

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zhio William yang memiliki nama asli Rachmat Fauzi yang berusia 30 tahun, merupakan desainer muda Indonesia yang berasal dari Kota Padangpanjang, Sumatera Barat. Zhio mulai terjun di dunia desain berawal dari membentuk sebuah agensi *modeling* yang bernama Zircm Management, tahun 2010 Zhio mulai aktif mengembangkan ke terampilannya dalam melatih model, sekaligus perancang busana. Tak hanya mendesain, pemilihan bahan, pembuatan pola, pemotongan bahan, proses penjahitan dan *finishing* juga di lakukan sendiri oleh Zhio dan di bantu dengan teamnya. Zhio juga member dari IFC (Indonesia fashion chamber) yaitu organisasi perkumpulan desainer berbakat Indonesia.

Karya pertama Zhio Wiliam dirilis pada 21 November 2012 dengan tema Evening Gown yang berbahan songket di gedung M.Syafei Padangpanjang. Bertepatan pada hari jadi Kota Padangpanjang 1 Desember 2014, Zhio ikut serta memeriahkan acara dengan show busana gown muslim berbahan songket. Zhio Wiliam menjadi sponsor busana Cik Ajo Cik Uniang Padang Pariaman tahun 2014 dan Uda Uni Padangpanjang tahun 2015-2021. Prestasi nasional yang telah di raih oleh desainer muda ini di antaranya pada tahun 2015 juara 1 Pemuda Pelopor Sumatera Barat di bidang Kebudayaan dan Olahraga, Pemuda Pelopor Nasional dengan tema Tenun dan Songket. Tahun 2016 acara *I look Fashion* dengan tema Songket Pandai Sikek, Tahun 2017- 2019 Zhio Wiliam beserta desainer Sumatera Barat ikut dalam Minang Fashion Harritage yang di selenggarakan di Jakarta, Surabaya dan Bali. Tahun 2018 mendapat penghargaan

Busana Pengantin Nusantara Berbahan Limbah di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta. Tahun 2021 Zhio juga menjadi pembicara di jurusan Desain Mode dengan tema Orientasi Studi Profesi Desain Produk Terhadap Dunia Industri Kreatif yang di adakan di ISI Padangpanjang.

Pada tanggal 29 Januari 2022 desainer Zhio Wiliam mengikuti peragaan busana Indonesia Fashion Chamber di Surabaya dengan tema Ready to Wear Daily. Maka dari itu desainer menciptakan busana kerja dengan desain *kekinian* menggunakan kain tradisional yaitu tenun lurik yang di padukan dengan kain denim. Kain tenun lurik yang digunakan asli dari perajin Jembatan Merah yang di produksi dengan alat tenun mesin (ATM). Menurut Pusat Bahasa (2008), tenun adalah hasil kerajinan berupa kain yang di buat dari benang (kapas, sutera, dan sebagainya) dengan cara memasukkan benang pakan secara melintang pada lungsi (benang membujur). Tenunan adalah hasil menenun, prinsip dasar menenun adalah menyatukan benang melintang dan benang yang membujur dengan cara tertentu. Lurik atau larik yang artinya baris, garis, dan lajur (Zoetmulder, 1982: 575), tenun lurik memiliki motif yang khas yaitu motif bergaris. Berbagai macam kain tenun yang ada di Indonesia di antaranya tenun songket, tenun ikat, dan tenun lurik.

Kreatifitas desainer dalam merancang kain tenun lurik dalam menciptakan karya *fashion* baru dan *kekinian* yang mengaplikasikan tenun lurik Silungkang dengan kain denim menjadi busana kerja untuk wanita karir, khususnya yang bekerja di Bank. Wanita karir menurut KBBI adalah wanita yang berkecimpung dalam kegiatan profesi (usaha, pekantoran dll). Pengkarya tertarik dengan busana

Zhio Wiliam dalam Karya Fotografi *Fashion* upaya melestarikan kain tenun lurik pada aspek *modernisasi* terhadap busana, hal tersebut adalah salah satu wujud produktif kebudayaan bangsa Indonesia dan diwujudkan melalui proses penciptaan karya seni pada bidang keilmuan fotografi. Saat penciptaan karya, pengkarya menyesuaikan konsep karya foto dengan busana yang dirancang desainer, busana ini dibuat untuk wanita karir khususnya wanita yang bekerja di Bank, jadi pengkarya memvisualkan seorang model yang berperan sebagai karyawan yang bekerja di Bank Indonesia. Tenun lurik memiliki motif yang tidak rumit, warna yang netral sehingga busana ini terlihat elegan saat dipakai bekerja di Bank Indonesia, busana ini juga cocok dipakai bekerja diluar kantor seperti cafe. Pemotretan *indoor* dilakukan di perpustakaan Bank Indonesia dengan konsep memakai baju tenun lurik yang sedang beraktifitas di dalam perpustakaan seperti membaca buku, melayani *customer*, dan *outdoor* di cafe Forestthree di Bukittinggi sedang bersantai bersama teman, mengerjakan pekerjaan kantor yang tertinggal dll.

Fotografi *fashion* adalah genre fotografi yang menekankan pada produk busana dan aksesorisnya (Abdi, 2012:28). Setiap penciptaan karya tentunya ada maksud dan tujuan, dalam buku yang berjudul *Lighting for Fashion* Adi model menyampaikan “kini semakin hari *fashion photography* tidak hanya menampilkan detail busana saja, tetapi telah berkembang pesat dan menjadi suatu tren yang menampilkan konsep dan cerita yang ingin divisualisasikan (Model, 2009 : 4). Fotografi *fashion* masuk dalam jenis fotografi komersial yang bertujuan menghasilkan nilai jual.

A. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penciptaan ini adalah bagaimana cara memvisualkan busana tenun lurik Zhio William sebagai objek untuk komersial dalam fotografi *fashion* ?

B. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Menampilkan sebuah karya fotografi *fashion* dengan mengangkat busana tenun lurik menjadi objek utama dalam pengkaryaan fotografi dengan menampilkan aksen dari busana lurik rancangan Zhio William. Serta menjadikan karya fotografi tersebut menjadi bahan referensi bagi dunia fotografi serta pada ranah *fashion* modern.

2. Manfaat

a. Bagi Pengkarya

Menghasilkan karya seni yang dapat dinikmati oleh penikmat karya seni terutama di bidang fotografi.

b. Bagi Institusi Pendidikan

1. Melengkapai bahan referensi dalam kajian fotografi *fashion* bagi mahasiswa jurusan fotografi.
2. Terciptanya sebuah karya yang merepresentasikan karakter pengkarya ke dalam bentuk visual fotografi.
3. Karya fotografi ini menjadi inspirasi bagi mahasiswa agar bisa bersaing di dunia industri kreatif salah satunya dalam genre fotografi *fashion*.

c. Bagi Masyarakat

1. Terciptanya sebuah karya fotografi yang dapat dinikmati masyarakat, untuk melihat tenun lurik dengan variasi baru.
2. Sebagai media promosi bagi desainer media social seperti Instagram dan Facebook.

C. Tinjauan Karya

Penciptaan Karya seni maupaun karya seni fotografi tentu tidak boleh mengandung unsur plagiat. Mengacu pada orisinalitas karya, pengkarya menekankan yang menjadi pembeda pada karya yang akan di ciptakan nantinya adalah dari objek, konsep foto, pesan dan kesan visual yang akan di sampaikan. Namun pada penciptaan sebuah karya fotografi pengkarya harus mencari beberapa karya fotografi dari genre sejenis yang di tinjau. Karya tersebut menjadi acuan pengkarya dalam menciptakan karya fotografi yang baru.

Karya pertama yang di jadikan pengkarya sebagai tinjauan karya dari fotografer wanita Indonesia yaitu Nicoline Patricia Malina seorang fotografer sekaligus model. Nicoline Patricia Malina menghasilkan karya foto perpaduan ilmu fotografi *modeling* dan *styling* membuat foto yang di hasilkan menarik dengan perpaduan komposisi, warna, dan *lighting*. Berikut acuan karya dari Nicoline Patricia Malina :



Gambar 1
Karya Nicoline Patricia Malina
Sumber : <https://linktr.ee/nicolinepmalina>
Tahun 2021

Karya fotografi Nicoline Patricia Malina ini merupakan apresiasi untuk penyambutan hari kemerdekaan Indonesia dengan tema project pun bersama model Ayudita Hariadi. Nicoline Patricia Malina bangga untuk bisa merayakan ragam wastra nusantara, salah satu kekayaan budaya yang tidak hanya indah namun juga memiliki nilai histori tinggi. Perempuan Indonesia diciptakan dengan paras indah yang berbeda - beda di setiap daerah, suku dan budaya. Foto ini menonjolkan kecantikan dari Ayudita Hariadi yang berkulit eksotis saat mengenakan batik, selain itu lokasi pengambilan secara *indoor* di tambah dengan menggunakan kursi kayu untuk menambah kesan tradisional.

Berdasarkan gambar diatas, yang menjadi pembeda karya pengkarya dengan karya Nicoline Patria Malina adalah konsep foto modern, model di arahkan berpose seperti sedang bekerja dan memakai properti seperti laptop, tas dan buku. Pengambilan foto secara *outdoor* dan *indoor* berlokasi di Bank Indonesia Padang di dalam gedung perpustakaan, sedangkan *outdoor* di luar gedung Bank Indonesia. Untuk teknik pengambilan gambar pengkarya menggunakan *angle* kamera *eye view* yaitu sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan mata memandang, *medium long shot* pengambilan dari kepala hingga lutut kaki, *long shot* pengambilan objek keseluruhan.

Pada eksekusi karya, Pengkarya menggunakan cahaya *mix light*. *Mix light* merupakan gabungan *available light* dan *artificial light* dalam beberapa foto. Misalnya saat memotret di ruangan terbuka yang mendapatkan sinar matahari namun menambahkan cahaya dari *flash eksternal*. Pada eksekusi karya nantinya pengkarya menggunakan teknik pencahayaan yang memanfaatkan arah cahaya yang datang dari sudut 45° dari posisi fotografer berada atau sekitar 3/4 dari posisi objek yang dipotret (*oval light*), pencahayaan yang memanfaatkan arah cahaya yang datang tepat dari samping objek (*side light*), dan cahaya yang memanfaatkan arah cahaya yang datang dari belakang fotografer (*front light*).

