

BAB III

PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN

A. Proses Penciptaan

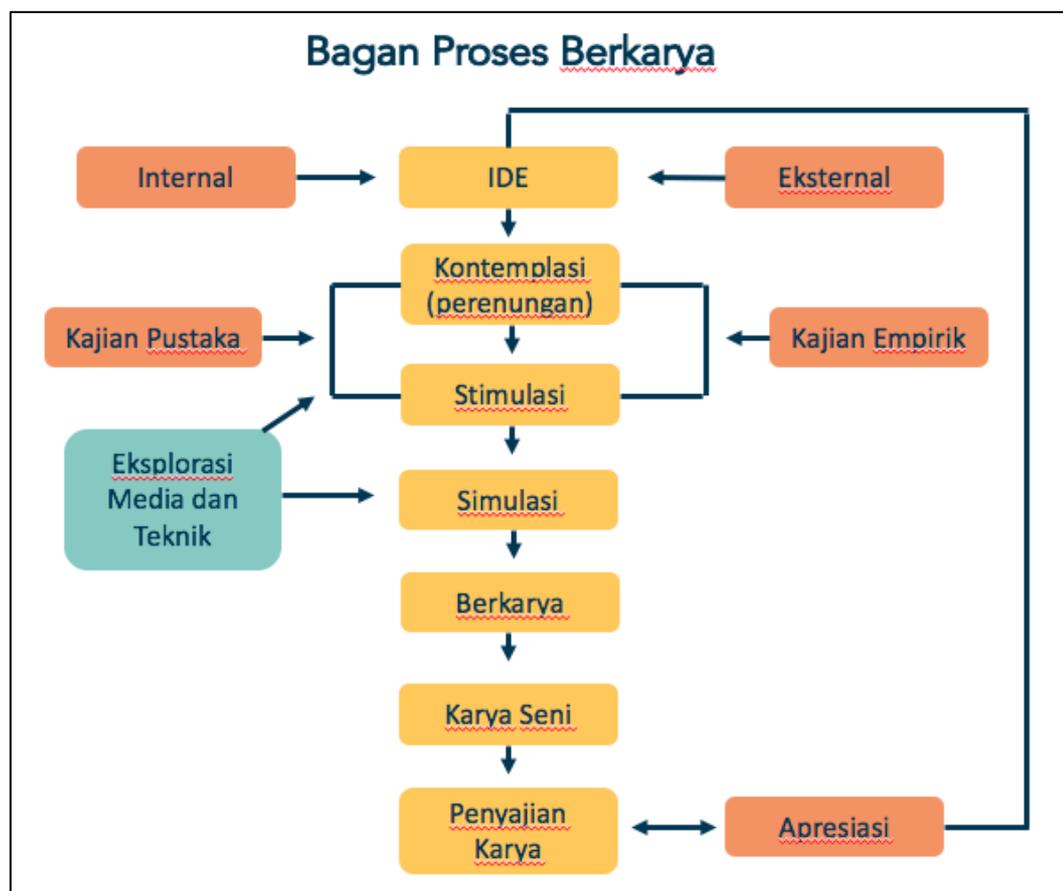
Fotografi adalah media untuk menyampaikan sejarah yang pernah dialami oleh semua orang yang menggunakannya, dalam beberapa aspek fotografi menjadi unsur penting untuk mengkomodir sebuah kehidupan manusia. Fotografi dapat menjadi penyimpan memori yang akan langsung terhubung antara manusia dan sejarah yang ia alami saat foto tersebut diabadikan. Fotografi dapat membangkitkan kembali memori atau ingatan dari otak terhadap hal atau kejadian tertentu. Jika dahulu sebuah album foto akan membawa kenangan-kenangan yang bahwa seseorang tersebut tidak sadar pernah mengalami momen tersebut, dan akhirnya menyeruak kembali secara tidak sadar bahwa sejarah itu pernah ia alami. Namun sekarang di zaman kotemporer ini dapat dijumpai album foto digital yang disebut dengan media sosial. Khususnya di era kotemporer dimana kegiatan mengabadikan kenangan-kenangan berharga seperti perayaan khusus maupun aktivitas keseharian melalui media fotografi sudah menjadi hal yang lumrah bagi banyak orang.

