

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang bernilai tinggi serta memiliki makna filosofis tersendiri. Kesenian batik adalah kesenian membuat hiasan di atas kain menggunakan alat canting dengan bahan lilin (malam) sehingga menghasilkan suatu motif batik yang unik dan menarik pada permukaan kain tersebut. Menurut Yudosepturo (200:98), batik berarti gambar yang ditulis pada kain dengan mempergunakan malam sebagai media sekaligus penutup kain batik.

Batik telah dikenal di Nusantara sejak abad XVII, motif atau pola batik pada saat itu didominasi oleh bentuk hewan dan tanaman. Di Sumatera Barat Motif batik mengalami perkembangan dan beralih pada motif abstrak yang menyerupai awan, relief candi, wayang beber, dan sebagainya. Keanekaragaman batik memiliki ciri khas masing-masing, salah satunya adalah batik tanah *liek*, yang merupakan salah satu jenis batik yang dikembangkan di Sumatera Barat. Ciri khas utama pada batik tanah *liek* ini adalah bahan dasar warna yang dihasilkan berasal dari tanah *liek*, adapun motif yang diangkat berupa bentuk tumbuhan dan hewan seperti yang terdapat pada ukiran rumah *gadang*.

Adapun bentuk motif yang diangkat berasal dari stilisasi tumbuhan dan hewan seperti yang terdapat pada ukiran rumah *gadang*. Beberapa jenis motif batik tersebut seperti *siriah* dalam *carano*, *pucuk rabuang*, *kaluak paku* dan

lain-lain yang berasal dari kelompok tumbuhan, adapun yang berasal dari kelompok hewan diantaranya, *itiak pulang patang*, *kuciang lalok*, *bada mudiak*, dan lain sebagainya. Saat ini motif-motif baru juga diperkenalkan. Inspirasinya diambil dari kekayaan budaya alam *Minangkabau*, seperti motif *tabuik* (tabut), *jam gadang*, *rumah gadang*, dan *rangkiang*.

Awalnya pemakaian batik tanah *liek* secara tradisi digunakan oleh *Datuak*, dan *Bundo Kanduang* sebagai aksesoris berupa selendang dan *saluak* (penutup kepala). Seiring perkembangan zaman, batik sudah menjadi tren di dunia *fashion* Indonesia. Hal ini melatar belakangi pengkarya menjadikan batik tanah *liek* sebagai objek foto. Warna khas dari tanah *liek* yang dihasilkan cenderung krem atau coklat muda. Warna tersebut menjadi daya tarik utama karena diperoleh dari perendaman kain pada larutan cairan tanah liat sehingga memancarkan aura *elegan* dan teduh pada warna dasar kain.

Batik tanah *liek* yang dijadikan objek penciptaan karya tugas akhir adalah produksi Rumah Kain Batik Ayesha. Rumah batik yang telah berdiri sejak tahun 2002 ini beralamat di Jl. Andam Dewi No 8 Marapalam, Padang. Rumah batik ini telah memproduksi berbagai motif kain batik khas Ranah Minang, beberapa motif kain batik milik Rumah Kain Batik Ayesha yang menginspirasi pengkarya dalam fotografi ini yaitu motif rumah adat, kereta api, burung *hong*, dan motif buah *palo*, serta busana yang dihasilkan *limited edition*.

Pada fotografi *fashion*, tingkat persaingan tidak hanya dalam menjual ide, konsep dan dari sisi rancangan mode, tapi juga teknik fotografi, tata

*make-up*, tata gaya, tata ruang, dan lain sebagainya. penting bagi pengkarya nantinya untuk mengambil sebanyak mungkin, Pengkarya juga memberi penekanan dengan foto detail batik sebagai pelengkap, seperti bagian aksent tertentu pada kain batik tanah *liek* dan detail lain yang khas dari produk Rumah Batik Ayesha. Fotografer *fashion* secara umum menggunakan studio sebagai lokasi pemotretan. Pengambilan gambar dilakukan di Eternal Studio dan Ocean Studio Kota Padang.

Pengkarya menyertakan beberapa orang sebagai model dalam penggarapan karya agar kesan visual sampai kepada penikmat foto. Selain itu pengkarya juga menampilkan foto *beauty-shot* untuk memperlihatkan keindahan pada model saat mengenakan batik tanah *liek* tersebut. Pengkarya memvisualkan batik tanah *liek* saat dikenakan oleh model untuk memperlihatkan kreasi desain batik tanah *liek* dan aksent batik tersebut dalam fotografi *fashion*.

Fotografi *fashion* menurut Kamus Fotografi, merupakan bagian fotografi komersial secara profesional yang mengkhususkan diri pada foto dibidang *fashion* dan perlengkapannya. Pada fotografi *fashion*, busana harus lebih ditonjolkan dari modelnya. Model hanya digunakan sebagai peraga dan penunjang busana yang ditampilkan. Tetapi semakin lama, fotografi *fashion* tidak lagi hanya memamerkan gambar model cantik dengan baju yang bagus. *Image* dengan konsep yang kuat dan cerita yang menarik menjadi titik utama fotografi *fashion* saat ini (Adimodel, 2009:27).

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang rumusan masalah penciptaan yaitu: bagaimana menciptakan karya fotografi *Fashion* dengan objek kain Batik Tanah *Liek* Produksi Rumah Batik Ayesha ke dalam fotografi *fashion*?

## C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya ini bertujuan untuk memperkenalkan batik tanah *liek* dan menciptakan karya foto “Batik tanah *liek* dalam Fotografi *Fashion*”.