Acuan karya yang kedua adalah karya dari Nurulita Adriani Rahayu. Nurulita merupakan seorang fotografer *fashion* perempuan yang berasal dari Indonesia. Karya fotografer ini pernah di jadikan kampanye Asian Games 2018. Fotografer ini juga pernah memotret *Miss Universe* 2006, Zulieka Reivera. Tak hanya itu, masih banyak karya-karya dari Nurulita yang di akui dalam dunia

fotografi. Berikut karya Nurulita yang di jadikan acuan oleh pengkarya :



Gambar 2

Karya Nurulita Adriani Rahayu

Sumber : www.nurulita.com

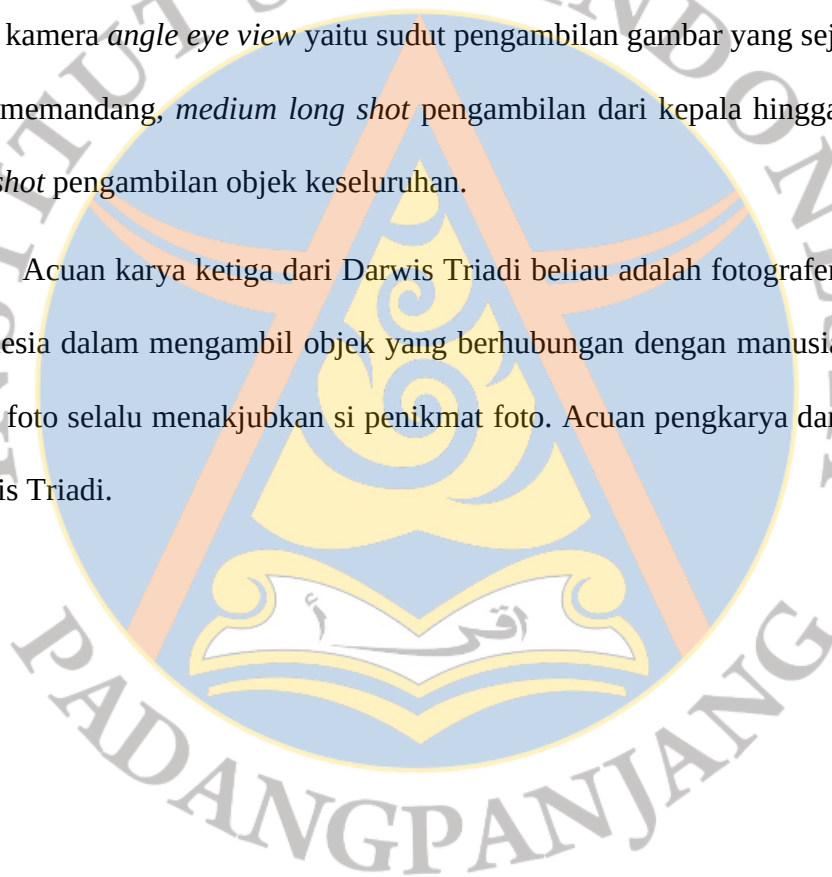
Tahun 2016

Kecantikan dari Michelle Tahalea yang berkulit eksotis saat mengenakan kain tenun etnik. Fotografer tetap memperlihatkan busana yang di pakai oleh model walaupun fotografer ingin menampilkan foto *beauty*, beda karya Nurulita dan karya yang di buat oleh pengkarya terletak pada media pendukung konsep foto. Jika Nurulita memilih benda sejenis dengan pakaian yang di kenakan model untuk mendukung konsep etniknya, lain halnya dengan pengkarya yang memilih media yang berbeda untuk mendukung konsep yaitu busana tenun lurik yang telah di modifikasi dapat di gunakan untuk berkegiatan sehari-hari dalam acara informal atau pun formal.

Pada eksekusi karya, Pengkarya menggunakan tata cahaya *mix light*. *Mix light* merupakan gabungan *available light* dan *artificial light* dalam beberapa foto. Misalnya saat memotret di ruangan terbuka yang mendapatkan sinar matahari namun menambahkan cahaya dari *flash eksternal*. Pada eksekusi karya nantinya pengkarya menggunakan arahan cahaya

oval light, side light. Pada penciptaan karya ini pengkarya menggunakan *angle* kamera *angle eye view* yaitu sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan mata memandang, *medium long shot* pengambilan dari kepala hingga lutut kaki, *long shot* pengambilan objek keseluruhan.

Acuan karya ketiga dari Darwis Triadi beliau adalah fotografer terkenal di Indonesia dalam mengambil objek yang berhubungan dengan manusia dan setiap karya foto selalu menakjubkan si penikmat foto. Acuan pengkarya dari fotografer Darwis Triadi.





Gambar 3
Karya Darwis Triadi
Imlek

Sumber : www.darwistriadi.schoolofphotography.com
Tahun 2022

Karya Darwis Triadi ini bertemakan Imlek yang merupakan tahun baru Cina, Imlek identik dengan warna merah seperti yang di pakai model Darwis Triadi di atas. Teknik pencahayaan dari samping (*side light*) dan tambahan cahaya alami. Perbedaan karya Darwis Triadi dengan pengkarya ciptakan terletak pada busana, konsep foto yang modern, berpose seperti sedang bekerja dan memakai properti seperti laptop, tas dan buku. Pemotretan di lakukan *outdoor* di cafe forestthree Bukittinggi, pengkarya menggunakan tata cahaya *mix light*. *Mix light* merupakan gabungan *available light* dan *artificial light*, misalnya saat memotret di ruangan terbuka yang mendapatkan sinar matahari namun menambahkan cahaya dari *flash eksternal*. Pada penciptaan karya ini pengkarya menggunakan

pencahayaan *oval light*, *side light* dan *back light*. Pengambilan gambar yaitu *angle eye view* yaitu sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan mata memandang, *medium shot*, *long shot*, dan *low angel*. Pemilihan lokasi di ambil untuk menunjukkan busana tenun lurik dapat dipakai di luar kantor.

D. Landasan Teori

1. Fotografi Fashion

Fotografi *fashion* adalah salah satu klasifikasi dari banyaknya jenis fotografi. Fotografi *fashion* berfokus kepada barang-barang *fashion* seperti baju, celana, tas dan juga sepatu. Fotografi *fashion* seringkali untuk promosi barang yang akan dijual nantinya atau untuk dipromosikan. Pada perkembangannya fotografi *fashion* tidak hanya untuk media promosi tetapi diciptakan memang untuk sebuah hasil karya. Pada awalnya foto *fashion* hanya digunakan sebagai media promosi yang bersifat komersial, seiringnya waktu foto *fashion* berkembang dan sudah selalu bernilai komersil, tetapi juga dapat menjadi sebuah karya seni (Adimodel, 2012:12).

2. Tenun Lurik

Pengertian tenun menurut Suwarti Kartiwa menjelaskan: Tenun adalah selembar kain terjadi karena proses persilangan benang-benang memanjang (lungsi) dan melebar (pakan) berdasarkan suatu pola anyam tertentu dengan bantuan alat tenun (1995:31).

Sedangkan pengertian tenun menurut N. Sugiarto Hartato adalah: Kain dibuat dengan azas (prinsip) yang sederhana dari benang yang di gabungkan secara memanjang dan melintang (2002:116)

Tenunan adalah hasil menenun, prinsip dasar menenun adalah menyatukan benang melintang dan benang yang membujur dengan cara tertentu. Lurik atau larik yang artinya baris, garis, dan lajur (Zoetmulder, 1982: 575), tenun lurik memiliki motif yang khas yaitu motif bergaris.

Berdasarkan pengertian yang telah di kemukakan pada kalimat di atas, maka dapat di simpulkan bahwa tenun adalah cara pembuatan kain karena adanya persilangan antara dua benang yang terjalin saling tegak lurus dengan memakai bahan pokok yaitu benang lungsi dan pakan. Benang lungsi (panjang kain) arah vertikal dan benang pakan (bidang kain) arah horizontal, sedangkan lurik artinya garis. Jadi tenun lurik artiya kain yang memiliki motif bergaris.

3. Tata Cahaya

Fotografi berarti melukis dengan cahaya, karena itu tanpa cahaya tidak dapat menghasilkan sebuah foto. Tanpa cahaya yang baik, juga tidak akan dapat menghasilkan foto yang baik pula, karena cahaya begitu penting harus mengetahui segala sesuatu mengenai cahaya ini seperti arah cahaya dan karakteristik cahaya. Semuanya ini dapat membantu menentukan kualitas cahaya yang harus dihasilkan untuk membentuk foto yang baik (Adimodel, 2010:27).

Pengkarya menerapkan teknik tata cahaya *mix light* pada setiap foto, *mix light* merupakan gabungan *available light* (cahaya matahari) dan *artificial light* (cahaya tambahan), saat memotret di ruangan terbuka menggunakan sinar matahari namun menambahkan cahaya *flash eksternal*.

4. *Editing*

Editing foto *fashion* merupakan tahapan akhir dari pekerjaan pemotretan *fashion*. Proses *editing* pada foto *fashion* berupa *color grading* dan *retouching*. *Color grading* berkaitan erat dengan pengaturan warna dan cahaya. Sedangkan *retouching* berfungsi untuk memperbaiki atau menghilangkan objek yang mengganggu dan bisa juga memperbaiki tekstur kulit pada model supaya enak dipandang mata. *Software* yang digunakan untuk mengedit yaitu Adobe Photoshop Element 2020.