Berkaitan dengan fotografi seni, dapat kita artikan bahwa fotografi sebagai media bagi seorang seniman untuk mengekspresikan pesan yang ingin disampaikan melalui media tersebut, fotografi seni menjadi bagian yang sulit disamakan dengan jenis ataupun teknis fotografi lainnya yang umum digunakan seperti jenis fotografi jurnalistik yang sudah sering dijumpai. Dengan adanya teknologi *flash* yang dapat menjadi media baru bagi fotografer untuk mengkreasikan permainan cahaya tersebut. Salah satunya adalah teknik *slow sync flash*, yaitu merekam gerakan objek yang akan dipotret dengan kecepatan rendah lalu rana akan menutup setelah *flash* ditembakkan. Dalam dunia fotografi sangat banyak hal yang dapat dieksplorasi, oleh karena itu penulis mengeksplorasi kembali teknik dari *slow sync flash* ini.

Fotografi yang fokus terhadap objek yang tidak lain adalah makanan juga bisa dikreasikan menjadi fotografi seni. Kita seringkali melihat bagaimana iklan makanan di media komersil dapat menjadi sangat menggiurkan, dengan teknis yang

berbeda-beda dan pencahayaan tertentu foto tersebut dapat menarik minat pelanggan luas. Dan seringkali juga dapat kita jumpai makanan yang enak luar biasa.

Fotografi seni makanan dalam proses berkarya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor dari dalam diri sendiri maupun dari luar atau lingkungan yang secara tidak langsung mempengaruhi dalam proses pembuatan karya seni. Penulis membuat kerangka alur kerja dalam proses pembuatan karya ini, seperti yang ada pada bagian berikut ini:



Bagan 3.1
Bagan Proses Berkarya
(Sumber: Diadaptasi dari Adam Malik, 2012[skripsi], hlm. 22)

1. Ide

Ide didapat dari dua sumber, yaitu:

a. Internal

Merupakan ide yang didapat dari dalam diri, dimana ketika penulis seringkali mendapat pekerjaan untuk memotret produk makanan dan tertarik untuk

mengangkat fotografi seni makanan. Juga sejarah penulis mengenai kue basah karena dulu nenek penulis adalah seorang pembuat dan penjual kue basah. Akhirnya muncul keinginan untuk membuat karya seni fotografi yang mengangkat objek kue basah..

b. Eksternal

Merupakan ide yang bersumber dari luar, seperti ketika penulis melihat beberapa foto makanan yang kurang menarik terutama kue basah dan ingin membawakan sesuatu yang berbeda dari fotografi makanan. Dan ketika penulis melihat teknik tentang eksplorasi *flash* yang ada di sumber internet, keinginan untuk menggabungkan kedua subjek ini pun muncul.

2. Kontemplasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontemplasi berarti renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh (<https://kbhi.kata.web.id/kontemplasi/>, diakses pada tanggal 25 Juli 2019 pukul 19.00). Kontemplasi juga berarti dasar dalam diri manusia untuk menciptakan sesuatu yang indah, memandang jauh ke depan demi mendapatkan arah dan kemungkinan tindakan lain (antisipasi) yang lebih bermakna. Ketika akan melakukan suatu aksi, misalnya saja menyusuri sungai, atau mendaki gunung, dalam benak, kita sudah melakukan gladi resik perjalanan. Kita membayangkan kemungkinan pengalaman yang akan kita dapatkan ke depan. Membayangkan jalan-jalan yang akan dilalui, rintangan-rintangan yang mungkin menghalangi dan memikirkan antisipasinya. Dalam proses ini penulis tertarik pada objek kue basah khas Jawa Barat yang dimana kue basah ini memiliki rasa manis dan membawa kenangan pada zaman dahulu saat penulis berumur 7 tahun dan tinggal bersama nenek, beliau adalah pembuat berbagai macam kue basah dan menjajakannya di depan rumah. Selain membuat dan menjualnya, penulis bersama nenek biasanya membeli kue basah saat perjalanan pulang sekolah atau pun saat pergi mengaji.

Selanjutnya penulis mencari informasi tentang seluk beluk tentang kue basah tersebut ditambah keinginan untuk memajukan pasar kue basah dan ingin menginterpretasikannya pada sebuah karya fotografi. Unsur yang lain yang direnungkan oleh penulis adalah membuat makanan tradisi menjadi makanan *gourmet* yaitu seni memasak dan menata makanan agar terlihat lebih menggiurkan.

