

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Botac adalah rumah kerajinan yang terletak di Kota Payakumbuh, yang berdiri pada tahun 2017. Rumah kerajinan ini di pimpin oleh Arif sekaligus pemiliknya, Botac menghasilkan produk kerajinan-kerajinan yang berbahan dasar dari limbah batok kelapa. Arif dan teman-teman mencoba mengkreasikan batok kelapa ini menjadi kerajinan yang bernilai jual. Manfaat limbah untuk dijadikan komeditas bukan lagi menjadi hal yang mustahil. Limbah yang bagi sebagian orang dianggap tidak berharga, ternyata bisa di daur ulang menjadi produk yang laku dijual di pasaran, salah satunya limbah *tampuruang*. Botac memiliki kepanjangan Best On Tampuruang Andalas. Awal terbuatnya nama *brand* Botac ini adalah ketika Arif mengikuti lomba PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) yang di selenggarakan oleh DIKTI, dengan ber anggota 4 orang. Ketelatenan dalam pembuatan kerajinan yang di produk oleh Botac ini sangat diperhatikan, sehingga produk kerajinan yang dihasilkan memiliki kualitas yang sangat baik, bagus, halus dan unik.

Industri kerajinan merupakan salah satu industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia karena produknya banyak diminati baik dalam maupun luar negeri. Hal ini disebabkan karena setiap industri kerajinan merupakan hasil kreativitas dan inovasi dari pengrajinnya. Industri tersebut menghasilkan produk yang memiliki nilai tambah dan daya saing tinggi tetapi pembuatan produk tersebut selalu mengikuti *trend* pasar yang sedang berkembang, (Muhammah,1992 :39).

Berdasarkan hasil wawancara pengkarya dengan pemilik Botac, Arif yang merupakan putra daerah Kota Payakumbuh. Produk ini untuk mengkreasikan batok kelapa menjadi sesuatu yang bisa dijadikan aksesoris seperti jam tangan, kalung, cicin, dan gelang. Ide ini muncul karena melihat banyaknya limbah batok kelapa yang menumpuk dan peluang kerajinan batok kelapa ini dianggap lebih menarik dibandingkan dengan bahan lainnya, selain mudah di dapatkan batok kelapa memiliki sifat yang tahan lama, semakin kering batok kelapa maka teksturnya semakin keras dan tidak menyusut, jadi bisa dipastikan lebih awet. Struktur keras pada batok kelapa disebabkan adanya kandungan silikat yang tinggi, untuk berat dan ketebalan batok kelapa ditentukan oleh jenis kelapa yang di pilih, rata-rata ketebalannya 3 sampai 5 milimeter selain batok kelapa, Arif dan teman-temannya juga memproduksi variasi baru, terbuat dari limbah kayu, akrilik, dan ditambah resin yang dibentuk sedemikian rupa, untuk menunjang penampilan. (Wawancara, Payakumbuh, 26 juli 2022)

Pengkarya tertarik dengan kerajinan yang di produksi oleh Botac karena dari segi bahan pembuatan yang memanfaatkan limbah yang di ubah sedemikian rupa menjadi berbagai macam aksesoris menarik dan unik, yang disukai oleh kalangan anak muda saat ini.

Kerajinan Botac ini dipasarkan melalui media sosial *Instagram* yang pemasarannya sudah sampai ke daerah Jakarta, Bandung dan Papua. Untuk *offline*, rumah produksi berlokasi di Kota Payakumbuh, produk ini juga dipasarkan melalui pameran dan acara konser musik yang banyak dikunjungi

anak-anak muda. Tetapi sejak *covid 19* pemasarannya terhambat, dikarenakan kelemahan promosi kerajinan batok kurang optimal dalam menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk tersebut. Di sisi lain, foto produk kerajinan Batoc hanya menggunakan kamera *handphone* sehingga foto yang dihasilkan tidak terlihat menarik, akan lebih baiknya jika foto kerajinan Botac digarap lebih di konsepka, sehingga banyak perhatian konsumen untuk melirik kerajinan Botac tersebut.

Fotografi produk merupakan bagian dari fotografi komersial yang menurut Soedjono (2007: 124) adalah karya-karya foto yang dari awal dikonsepskan sebagai medium yang dirancang memiliki standar tertentu untuk meraih kepentingan dan tujuan yang bernilai keuangan. Penciptaan karya fotografi ini berusaha untuk menampilkan produk Botac dalam bentuk karya fotografi produk, karya ini dibuat dengan menerapkan teknik fotografi minimalis modern. Teknik fotografi lainnya seperti pencahayaan, komposisi, estetika, yang sesuai dengan ide juga mendukung dalam penciptaan karya fotografi ini.

Dengan karya fotografi penampilan aksesoris produk Botac ini, akan dapat dilihat sedetail mungki, sehingga keunikan serta fungsinya sebagai penunjang penampilan dapat disajikan dengan baik pada setiap yang diciptakan. Hasil dari penciptaan karya fotografi produk ini dapat dijadikan sebagai alat untuk mempromosikan produk kepada konsumen ataupun masyarakat yang sebagai besar belum memahami tentang produk berbahan batok kelapa dan juga untuk meningkatkan nilai jual produk dari rumah produksi Batoc

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan penciptaan ini adalah bagaimana menciptakan karya fotografi dengan produk kerajinan Botac dalam fotografi produk.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan penciptaan yang dikemukakan di atas maka tujuan penciptaan foto produk Botac adalah menciptakan karya fotografi dengan menggunakan produk Botac sebagai objek penciptaan dalam fotografi produk.

2. Manfaat

Manfaat karya penciptaan ini dibagi tiga kelompok yaitu :

a. Bagi Pengkarya

- 1) Mengasah kemampuan pengkarya dalam menciptakan fotografi produk.
- 2) Untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1).
- 3) Menghasilkan karya seni fotografi yang dapat dinikmati oleh penikmat karya fotografi terutama dibidang fotografi produk.

b. Bagi Institusi Pendidikan

- 1) Memberikan referensi dalam berkarya terutama kepada mahasiswa fotografi Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

- 2) Terciptanya sebuah bentuk karya seni fotografi yang bisa menjadi referensi buat penulis baru dalam fotografi produk.
- 3) Sebagai arsip yang terdapat pada prodi fotografi Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

c. Bagi Kerajinan Botac

- 1) Karya yang diciptakan diharapkan dapat sebagai bahan promosi, meningkatkan penjualan, dan semakin mengenalkan produk-produk Botac di masyarakat.

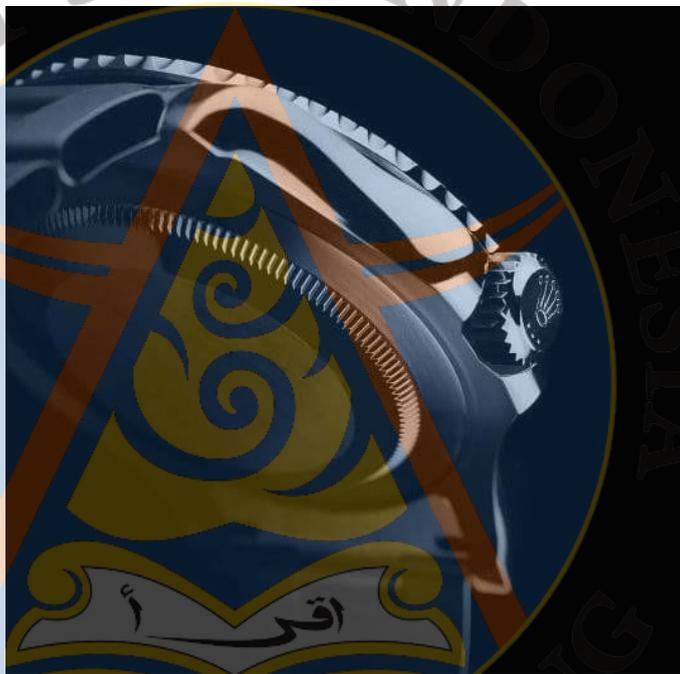
D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya merupakan bagian dari mencari referensi karya terdahulu agar tidak terjadi kesamaan objek dan topik penulisan maupun penciptaan. Dalam menciptakan karya fotografi, pengkarya tidak di bolehkan untuk melakukan plagiat terhadap karya lain. Namun pengkarya dapat menjadikan sebuah karya fotografi yang ada sebagai referensi dan perbandingan. Perbedaan pada karya dapat dilihat dari elemen warna, arah, cahaya, objek, dan komposisinya. Karena saat penciptaan karya fotografi ini pengkarya harus mengacukan pada karya-karya fotografer sejenis sebagai tinjauan karya fotografi. Dalam menggarap karya ini, pengkarya menggunakan beberapa karya fotografer :

1. Kevin Putra Kusmana

Kevin Putra Kusmana kelahiran Jakarta, 27 Desember 1997. Kevin lulusan *Lasalle College* Jakarta dengan penghargaan prestasi portofolio

fotografi terbaik. Kevin memiliki mata yang jeli untuk pencahayaan dan bingkai seperti terlihat dalam karya-karya fotografi yang mencakup arsitektur, gaya hidup, makanan, untuk profesi proyek pribadi dan komersial. Sekarang Kevin berkerjasama dengan salah satu fotografer Nurulita, juga menjalankan sebuah bisnis fotografi pribadi sosial media dan *marketing*.



Gambar: 1

Karya : Kevin Putra Kusmana

Sumber : Majalah Crown

Tahun 2019



Gambar: 2

Karya : Kevin Putra Kusmana

Sumber : Majalah Crown

Tahun 2019

Foto kedua yang menjadi pembeda yaitu dari penggunaan *background*. Pengkarya memakai *background* yang menarik perhatian dengan *background* yang berwarna serta objek foto dan properti yang digunakan pun berbeda, sedangkan Kevin Putra Kusuma menggunakan *background* yang gelap dengan objek jam tangan.

2. Phoebe Soup

Phoebe soup merupakan seorang fotografer perempuan di bidang *fashion*, baik untuk Wanita, pria dan anak-anak yang berbasis di Hong Kong. Selain itu Phoebe Soup mempunyai blog *fashion*, dengan gaya hidup minimalis dan pilihan warna yang dipilih dengan hati-hati.



Gambar: 3

Karya : Phoebe soup

Sumber : www.thetalentassembly.com

Tahun 2019

Karya Phoebe Soup di atas menjadi referensi dalam proses penciptaan karya fotografi ini, karena teknik yang digunakan adalah teknik *flat lay*. Teknik ini adalah teknik fotografi yang benda-benda diletakkan tidur dan menghadap keatas yang dipotret dari atas, *point of view* nya ada dari atas ke bawah. Teknik serupa yang diterapkan pada beberapa yang diciptakan dalam tugas akhir ini, namun perbedaan dari karya di atas, pengkarya memakai warna yang berbeda dalam penggunaan *background*.

E. Landasan Teori

Proses penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan beberapa teori yang menjadi acuan dasar. Sesuai dengan bentuk penciptaan karya fotografi, maka pengkarya menggunakan teori dasar fotografi sebagai landasan proses

penciptaan, serta menggunakan cahaya yang benar dan aturan-aturan dasar lainnya yang menjadi disiplin penciptaan,. Adapun landasan teori yang digunakan dalam penciptaan yaitu:

1. Fotografi Komersil

Fotografi komersil adalah fotografi dengan tujuan komersial seperti mempromosikan suatu produk atau jasa. Lingkup komersial fotografi sangat luas, maka banyak fotografer yang memiliki jurusan spesialisasi yang beragam. Contohnya *food* fotografi, produk fotografi, dan lain-lainnya (Enche tjin dan Erwin mulyadii,2014 hal.66.)