5. *Lighting*

Pada penciptaan arahan cahaya menggunakan teknik pencahayaan (*lighting*) yang memanfaatkan arah cahaya yang datang dari sudut 45° dari posisi fotografer berada atau sekitar 3/4 dari posisi objek yang dipotret (*oval light*), teknik pencahayaan (*lighting*) yang memanfaatkan arah cahaya yang datang tepat dari samping objek, sehingga posisi jatuhnya bayangan berada pada posisi lainnya (*side light*), teknik pencahayaan (*lighting*) yang memanfaatkan arah cahaya yang datang dari belakang fotografer. Cahaya yang datang saling berhadapan dengan area yang menjadi fokus utama objek foto, sehingga objek akan mendapatkan pencahayaan yang penuh (*front light*). Pengambilan gambar Posisi kamera pada angle ini akan sejajar dengan dengan tinggi objek (*angle eye view*), pengambilan dari kepala hingga lutut kaki (*medium long shot*), pengambilan objek keseluruhan (*long shot*, dan posisi kamera lebih bawah dari pada objek yang di foto (*low angel*).

6. Pose

Dalam bidang fotografi, umumnya fotografer pasti mengetahui 4 posisi dasar untuk pengaturan posisi dan arah pengaturan kepala dari model atau objeknya. Posisi dasar ini sangat mempermudah fotografer terutama yang masih pemula sebagai acuan pose dan komposisi pengambilan foto dari model saat pemotretan berlangsung, bahkan secara garis besar dengan teori ini fotografer akan memperoleh tips untuk mengenali dan mempelajari karakteristik dari fisik atau yang diutamakan adalah bentuk wajah dari model yang akan difoto melalui lensa.

Mempelajari teori *Head Position* ini diharapkan fotografer akan memiliki bayangan dan perkiraan untuk menganalisis bentuk wajah modelnya, yang harus dimaksimalkan dan diminimalkan tergantung kondisi masing-masing model, untuk mendapatkan pose yang terbaik dari model tersebut. *Head Position* ini terbagi menjadi empat posisi arah wajah terhadap sudut lensa yaitu, kepala model berada dalam posisi lurus sejajar kamera (*mug shot*), posisi ini hanya memutar wajah model dari posisi lurus sehingga tampilan wajah model saat ini tidak penuh seluruhnya tampak dalam bingkai tampilan visual foto (*7/8 position*), posisi ini akan memutar bidang pada wajah model lebih banyak menghadap salah satu sisi, sehingga posisi wajah tampak lebih cenderung menghadap ke satu sisi (*3/4 position*), posisi ini menempatkan bidang wajah model dengan posisi 90derajat menghadap ke samping, sehingga tampilan visual dari wajah model akan terlihat adalah dari samping (*profile*).

Selain mempelajari teori dasar mengenai posisi kepala dalam pemotretan model, teori tentang posisi badan dalam fotografi idealnya dipelajari juga untuk pengembangan visual tampilan saat ingin mengarahkan dan mengambil foto saat pemotretan di antaranya posisi *head and shoulder* dimana posisi model akan terlihat hanya bagian kepala sampai batas bahu model saja sehingga model tampak *close up*. Posisi berikutnya adalah posisi tiga perempat badan yaitu posisi dengan umumnya menghilangkan separuh bagian kaki bawah model, posisi yang berikutnya adalah posisi setengah badan visual dari hasil foto memotong bagian bawah badan model sehingga tampilan model yang tampak bagian kepala sampai bagian pinggang, posisi yang terakhir *full body* dimana tampilan model dengan posisi seluruh badan terfoto dan tampak seluruhnya dalam bingkai foto.

E. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Melakukan berbagai persiapan berupa pencarian di internet, mengumpulkan ide, *sharing* dengan teman, mencari referensi yang terkait tentang penciptaan karya fotografi *fashion* yang di butuhkan dalam pemotretan dan mempersiapkan kebutuhan saat eksekusi karya.

a. Eksplorasi

Pertama Mengunjungi rumah desainer secara langsung di Kampung Baru no. 29, Rt 04, kel. Koto Panjang, Padangpanjang Timur, untuk menentukan busana apa saja yang akan di tetapkan untuk pemotretan. Kedua Melihat lokasi Bank Indonesia Padang dan cafe Foresthree Bukittinggi untuk meminta izin memotret dan mengetahui apa saja syarat

- syarat dan peraturan yang ada di lokasi nanti, sehingga pada saat eksekusi karya persiapan sudah matang dan mudah untuk dilakukan karena sudah tertata.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dan mencari data tentang narasumber yaitu desainer Zhio secara detail dan valid, dari kapan berkarya hingga bisa menciptakan berbagai macam karya sampai sekarang ini dan bagaimana desainer mempertahankan ciri khas karyanya.

c. Pemilihan Model

Model yang pengkarya butuhkan dalam penciptaan karya ini sebanyak 4 orang. Pemilihan model dilakukan dengan *casting* atau tahap seleksi di sebuah agensi model profesional yaitu Zirc Management dengan melihat ukuran badan, wajah, dan tinggi badan. Maka terpilihlah 4 model di antaranya :

No	Model	Keterangan
1.		Nama : Lingga Maharani Umur : 23 Tahun Tb/Bb : 160cm / 48kg Pekerjaan : Model

2.		Nama : Rayosha Nabila Putri Umur : 20 Tahun Tb/Bb : 159cm / 45kg Pekerjaan : Model / Mahasiswi
3.		Nama : Velia wulandari Umur : 24 Tahun Tb/Bb : 170cm / 45kg Pekerjaan : Model / Jasa Raharja

4.		Nama : Quanra Rangkyta Umur : 15 Tahun Tb/Bb : 170cm / 53kg Pekerjaan : Model / siswi

d. Studi Literatur

Penulis mengumpulkan bahan dari sumber-sumber referensi tertulis terkait dengan kegiatan penciptaan karya seperti buku, jurnal, dan tulisan ilmiah serta beberapa ke seluruh data dijadikan sebagai rujukan dalam referensi dalam pembuatan karya penciptaan.

2. Perancangan

Pengkarya menentukan ide atau gagasan yang di jadikan karya foto dalam proses penciptaan. Pengkarya lebih memikirkan bentuk foto yang akan di buat, baik dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya. Pada tahap ini penulis juga membuat *story board* foto berdasarkan konsep yang di rancang yaitu tentang aktifitas kerja untuk karya tugas akhir “Tenun Lurik Zhio William dalam Karya Fotografi *Fashion*”.

a. Teknik *Strobist*

Teknik *strobist* adalah teknik penggunaan cahaya tambahan (artificial *lighting*) dalam pemotretan, dan perangkat pencahayaan tersebut berada/terlepas dari bagian (*body*) kamera. Yuliandi Kusma (2010), dalam; Patrick Krishna Satya Herjatismika (2012) mengatakan teknik *strobist* sebagai berikut.

Sebutan untuk teknik memotret menggunakan *flashgun* (lampu kilat yang biasanya di pasang di atas *hotshoe* kamera) dengan melepasnya dari *hotshoe* adalah *strobist*. Agar *flashgun* masih dapat di kontrol oleh kamera meski terlepas dari *hotshoe*, maka *flashgun* harus tetap dihubungkan. Cara menghubungkannya dapat dilakukan dengan kabel atau nirkabel ke kamera. (Yuliandi Kusuma, 2010. Dalam; Patrick Krishna Satya Herjatismika, 2012:11).

Teknik *strobist* memiliki keunggulan yaitu mempermudah dalam pengambilan foto (pemotretan) menggunakan *lighting* secara nirkabel, hal tersebut menimbang penyamaran terhadap lampu studio sehingga dapat di bawa ke lapangan. Budi Santoso (2011), menuliskan tujuan dan kemudahan dalam penerapan teknik *strobist* sebagai berikut.

Tujuan utama para fotografer menggunakan teknik *strobist* adalah untuk menggantikan lampu studio yang relatif mahal dan cukup sulit untuk di bawa kemana-mana. Nah dengan teknik *strobist* ini kita seperti membawa studio foto ke mana saja, namun dengan teknik dan pengaturan *lighting* tertentu akan menghasilkan kualitas foto yang tidak kalah dengan foto studio. Karena kemudahan ini juga lah teknik *strobist* banyak digunakan oleh fotografer komersial (Budi Santoso, 2011:22).

Teknik ini biasanya lebih dikenal dengan istilah *mix light*, karena memang menggabungkan dua sumber cahaya diantaranya *ambien light* dan *artificial light* atau cahaya buatan. *Ambient light* adalah cahaya yang sudah tersedia di lokasi, bisa cahaya matahari bisa juga cahaya dari lampu. Meskipun

sumbernya adalah lampu di dalam ruangan, semisal lampu neon yang merupakan buatan manusia, tetap dikategorikan *ambient light* bukan *artificial light*. Sedangkan *artificial light* adalah lampu tambahan seperti lampu studi, tetapi pengkaryanya menggunakan *speed light*. Arah cahaya yang digunakan *oval light* (arah cahaya 45 derajat dari posisi fotografer), *front light* cahaya depan dengan tujuan seluruh permukaan objek tercahayai dengan rata, *side light* cahaya samping dengan tujuan mendapatkan dimensi pada objek. *Angel* pengambilan foto yaitu *eye level angel*, *long shot*, *medium shot*, *low angel*.

b. Rancangan visual karya

Pada tahap ini penulis sudah memastikan bentuk foto yang akan di visualkan, hal ini akan di perkuat dengan *story board* yang tujuan utamanya menjadi pedoman dalam proses pembuatan karya supaya tidak melenceng dari awal ide penciptaan karya. Berikut ini beberapa ide, konsep, *story board* yang menjadi acuan penulis dalam penggarapan karya nanti.