3. Stimulus Berkarya

Dalam proses berkarya seni fotografi, beberapa stimulus dapat menambah inspirasi penulis dalam menciptakan karya untuk memperkaya proses keberkayaan yang sedang digarap untuk dapat lebih peka dalam proses berkarya. Dalam tahapan stimulus ini, penulis dapat meneliti ataupun meriset lebih dalam terhadap objek.

Dengan adanya teknologi *flash* eksternal dalam dunia fotografi, selain memberikan fungsi membantu pencahayaan menangkap foto, *flash* juga dapat dikreasikan sedemikian rupa dan menghasilkan pencahayaan yang beragam. Kue basah tradisional yang biasa diartikan sebagai makanan jadul (zaman dahulu) tampilannya akan dirubah menjadi modern namun tetap mengangkat unsur tradisional itu sendiri.

Penulis melihat beberapa karya fotografer ternama yang pernah menggunakan teknik *slow sync flash*. Namun kebanyakan dari mereka menggunakan teknik tersebut adalah untuk objek manusia yang sedang bergerak seperti sedang menari atau memainkan alat musik. Setelah menelaah fenomena yang ada, timbul keinginan untuk menciptakan karya dengan teknik ini namun dengan objek yang berbeda.

4. Pengolahan Konsep Berkarya

Konsep menjadi sebuah unsur penting yang dimana konsep adalah hal yang sangat mendasar untuk proses kekaryaannya. Proses penulis dalam membuat sebuah karya seni fotografi dimulai dari ketertarikan dalam isu-isu yang ada dalam fotografi makanan yang sedang *trend* saat ini, kemudian penulis mencoba mengeksplorasi pola pikir yang didapatkan dari melihat kajian fotografi makanan yang ada dengan objek yang dipilih yaitu kue basah tradisional dengan menggabungkan teknik *slow sync flash* yang penulis kembangkan sendiri. Sehingga akhirnya penulis membuat konsep dalam penggarapan karya tersebut yang sebelumnya hanya pemikiran saja menjadi karya seni jadi. Konsep berikutnya yaitu proses sortir foto, *editing*, cetak sampel, cetak ukuran jadi dan pembingkai.

B. Persiapan

Pada proses persiapan pembuatan karya seni fotografi, penulis mempersiapkan alat dan bahan yang akan dipakai dalam proses kekaryaannya termasuk kedalam proses *editing*. Lalu hal penting lainnya yaitu saat proses eksekusi dimana

beberapa kali memotret pasti selalu ada improvisasi untuk mendapatkan hasil yang lebih menarik dan lebih baik. Peralatan yang dipakai sekarang sangat membantu penulis dalam proses berkarya. Alat yang dipakai cukup mumpuni untuk digunakan dalam keadaan kondisi cahaya yang berbeda. Karena teknik fotografi *slow sync flash* pada makanan ini bukan hal yang umum digunakan pada fotografi, sehingga alat-alat yang digunakan pun cukup beragam.

1. Perlengkapan Berkarya

a. Kamera



Gambar 3.1
DSLR Canon EOS 6D mark II

(Sumber: <https://www.dxomark.com/canon-eos-6d-mark-ii-sensor-review-great-color-iso-performance/>)

Kamera yang digunakan untuk proses pemotretan ini adalah kamera DSLR Canon EOS 6D Mark II yang memiliki kelebihan untuk mengurangi *noise* dan jenis kamera ini sudah memiliki fitur *full frame*, yaitu ukuran sensor yang lebih besar dibanding kamera yang lainnya. Dengan besaran titik elemen 26,2 megapixel, kamera ini tergolong kamera profesional yang memiliki hasil yang cukup maksimal.

b. Lensa



Gambar 3.2
Canon EF 50mm F/1.4 USM

(Sumber: <https://www.plazakamera.com/shop/canon-ef-50mm-f1-4-usm/>)

Lensa yang digunakan yaitu Canon EF 50mm F/1.4 USM. Lensa ini memiliki kelebihan untuk menangkap cahaya lebih banyak dikarenakan bukaan yang cukup besar dan dapat meminimalisir *noise* yang ada di kamera.