Pada foto komersil, fotografer biasanya memotret objek benda hidup dan benda mati sesuai dengan permintaan klien (Kiki photography, 2011:9). Fotografi ini menjadi suatu sarana bagi industri untuk mempromosikan produk, dimana fotografer dituntut untuk membuat foto supaya lebih menarik bagi calon konsumen yang akan membeli produk tersebut. Fotografi komersil tingkat kreatif fotografer sangat dituntut, apakah hasil fotonya layak dan menarik dilihat oleh calon konsumen.

Karya kerajinan Botac ini merupakan sebuah karya fotografi komersil yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan promosi dalam bentuk tatanan baru sehingga meningkatkan daya tarik serta meningkatkan nilai jual produk kerajinan Botac.

2. Fotografi Produk

Foto produk adalah salah satu faktor yang sangat menentukan efektifitas komunikasi visual dalam iklan dan mempengaruhi

keberhasilan dalam menjual sebuah produk. Selain harus menggambarkan suatu produk dengan jelas, hasil *image* produk itu juga harus fungsional, sebagai *visual message* dan *brand image*.

Pada penerapannya, fotografi produk merupakan bagian dari fotografi komersial yang menurut Soedjono (2007: 124) adalah karya-karya foto yang dari awal dikonsepsikan sebagai medium yang dirancang memiliki standar tertentu untuk meraih kepentingan dan tujuan yang bernilai keuangan.

Tujuan dari fotografi ini, yaitu mengambil gambar sebuah produk Botac yang akan dijual. Karena tujuan tersebut, hasil foto juga dapat lebih jelas dan dapat memberikan gambaran yang lengkap sesuai dengan misi yang diemban oleh produk tersebut. Berbagai jenis produk, diantaranya adalah: produk elektronik, *fashion*, aksesoris, makanan, sampai produk-produk besar seperti mesin dan kendaraan. Karena tujuannya yang berbeda, pada umumnya kebutuhan penunjang jenis fotografi ini juga terbilang berbeda dan membutuhkan kreativitas fotografernya. Fotografi produk sebagainya menggunakan cahaya buatan (*artificial*) dan berbagai aksesoris studio fotografi seperti: *light meter*, *strobe*, *softbox*, *tripod*, *flash*, *additional flash*, *reflector*, dan lainnya. (Yudhy S.Purwanto, pelatihan fotografi dasar bagi pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kecamatan Lengkongkota Bandung, 2018:208).

Fotografi produk adalah suatu cara bagaimana kita mengambil gambar dari suatu produk, hal itu dilakukan agar dapat menjelaskan bentuk dan fungsi produk tersebut (Glints,2020).

3. Fotografi Minimalis

Fotografi minimalis atau *minimalist photography* merupakan jenis fotografi dengan konsep jumlah objek atau komponen foto (warna, bentuk, garis, tekstur) yang seminimal atau sedikit mungkin dan biasanya memiliki area kosong yang cukup luas. Meskipun terlihat sederhana bila di olah dengan baik justru memberikan dampak yang besar atau pesan yang kuat bagi yang melihat.

Fotografi minimalis memiliki jenis-jenis tersendiri :

a. *Lesst element*

Subjek singular dapat menjadi pusat perhatian dalam sebuah foto, subjek pendukung sekunder juga dapat digunakan untuk meningkatkan komposisi foto, asal tidak menjadi pengalih perhatian dari subjek utama yang dimaksudkan.

b. Pemakaian warna

Beberapa campuran warna kontras dalam satu foto dapat membuat daya tarik tersendiri. Apalagi jika warna tersebut membentuk pola atau garis.

c. *Small object*

Subjek utama ditampilkan sangat kecil dibandingkan dengan total *frame*.

d. Geometri sederhana

Penggunaan bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, kurva, kotak, silinder, persegi panjang, segitiga, dan lainnya. Biasanya juga digunakan unsur *shadow*.

e. *Part of whole*

Saat memotret hanya mengambil sebagian dari penampilan keseluruhan subjek. Tujuannya mempersilahkan orang-orang yang melihat foto untuk berimajinasi, menebak-nebak bentuk keseluruhan subjek tersebut.

f. Bentuk yang berulang

Merupakan gambar yang terdiri dari pengulangan bentuk yang simetris (Amadda Fadhila 2016).

4. Teknik *Flat Lay*

Flat lay adalah istilah dalam Bahasa Inggris yang berarti bidang datar. Ciri khas dari *flat lay* fotografi adalah benda-benda diletakkan tiduran dan menghadap keatas yang dipotret dari atas, *point of view* nya ada dari atas ke bawah.

Flat lay fotografi merupakan salah satu bentuk perkembangan di dalam dunia fotografi dan mengubah *trend* peng gayaan dalam fotografi. *Flat lay* fotografi dianggap sebagai salah satu *gesnre* fotografi yang memiliki daya tarik yang berbeda, tidak heran di sukai oleh masyarakat umum, di dalam dunia fotografi periklanan, *flat lay* merubah gaya iklan, menjadi suatu bentuk karya visual yang dinamis, minimalis dan menarik.

Seperti diketahui di dalam dunia industri foto iklan, sangat memerlukan tingkat ketelitian dan perhitungan yang matang, dengan peralatan dan setingan yang mahal dan orang-orang yang mempunyai skil yang tinggi dibidang fotografi. *Flat lay* merubah bentuk dunia fotografi menjadi simple dan menarik, bisa dikerjakan semua orang dengan peralatan yang sangat sederhana dan gaya produksi yang terjangkau (Yosa Fiandra 2020).

5. Komposisi

Komposisi dalam fotografi adalah hal yang sangat penting, meski ini bukan teknik yang baku, tapi ini merupakan bagian kecil dari teknik fotografi yang memungkinkan kita untuk menghasilkan gambar yang baik (Rangga Aditiawan 2014:60). Penguasaan komposisi yang benar berdasarkan pedoman komposisi akan sangat membantu pemotretan untuk melatih kepekaan estetikanya dalam memotret, sehingga dihasilkan foto yang memiliki nilai seni lebih dari pada sekedar foto biasa (Yulius Widi Nugroho 2015:104).

Tujuan mengatur komposisi pada fotografi antara lain; dapat membangun *mood* suatu foto dan keseimbangan keseluruhan objek foto, menyusun perwujudan ide menjadi sebuah penyusunan gambar yang baik, sehingga terwujud sebuah kesatuan (*unity*) dalam karya, serta melatih kepekaan mata untuk menangkap berbagai unsur dan mengasah rasa estetik dalam pribadi pemotret.

6. Tata cahaya

Pada tatacahaya memegang peranan sebagai sumber materi untuk berkarya. Maksudnya, tanpa cahaya tidak akan ada kegiatan fotografi karena prinsip dari fotografi adalah merekam cahaya. Cahaya yang diharapkan dalam sebuah pemotretan sebetulnya sangat tergantung pada kesan yang ingin di timbulkan, serta komposisi yang diharapkan dari cahaya dan bayangan dalam ruangan (Yulius Widi Nugroho 2015:74).

Pada pencahayaan terdapat beberapa arah cahaya yang digunakan dalam pencahayaan, baik pencahayaan *available light* (cahaya alami), *artificial light* (cahaya buatan) dan cahaya *ambient* (cahaya yang sudah tersedia di lokasi pemotretan). Setelah mengetahui penggunaan lampu kita juga harus mengetahui arah cahaya yang dipakai untuk pemotretan, arah cahaya dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu belakang, samping, atas dan depan, semua biasa dikombinasikan (Harry Tjiangg 2016)

Ketika memotret kita harus memperhatikan hal penting dalam cahaya seperti kualitas cahaya, warna cahaya, dan arah cahaya, karena tiga pokok bagian cahaya ini tidak bisa dihindari ia berperan penting saat proses pembuatan karya fotografi. Arah cahaya harus diperhatikan karena disana terlihat objek yang kita foto dan juga memperjelas objek yang di foto.

Pada tahap pengambilan gambar disini pengkarya menggunakan *artificial light* (cahaya buatan), yang di ambil di dalam ruangan (*indoor*). Alasan pengkarya mengambil konsep di dalam ruangan agar pengkarya

dapat melakukan atau mengatur pencahayaan dengan baik, sehingga konsep yang telah di buat pengkarya berjalan lancar.

7. *Editing*

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* atau *lightroom* (Atok Sugiarto memotret dengan kamera digital untuk pemula 5:81, 2013).

Pada era digital ini melakukan pengeditan sangat wajib dilakukan. Sebagai fotografer digital, pengkarya tidak bisa menghindari proses editing untuk foto. Pada proses *digital imaging* pengkarya menggunakan *Adobe Photoshop 2020*, semua foto yang diambil pada proses penciptaan karya ini dimasukkan pada tahap editing, baik pada *contras* foto, *brightness* (kecerahan), *saturasi* untuk menyesuaikan keseluruhan intensitas warna foto, *cropping* untuk mendapatkan foto dengan komposisi yang lebih baik.

F. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan salah satu metode yang digunakan saat merancang sebuah karya penciptaan yang memiliki beberapa tahapan seperti berikut :

1. Persiapan (Eksplorasi)

Pada tahap ini pengkarya melakukan pengamatan dan mengumpulkan informasi serta referensi. Persiapan dengan observasi di media-media promosi Botac dan pengkarya juga melakukan wawancara dengan Arif selaku pengrajin Botac.

Persiapan merupakan langkah awal bagi pengkarya untuk mewujudkan sebuah karya. Langkah yang ditempuh oleh pengkarya adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Pengkarya melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan supaya dapat diperoleh data dan gambaran yang jelas tentang kerajinan Botac yang dikerjakan oleh Arif, sekaligus pemilik kerajinan Botac. Observasi juga pengkarya lakukan di media sosial yaitu Instagram Botac.id, tempat pemasaran online kerajinan Botac.

b. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan tinjauan Pustaka ke perpustakaan dan pengumpulan buku-buku atau bahan-bahan tertulis serta referensi yang relevan dengan penelitian yang sedang

dilakukan. Data yang bersangkutan seperti pengetahuan tentang pendalaman di bidang fotografi produk yang proses pemotretannya di dalam ruangan (*indoor*). Seperti buku *Professional Lighting For Photographer* sebagai buku petunjuk melakukan proses pemotretan menggunakan alat fotografi dan beberapa buku lainnya yang berhubungan dengan proses tugas akhir pengkarya.