## D. Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Bagi Pengkarya
  - a. Meningkatkan kemampuan dan memperluas wawasan dalam penciptaan karya fotografi *fashion*.
  - b. Meningkatkan pengembangan ide dengan kemampuan berkarya seni fotografi.
  - c. Lebih mengetahui tentang batik tanah *liek* serta dapat memvisualkan melalui fotografi *fashion*.
  - d. Menjadi salah satu persyaratan untuk menamatkan pendidikan Strata Satu bagi pengkarya selaku mahasiswa di program studi fotografi.
2. Bagi Lembaga Pendidikan
  - a. Memperkaya ide dan konsep di Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

- b. Penciptaan karya ini diharapkan dapat melengkapi bahan referensi dalam kajian fotografi *fashion* bagi mahasiswa jurusan fotografi.
  - c. Karya fotografi ini menjadi inspirasi bagi mahasiswa agar lebih kreatif dan bisa mengekspresikan diri sesuai dengan karakter ataupun minat fotografi masing-masing mahasiswa.
3. Bagi Masyarakat

Memperkenalkan batik tanah *liek* melalui fotografi *fashion* kepada masyarakat, serta meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap fotografi.

#### **E. Tinjauan Karya**

Sebuah penciptaan karya seni maupun karya fotografi tentu tidak boleh mengandung unsur plagiasi. Mengacu pada orisinalitas karya, pengkarya menekankan yang menjadi pembeda pada karya yang akan diciptakan nantinya adalah objek, konsep foto, pesan dan kesan visual yang akan disampaikan. Namun pada penciptaan sebuah karya fotografi, pengkarya harus mencari beberapa karya-karya fotografi dari *genre* sejenis untuk ditinjau. Karya-karya ini nantinya menjadi acuan pengkarya dalam menciptakan karya fotografi yang baru. Dengan meninjau karya-karya yang sudah ada, maka nantinya karya-karya terdahulu akan menjadi acuan karya bagi pengkarya dalam mengatur komposisi, teknik pengambilan gambar, warna, dan sebagainya.

Karya pertama yang menjadi acuan pengkarya adalah salah satu karya dari fotografer Glen Prasetya, yang merupakan fotografer asal Indonesia. Karya-karya Glen Prasetya menjadi acuan bagi pengkarya dalam menciptakan karya berbentuk Fotografi *fashion*.



Gambar 1. “Beauty” Karya Glen Prasetya  
Sumber : instagram\_Glen Prasetya, 2020

Setelah meninjau karya dari Glen Prasetya, pengkarya mempertimbangkan aspek yang terdapat pada karya diatas. Pengambilan gambar yang padat dari sudut atas kepala hingga bawah pinggang menampilkan kesan yang dekat dan penuh. Tidak hanya memperlihatkan proporsi tubuh model tetapi juga menonjolkan pakaian yang dikenakannya. Inspirasi pengkarya pada karya ini dilihat dari pengambilan sudut pandang *eye level* yang sesuai dengan kebutuhan konsep dan kesan elegan yang disampaikan. Perbedaan yang dimiliki pada karya yang pengkarya buat yaitu warna pada hasil *editing* foto.

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

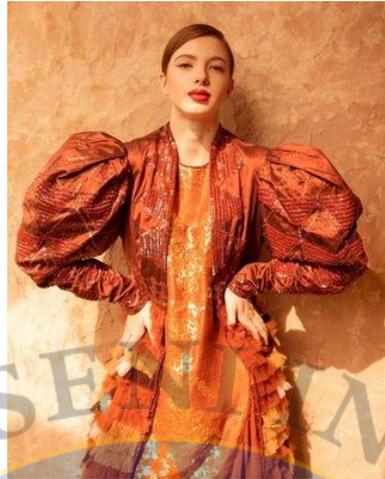


Gambar 2. “Dewi” Karya Nurulita Adriani Rahayu

Sumber : [www.nurulita.com](http://www.nurulita.com), 2022

Karya Nurulita berjudul Dewi ini menampilkan kecantikan dari model yang berkulit eksotis saat mengenakan kain tenun etnik. Kain tenun etnik menjadi objek utama dalam karya tersebut dengan mempertahankan kualitas model yang menawan. Selain itu, fotografer menggantung beberapa kain sebagai *background* agar kesan etniknya lebih kental. Perbedaan karya-karya Nurulita dan karya yang dibuat oleh pengkarya terletak pada motif properti untuk pendukung konsep foto. Jika Nurulita memilih kain etnik sebagai pendukung konsepnya, lain halnya dengan pengkarya yang memilih properti yang berbeda untuk mendukung konsep batik tanah *liek*. Motif kain dan tema yang diangkat menjadi daya tarik tersendiri dalam penciptaan karya fotografi *fashion* ini.

Acuan ketiga adalah karya dari Andrian Lim. Seorang fotografer yang sudah lama terfokus pada bidang *fashion* dan komersial di Indonesia. Andrian Lim berkontribusi untuk majalah *DAMAN* dan *Prestige*.



Gambar 3. “Anna” Karya Andrean Lim  
 Sumber : <https://cherrydeck.com/andreanlim>, 2022

Karya Andrean Lim pada gambar 3 menyuguhkan kecantikan model yang terlihat alami. Busana yang ingin ditonjolkan dan menjadi fokus utama dalam karya ini juga dapat tersampaikan dengan baik tanpa harus menggunakan banyak atribut yang berlebihan. Perbedaan karya Andrean Lim dengan karya yang dibuat oleh pengkarya terletak pada pencahayaan. Pencahayaan pada karya Andrean Lim cenderung terang sesuai dengan pakaian yang menjadi nilai jual pada karya ini. pengkarya memperlihatkan kesan tradisional dengan pencahayaan yang lebih lembut atau *low light*.