c. Kartu Memori



Gambar 3.3

SanDisk Extreme Pro SDHC Card UHS-I Class 10 (95MB/s) 32GB

(Sumber: <https://www.jakartanotebook.com/sandisk-extreme-pro-sdhc-card-uhs-i-class-10-95mb-or-s-32gb-sdsdxa-032g>)

Kartu memori merupakan tempat penyimpanan foto yang telah dipotret oleh kamera dan merupakan elemen yang penting dalam kegiatan berfotografi sehingga kualitas memori tidak boleh sembarangan karena sering terjadi foto yang telah dipotret tidak bisa dibaca oleh komputer. Memori yang digunakan yaitu Memori SanDisk Extreme Pro SDHC Card Class 10 32gb.

d. Tripod Kamera



Gambar 3.4

Tripod WT3110A 40 Inch

(Sumber: https://sea.banggood.com/id/Wholesale-WT3110A-40-Inch-Aluminum-Tripod-Stand-For-Camera-DSLR-Camcorder--p-45561.html?cur_warehouse=CN)

Tripod kamera berfungsi agar kamera yang digunakan tidak pindah posisi atau goyang ketika pengambilan gambar dikarenakan menggunakan kecepatan rendah. Untuk mengurangi *handshake* (getaran tangan) dan hasil yang maksimal.

e. Perlengkapan Studio

Studio adalah tempat untuk melaksanakan proses pemotretan dan menjadi hal yang penting karena penulis memanfaatkan cahaya buatan dari *flash* dan membutuhkan tempat yang gelap agar cahaya dari *flash* tertangkap dengan jelas di kamera. Untuk latar sendiri penulis menggunakan latar gelap berwarna hitam agar objek dan cahaya terfokus.

f. *Flash* Eksternal



Gambar 3.5

Visico 600w 2 Light Studio Flash Kit

(Sumber: <https://www.directimaging.com.my/shop/studio-lighting/strobe-light/monolights/visico-600w-2-light-studio-flash-kit/>)

Flash eksternal menjadi alat yang sangat penting dikarenakan menjadi sumber cahaya dan untuk membekukan bayangan yang dihasilkan oleh gerakan tangan saat pemotretan. *Flash* yang digunakan yaitu Visico 600w Light Studio Flash Kit.

g. Adobe Photoshop



Gambar 3.6

Adobe Photoshop CS6

(Sumber: <https://www.hrkgame.com/en/games/product/adobe-photoshop-cs6-extended/>)

Adobe Photoshop merupakan salah satu *software* buatan *Adobe* yang berfungsi untuk mengolah foto dengan lapisan filter. *Photoshop* termasuk *aplikasi* pengolah foto profesional dalam mengolah gambar dan seringkali dipakai untuk membuat berbagai macam unsur multimedia. Penulis menggunakan aplikasi *Photoshop* sebagai kebutuhan mengolah asset gambar untuk kelengkapan proses *editing*.

h. Adobe Lightroom



Gambar 3.7

Adobe Lightroom CC

(Sumber: <https://www.outdoorphotographer.com/blog/lightroom-cc-vs-lightroom-classic/>)

Adobe Lightroom adalah sebuah program *software* buatan *Adobe* yang khusus diperuntukkan untuk dunia fotografi. *Software* ini dirancang sebagai alat pembantu untuk mengelola, mengolah dan mengedit foto digital pada komputer. Penulis menggunakan *lightroom* yang bertujuan *retouch* foto dan permainan efek warna dengan lebih bervariasi.

i. Objek Perlengkapan Tambahan



Gambar 3.8
Perlengkapan Tambahan Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Perlengkapan tambahan adalah objek tambahan yang akan dipotret bersama objek utama yaitu kue basah tradisional. Objek-objek ini akan menjadi pelengkap foto agar foto menjadi lebih hidup. Karena penulis mengangkat objek kue basah tradisional maka objek-objek tambahan pun bersifat tradisional, terdiri dari meja, karung goni, kain polos, daun pisang, daun pandan, cangkir, piring, mangkok, sendok dan garpu dan lain-lain.

C. Proses Berkarya

Pada dasarnya berkarya fotografi di dalam studio adalah menyiapkan studio, menyetel *lighting*, memasang *tripod* kamera, dan mempersiapkan objek yang akan difoto. Karena foto yang akan ditangkap oleh kamera menggunakan teknik *slow*

sync flash maka objek utama adalah gerakan tangan model. Penggunaan tangan dalam pembuatan karya ini bertujuan untuk memberikan kesan bahwa objek makanan dan manusia sangat dekat.

1. Proses Pemotretan

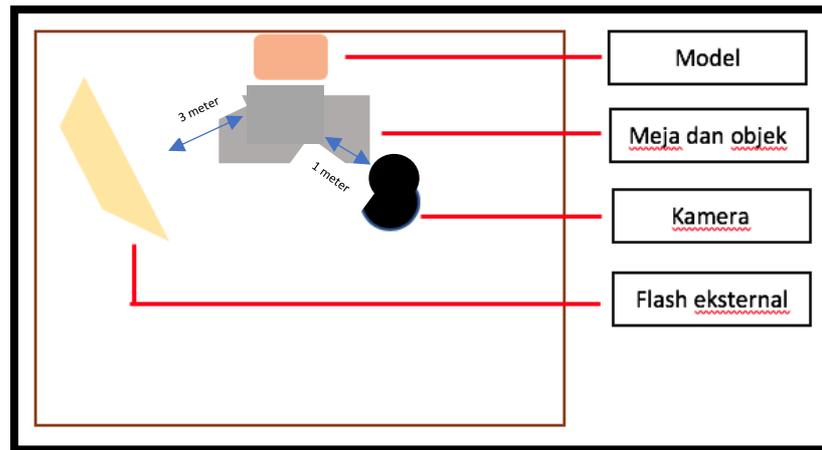
Proses pemotretan adalah saat fotografer mengambil atau memotret objek yang dilakukan dengan media kamera dengan penangkapan gambar dalam lingkungan studio foto yang sudah disiapkan pada proses persiapan alat dan bahan.

- a. Pertama menyiapkan kamera, *tripod*, *lighting*, dan *background* dikarenakan foto yang diambil menggunakan *wireless wifi* dari kamera Canon 6D mark II. Maka kamera dihubungkan kepada *handphone* sebagai *shutter* menggunakan *wifi*.



Gambar 3.9
Persiapan *Lighting*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

- b. Lalu menyiapkan meja dan elemen lainnya untuk meletakkan objek. Selain objek utama, objek tambahan juga diletakkan sedemikian rupa agar komposisi foto terlihat menarik dan memiliki keseimbangan. Penulis memberikan ilustrasi skema posisi pemotretan seperti di bawah ini:



Gambar 3.10
Skema Posisi Pemotretan
(Sumber: Koleksi Pribadi, 2019)



Gambar 3.11
Penataan Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

- c. Setelah objek diletakan di atas meja selanjutnya adalah memposisikan kamera dan mengatur setelan kamera mulai dari *shutter*, *ISO*, *white balance*, *temperature* dan lain-lain agar foto yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan.



Gambar 3.12
Mengatur Setelan Kamera
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

- d. Lalu saat eksekusi foto, penulis dibantu oleh satu orang asisten untuk menekan tombol *flash* eksternal. Penulis sebagai model dan fotografer sekaligus, *shutter* foto sudah dihubungkan ke *handphone* menggunakan *wifi*, yang menggunakan *handphone* sebagai *shutter* mencoba menggerakkan objek kue basah dengan gerakan yang diulang berkali-kali agar menghasilkan foto berbayang.



Gambar 3.13
Proses Eksekusi Foto
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

- e. Kemudian penulis melihat hasil foto yang sudah ditangkap untuk dicek apakah foto-foto tersebut sudah aman atau belum sehingga ketika ada sedikit kesalahan dalam proses pemotretan di sesi awal dapat diperbaiki setelahnya.

D. Proses Pengolahan Foto

Setelah proses pemotretan selesai mulai lah penulis untuk memilih dan mengolah foto yang sudah diambil. Foto yang dihasilkan selama pemotretan berjumlah 148 foto. Disini penulis akan mensortir foto terbaik dan akan mengolahnya menggunakan *software Lightroom*.

1. Pemilihan Foto

Dalam proses ini penulis memilih foto yang terbaik setelah sesi foto selesai agar hasil yang didapatkan dapat selaras dengan objek dan teknik yang diinginkan.



Gambar 3.14
Pemilihan Foto
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Dengan menggunakan *software Adobe Lightroom* kita dapat memilih foto dan langsung mengeditnya.

2. Peyuntingan Foto (*editing*)

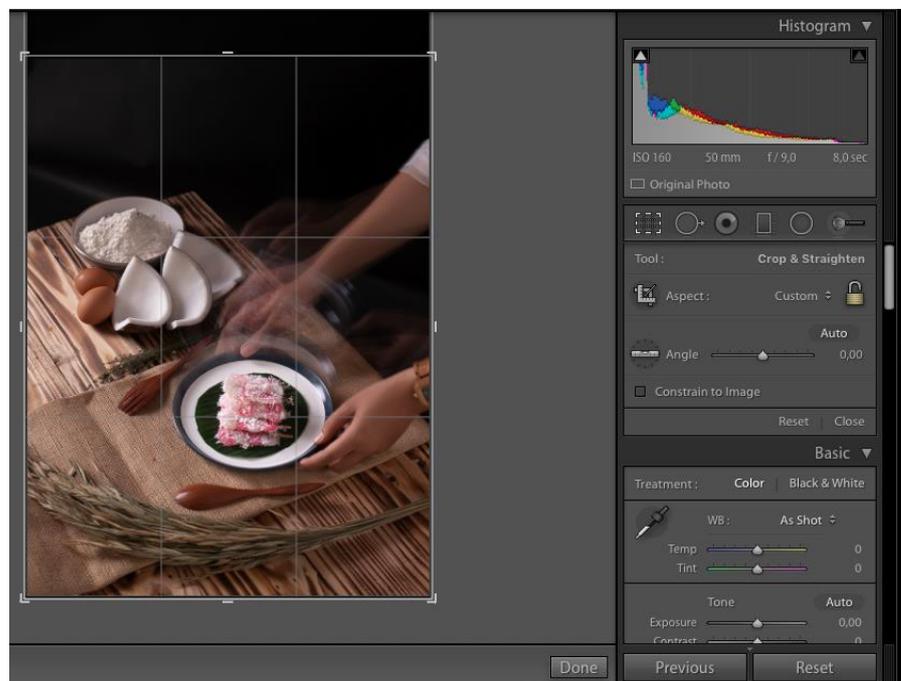
Editing foto pada proses ini sangat penting karena setelah proses pengeditan akan masuk pada proses pencetakan, dalam proses pengeditan yang disunting diantaranya: *cropping, basic edit, tone curve, Hue Saturation Luminance (HSL)*



Gambar 3.15
Editing Foto
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

a. *Cropping*

Cropping digunakan untuk memotong foto agar elemen yang kurang pas bisa potong. Dengan menggunakan *cropping* yang pas, foto akan menjadi lebih seimbang.



Gambar 3.16
Cropping Foto
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

b. *Basic*

Basic Edit digunakan untuk mengatur *temperature* yang diinginkan, lalu di dalam sub menu ini fungsinya adalah mengatur intensitas cahaya, kontras, cahaya yang tersorot, intensitas bayangan, dan kejernihan gambar. Penulis mengatur pengeditan dengan *shadow* yang dikurangi agar warna hitam pada *background* lebih terlihat jelas dan menaikkan sedikit *clarity*.



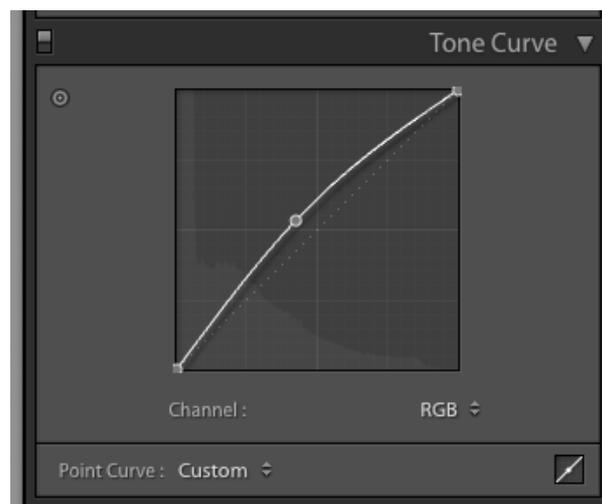
Gambar 3.17

Basic Edit

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

c. *Tone Curve*

Fitur ini menyediakan pilihan untuk menentukan objek mana yang akan diedit dengan melihat bagian mana saja yang memiliki sub dari *tone curve*. Penulis mengatur seluruh elemen yang ada difoto dengan *tone curve* dengan maksud membuat foto menjadi lebih tajam dan terang.



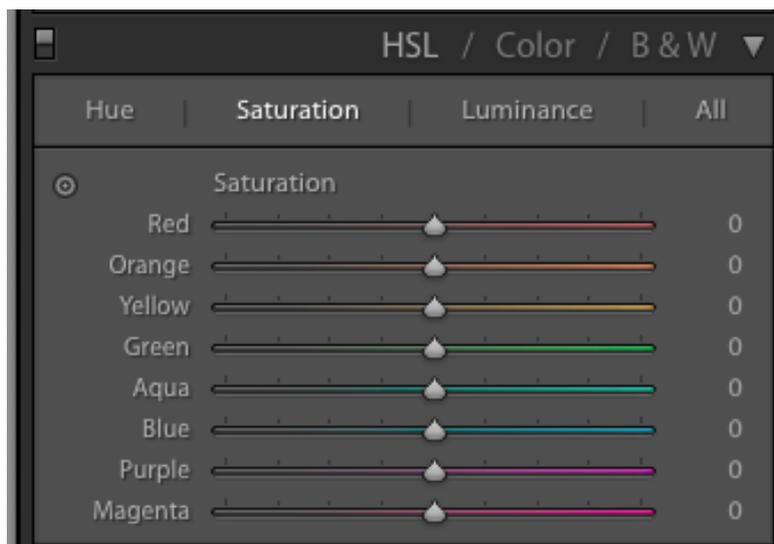
Gambar 3.18

Tone Curve

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

d. *Hue Saturation Luminance/Color/Black&White*

Dalam sub *editing* ini terdapat tiga bagian yang bisa diatur sedemikian rupa pergeseran warnanya agar mendapatkan foto yang diinginkan. Terdapat HSL (*Hue, Saturation, Luminance*), *Color* dan BW (*Black and White*). Fitur ini sangat membantu karena dapat menyeleksi warna mana saja yang ingin intensitasnya dikurangi atau ditambah.



Gambar 3.19
HSL/Color/B&W
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

E. Proses Pencetakan

Setelah proses pengeditan foto yang dilakukan oleh perangkat keras dan perangkat lunak selesai maka selanjutnya adalah proses pencetakan karya yang merupakan penentuan hasil yang telah dilakukan dengan proses pemilihan dan pengeditan foto, lalu foto yang sudah final dikonversikan menjadi *file* berbentuk JPEG dengan besaran *file* rata-rata 4,8MB/foto. Foto tersebut lalu dibawa ke tempat percetakan foto. Di tempat percetakan tersebut penulis memilih bahan yang sesuai dan tinta yang akan dipakai untuk mencetak foto agar hasil yang didapatkan sesuai dengan keinginan.

Sebelum mencetak keseluruhan karya, penulis membuat *sample* cetak untuk melihat terlebih dahulu apakah hasil yang didapatkan sudah sesuai. Penulis mencetak *sample* dengan skala yang lebih kecil. Pencetakan menggunakan *sample*

bertujuan untuk mensimulasi hasil keseluruhan karya yang akan dicetak, baik itu warna maupun isi konten foto. *Printer* yang digunakan adalah Canon Pixma Pro-100S, *printer* ini menghasilkan kualitas foto yang jernih dan tajam. *Sample* dapat menjadi acuan warna sebelum cetak eksekusi. Setelah proses cetak *sample* barulah penulis mencetak keseluruhan foto tersebut dalam skala yang sebenarnya yaitu berukuran 60cmx40cm berjumlah delapan panel. Kertas yang digunakan untuk mencetak karya adalah kertas *matte paper (doff)* kertas ini dipilih karena memang memiliki permukaan yang bertekstur dan lebih sedikit memantulkan cahaya.



Gambar 3.20
Proses Pencetakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

F. Proses Pengemasan

Setelah proses pencetakan dilanjut ke proses pengemasan karya. penulis menggunakan bingkai berwarna gelap dalam pengemasannya dikarenakan kesan yang ingin ditonjolkan adalah *dark food* yang bernuansa hitam dimulai dari *background* sampai bingkai. Penulis juga melihat contoh desain toko kue zaman sekarang kebanyakan menggunakan nuansa serba hitam.



Gambar 3.21
Proses Pengemasan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)