c. Wawancara

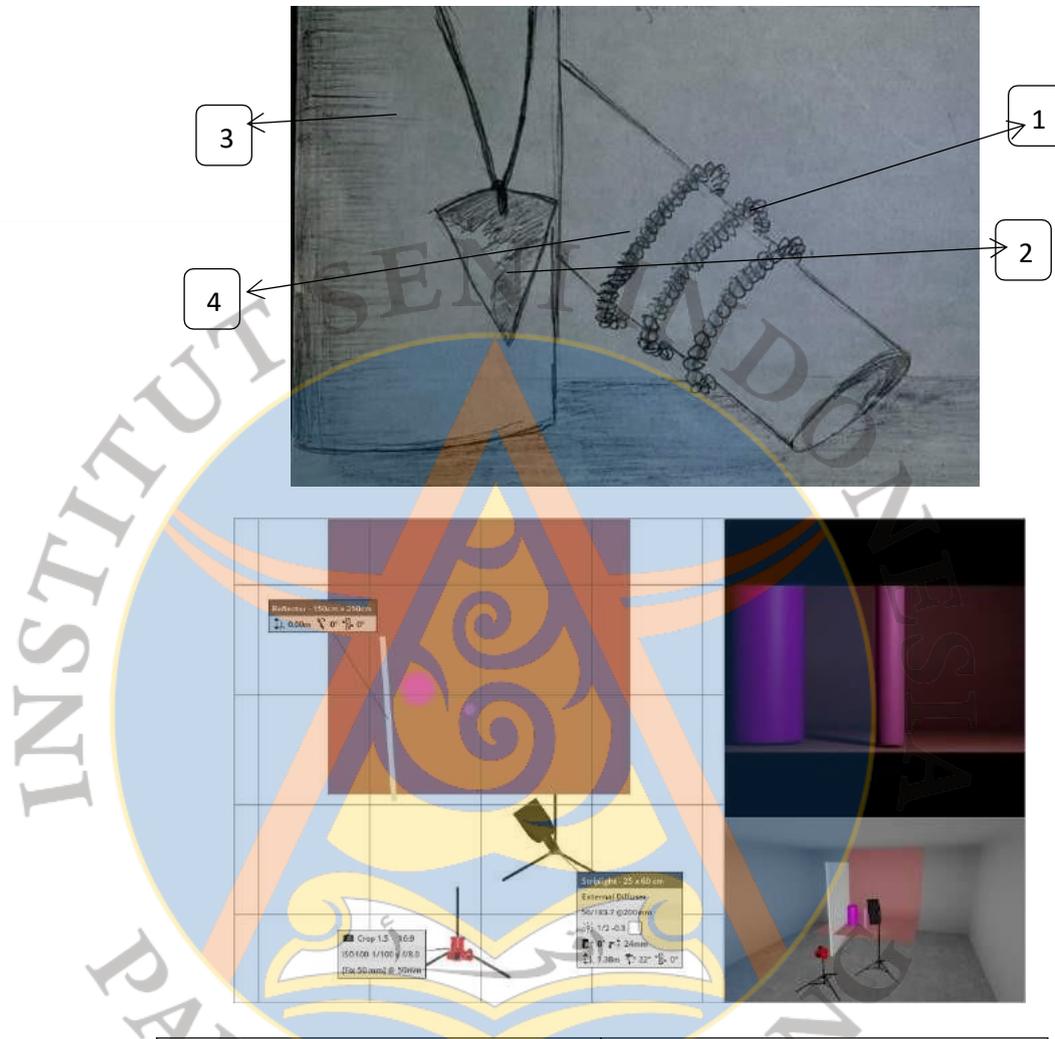
Dalam proses ini, pengkarya melakukan wawancara langsung dengan pengrajin Botac untuk mendapatkan data-data yang akan membantu pengkarya dalam penciptaan karya tugas akhir. Di beberapa kesempatan melakukan wawancara dengan pengrajin Botac yaitu Arif selaku pemilik, dengan bermaksud untuk memperkaya informasi tentang kerajinan Botac yang ada di kota Payakumbuh.

2. Perancangan

Pada tahap ini pengkarya mulai merancang bentuk foto yang diciptakan sesuai dengan konsep pengkarya berdasarkan ide dan gagasan yang telah didapat serta penyatuan informasi dalam sebuah bentuk yang di buat dalam penciptaan karya.

a. Storyboard dan Skema Lighting

Perancangan 1 :



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk gelang full Botac	1.Kamera canon 200D
2. Produk Kalung Botac	2. Lensa canon 50mm
3. properti tambahan gulungan kertas ungu	3.Triger
4. properti tambahan gulungan kertas ping	4.Speed light, Sofboox dan lighstand
	5.Reflektor

Gambar : 4

Rancangan Storyboard dan skema lighting
Liontin batok dan gelang full batok

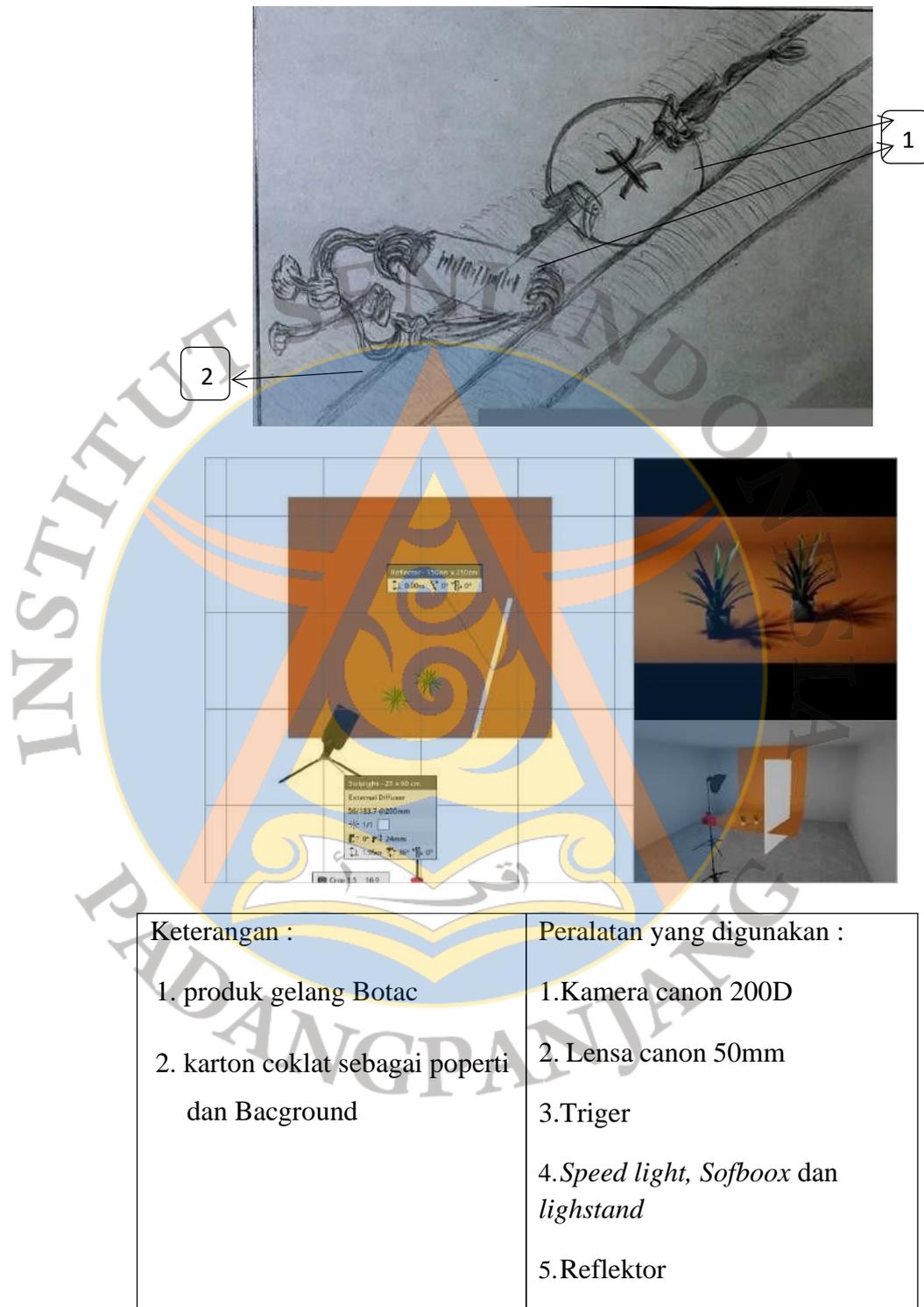
Perancangan 2 :



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. Tempat Jam tangan	1.Kamera canon 200D
2. Properti tambahan bunga	2. Lensa canon 18mm
3. Properti Balok kayu putih	3.Triger
4. Jam Tangan	4.Speed light, Sofboox dan lighstand
5. Bantalan jam	5.Reflektor
6. Bacground putih	

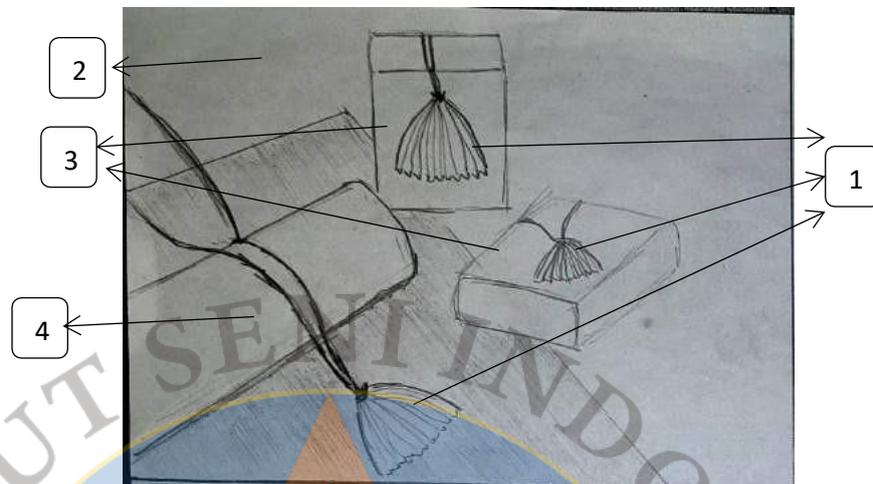
Gambar : 5
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Jam tangan autometic

Perancangan 3 :



Gambar : 6
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Gelang bening ukir

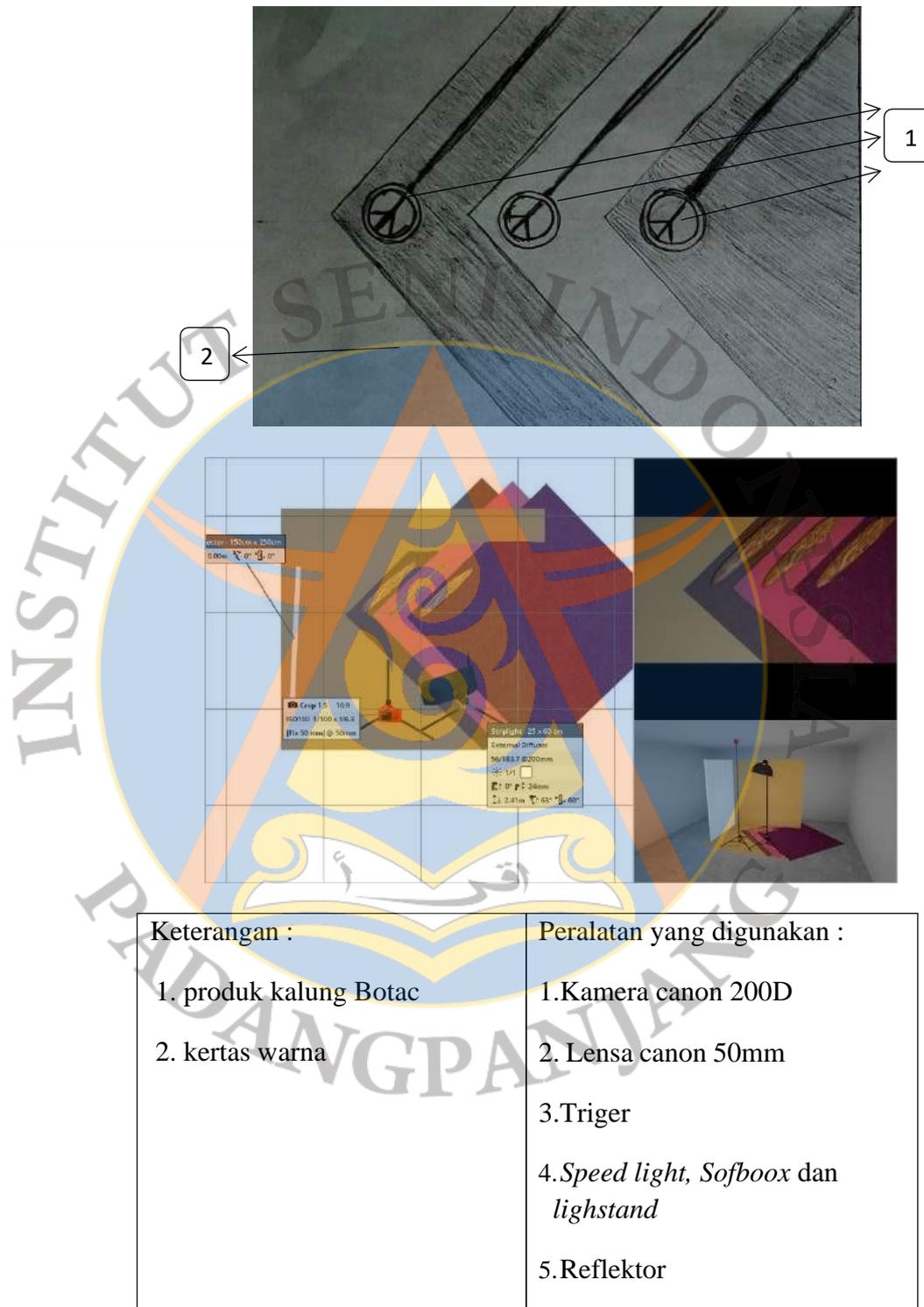
Perancangan 4 :