<i>Project Relish</i>		
No	Rancangan Visual	Keterangan
1.	Properti	a. Meja b. Laptop c. Buku d. Kursi e. Telpon Kabel

		f. Tas
2.	Artistik	a. Busana Tenun Lurik b. Aksesoris (kalung, jam tangan c. Jilbab d. <i>High Heels</i>
3.	Model	a. Lingga Umur : 23 Tahun Tb/Bb : 160cm / 48kg Pekerjaan : Model  b. Rayosha

Umur : 20 Tahun

Tb/Bb : 159cm / 45kg

Pekerjaan : Model/ Mahasiswi



c. Velia

Umur : 24 Tahun

Tb/Bb : 170cm / 45kg

Pekerjaan : Model / Jasa Raharja



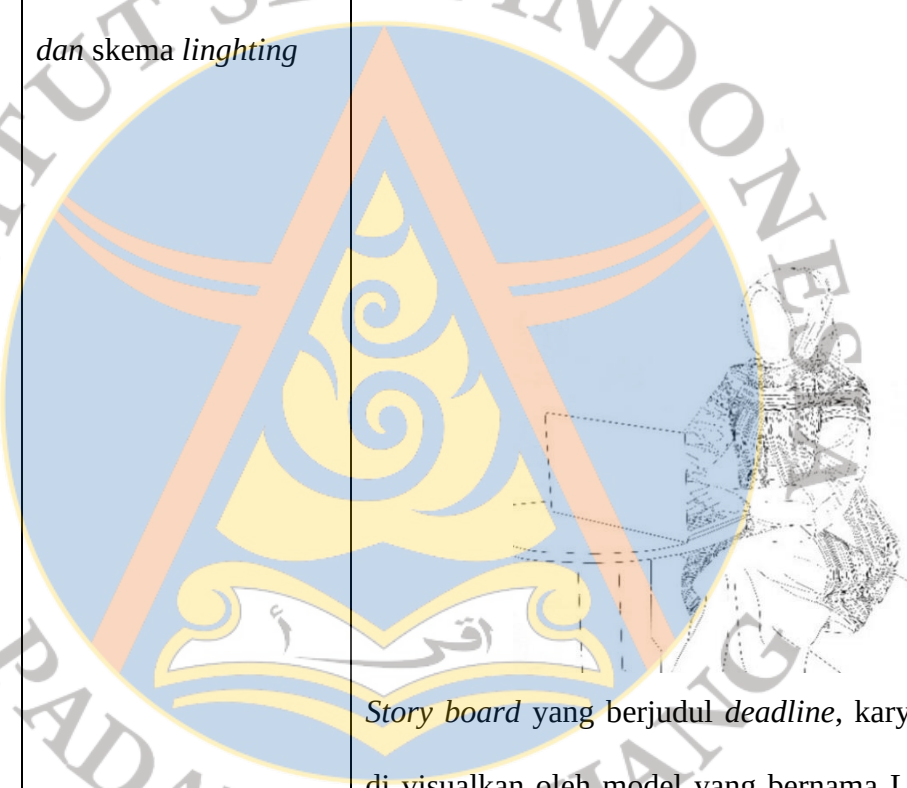
d. Aura

Umur : 15 Tahun

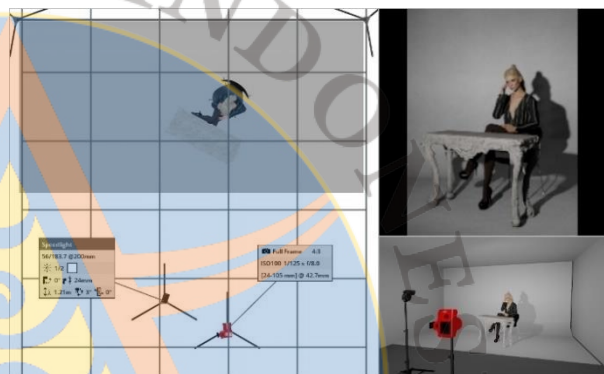
Tb/Bb : 170cm / 53kg

Pekerjaan : Model / Siswi

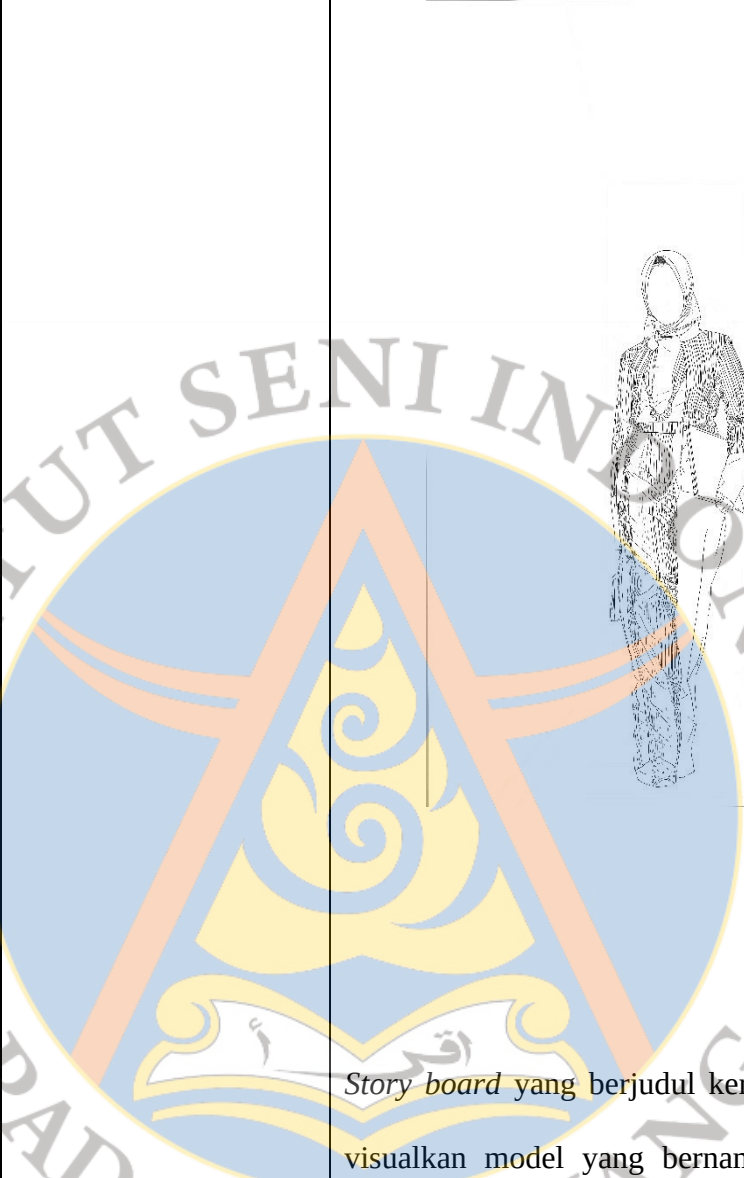
		
4.	Lokasi Pemotretan	a. Bank Indonesia Padang b. Cafe Forestthree Bukittinggi
5.	Tim Produksi	Linghting : a. Febriyan b. Ridzwan Penata Artistik : a. Aldella b. Naomi Make Up : Zhio William

		Behind the scene dan Kosumsi : a. Ronald b. Nana
6.	Rancangan <i>story board</i> dan skema <i>linghting</i> 	a. <i>Story Board Deadline</i> <i>Story board</i> yang berjudul <i>deadline</i>, karya foto ini di visualkan oleh model yang bernama Lingga, ini adalah gambaran seorang karyawan kantor sedang duduk mengerjakan tugas di cafe foresthree Bukittinggi. Model menggunakan busana tenun lurik, hijab, properti yang digunakan laptop dan meja. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema *lighting*



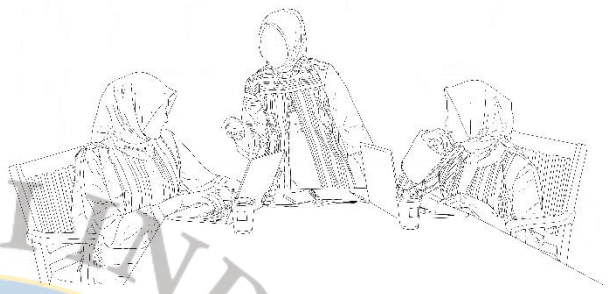
b. *Story Board Kerja*

		 <i>Story board</i> yang berjudul kerja, karya foto ini di visualkan model yang bernama Rayosha. Lokasi pemotretan di cafe forestthree Bukitinggi. Karyawan kantor berjalan menuju pintu cafe, dengan menggunakan busana tenun lurik, hijab. Properti yang digunakan laptop, tas, rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan, tetapi hanya judul saja yang berubah.
--	--	--

- Skema lighting



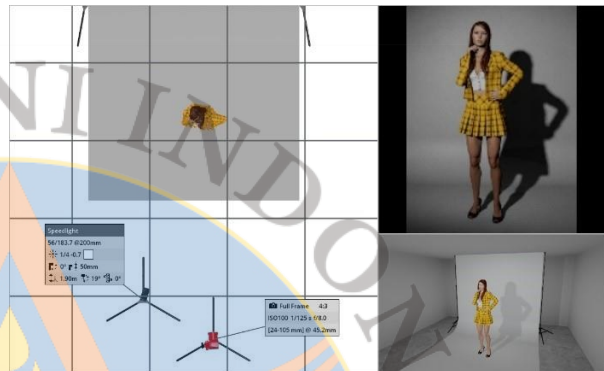
c. Story Board Meeting

	
	<i>Story board</i> yang berjudul <i>meeting</i>, karya foto ini di visualkan model yang bernama Rayosha, Aura, dan Lingga. Lokasi pemotretan di cafe foresthree Bukittinggi. Karyawan kantor melakukan meeting di cafe dengan suasana santai. Meeting menggunakan busana tenun lurik, hijab dengan properti laptop, buku, minuman, meja. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

		Skema lighting d. <i>Story Board Mandiri</i> <i>Story board</i> yang berjudul Mandiri, ini adalah panduan awal dalam usulan penggarapan karya dengan pose tangan di belakang. Karya foto ini nantinya divisualkan oleh model yang bernama
--	--	--

Velia. Lokasi pemotretan di depan Bank Indonesia Padang. Menggunakan busana tenun lurik, hijab. Rancangan awal tidak berubah sampai pemotretan.