#### **F. Landasan Teori Penciptaan**

Pada proses penciptaan, pengkarya menggunakan beberapa teori sebagai landasan teori agar diketahui secara nyata relevansi dan kesesuaian teori yang dirujuk. Beberapa teori tersebut yaitu:

##### **1. Fotografi Komersial**

Fotografi komersial adalah jenis fotografi yang bertujuan mempromosikan suatu produk atau jasa (Tjin dan Mulyadi, 2014).

Fotografi komersial merupakan media yang bertujuan memperdagangkan suatu barang yang dikemas dengan baik sehingga konsumen menjadi tertarik terhadap produk tersebut.

Arti dari fotografi komersial adalah foto-foto yang berhubungan dengan dunia periklanan, seremonial, perindustrian, dan lain-lain. Pada fotografi komersial, sang fotografer biasanya memotret objek benda hidup dan benda mati sesuai dengan permintaan klien. Dalam memotret benda mati atau yang sering disebut *still life photography*, sang fotografer harus bisa membuat objek diam tersebut agar terlihat hidup dan memiliki cita rasa seni yang cukup tinggi. Pada fotografi komersial, fotografer juga diharuskan jeli dan teliti dalam mengemas konsep foto (Kiki, 2011: 12).

Jenis foto yang termasuk fotografi komersial diantaranya yaitu fotografi produk, fotografi *fashion*, *food photography* dan lain-lain. Fungsi dari masing-masing jenis foto tersebut sama, yaitu memperdagangkan, memperkenalkan suatu produk atau merek maupun individu melalui fotografi. Dalam fotografi komersial ini pengkarya juga mempromosikan Batik Tanah *Liek* dari Rumah Batik Ayesha.

## 2. Fotografi *Fashion*

*Fashion* adalah gaya hidup, tentang suatu tatanan busana yang salah satu dasarnya bersifat mewah dan elegan. Kostum, busana, pakaian adalah pilihan yang dikenakan seseorang. Busana itu menjadi penegasan identitas diri, pernyataan gaya hidup, atau deklarasi status sosial (Abdi, 2012:29 ).

Menurut Solomon dalam bukunya “*Consumer Behavior: Eueropean Perspective*”. Fotografi *fashion* adalah proses penyebaran sosial gaya baru diadopsi oleh kelompok konsumen. *Fashion* atau gaya mengacu pada kombinasi beberapa atribut. Dan agar dapat dikatakan ‘*in fashion*’. Kombinasi tersebut harus di evaluasi secara positif oleh sebuah *reference* (Michael R. Solomon, 2006:490).

Fotografi *fashion* adalah aliran fotografi yang berkonsentrasi pada memotret dan menampilkan berbagai mode pakaian dan barang-barang *fashion* lainnya yang terkait dengan gaya hidup yang sedang berjalan pada masa tersebut, untuk diterbitkan di majalah *fashion*, industri periklanan atau beredar di kalangan desainer. Seiring berjalannya waktu, fotografi *fashion* telah mengembangkan sentuhan komersial dan estetika, dimana tampilan mode gaya hidup diperkuat dengan aksesoris dan juga dengan pencahayaan yang beragam. Dalam fotografi *fashion*, seorang fotografer bertugas untuk menghasilkan atau menampilkan konsep foto dari produk *fashion* yang akan dijual ke dalam bentuk visual berupa foto.

### 3. Fotografi *Beauty*

Fotografi *beauty* berarti sebuah foto yang memperlihatkan keindahan ataupun kecantikan dari seseorang. Fotografi *beauty* bertujuan untuk menampilkan karya fotografi selayaknya, agar terlihat cantik, menarik dan mengeluarkan aura dari foto tersebut. Definisi dari foto *beauty* adalah foto yang menampilkan atau menonjolkan kecantikan. Biasanya foto ini berupa *close-up* atau tampak dekat, mulai dari ujung

kepala hingga leher. Pada foto *beauty*, tata rias dan tata rambut yang diaplikasikan pada model menjadi fokus utama. Foto *beauty* menampilkan suatu keindahan atau kecantikan. Dan secara umum, orang memandang kecantikan sebagai sesuatu yang harus ditampilkan secara sempurna. *Flawles*, tanpa cacat (Adimodel, 2010:9).

Foto *beauty* sangat mementingkan detail dan ketajaman. Setiap warna dan tekstur dari wajah sang model harus bisa ditampilkan dengan tepat. Warna harus terlihat sesuai aslinya dan tekstur serta detail harus tampil dengan tajam. Secara umum, foto *beauty* yang baik adalah foto yang menampilkan tekstur kulit secara alami, tidak terlalu kasar, tetapi tidak juga terlalu halus (Adimodel,2010:10). Pengkarya tidak hanya memperlihatkan bagian batik tanah *liek* beserta aksesoris lainnya saja. Pengkarya juga menampilkan *beauty* model baik dari jarak dekat maupun keseluruhan tubuh.

#### 4. Tata Cahaya

Fotografi berarti melukis dengan cahaya, karena itu tanpa cahaya tidak dapat menghasilkan sebuah foto. Tanpa cahaya yang baik, tidak akan dapat menghasilkan foto yang baik pula. Karena cahaya begitu penting, maka 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).

Jika pencahayaan diatur dengan baik, maka pengkarya dapat menghasilkan foto seperti yang diinginkan. Cahaya dapat menciptakan

bentuk, memperkuat bayangan, menerangi bagian-bagian tertentu, sampai pada membentuk struktur suatu benda. Cahaya bahkan dapat menciptakan suasana tertentu pada foto (Adimodel, 2010:27).