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk kalung Botac	1. Kamera canon 200D
2. <i>background</i> putih	2. Lensa canon 18mm
3. properti tambahan balok kayu	3. Triger
4. <i>properti tambahan kertas ping</i>	4. <i>Speed light, Sofboox dan lighstand</i>
	5. Reflektor

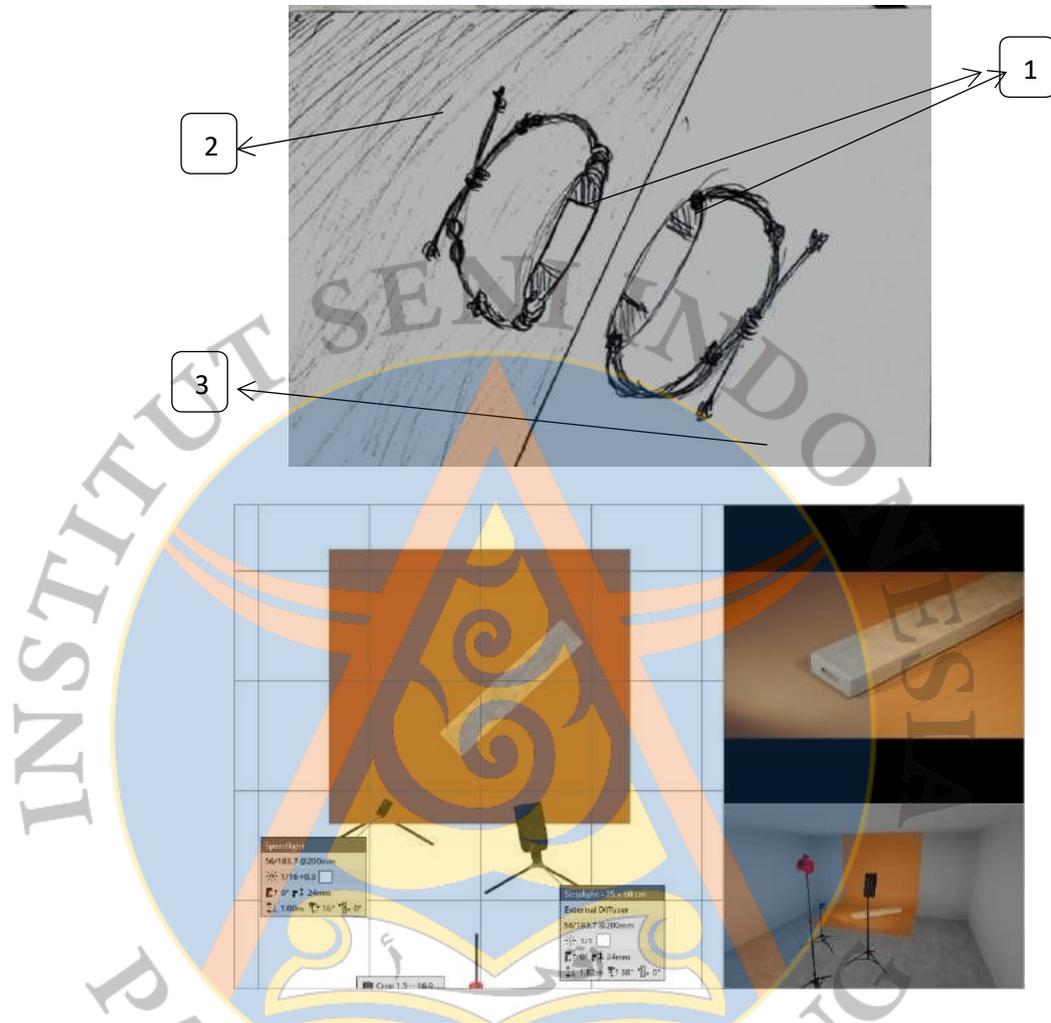
Gambar : 7
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung model kulit kerang

Perancangan 5:

**Gambar : 8**

Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung lambang perdamaian

Perancangan 6:



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk gelang semi batok	1.Kamera canon 200D
2. <i>background</i> biru	2. Lensa canon 50mm
3. <i>background</i> Pink	3.Triger
	4. <i>Speed light, Sofboox dan lighstand</i>
	5.Reflektor

Gambar : 9
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Bracelet black series

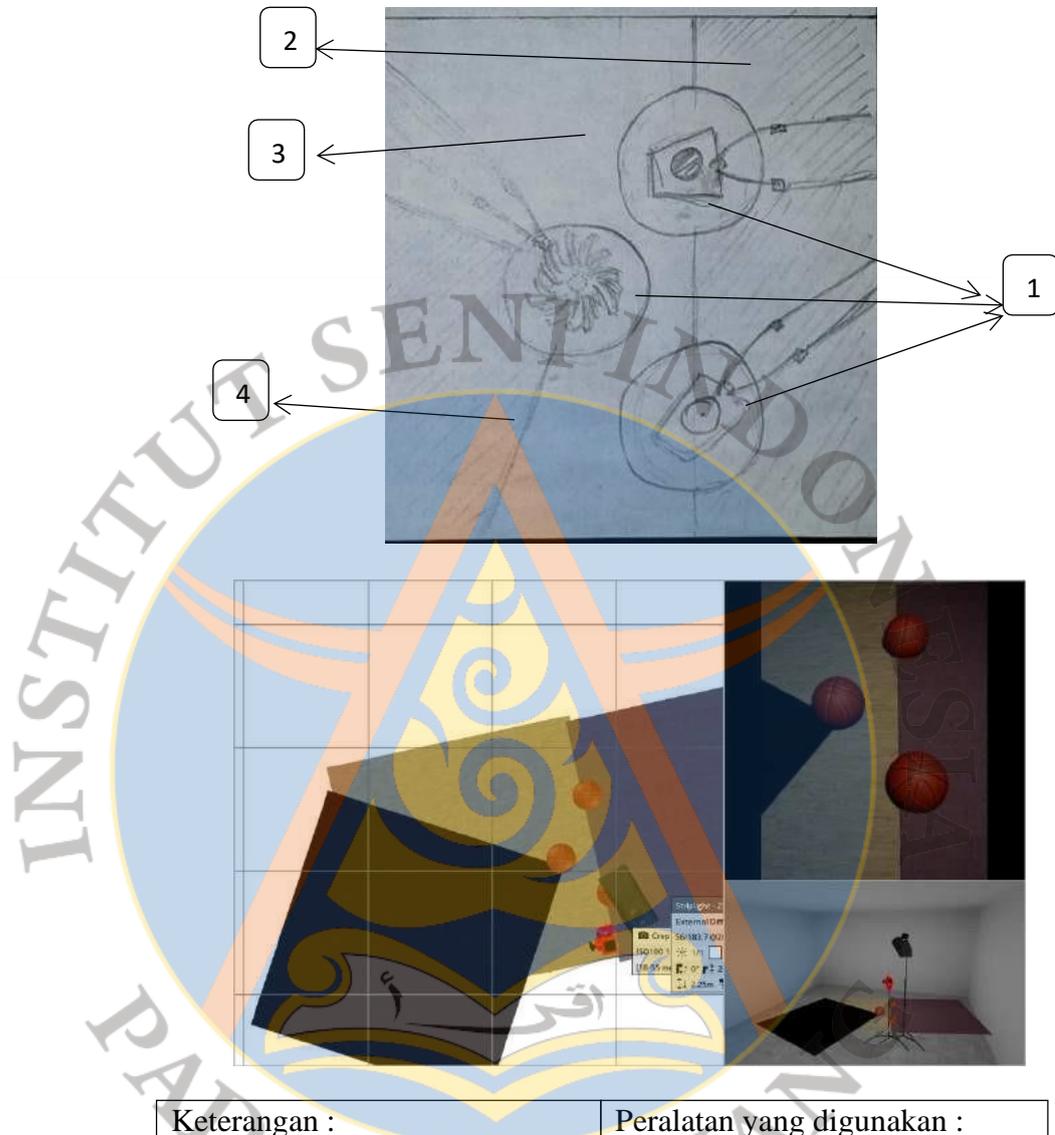
Perancangan 7:



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk cincin	1.Kamera canon 200D
2. Properti bunga	2. Lensa canon 18mm
3. <i>Bacground</i> biru	3.Triger
4. kertas bis putih	4. <i>Speed light, Sofboox dan lighstand</i>
	5.Reflektor

Gambar : 10
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Cincin batok

Perancangan 8:



Keterangan :

1. produk kalung botac
2. kertas warna ungu
3. kertas warna cream
4. kertas warna coklat

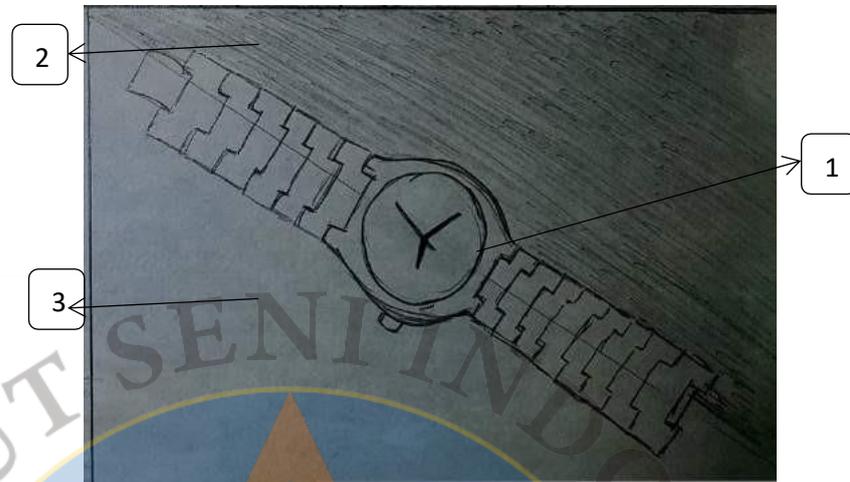
Peralatan yang digunakan :