- Skema *lighting*

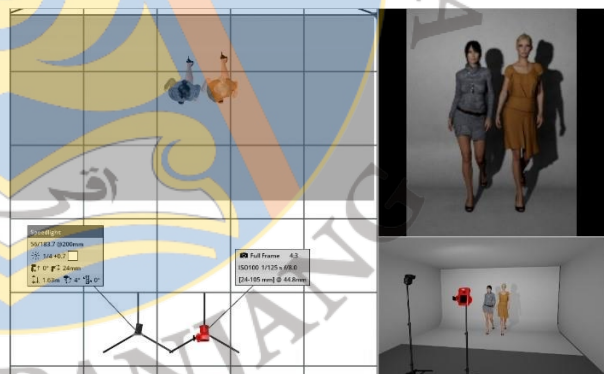


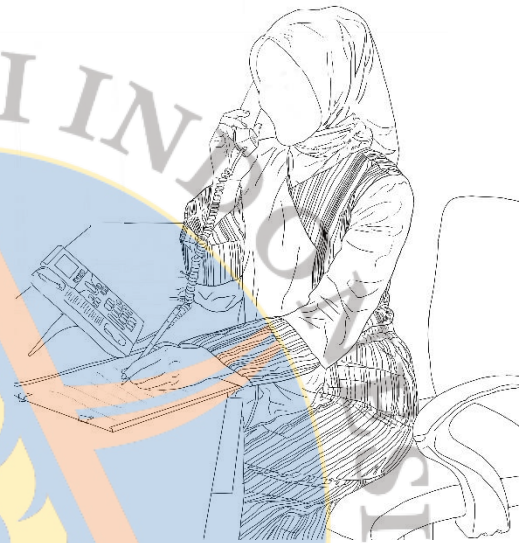
e.Story Board Karyawan Kantor



Story board yang berjudul Karyawan Kantor, karya foto ini di visualkan model yang bernama Aura dan Lingga. Lokasi pemotretan di Bank Indonesia Padang. 2 orang karyawan berjalan dari arah luar masuk kedalam ruangan kerja dengan pose membawa berkas laporan yang ada didalam map , yang akan diserahkan kepada atasan. Menggunakan busana tenun lurik, hijab dengan properti buku, map. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

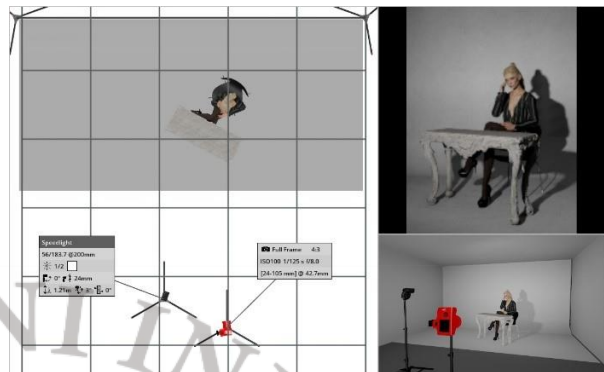
- Skema lighting



f. *Story Board* Komunikasi

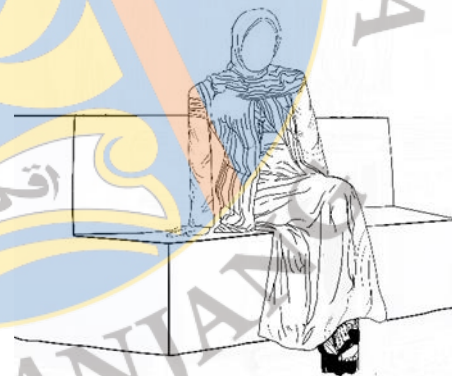
Story board yang berjudul Komunikasi, karya foto ini di visualkan model yang bernama Velia. Lokasi pemotretan di Bank Indonesia Padang. Karyawan melakukan aktifitas menerima pelayanan melalui telpon kantor. Busana yang digunakan tenun lurik, hijab dengan property kursi, buku, pena, telpon kabel. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema lighting



g.

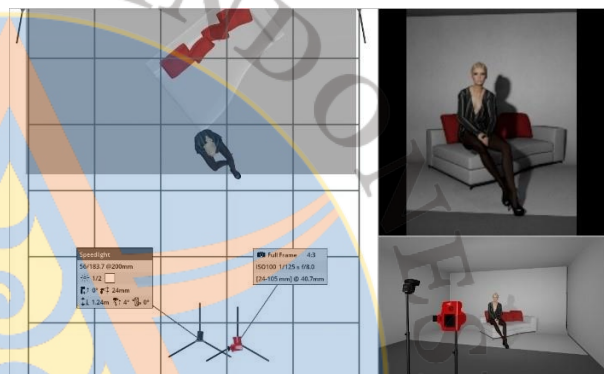
g. Story Board Bersantai

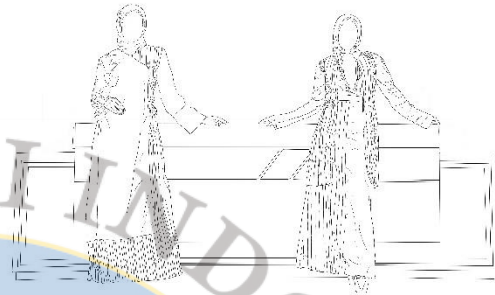


Story board yang berjudul Bersantai, karya foto ini di visualkan model yang bernama Lingga. Lokasi pemotretan di cafe foresthree Bukittinggi. Seorang karyawan ingin bersantai dan menikmati menu yang ada di cafe foresthree dengan pose tangan keduanya

kebawah, pandangan menghadap kamera. Busana yang digunakan tenun lurik dengan properti meja, kursi, makanan, buku. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan, hanya saja judul karya foto yang berubah menjadi *lunch*.

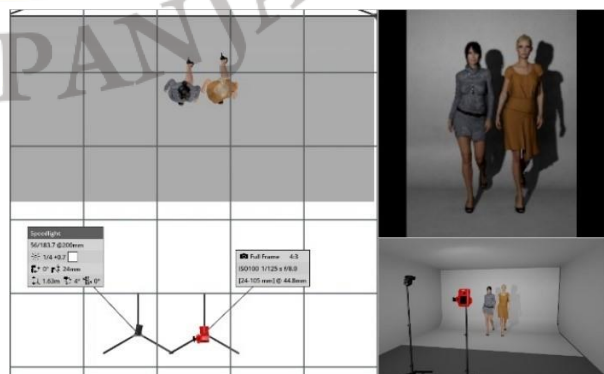
- Skema *lighting*



h. *Story Board Office*

Story board yang berjudul *Office*, karya foto ini di visualkan model yang bernama Velia dan Lingga. Lokasi pemotretan di Bank Indonesia Padang. Karyawan kantor yang berpose di loby Bank Indonesia, tepatnya didepan meja *receptionist*. Dengan menggunakan busana tenun lurik dibaluti dengan hijab. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema *lighting*



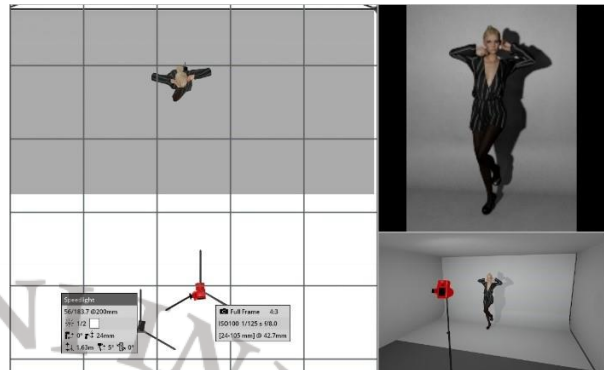
i.

i. *Story Board Menunggu*



Story board yang berjudul Menunggu, karya foto ini di visualkan model yang bernama Lingga. Lokasi pemotretan di Bank Indonesia Padang. Model berdiri menunggu teman kerjanya untuk datang ke kantor. Busana yang digunakan tenun lurik, hijab. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema lighting

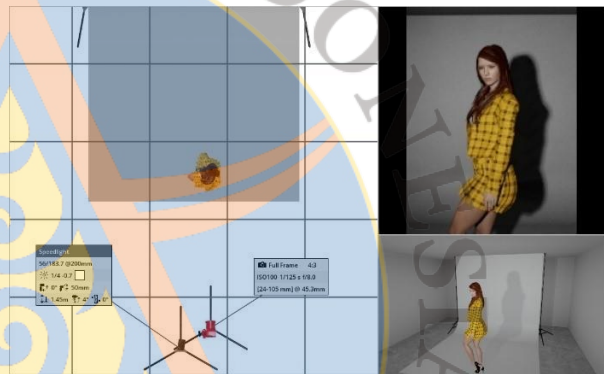


j. Story Board Library

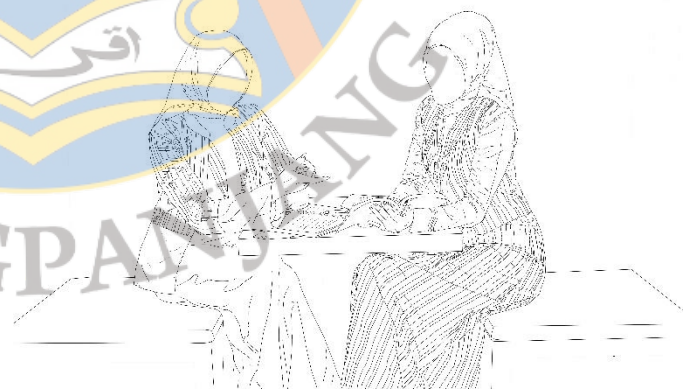
Story board yang berjudul *Library*, karya foto ini di visualkan model yang bernama Velia. Lokasi

pemotretan di perpustakaan Bank Indonesia Padang. Karyawan kantor berpose sedang memegang untuk mencari referensi atau materi yang akan di diskusikan untuk presentasi nantinya. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema *lighting*