Cahaya memiliki warna yang berbeda-beda, tergantung dari sumber cahaya tersebut. Warna cahaya diukur dalam Kelvin. Pada kamera digital, harus mengatur warna cahaya ini agar sesuai dengan kondisi cahaya saat memotret. Pengaturan ini disebut dengan *white balance*. Jika *white balance* tidak sesuai dengan kondisi cahaya saat memotret, maka warna pada foto tidak sesuai dengan hasilnya (Enche Tjin, 2011:15).

Pengkarya menggunakan dua sampai tiga unit *lighting* yang letaknya *sadligh* dan *backligh*. Pada saat penggunaan dua *lighting*, arah cahaya yang digunakan adalah *oval light*, *rim light* dan *butterfly lighting*. *Oval light* yaitu teknik pencahayaan *lighting* yang memanfaatkan arah cahaya yang datang dari sudut 45 derajat dari posisi fotografer berada, guna untuk mempertegas *shadow* pada bagian wajah model. *Rim light* adalah cahaya yang datang dari arah belakang objek guna untuk memberikan cahaya yang menegaskan pinggiran objek. *Butterfly lighting* yaitu posisi cahaya ditempatkan di bagian depan dan sekitar 60 cm di atas objek. Penggunaan *lighting* tambahan agar cahaya yang ditimbulkan merata (Enche Tjin, 2011:69). Penggunaan teknik *lighting* pada karya ini yaitu *Low Key Lighting* memiliki kontras yang tinggi pada area gelap dan terang. Banyak sekali bayangan dan distribusi cahaya yang tidak merata. *Low Key Lighting* cocok untuk memberikan nuansa elegan pada karya ini. Cara

untuk mendapatkan gambar *Low Key Lighting* adalah dengan mempersiapkan latar belakang berwarna gelap dan juga subjek yang dominan berwarna gelap.

#### 5. *Digital Imaging*

*Digital imaging* adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi digital dengan menggunakan program komputer (Nugroho, 2011:150). Dalam proses penciptaan, pengkarya menggunakan proses *retouching*. *Retouching* sering digunakan untuk memperbaiki area wajah si model agar tampilannya sesuai dengan yang diharapkan. Proses *editing* lainnya yaitu *colour*, berkaitan dengan pengaturan warna.

Dalam proses *retouching* dan *editing* lainnya pengkarya menggunakan *software Adobe Photoshop 2019*. Dalam *Photoshop* terdapat banyak fitur, seperti *spot healing brush tool* berfungsi menghilangkan objek yang mengganggu, *brightness/contrast* sebagai pengaturan gelap terangnya foto, *editing tone* warna dan fitur lainnya yang menunjang pengkarya dalam melakukan proses *editing*.

### G. Metode Penciptaan

Pada proses perwujudan karya Batik Tanah *Liek* Dalam Fotografi *Fashion*, tentunya terdapat metode yang digunakan oleh pengkarya yaitu:

#### 1. Persiapan

Pada tahap ini pengkarya melakukan berbagai persiapan seperti tinjauan pustaka, mengumpulkan ide, pencarian di internet, dan mencari tahu tentang berbagai macam karya fotografi *fashion* yang akan

dibutuhkan dan membantu pengkarya dalam proses pemotretan, serta menetapkan objek foto. Pengkarya juga mencari tahu mengenai berbagai macam Batik Tanah *Liek*, aksesoris dan properti yang dirasa cocok dan dibutuhkan dalam melakukan pemotretan.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses mencari referensi yang pengkarya gunakan untuk dikutip dari buku-buku fotografi *fashion*. Pengkarya juga mencari tahu melalui internet untuk mendapat informasi seputar batik tanah *liek* guna mendapatkan data yang cukup untuk dijadikan referensi untuk memperluas wawasan dengan meningkatkan kepekaan terhadap detail-detail yang ada di lapangan.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan cara observasi adalah pengamatan secara langsung turun ke lapangan, agar dapat diperoleh gambaran jelas tentang bagaimana objek yang akan pengkarya angkat dalam karya pengkarya. Pada tahap ini pengkarya mengunjungi lokasi Rumah Batik Ayesha guna meninjau langsung mengenai motif-motif batik yang ada di sana.

c. Wawancara

Pada tahap ini pengkarya melakukan wawancara dengan pemilik Rumah Batik Ayesha. Proses wawancara dilakukan di galeri rumah batik Ayesha, agar memastikan kebenaran dari informasi awal yang

hanya didapat melalui internet, dan juga untuk menggali informasi baru mengenai batik tanah *liek* dan berbagai macam motifnya.

## 2. Perancangan

Pengkarya mulai mengembangkan ide atau gagasan yang dijadikan karya foto dalam proses penciptaan. Pengkarya berencana menggunakan enam orang model perempuan untuk busana tanah *liek* yang ditujukan untuk pasar perempuan. Pengkarya memilih model yang berparas dewasa berusia dua puluh tahun keatas. Pengkarya ingin memperkenalkan keindahan batik tanah *liek* pada kalangan usia muda. Pengkarya lebih memikirkan bentuk foto yang akan di buat baik dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya.