1. Kamera canon 200D
2. Lensa canon 18mm
3. Triger
4. *Speed light, Sofboox dan lighstand*
5. Reflektor

Gambar : 11

Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung model

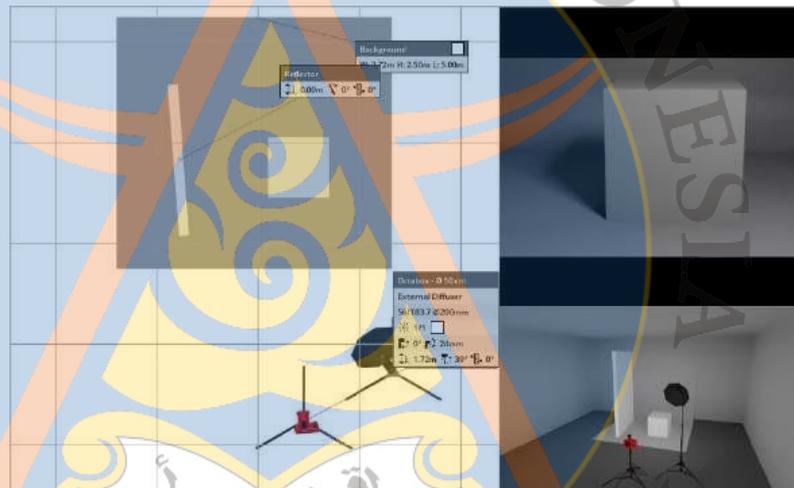
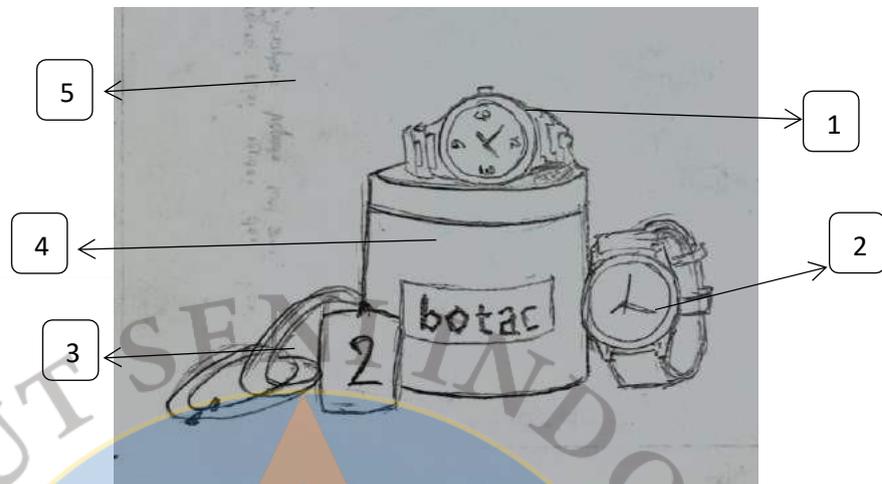
Perancangan 9:



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. Jam Full Botac	1. Kamera canon 200D
2. kertas warna biru	2. Lensa canon 18mm
3. kertas putih	3. Triger
	4. Speed light, Sofboox dan lighstand
	5. Reflektor

Gambar : 12
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Jam tangan serial tenun

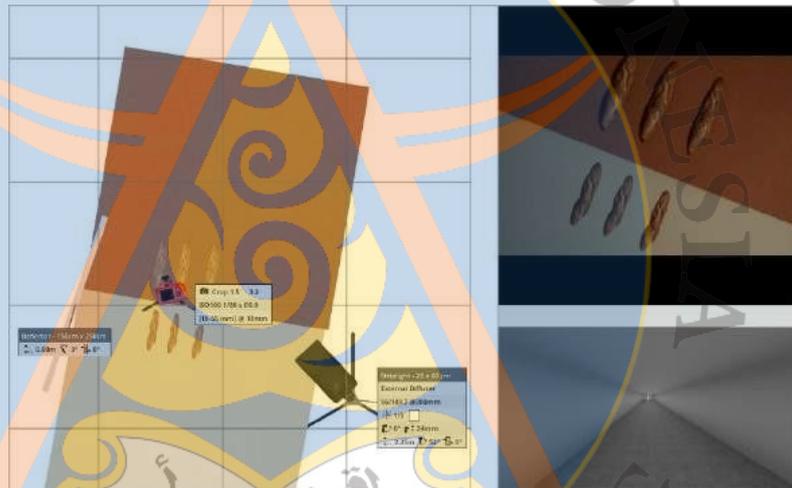
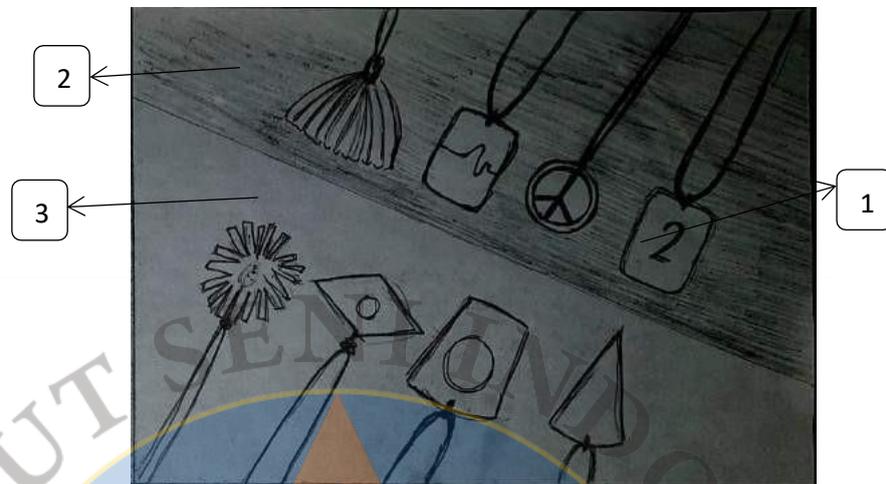
Perancangan 10:



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. Jam tangan	1. Kamera canon 200D
2. Jam tangan	2. Lensa canon 18mm
3. kalung Produk Botac	3. Triger
4. Tempat Jam tangan	4. <i>Speed light, Sofboox dan lighstand</i>
5. Bacground putih	5. Reflektor

Gambar : 13
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kombinasi produk batok

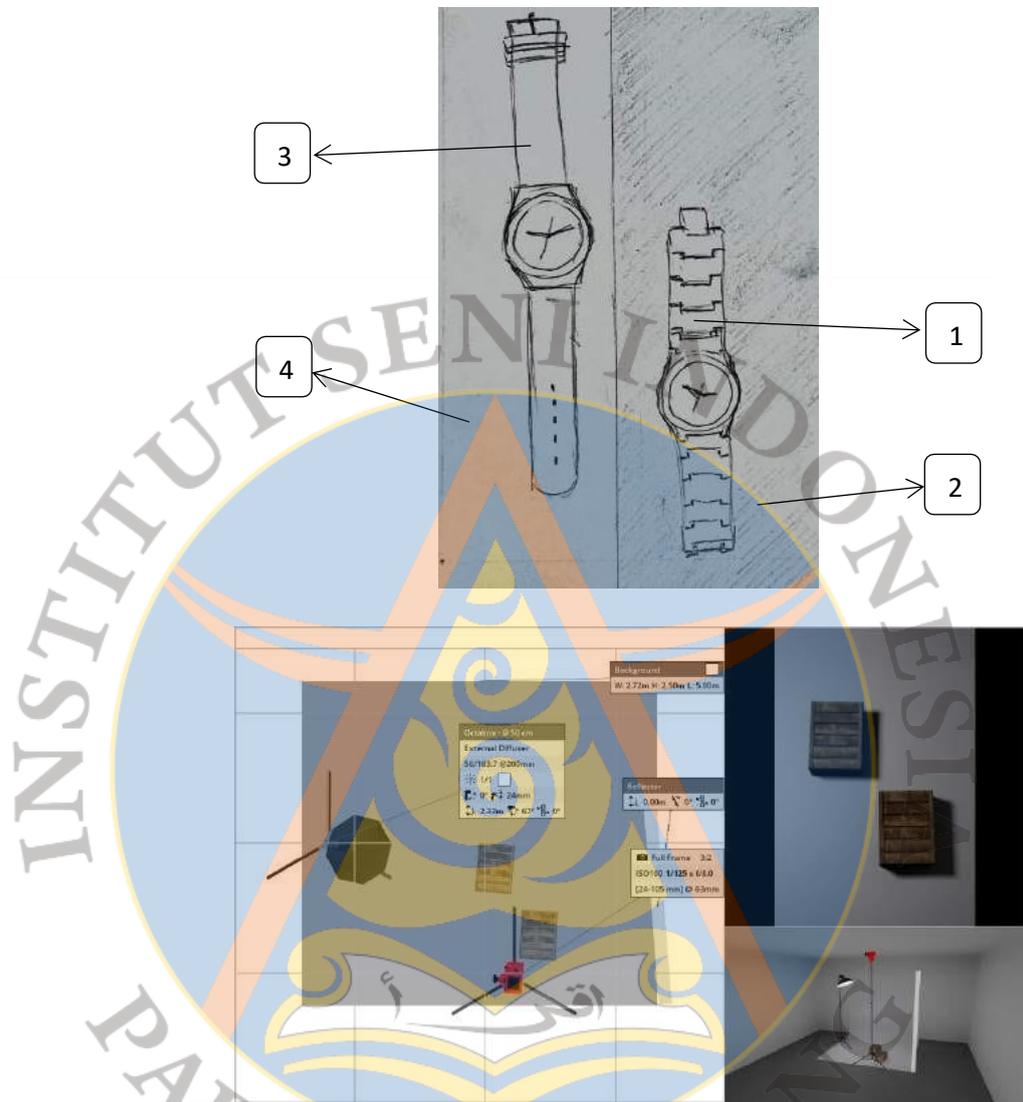
Perancangan 11:



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk kalung full Botac	1.Kamera canon 200D
2. <i>background</i> warna coklat tua	2. Lensa canon 18mm
3. <i>background</i> warna muda	3.Triger
	4. <i>Speed light, Sofboox dan lighstand</i>
	5.Reflektor

Gambar : 14
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung varian batok

Perancangan 12:



Keterangan :

- 1 Jam tangan
2. *Backgroun* biru
3. Jam tangan
4. *background* putih

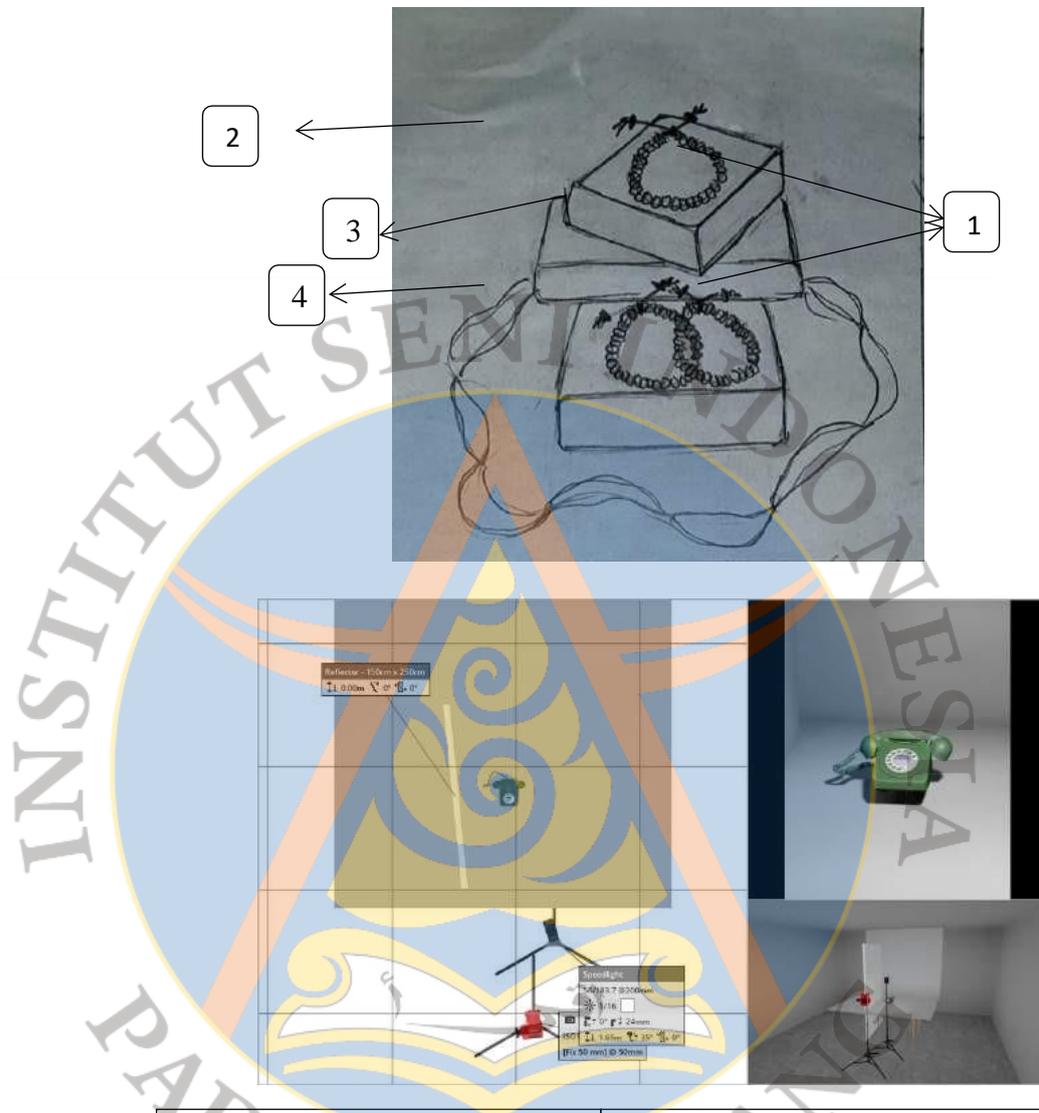
Peralatan yang digunakan :

1. .Kamera canon 200D
2. Lensa canon 18mm
- 3.Triger
- 4.*Speed light, Sofboox* dan *lighstand*
- 5.Reflektor

Gambar : 15

Rancangan Storyboard dan skema lighting
Jam tangan series

Perancangan 13:



Keterangan :

1. Produk gelang Botac
2. *background* putih
3. properti tambahan balok kayu
4. properti tambahan pita putih

Peralatan yang digunakan :

1. Kamera canon 200D
2. Lensa canon 50mm
3. Triger
4. *Speed light, Sofboox dan lighstand*
5. Reflektor

Gambar : 16

Rancangan Storyboard dan skema lighting
Gelang batok

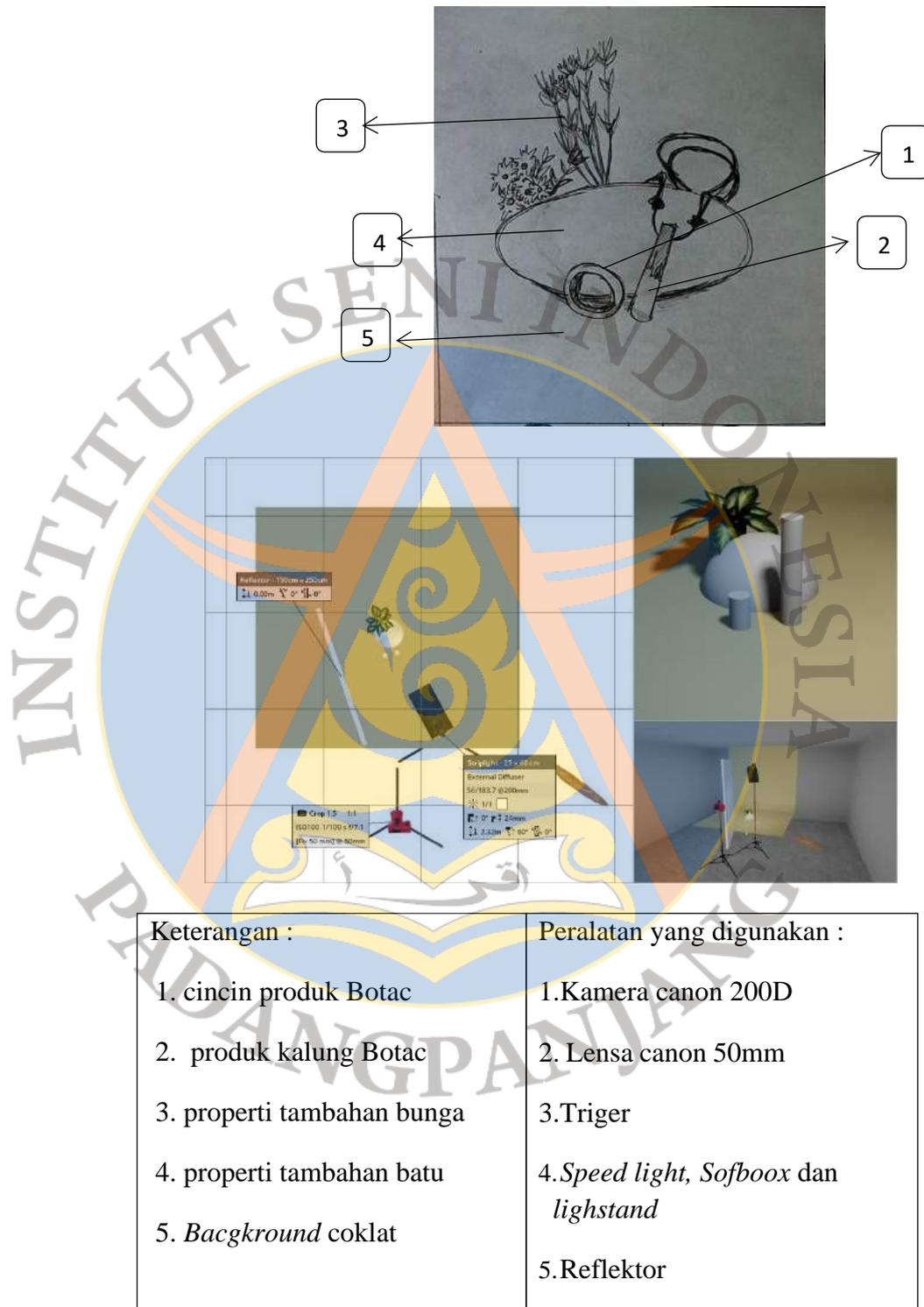
Perancangan 14:



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk kalung Botac	1 Kamera canon 200D
2. kertas warna pink	2. Lensa canon 50mm
3. bacground pink	3. Triger
	4. Speed light, Sofboox dan lighstand
	5. Reflektor

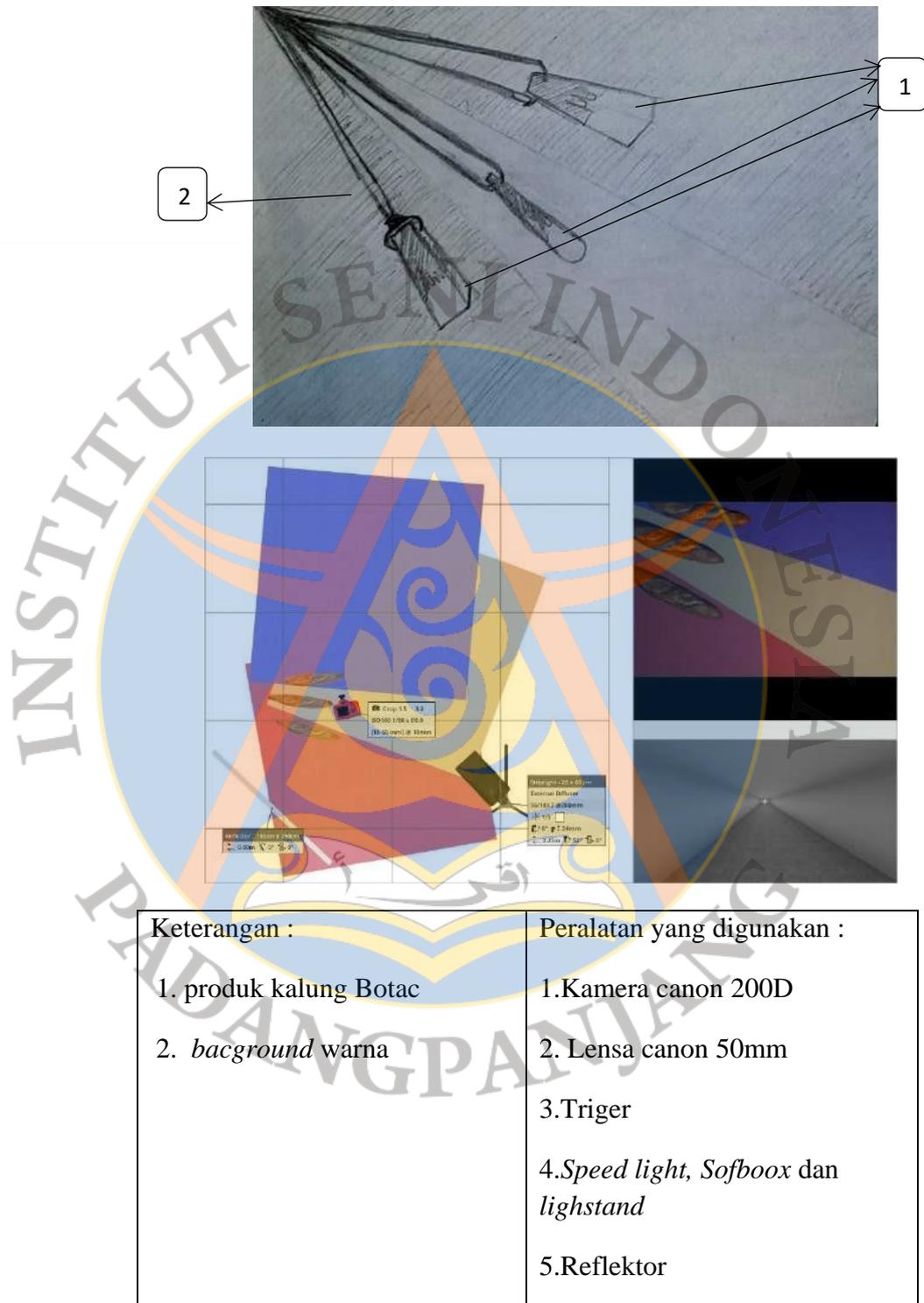
Gambar : 17
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung ukir petak

Perancangan 15:

**Gambar : 18**

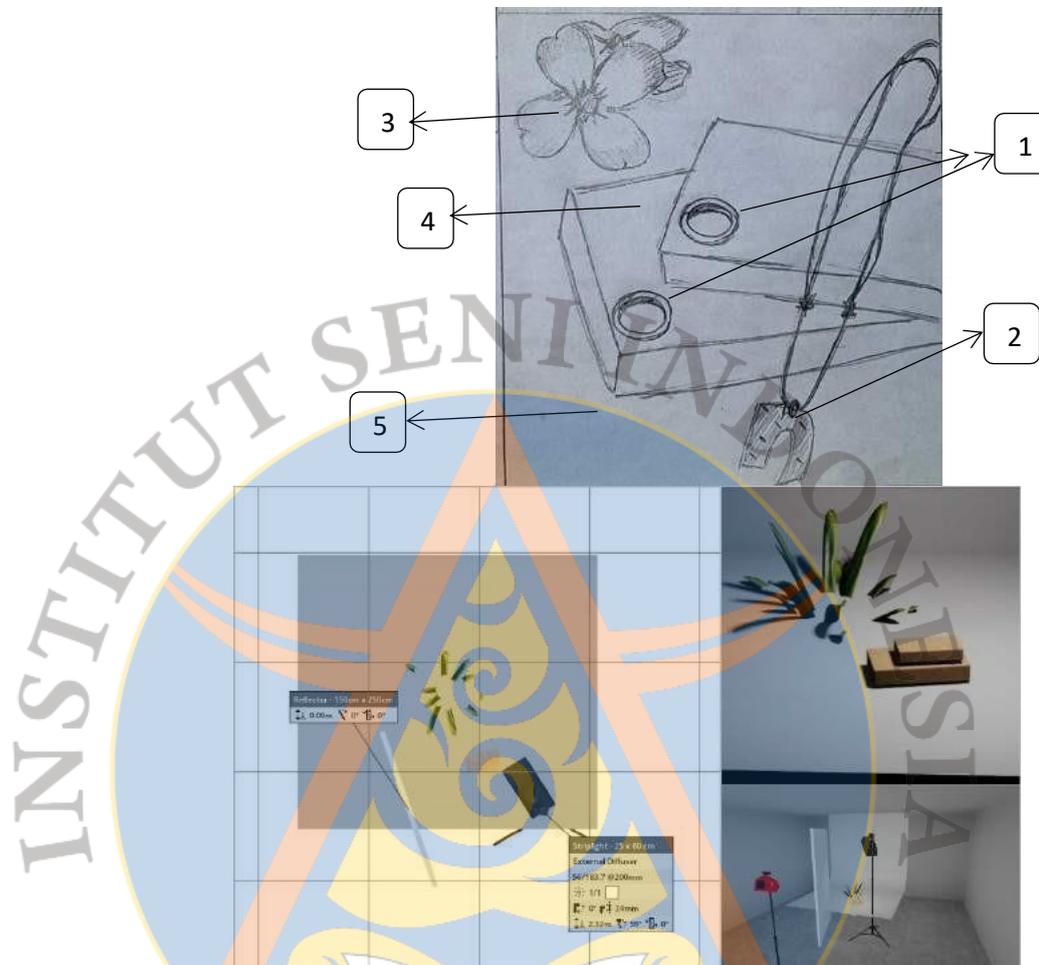
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung abstrak dan cincin batok

Perancangan 16:



Gambar : 19
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung resin Series

Perancangan 17:

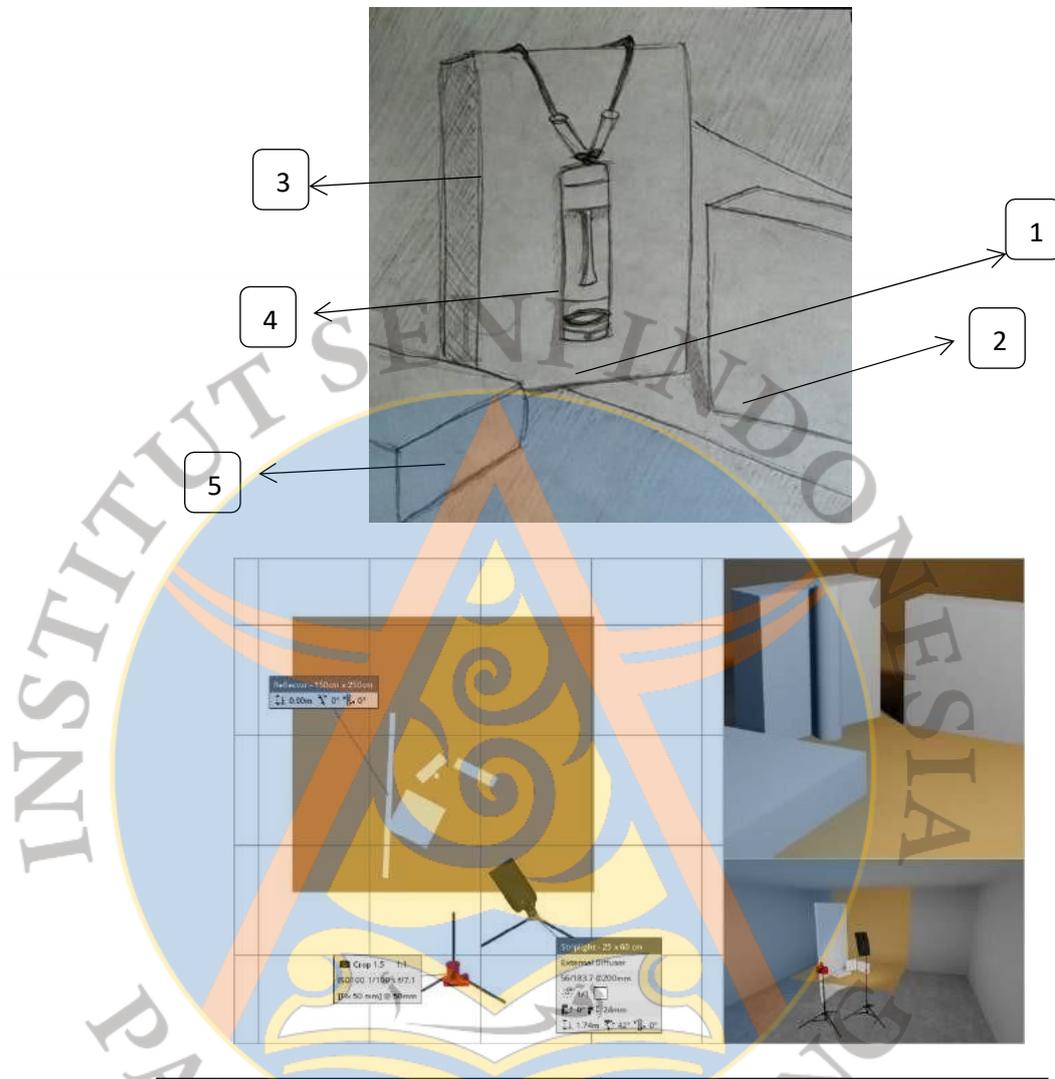


Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk cincin Botac	1 Kamera canon 200D
2. produk kalung format uruf	2. Lensa canon 50mm
3. properti tambahan bunga	3.Triger
4. properti tambahan kayu balok	4. <i>Speed light, Sofboox dan lighstand</i>
5. <i>Bacground</i> putih	5. Reflektor

Gambar : 20

Rancangan Storyboard dan skema lighting
Cincin batok dan kalung batok

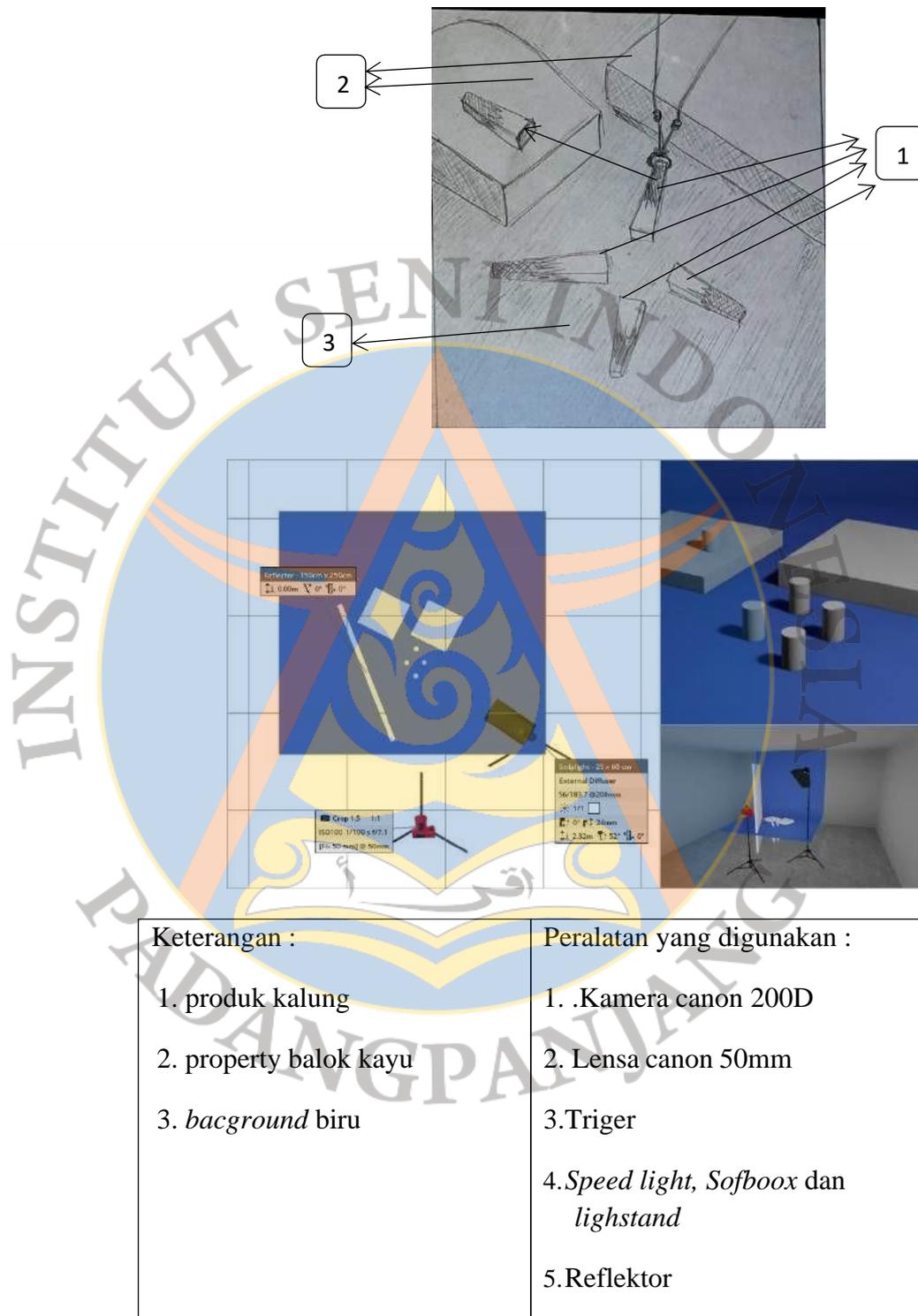
Perancangan 18:



Keterangan :	Peralatan yang digunakan :
1. produk kalung	1. Kamera canon 200D
2. properti balok kayu	2. Lensa canon 50mm
3. <i>background</i> warna coklat	3. Triger
4. properti balok kayu	4. <i>Speed light, Sofboox</i> dan <i>lighstand</i>
5. properti balok kayu	5. Reflektor

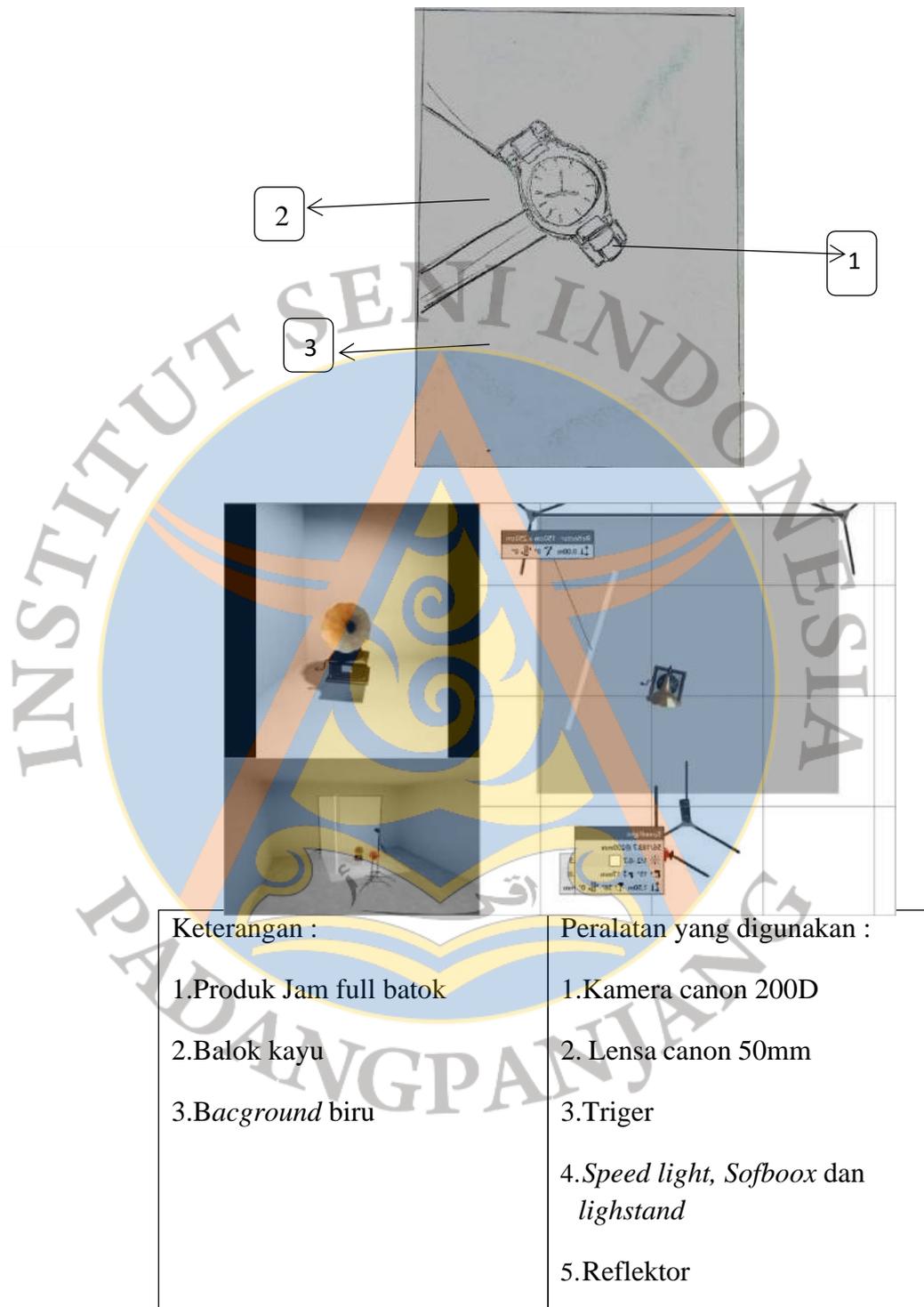
Gambar : 21
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Kalung Etnik