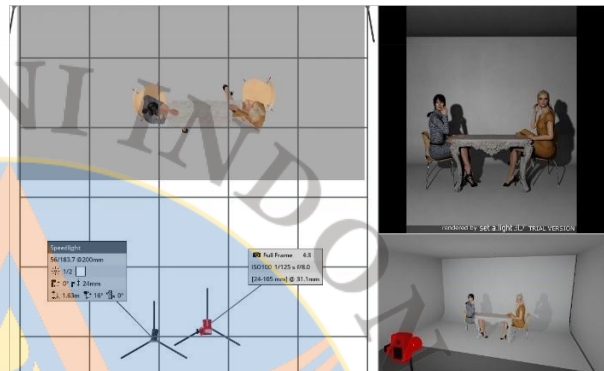
k. *Story Board Diskusi*

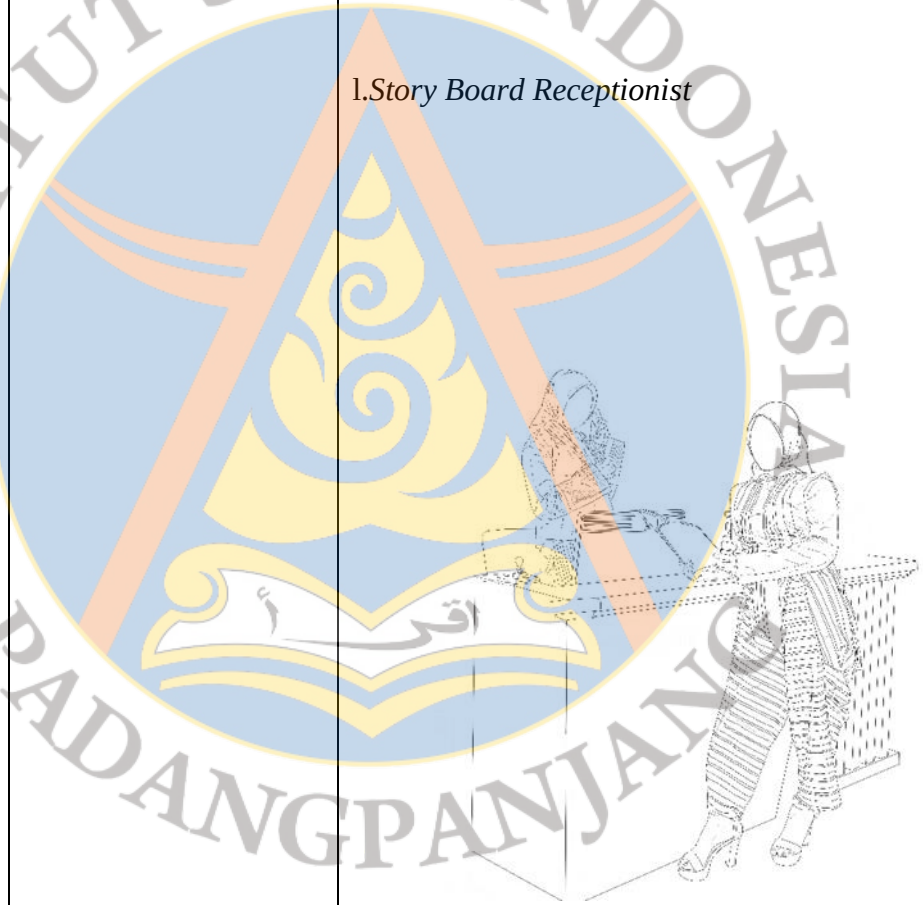


Story board yang berjudul Diskusi, karya foto ini di visualkan model yang bernama Velia dan Aura. Lokasi pemotretan di perpustakaan Bank Indonesia Padang. Karyawan kantor sedang berdiskusi di

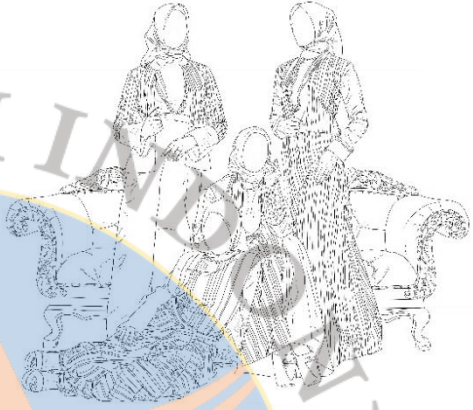
perpustakaan untuk membahas materi yang akan di presentasikan nantinya. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema *lighting*

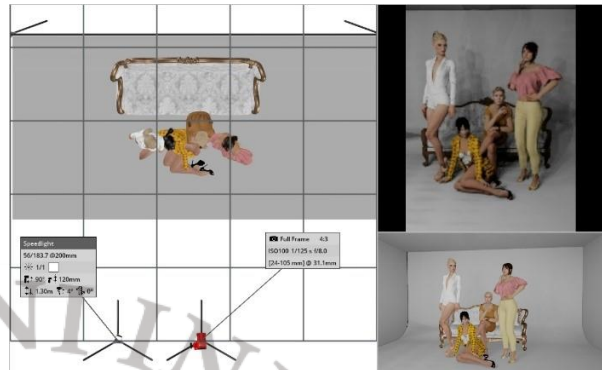


		<i>1. Story Board Receptionist</i>  <i>Story board yang berjudul Receptionist, karya foto ini di visualkan model yang bernama Lingga dan Rayosha. Lokasi pemotretan di perputakaan Bank Indonesia Padang. Karyawan kantor sedang berdiri sambil membaca buku dan menerima pelayanan</i>
--	--	--

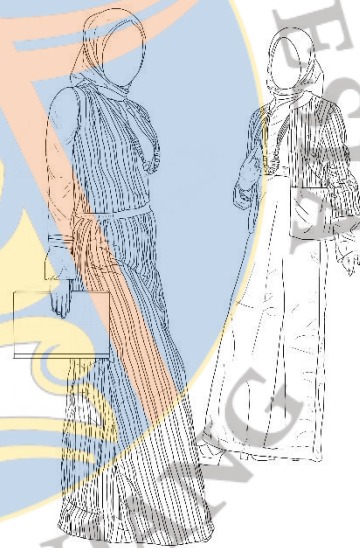
		melalu telpon kabel. Karyawan menggunakan busana tenun lurik, hijab. Properti yang digunakan buku, telpon kabel, meja. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan. - Skema <i>lighting</i>  <i>m.Story Board</i> Teman Kerja
--	--	--

		 <i>Story board</i> yang berjudul Teman Kerja, karya foto ini di visualkan model yang bernama Lingga, Rayosha, Velia, dan Aura. Lokasi pemotretan di perputakaan Bank Indonesia Padang. Karyawan kantor beristirahat sejenak di kursi yang disediakan di ruangan kantor untuk duduk dan saling cerita satu sama lain. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.
--	--	--

- Skema lighting



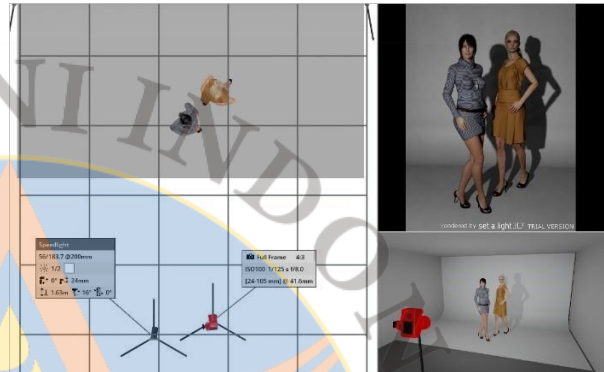
n. Story Board Ruang Baca



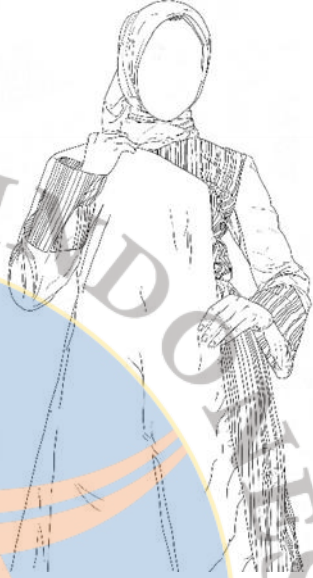
Story board yang berjudul Ruang Baca, karya foto ini di visualkan model yang bernama Velia dan Aura. Lokasi pemotretan di perputakaan Bank Indonesia Padang. Karyawan kantor berdiri di rak panjang berisikan buku – buku seperti lorong, lalu berpose sedang memegang buku. Busana yang

digunakan tenun lurik, aksesoris kalung dan property yang digunakan buku. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema *lighting*



o. *Story Board LifeStylee*

		 <i>Story board</i> yang berjudul LifeStyle, karya foto ini di visualkan model yang bernama Velia. Lokasi pemotretan di Bank Indonesia Padang. Ini adalah panduan awal dalam busana tenun lurik dengan pengambilan foto <i>medium shoot</i>, fungsi dari pengambilan <i>medium shoot</i> supaya hasil foto tidak terlalu fokus pada area sekitar objek dan lebih menampilkan detail bagian tubuh dan busana tenun lurik yang dipakai. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.
--	--	---

- Skema lighting



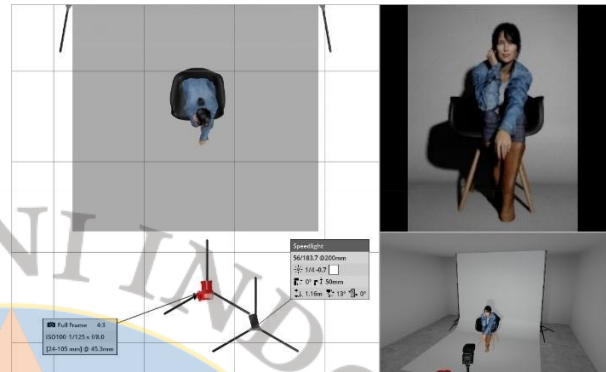
p. Story Board Fokus



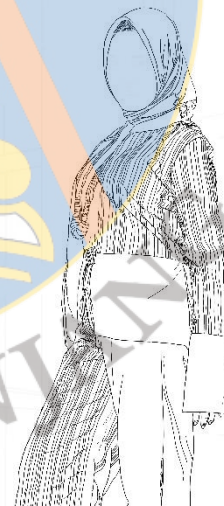
Story board yang berjudul Fokus, karya foto ini di visualkan model yang bernama Velia. Model duduk di kursi dengan menggunakan busana tenun lurik dan jilbab dan mengarah pada kamera. Pengambilan foto menggunakan teknik *low angel*. Foto ini di ambil *full body*, properti yang digunakan

kursi.