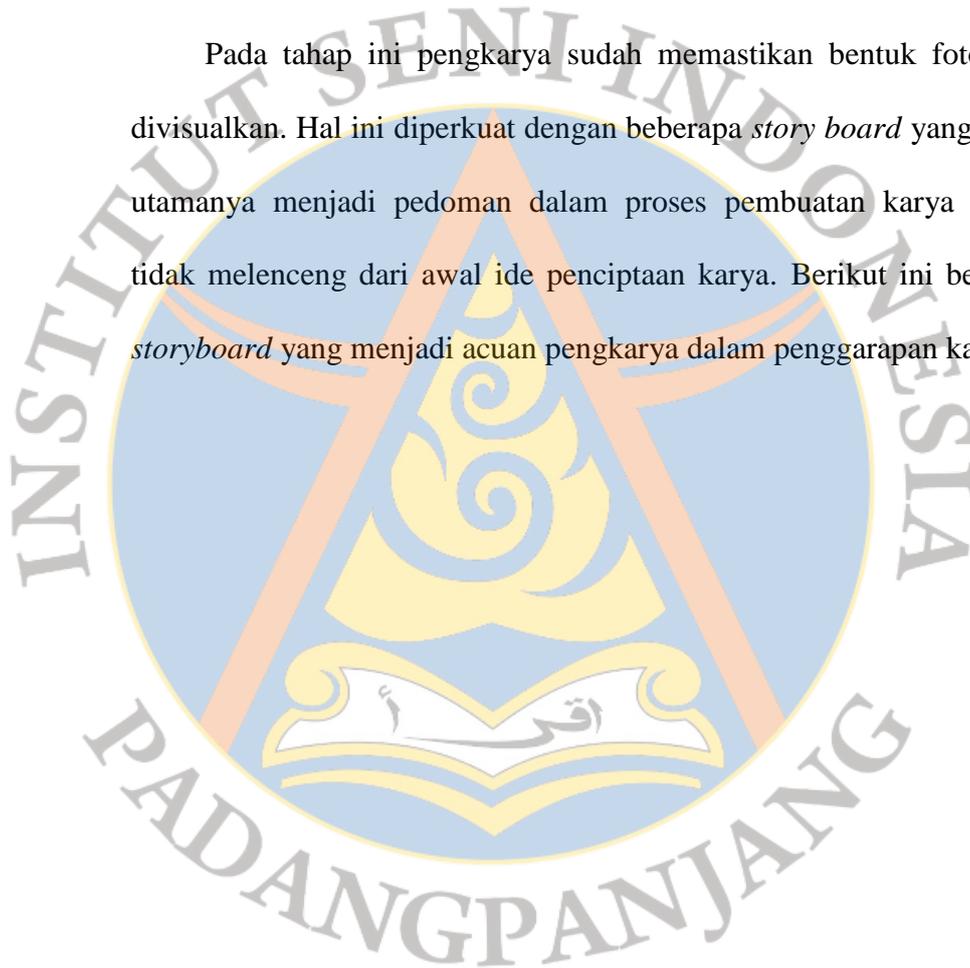
Dalam prosesnya, model akan mengenakan baju batik tanah *liek* serta menggunakan bermacam-macam aksesoris sebagai pendukung seperti kalung, sepatu dan lain sebagainya tanpa harus menjadi berlebihan dan tidak menghilangkan perhatian pada Batik Tanah *Liek* yang ingin ditonjolkan. Properti pendukung yang digunakan model dalam proses pemotretan yaitu kursi. Pada tahap ini pengkarya juga membuat *story board* foto berdasarkan konsep yang dirancang untuk karya tugas akhir “Batik Tanah *Liek* Dalam Fotografi *Fashion*”.

Akan tetapi, tidak dipungkiri bahwa visualisasi dari ide dan teknik seorang fotografer profesional akan terlihat berbeda dengan yang dihasilkan oleh fotografer yang tidak profesional. Kreativitas manusia dalam pemotretan memunculkan kaidah-kaidah foto yang estetik, baik

secara komposisi, pencahayaan maupun ketajaman (*depth of field*). Kaidah-kaidah foto estetik dipadukan bersama intuisi dengan berolah kreasi, pengungkapan ekspresi diri dalam domain kesenian, terutama yang bernuansa seni visual (Soedjono, 2006:50).

a. Rancangan visual karya (*story board*)

Pada tahap ini pengkarya sudah memastikan bentuk foto yang divisualkan. Hal ini diperkuat dengan beberapa *story board* yang tujuan utamanya menjadi pedoman dalam proses pembuatan karya supaya tidak melenceng dari awal ide penciptaan karya. Berikut ini beberapa *storyboard* yang menjadi acuan pengkarya dalam penggarapan karya :

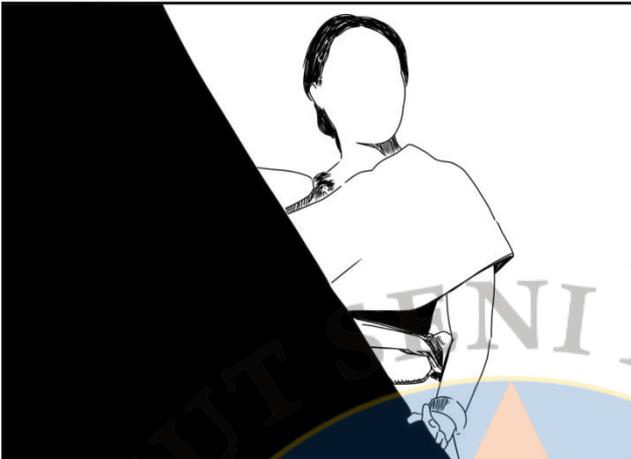


Tabel 1. *Storyboard*

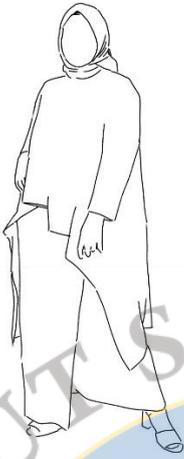
Story board	Deskripsi
<p><b>KARYA 1</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera, pengambilan secara <i>full shoot</i>. Pada tahap ini pengkarya memperlihatkan busana batik tanah liak yang bermotif hewan laut, lauk – lauk, rumah adat, dan <i>balah katupek</i> dengan <i>background</i> abstrak. Pada karya ini pengkarya menggunakan tiga orang model wanita.</p>
<p><b>KARYA 2</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera, pengambilan secara <i>full shoot</i>. Pada tahap ini pengkarya memperlihatkan busana batik tanah liak yang bermotif ranah <i>minang</i> dan buah <i>palo</i> dengan <i>background</i> abstrak. Pada karya ini pengkarya menggunakan tiga orang model wanita.</p>
<p><b>KARYA 3</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera, pengambilan secara <i>full shoot</i>. Pada tahap ini pengkarya memperlihatkan busana batik tanah <i>liek</i> yang bermotif <i>pucuk rabuang</i>, dan rumah adat dengan <i>background</i> abstrak. Pada karya ini pengkarya menggunakan tiga orang model wanita.</p>

