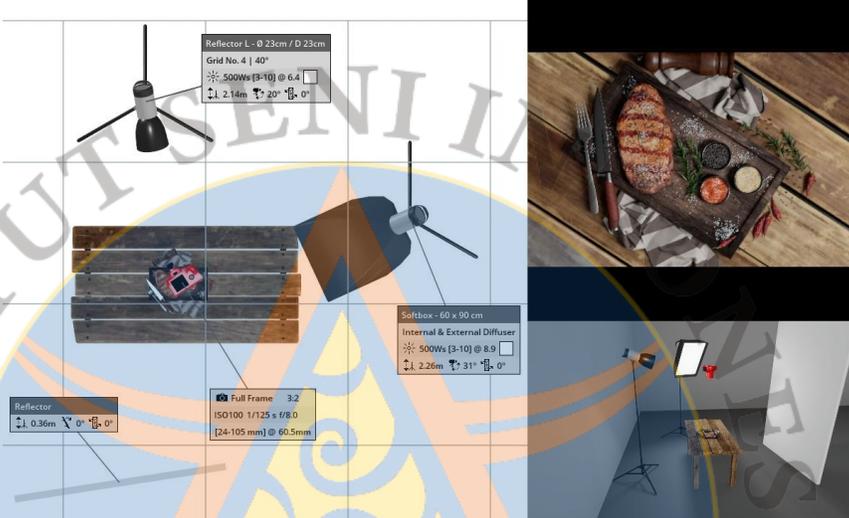
Tabel 18  
*Sweet Snack*

NO	PROJECT RELEASE KARYA 18	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> 2 buah <i>Styrofoam</i> berwarna hijau <input type="checkbox"/> Tali <input type="checkbox"/> Wadah piring warna hitam <input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Bunga padi
2.	Skema <i>lighting</i>	
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Side light dan back light</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team penata artistik</i> : - Lidia Putri Mardiana            - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال            - Arif Rahma Dhanu            - Muhammad Ali</p> <p><i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri</p>

Tabel 19  
Karya Room Sweet Pinyaram

NO		PROJECT RELEASE KARYA 19	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain warna merah muda <input type="checkbox"/> <i>Background</i> kain warna putih <input type="checkbox"/> Bunga kecil <input type="checkbox"/> Marshmallow	
2.	Skema <i>lighting</i>		
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Front light</i> dan <i>side light</i>	
4.	Team produksi	<i>Team</i> penata artistik : - Lidia Putri Mardiana - Intan Gumala Sari <i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah <i>Team lighting</i> : - Fadhil Aرسال - Arif Rahma Dhanu - Muhammad Ali <i>Team dokumentasi</i> : - Hibatul Ramadhani <i>Team konsumsi</i> : - Niky Putri	

Tabel 20  
*Skewer Bika and Marshmallow*

NO	<p style="text-align: center;"><b>PROJECT RELEASE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KARYA 20</b></p>	
1.	Properti	<input type="checkbox"/> 8 buah mangkok berbagai warna <input type="checkbox"/> 1 piring kotak berwarna hitam
2.	Skema <i>lighting</i>	 <p>Reflector L - Ø 23cm / D 23cm Grid No. 4   40° 500Ws (3-10) @ 6.4 ↑ 2.14m ↗ 20° ↘ 0°</p> <p>Softbox - 60 x 90 cm Internal &amp; External Diffuser 500Ws (3-10) @ 8.9 ↑ 2.26m ↗ 31° ↘ 0°</p> <p>Reflector ↑ 0.36m ↗ 0° ↘ 0°</p> <p>Full Frame 3:2 ISO 100 1/125 s f/8.0 [24-105 mm] @ 60.5mm</p>
3.	Teknik <i>Lighting</i>	<i>Side light</i> dan <i>backlight</i>
4.	Team produksi	<p><i>Team</i> penata artistik : - Lidia Putri Mardiana          - Intan Gumala Sari</p> <p><i>Food styling</i> : - Harizona Hafizah</p> <p><i>Team lighting</i> : - Fadhil Aarsal          - Arif Rahma Dhanu          - Muhammad Ali</p> <p><i>Team</i> dokumentasi : - Hibatul Ramadhani</p> <p><i>Team</i> konsumsi : - Niky Putri</p>

Tabel 21  
*Ingredients*