- Skema *lighting*



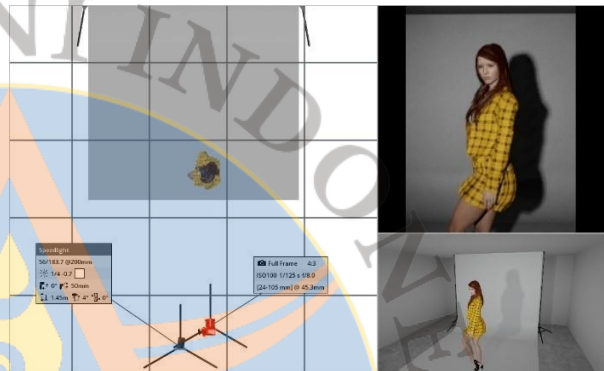
q. Story Board Detail



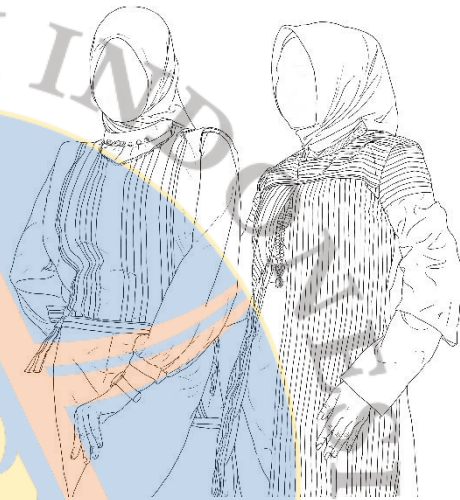
Story board yang berjudul Detail, karya foto ini di visualkan model yang bernama Rayosha. Ini adalah panduan awal dalam busana tenun lurik dengan

pengambilan foto *medium shot*, fungsi *medium shot* supaya menampilkan detail bagian tubuh dan busana yang di pakai. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema lighting

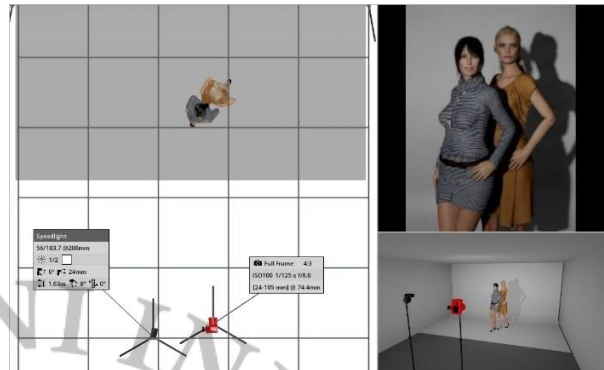


r. *Story Board Outfit Of The Day*



Story board yang berjudul *Outfit Of The Day*, karya foto ini di visualkan model yang bernama Lingga dan Aura. Model memakai busana tenun lurik untuk kegiatan sehari – hari untuk duduk di café bersama teman. Pengambilan foto *medium shot* fungsi untuk menampilkan detail busana yang di pakai.

- Skema lighting



s. Story Board Masuk Kerja

Story board yang berjudul Masuk Kerja, karya foto ini di visualkan model yang bernama Aura. Karyawan kantor datang ke kantor menggunakan busana tenun lurik dan hijab masuk keruangan sambil membawa berkas – berkas dalam map. Ada perubahan di bagian judu, dari masuk kerja

menjadi *Garret Metal Detector*

- *Skema lighting*



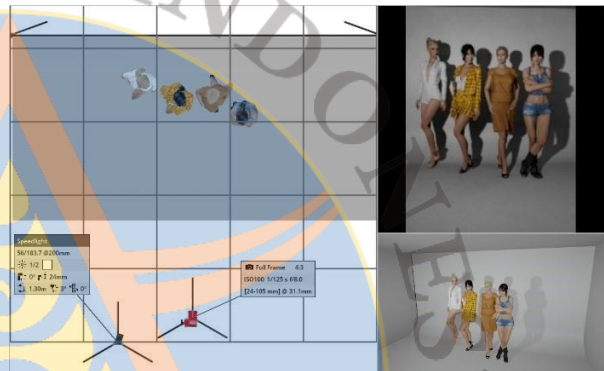
t. Story Board Wanita Karir



Story board yang berjudul *Wanita Karir*, 4 model memvisualkan aktifitas karyawan kantor yang sedang berjalan keluar kantor Bank Indonesia, sambil membawa tas, laptop, buku yang mereka

pegang dan memberikan senyum bahagia saat pulang kerja. Model yang memvisualkan di antaranya Aura, Lingga, Rayosha, dan Velia. Rancangan awal pengkarya tidak ada perubahan sampai pemotretan.

- Skema *lighting*



Tabel 1
Project Relish

3. Perwujudan

a. Alat dan Bahan

1. Kamera



Gambar 4
Nikon D7500
(Sumber : Alicia Puhena, 2022)

Kamera Nikon D7500 memiliki sensor *Image DX-Format* 20,9 Megapixel dan *Processor EXPEED 5*. Kamera ini juga menggunakan sensor CMOS 23,5 x 15,7 mm yang menjadikan kualitas foto semakin tajam dan bersih. Alasan pengkarya memakai kamera Nikon D7500 ini karena sensor Nikon D7500 lebih menonjolkan detail sebuah objek, sehingga lebih memudahkan pengkarya untuk menangkap detail dari model. Pengkarya sangat menyukai warna yang dihasilkan oleh kamera Nikon D7500, warna yang sangat natural sehingga membuat foto terlihat begitu mengesankan. Sehingga cocok digunakan untuk tugas akhir pengkarya.

2. Lensa



Gambar 5
Lensa kit 3 18-140mm
(Sumber : Alicia Puhena, 2022)

Lensa Nikon kit 3 18-140mm merupakan lensa zoom yang cukup jauh, dari kamera Nikon D7500 yang di gunakan pengkarya sebagai media utama dari penciptaan karya tugas akhir ini. Dengan ke unggulan auto fokus serta *stabilizer* pada lensa, sangat berguna untuk pengambilan *full body*, *extream long shoot* dan pemotretan cakupan luas.



Gambar 6
Lensa Nikon 35mm
(Sumber : Alicia Puhena, 2022)

Selain menggunakan lensa kit 18-140mm, pengkarya juga memakai lensa Fix 35mm F/1.8 sangat berguna bagi pengkarya ketika penkarya ingin menangkap gambar dengan teknik *medium shot* seorang model. Alasan pengkarya menggunakan lensa ini bisa menangkap detail dari busana dan model sehingga hasil fotonya menjadi tajam dan fokus.

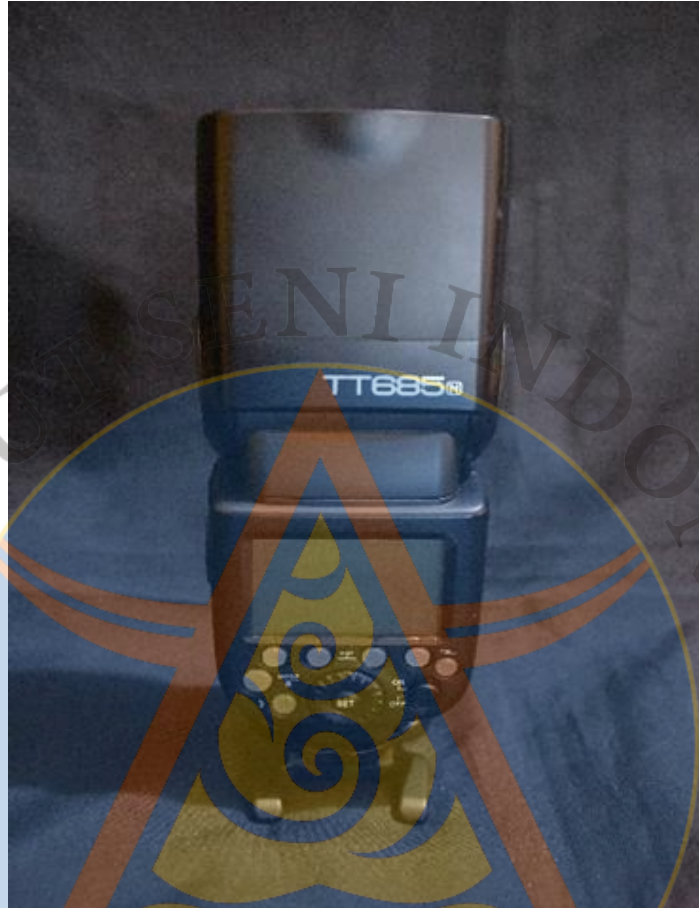
3. Memory Card



Gambar 7
Memory Card
(Sumber : Alicia Puhena, 2022)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, kamera digital sebagai medium utama pada penciptaan karya ini, pastinya menggunakan kartu penyimpanan SD (*secure digital*). Pengakraya menggunakan SD card Extreme PRO berkapasitas 32 GB, di dukung dengan kecepatan transfer data 95mb/sec card ini di bekali dengan penyimpanan yang cukup besar untuk menyimpan gambar RAW dan JPG. Tujuan pengakraya menggunakan RAW upaya memudahkan saat proses editing dan leluasa saat pengoreksian warna, cahaya dll.

4. Speed Light



Gambar 8
Speed Light TT658
(Sumber : Alicia Puhena, 2022)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, pengkarya membutuhkan alat bantu *lighting*, *speed light* TT685, dengan memakai pencahayaan tambahan, memudahkan pemotretan di dalam ruangan untuk mengambil sebuah gambar.

5. Triger



Gambar 9
Triger Godox X2T
(Sumber : Alicia Puhena, 2022)

Fungsi *trigger* yaitu sebagai pemicu cahaya pada *ligting* pada saat tombol *shutter* kamera ditekan. *Trigger* yang di gunakan yaitu Godox X2T. Ke unggulan dari *trigger* ini adalah pengaturan cahaya lampu dapat diatur pada *trigger* itu sendiri, sehingga penulis tidak perlu mengubah *settingan* cahaya pada *lighting*.

6. Laptop



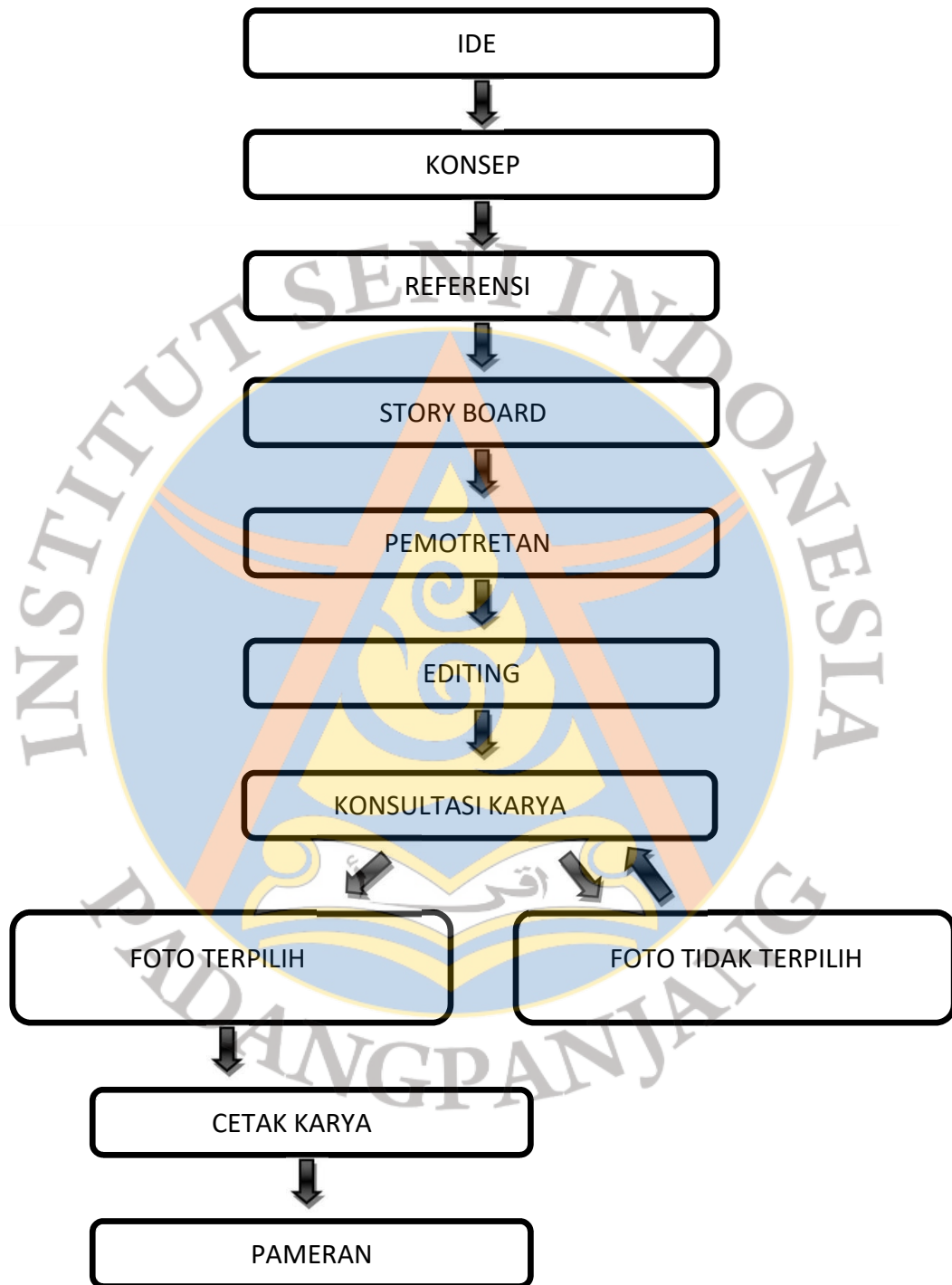
Gambar 10
Laptop VivoBook
(Sumber : Alicia Puhena, 2022)

Dalam penciptaan karya ugas akhir ini, pengkarya menggunakan laptop Asus VivoBook S14, Intel core i7-8550U processor 1.8GHz quad-cord with turbo boost (up to 4.0GHz dan 8MB cache) NVIDIA. Laptop ini memiliki kapasitas dual storage 512 GB / 256 GB / 128 GB SATA SSD + 1 TB / 500 GB HDD dirasa sangat cukup mampu untuk digunakan pengkarya dalam proses pengkaryaan maupun *editing* karya.

4. Penyajian Karya

Pada penyajian karya, tahapan awal dilakukan dengan menentukan sebuah ide, setelah ide didapatkan dan di setujui oleh dosen pembimbing langsung proses eksekusi karya. Setiap eksekusi karya terselesaikan tahapan selanjutnya seleksi karya dan melakukan proses bimbingan dengan dosen pembimbing karya untuk menentukan kelayakan foto dan merevisi kekurangan terhadap karya foto yang telah dibuat. Hasil karya foto yang terpilih akan masuk tahap pengelolaan gambar atau editing seperti *retouching*, *color grading*, *cropping*, dll dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop Element 2020*. Hasil karya foto yang telah disetujui sebanyak 20 karya masuk pada tahap pencetakan karya dengan bahan *Photo Paper Laminating Doff* dan dihias dengan *frame* minimalis berwarna putih. Tahapan akhir dari proses penciptaan karya foto yaitu pemajangan karya foto di Lobi Gedung Hoerijah Adam. Alasan pengkarya memilih Lobi Gedung Hoerijah Adam, yaitu tempatnya yang cukup luas sehingga leluasa memajang karya foto, gedung ini berlokasi di kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang, pemajangan karya berdasarkan urutan foto dari foto satu sampai dua puluh foto. Karya foto yang akan dipajang, satu cetakan ukuran 60 cm x 90 cm, dan 40 cm x 60 cm sebanyak 19 karya foto. Semua ini dilakukan sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat ke lulusan yang akan di uji, di nilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir strata satu fotografi. Sebagai tambahan, pengkarya juga membuat catalog dan stiker dari hasil karya foto garapan yang terpilih.

Bagan Penyajian Karya



Bagan 1
Bagan Penyajian Karya

Project Time

PROJECT TIME					
HARI	JAM	PROJECT	PROPERTI	ALAT	LOKASI
Sabtu, 29/09/2022			- Buku - Laptop - Tas - Meja - Kursi - Aksesoris (kalung) - Makanan dan Minuman	- Camera Nikon D7500 - Speed Light TT685 - Trigger Godox X2T - Memory Camera 32 GB	Cafe Forestthree Bukittinggi
	08.00 – 10.00	- Persiapan Make-up, dan Persiapan camera			
	10.00 – 10.30	- Persiapan artistic			
	11.00 – 12.30	Perjalanan Padangpanjang – Bukittinggi			
	13.00 – 14.00	Isoma			
	14.00 – 14.30	Pemotretan model 1 (Lingga)			
	15.00 – 15.30	Pemotretan model 2 (Rayosha)			
	16.00 – 17.00	Pemotretan model 3 (Linga dan Aura)			

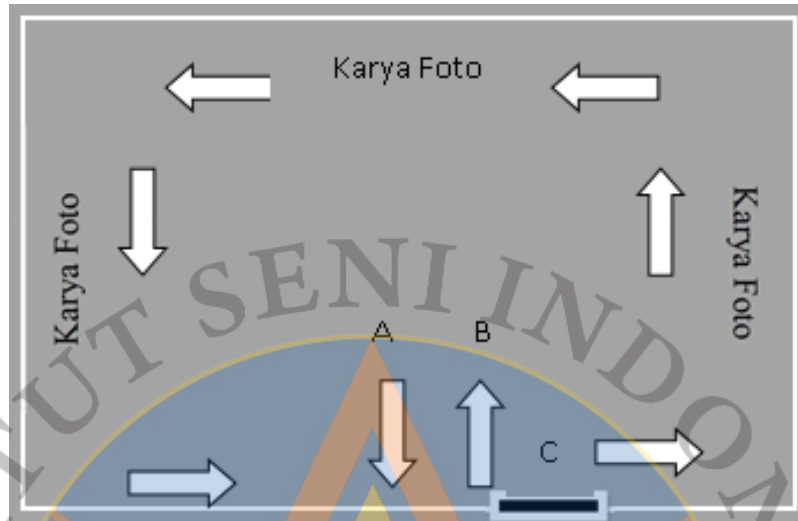
Kamis
13/10/2022

16.35 – 17.00	Pemotretan 4 (Aura)			
17.00 – 17.30	Foto Bersama Team			
Pemotretan Kedua				
		- Laptop - Telpon Kabel - Aksesoris (kalung) - Buku - Map - Sofa - Meja - Garret Metal Detector	Camera Nikon D7500 - Speed Light TT685 -Triger Godox X2T - Memory Camera 32 GB	- Bank Indonesia (Padang), Perpustakaan Bank Indonesia
06.00 – 10.00	- Persiapan Make-up, dan Persiapan camera			
10.30 – 11.00	- Persiapan artistic			
11.30 – 13.20	- Perjalanan Padangpanjang - Padang			
14.00 – 15.00	- Pemotretan pertama foto bersama di loby luar (Aura, Rayosha, Lingga, Velia)			
15.00 – 16.00	- Pemotretan kedua diluar bank Indonesia (Velia)			

16.30 – 18.00	- Pemotretan ketiga di dalam kantor Bank Indonesia (Velia, lingga, aura)			
18.30 – 19.30	Break			
20.00 – 21.00	- Pemotretan keempat di ruangan perpustakaan Bank Indonesia (Velia, Lingga, Rayosha, Aura)			

Tabel 3
Project Time

a. Skema lokasi Pameran



Gambar 11
Skema Pemajangan Karya
(Sumber : Alin, 2023)

Keterangan :

1. Pintu Keluar
2. Pintu Masuk
3. Abstrak

Dalam skema memperlihatkan gambaran pameran yang di selenggarakan pengkarya karya tugas akhir, penulis melakukan dekorasi untuk persiapan pameran tugas akhir. Pintu masuk dan keluar melewati pintu yang tersedia, lalu pengunjung di arahkan melihat penjelasan judul pameran yang di cetak spanduk dan di tempel di dinding, kemudian pengunjung mengikuti alur dari karya satu sampai dua puluh yang merupakan karya akhir di sajikan pengkarya.