<p><b>KARYA 4</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera, pengambilan secara <i>medium shoot</i>. Pada tahap ini pengkarya memperlihatkan busana batik tanah <i>liek</i> yang bermotif ranah <i>minang</i>, dan buah <i>palo</i> dengan <i>background</i> abstrak. Pada karya ini pengkarya menggunakan dua orang model wanita.</p>
<p><b>KARYA 5</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera dengan pengambilan secara <i>full shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan busana batik tanah <i>liek</i> yang bermotif burung hong, lembah <i>anai</i>, dan ngarai <i>sianok</i> dengan <i>background</i> abstrak. Pada karya ini pengkarya menggunakan tiga orang model.</p>
<p><b>KARYA 6</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera dengan pengambilan <i>medium shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan kombinasi antara sarong dan selendang, dengan motif hewan laut, rumah adat, dan <i>balah katupek</i>, dengan <i>background</i> abstrak .</p>

<p><b>KARYA 7</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera dengan pangambilan <i>medium shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan busana baju kurung <i>basiba</i> dengan selendang batik tanah <i>liek</i> motif ranah minang dan <i>background</i> abstrak.</p>
<p><b>KARYA 8</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera dengan pangambilan <i>medium shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan kombinasi antara sarong dan selendang, dengan motif hewan laut, dan lauk - lauk dengan <i>background</i> abstrak.</p>
<p><b>KARYA 9</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera dengan pangambilan <i>medium shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan busana batik tanah <i>liek</i> dengan motif masjid raya dengan <i>background</i> abstrak.</p>

<p><b>KARYA 10</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera dengan pangambilan medium shoot. Pengkarya memperlihatkan detail selendang batik tanah <i>liek</i> dengan motif lauk – lauk, rumah <i>gadang</i>, dan batang <i>karambia</i> (pohon kelapa), dengan <i>background</i> abstrak.</p>
<p><b>KARYA 11</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera dengan pangambilan medium shoot. Pengkarya memperlihatkan busana outer kombinasi dengan motif burung hong dan <i>background</i> abstrak.</p>
<p><b>KARYA 12</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera dengan pangambilan medium shoot. Pengkarya memperlihatkan busana katun cap dengan motif lembah anai dan ngarai sianok dengan <i>background</i> abstrak .</p>

<p><b>KARYA 13</b></p> 	<p>Pada karya ini model menghadap kiri kamera dengan pengambilan <i>closeup</i>, pengkarya memperlihatkan <i>blause</i> kombinasi dengan motif <i>pucuak rabuang</i>.</p>
<p><b>KARYA 14</b></p> 	<p>Model berpose menghadap kamera dengan pengambilan <i>full shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan <i>blause</i> kombinasi dengan motif burung hong dan background abstrak.</p>
<p><b>KARYA 15</b></p> 	<p>Model berpose tidak melihat kamera dengan pengambilan <i>full shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan <i>blause stelan batik tanah liek</i>.</p>

<p><b>KARYA 16</b></p> 	<p>Model berpose melihat kamera dengan pengambilan <i>full shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan <i>blause</i> stelan batik tanah <i>liek</i> dengan motif masjid raya dan <i>background</i> abstrak.</p>
<p><b>KARYA 17</b></p> 	<p>Model berpose melihat kamera dengan pengambilan <i>full shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan <i>outer</i> kombinasi batik tanah <i>liek</i> dengan motif burung hong dan <i>background</i> abstrak.</p>
<p><b>KARYA 18</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera dengan pangambilan <i>full shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan setelan dengan motif burung hong dengan <i>background</i> abstrak .</p>

<p><b>KARYA 19</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera dengan pengambilan <i>medium shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan busana setelan dengan motif gergaji kereta api dengan <i>background</i> abstrak .</p>
<p><b>KARYA 20</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera dengan pengambilan <i>medium shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan <i>blause</i> kombinasi dengan motif lauk-lauk dengan <i>background</i> abstrak.</p>
<p><b>KARYA 21</b></p> 	<p>Model berpose tidak menghadap kamera dengan pengambilan <i>medium shoot</i>. Pengkarya memperlihatkan kombinasi antara baju kurung <i>basiba</i> dengan selendang batik tanah <i>liek</i> dengan motif ranah <i>minang</i> dan <i>background</i> abstrak .</p>

**KARYA 22**

Model berpose menghadap kamera dengan pangambilan *medium shoot*. Pengkarya memperlihatkan selendang batik tanah *liek*, dengan motif burung hong dengan *background* abstrak .

## 3. Perwujudan

## a. Alat

Pengkarya mempersiapkan semua peralatan yang akan digunakan dalam penciptaan karya ini, seperti:

## 1) Kamera Fuji Film XT3



Gambar 4. Kamera Fujifilm XT3  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Disini kamera adalah alat yang sangat penting dalam pembuatan karya pengkarya. Kamera di gunakan untuk menghasilkan gambar atau karya. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya akan menggunakan kamera Fujifilm X-T3, karena memiliki sensor serta megapixel yang cukup tinggi, sehingga menghasilkan ruang warna yang tajam dan jelas. Kamera Fujifilm X-T3 akan pengkarya gunakan proses penggarapan karya ini selesai.