Perancangan 19:



Gambar : 22
Rancangan Storyboard dan skema lighting
Necklace series

Perancangan 20:



Gambar : 23

Rancangan Storyboard dan skema lighting
Jam full batok

3. Perwujudan (alat, teknik)

Dalam perwujudan karya ini pengkarya akan menggunakan beberapa peralatan sebagai berikut :

a. Alat

1) Kamera



Gambar : 24
Kamera Canon 200d
(sumber. Koleksi pribadi)

Pada proses penggarapan karya foto produk, pengkarya menggunakan kamera Canon 200D. Kamera ini merupakan kamera milik pribadi, dan pengkarya sudah menguasai kamera yang memiliki sensor APSC ini. Penggunaan kamera dipilih dikarenakan pengkarya merasa lebih fleksibel dalam penggarapan karya.

2) Lensa canon 18-55mm



Gambar : 25
Lensa canon 18-55mm
(sumber. Koleksi pribadi)

Lensa dari Canon 18-55mm adalah lensa *zoom* standar dengan format kamera Canon APS-C. Lensa ini dengan panjang fokus 18-55mm yang cukup untuk membantu pengkarya di beberapa pengambilan yang membutuhkan ruang lebar ketika memotret di *focal length* 18mm dan bisa di *zoom* ketika membutuhkan ruang lensa yang lebih sempit. *Optical Image Stabilization* memberikan koreksi untuk pencitraan jelas, bahkan dalam cahaya rendah. Dengan penggunaan lensa ini pengkarya sangat terbantu untuk mendapatkan ketajaman hasil foto yang lebih efisien.

3) Lensa fix 50mm



Gambar : 26

Lensa canon 50mm
(sumber. Koleksi pribadi)

Pengkarya menggunakan lensa *fix* 50mm f 1,8 supaya gambar yang dihasilkan lebih fokus pada produk sehingga menghasilkan gambar akurat, tajam dan ruang pada kamera lebih sempit lagi.

4) *Speedlight* Godox TT600



Gambar : 27
Speedlight Godox TT600
(Sumber. Koleksi pribadi)

Pada penciptaan tugas akhir ini, pengkarya juga menggunakan *speedlight* untuk pencahayaan buatan yang digunakan untuk pencahayaan pada objek produk Botac.

5) *Soft Box*



Gambar : 28
Soft Box
(Sumber. Koleksi pribadi)

Pada penciptaan tugas akhir ini, pengkarya juga menggunakan *soft Box* berfungsi agar cahaya yang jatuh pada objek tidak menimbulkan bayangan yang terlalu keras.

6) *Reflector***Gambar : 29***reflector*

Sumber: Dokumen pribadi

Pada saat pencahayaan didalam ruangan pada objek terdapat bayangan disisi yang tidak di inginkan karena minimnya pencahayaan pada sisi tersebut. Untuk meminimalisir bayangan, pengkarya menggunakan *reflector* untuk memberikan pantulan cahaya objek.

7) Memori card

**Gambar : 30**

Memori SanDisk 16GB
(sumber. Koleksi pribadi)

Pengkarya menggunakan memori SanDisk 16 GB sebagai media penyimpanan foto. Karena memotret produk Botac tidak mementingkan momen dan bisa dilakukan berulang-ulang maka memori 16GB cukup untuk menyimpan foto pada tahap produksi

dan supaya bisa mengambil *shutter continuous* dan pengambilan tidak terlalu lama karena mengambil format *raw*, alasan mengambil *raw* karena *raw* adalah file mentah dari kamera dan memungkinkan mendapatkan foto detail.

8) *Trigger*



Gambar : 31
Trigger lighting
(sumber. Koleksi pribadi)

Pengkarya memakai triger untuk koneksi antara kamera dan *lighting* supaya lebih mempermudah untuk pemotretan produk Botac.

9) Tripod



Gambar : 32
Tripod
(sumber. Koleksi pribadi)

Proses penggarapan karya ini pengkarya memerlukan tripod untuk mengatasi getaran pada kamera pada saat pemotretan,

tujuannya supaya *frame* tidak berubah saat melakukan pemotretan produk Botac.

10) Laptop



Gambar : 33
laptop acer
(Sumber. Sumber pribadi)

Laptop berfungsi untuk *backup* foto dan proses pengolahan foto mentah menjadi hasil jadi, pengkarya menggunakan perangkat *Adobe Photoshop*. Laptop yang pengkarya gunakan yaitu ACER. Dengan spesifikasi processor *CORE i5* dan *RAM 4GB*. Spesifikasi ini diharapkan mampu menjalankan perangkat lunak dengan baik dan mempermudah pengkarya dalam pengolahan gambar.

b. Teknik

Pada penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan beberapa teknik, di antaranya :

1) *Lighting*

Pada penggarapan karya ini sumber cahaya yang digunakan yaitu menggunakan flash eksternal, *softbook*, dan tambahan pantulan cahaya menggunakan *reflector*. Dalam penciptaan pengkarya menggunakan teknik pencahayaan *Top light* dan *Side*

light. Top light yaitu teknik cahaya di tempatkan tepat di atas objek, dengan memberikan cahaya di atas objek maka tekstur dan warna dari objek tersebut akan terlihat jelas. *Side light* merupakan teknik pencahayaan yang memanfaatkan arah yang datang dari samping objek, dengan teknik ini bayangan akan berada di sisi yang berlawanan dengan datangnya cahaya, dan teknik ini untuk menonjolkan tekstur dari foto produk.

2) *Digital Imaging*

Digital imaging merupakan pengolahan gambar secara digital dengan menggunakan beberapa *software* aplikasi. Sebelum masuk ke tahap *digital imaging*, pengkarya melakukan proses pemilihan foto terlebih dahulu. Pengkarya membuat foto yang sesuai dengan storyboard lalu masuk ke tahap *digital imaging*, menggunakan *software Adobe Photoshop 2020*.

4. Penyajian Karya

Tahapan akhir dari proses berkarya yaitu pelaksanaan pameran. Pengkarya melaksanakan pameran di loby gedung pertunjukan Hoeridjah Adam kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Dengan jumlah karya 20 foto yang dipamerkan dengan ukuran 40cm x 60cm sebanyak 19 foto dan 1 foto ukuran 50cm x 75cm. Menggunakan media *photo paper* laminating *doff* dengan memakai *frame* minimalis berwarna hitam. Penyajian karya bertujuan sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat

kelulusan yang diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir S1 Fotografi oleh pembimbing dan penguji.

a. Tahap Seleksi Foto

Setelah proses pemotretan, hasil foto akan di seleksi yang sesuai dengan konsep karya foto kerajinan Botac dalam fotografi produk, setiap detail foto baik dari pencahayaan, komposisi, warna dan teknik editing sehingga menghasilkan karya yang bagus.

b. Tahap Bimbingan

Setelah selesai tahap seleksi foto, pengkarya berkonsultasi kepada pembimbing untuk merevisi hasil karya foto yang sudah dibuat.

c. Pengolahan Gambar (*Editing*)

Pada tahap pengolahan gambar, seluruh foto yang telah diterima atau disetujui oleh pembimbing melalui proses pengolahan gambar (*Editing*). *Editing* adalah proses terakhir dalam sebuah karya menjadi karya lebih bagus dan enak untuk dilihat. Pengkarya menggunakan *software Adobe Photoshop 2020* untuk memperbaiki *contras* foto yang kurang atau warna yang cenderung pucat, *brightness* (kecerahan) untuk menyesuaikan kecerahan foto, *saturation* untuk menyesuaikan keseluruhan intensitas warna foto, *cropping* untuk mendapatkan foto dengan komposisi yang lebih enak dilihat atau agar objek terlihat lebih dekat, serta menambah

efek lain yang akan memperindah foto dalam proses *digital imaging*.

d. Proses Cetak

Karya yang sudah dikurasi memasuki tahap *test printing* dengan ukuran 4R. Tujuannya adalah untuk memeriksa kembali setiap detailnya sebelum dicetak dengan ukuran 40cm x 60cm menggunakan bahan *laminating doff*.

e. Tahap Peningkatan

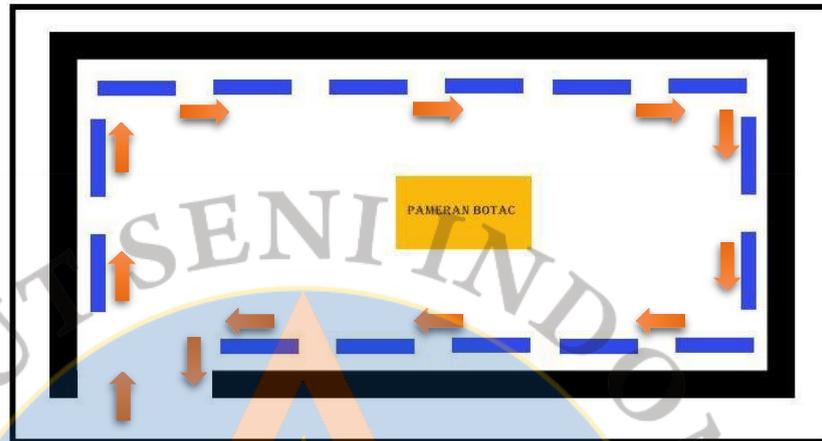
Karya yang sudah dicetak selanjutnya akan memasuki tahap peningkatan untuk menambah daya estetis dan keseimbangan pada karya. Pengkarya menggunakan bingkai *minimalis* berwarna hitam sehingga karya lebih menarik dari bingkai yang digunakan dan fokus mata langsung ke karya foto.

f. Pameran

Pameran merupakan hasil akhir dari proses penciptaan karya foto. Karya yang dibuat oleh pengkarya berjumlah 20 foto. Foto terpilih ini merupakan hasil bimbingan dosen pembimbing. Foto-foto tersebut akan dipajang di loby gedung pertunjukan Hoeridjah Adam kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Karya foto dipamerkan dicetak dengan ukuran minimal 40cm x 60cm pada media *laminating doff* dengan memakai *frame minimalis* berwarna hitam sebagai pertanggung jawaban mencapai

syarat kelulusan yang akan diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir S1 Fotografi.



Gambar : 34
Skema Pameran
(Sumber. Sumber pribadi)

KET :

1.  : Karya foto
2.  : Meja tempat aksesori (kerajinan Botac)
3.  : Alur pajangan karya

Dalam pemajangan tugas akhir ini, pengkarya melakukan dekorasi untuk pameran tugas akhir. Karya foto pertama dipajang mulai dari sebelah kiri dipintu masuk dan mengelilingi ruang Loby Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Bagan Perencanaan



Tabel 1
Bagan Produksi Karya