2) Lensa fujifilm 50mm f/1.2



Gambar 5. Lensa Fujifilm 50mm f/1.2  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Lensa fujifilm 50mm f/1.2 adalah lensa yang sangat ringan yang menawarkan *aperture* minimum f/1.2 untuk pemotretan cahaya rendah yang efektif dan kedalaman bidang *control* yang dangkal. Pengkarya membutuhkan lensa ini untuk mendapatkan beberapa hal

yang mengganggu *focus* mata terhadap objek foto yaitu batik tanah *liek*.

3) Lensa Fujifilm 23mm f/2.8



Gambar 6. Lensa Fujifilm 23mm f/2.8  
Sumber : dokumen pribadi, 2023

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan lensa 23mm/f1.4 fujifilm agar dapat menghasilkan fokus yang sempurna, lensa ini cocok untuk memotret model dengan jarak maksimal. Dan membuat detail batik tanah *liek* semakin jelas.

## 4) Memori



Gambar 7. Memori Sandisk 16GB

Sumber : dokumen pribadi, 2023

Memori merupakan perangkat penyimpanan data elektronik yang digunakan untuk menyimpan data. Biasanya digunakan dalam perangkat elektronik portable seperti ponsel, komputer/laptop, konsol video *game* dan juga pada kamera digital. Memori yang akan pengkarya gunakan yaitu memori Sandisk dengan kapasitas penyimpanan 16GB.

5) *Softbox*Gambar 8. *Softbox*

Sumber: Dokumen Annisa Zakirah, 2023

*Softbox* merupakan aksesoris *lighting* yang berfungsi untuk menghaluskan atau melembutkan cahaya. Biasanya sebuah *softbox* memiliki 1 atau 2 *diffuser*. Penulis menggunakan *softbox* dalam

proses penggarapan untuk pengambilan gambar *medium shot*, *medium long shot* dan *long shot*.

6) *Tripod lighting*



Gambar 9. *Tripod Lighting*  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

*Tripod lighting* berguna untuk tempat menopang *lighting* agar posisi ketinggian *lighting* dapat diatur sesuai dengan keinginan. Dalam proses penggarapan penulis menggunakan total 3 tripod dengan ukuran yang sama.

7) *Reflector*



Gambar 10. *Reflector*  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

*Reflector* merupakan aksesoris yang digunakan untuk memantulkan cahaya dan mengisi area yang gelap. *Reflector* ada

banyak jenis warna seperti putih, emas, perak dan lain-lain. Pada penggarapan kali ini penulis menggunakan *reflector* perak dimana *reflector* ini memantulkan cahaya yang berwarna *netral*

8) *Trigger* Godox XI



Gambar 11. *Trigger* Godox XI

Sumber : dokumen Annisa Zakirah, 2023

Fungsi *trigger* yaitu sebagai pemicu cahaya pada *lighting* pada saat tombol *shutter* kamera ditekan. *Trigger* yang akan digunakan yaitu Godox XI. Keunggulan dari *trigger* ini adalah pengaturan cahaya lampu dapat diatur pada *trigger* itu sendiri, sehingga penulis tidak perlu mengubah *settingan* cahaya pada *lighting*.

9) *Godox SK 400*Gambar 12. *Godox SK 400*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

*Godox SK 400* merupakan lampu *studio* yang digunakan sebagai sumber cahaya tambahan agar hasil dimensi pada foto lebih maksimal.

10) Laptop *Asus*Gambar 13. Laptop *Asus*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, pengkarya menggunakan laptop jenis *asus* sebagai pengolahan hasil foto

pemotretan untuk menyimpan foto yang telah disalin dari *memory card* kamera, serta melakukan editing dengan *software photoshop*.

b. Teknik

1) *Lighting*

Pencahayaan merupakan unsur utama dalam fotografi, untuk menghasilkan foto yang jelas dan baik diperlukan cahaya yang cukup. Pengkarya melakukan penggarapan karya di dalam ruangan atau *indoor* dengan menggunakan lampu *softbox*, dan *Godox sk400*. Teknik *lighting* yang akan digunakan yaitu *low key* (gambar dominan gelap namun akan tetap memiliki *shadow*). Teori *lighting* yang pengkarya gunakan adalah *main light* dan *fill light*. Arah cahaya yang digunakan *oval light* (arah cahaya 45 derajat dari posisi fotografer), *rim light* untuk memberikan cahaya yang menegaskan pinggiran tubuh model dan *butterfly lighting* yaitu posisi cahaya ditempatkan di bagian depan dan sekitar 60 cm di atas objek.

2) Komposisi

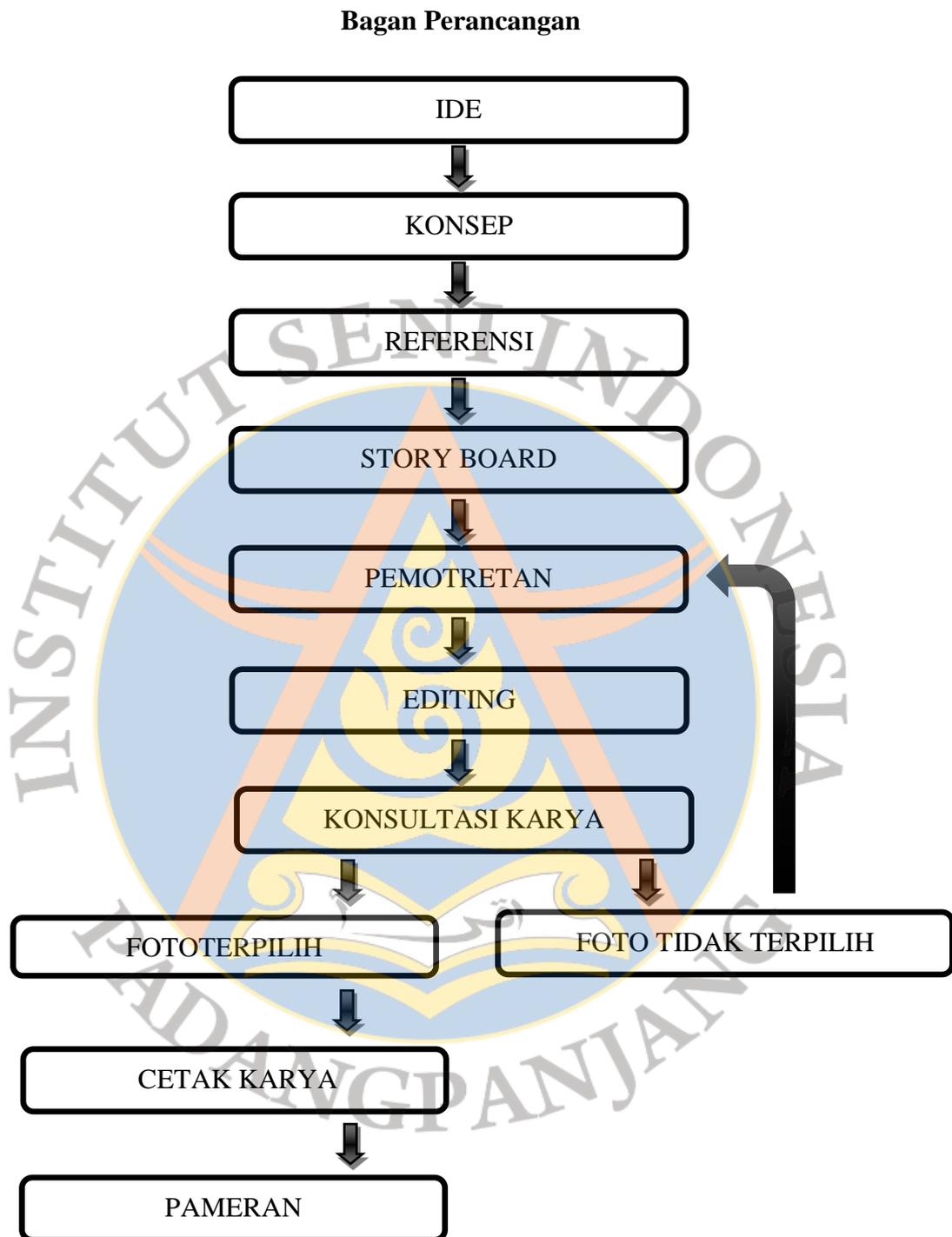
Komposisi fotografi merupakan penataan elemen-elemen visual dengan sedemikian rupa sehingga foto lebih menarik dan tidak monoton. Komposisi yang akan pengkarya gunakan adalah *centred composition*, yaitu komposisi yang posisi objeknya berada di tengah. “komposisi berarti susunan, komposisi dalam pengertian seni rupa adalah gambar dalam batasan satu ruang. Batasan ruang ini

merupakan liminitas, sekaligus syarat mutlak bagi adanya komposisi (Soelarko, 1990:19).

#### 4. Penyajian Karya

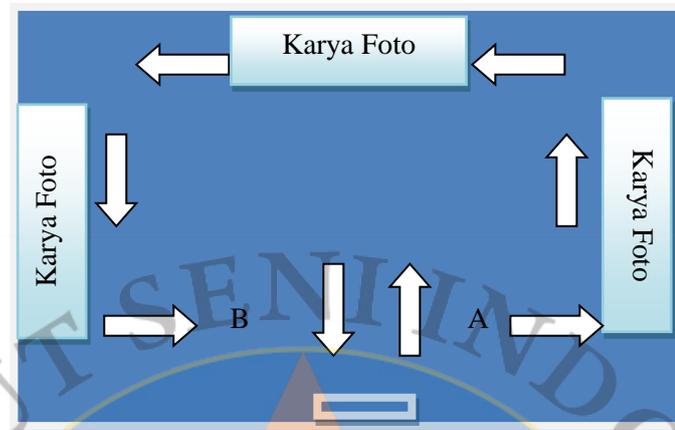
Tahapan penyelesaian merupakan tahapan akhir dari proses penciptaan karya foto yang dipamerkan. Karya foto dipajang di sebuah ruangan kosong yang ditata atau *display*. Karya foto yang dipamerkan dicetak dengan ukuran 40 cm x 60 cm dengan bahan *Photo Paper* sebanyak 22 karya sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir Strata satu fotografi.

Lokasi diselenggarakan di lobi Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam. Pengkarya memilih lobi Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam karena tempatnya yang lumayan luas sehingga leluasa memajang karya foto. Gedung ini berlokasi di Kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Selain itu, pengkarya juga membuat katalog dari hasil karya foto garapan yang terpilih.



Gambar 14. Bagan Perancangan  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

## a. Skema Lokasi Pameran



Gambar 15. Tempat Pemajangan Karya Foto

Keterangan : A : Pintu masuk  
B : Pintu keluar

Dalam pemajangan karya tugas akhir, pengkarya melakukan display untuk persiapan pameran tugas akhir. Karya foto pertama dipajang mulai dari sebelah kanan di dekat pintu masuk gedung sampai sisi kiri pintu keluar gedung, dipajang mengelilingi ruangan. Pameran dilaksanakan di lobi Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam.