

POTRET ATLET KABUPATEN MAGELANG DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL

ERWIN SETIADI

NIM 0910445031

ABSTRAK

Potret Atlet Kabupaten Magelang dalam Fotografi Komersial merupakan sebuah judul dari apresiasi penulis terhadap olahraga terutama atletnya dan sebagai tolak ukur kemampuan penulis dalam fotografi komersial.

Dalam karya foto ini, penulis ingin menyajikan fotografi komersial yang dikemas dalam bentuk fotografi potret. Adapun model yang dipilih adalah atlet-atlet berprestasi dari Kabupaten Magelang yang merupakan domisili dari penulis. Pemilihan model ini merupakan bentuk apresiasi penulis terhadap prestasi para atlet yang tidak terlalu diperhatikan baik oleh pemerintah maupun masyarakat. Penggarapan karya menggunakan teknik *lighting* dan olah digital yang sedemikian rupa sehingga tercipta karya potret yang layak jual sehingga dapat masuk ke dalam kategori fotografi komersial. Kesulitan yang dihadapi adalah membentuk tata lampu yang bisa menonjolkan karakter, namun kesulitan ini bisa diatasi dengan penggunaan tata lampu *loop light*, *split light*, dan *butterfly light* serta penggunaan *rimlight*. Tiga faktor penentu lain sebuah potret bisa dikatakan baik adalah pengumpulan data tentang atlet agar mendapat gambaran yang sesuai tentang karakter seorang atlet, pemilihan pose yang sesuai dengan karakter dan olahraga yang mereka tekuni, dan pemilihan *background* yang tepat agar mendukung dari apa yang ingin disampaikan secara visual. Tolak ukur sebuah karya layak atau tidak menjadi sebuah produk komersial adalah bagaimana konsumen menanggapi karya visual tersebut, penulis memilih referensi dari iklan-iklan produk internasional sebagai acuan karya. Referensi tadi penulis teliti baik segi teknis maupun non-teknisnya kemudian diaplikasikan dalam karya. Tata lampu ini menghasilkan *shadow* yang pas untuk memunculkan kesan dramatis. Hasil yang didapat adalah gambaran sosok atlet Kabupaten Magelang yang menonjolkan karakter yang sesuai dengan konsep dan layak jual.

Karya tugas akhir tersebut bertujuan untuk menambah kreativitas dalam fotografi komersial berbentuk potret yang lebih inovatif dan menambah variasi gagasan dan ide di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Media Rekam, Jurusan Fotografi.

Kata Kunci :Potret, Atlet, Fotografi Komersial, Kabupaten Magelang

POTRET ATLET KABUPATEN MAGELANG
DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL
*(PORTRAIT OF MAGELANG RESIDENCE ATHLETE IN COMMERCIAL
PHOTOGRAPHY)*

By: **ERWIN SETIADI**

ABSTRACT

Portrait of Magelang Residence Athletes in Commercial Photography is a title of my final work, which came as an appreciation for a sport with a focus on the Athlete itself and became a reject progression of my photography skill.

In this photography project, the writer wanted to show a commercial photography on Portrait Photography. There's models who been chosen are the one who has an achievement in Magelang regency which also the domicile of the writer. This selection is made up by the appreciation of the writer toward the achievement of the Athletes who didn't get any attention from the society nor the government. In the process of this project I used a lighting technique and touch of a Photoshop on the digital imaging in a way to get a great Portrait which selling-able. The character of the Athletes who is energetic, lively and strong could be reached by the right lighting technique. There's three determines element, first, the data from each athlete wishes be used as a base to get an image of every athlete and their character, second, a right pose for the athlete base on their character and what sport they are doing, third, choosing a right background which could be support the picture by a visual view. A commercial photography could be succeed or not is depend on a consumer, how they see the image so then the writer took a commercial photography from international advertising as a reference. The difficulty that the writer had to face was to find a right lighting technique to spot the character, but it solved with the loop light, split light and butterfly light. These technique was so great to show the shadow and then it could shown the image dramatically. The result what have been got is an image of the Athlete from Magelang residence and show the character of them which suit with the concept.

This final work was purpose for adding a creativity on commercial photography with a form of portrait photography which more inovatif and also gave a new idea in ISI Yk, FSMR, Photography departement.

Key words : Portrait, Athletes, Commercial Photography, Magelang Residence

PENDAHULUAN

Dunia fotografi adalah dunia kreativitas tanpa batas. Beragam karya foto dapat dihasilkan dengan berkreasi, tidak ada yang dapat membatasinya. Kreativitas yang dimaksud menyangkut segala aspek dan proses pembuatan foto, mulai dari pemilihan peralatan yang dipakai, kejelian menentukan objek pemotretan sampai proses pencetakan foto. Kejelian menentukan objek sangat berpengaruh pada foto yang akan dihasilkan. Memang terasa begitu besar peranan kreativitas dalam era fotografi yang didukung perkembangan teknologi kamera. Apalagi jika sudah memanfaatkan fotografi digital untuk menyederhanaan proses teknis fotografi sehingga fotografer bisa lebih berkonsentrasi untuk berkarya. Keunggulan kreatif akan semakin menunjukkan perannya dalam dunia fotografi. Berbagai titik kreatif memang bisa dipelajari, tetapi untuk menjadi fotografer kreatif harus banyak mencoba, belajar dari kesalahan, dan terus berkarya.

Jika ditinjau dari jenisnya, fotografi mempunyai berbagai *genre*, salah satunya adalah fotografi komersial. Menurut Widyatama Rendra, fotografi komersial mempunyai banyak kategori yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kegunaannya, salah satunya adalah fotografi untuk periklanan. Berdasarkan tujuannya iklan dapat dibagi dalam dua jenis, yaitu iklan komersial dan iklan non komersial atau lebih dikenal dengan iklan layanan masyarakat.¹ Dunia fotografi komersial merupakan dunia dimana fotografer dituntut untuk menciptakan karya tanpa batasan, berbeda dengan fotografi jurnalistik yang mengedepankan prinsip faktual, dalam fotografi komersial olah digital diperkenankan tanpa batas. Fotografer komersial berperan layaknya fotografer *fine art* yang sebebas-bebasnya berekspresi. Seperti sudah ada pemakluman antara pembuat dan konsumen bahwa dalam ranah komersial, “penipuan” visual itu diperbolehkan untuk menambah daya tarik visual dan untuk merepresentasikan permainan majas dalam bentuk visual yang ingin disajikan. Konsep merupakan hal mutlak yang harus disiapkan dulu sebelum membuat sebuah karya fotografi komersial. Jika diamati, sekarang ini foto lebih menjual ide segar dalam artian baru, orisinal, dan berbeda sehingga orang tertarik dan memberikan dampak positif.

Banyak hal yang bisa mendasari sebuah ide muncul dalam proses berkarya, salah satunya muncul dari pengalaman dan kejadian di lingkungan sekitar. Ide tentang potret atlet untuk kebutuhan komersial ini didapat dari kedekatan dengan olahraga sejak kecil dan rasa empati penulis terhadap olahraga dan atletnya terutama di Indonesia.

¹ RendraWidyatama, *Pengantar Periklanan*, (Yogyakarta: Kelompok Penerbit Pinus, 2009), hlm 102.

Seperti yang kita tahu, pengelolaan olahraga di Indonesia masih jauh dari kata baik, terutama apresiasi pemerintah terhadap prestasi atlet. Dengan dipakainya atlet untuk menjadi bintang atau duta sebuah produk diharapkan akan memunculkan rasa empati dari masyarakat terhadap atlet dan apresiasi dari masyarakat kepada atlet atas prestasi apapun yang mereka raih. Atlet sebagai model dari sebuah produk juga merupakan tawaran yang menggiurkan bagi para produsen produk olahraga, karena langkah promosi yang mereka tempuh menjadi semakin efektif, sejalan dengan konsep dan fungsi alat olahraga yang mereka usung.

Pada saat ini fotografi menduduki posisi yang strategis sebagai alat untuk promosi. Perpaduan antara produk dan manusia dalam kemasan sebuah iklan visual sebuah produk merupakan sebuah karya yang menarik. Fotografi membantu dan mempersingkat waktu *audiens* untuk mengenal sebuah produk.

Fotografi menjadi jalan yang terbaik untuk memperkenalkan seorang atlet, produk dan mengapresiasi prestasi seorang atlet. Hadirnya fotografi menjadikan informasi tentang sosok seorang atlet dan sebuah produk dapat mudah tersampaikan, juga merupakan sebuah bentuk apresiasi terhadap prestasi apapun yang seorang atlet bisa dapatkan.

Target pasar yang ingin dicapai adalah produsen alat-alat olahraga, bukan masyarakat. Masyarakat merupakan konsumen tingkat kedua setelah karya dipakai oleh para produsen untuk menawarkan produknya. Penciptaan sosok ini merupakan metode yang lumayan ampuh untuk menyita perhatian khalayak yang selanjutnya diharapkan mau untuk membeli produk.

Buku *Pot-Pourri Fotografi* yang ditulis oleh Soeprapto Soedjono memberikan berbagai wawasan mengenai fotografi yang dikemas dalam berbagai teori, salah satunya ialah fotografi potret. Soedjono menjelaskan dalam bukunya bahwa fotografi potret merupakan suatu cerminan dalam identitas diri seseorang yang ditunjukkan dalam kostum, *background* foto, *lighting*, dan ekspresi wajah.

Foto potret dalam sehari-hari biasanya digunakan sebagai identitas pengenalan seperti foto yang tertera pada Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Ijin Mengemudi (SIM) dan sebagainya. Fotografi potret merupakan hasil representasi perekaman/pengabadian *likeness* (kemiripan) jati diri figur manusia dalam bentuk dwimatra (gambar).² Kutipan tersebut menunjukkan bahwa foto potret merupakan identitas seseorang yang dapat direpresentasikan melalui media visual fotografi. Foto potret memiliki cerita dan latar belakang terhadap objek

² Soeprapto Soedjono, op.cit. hlm 111.

model dalam foto tersebut. Penggambaran identitas kepribadian seseorang menunjukkan bagaimana latar belakang orang tersebut melalui foto potret.

Fotografi potret tidak hanya menunjukkan kepribadian diri seseorang, tetapi juga menceritakan kepribadian tersebut dalam sebuah foto yang dapat memberikan sebuah cerita melalui potret.

Apriyanto dan Irwandi dalam bukunya menjelaskan bahwa karakter personal diposisikan sebagai hal yang begitu penting, karena aspek tersebut merupakan *variable* pembeda fotografi potret dengan *genre-genre* fotografi lainnya.³

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa fotografi potret memiliki keistimewaan tersendiri sebagai salah satu media visual dalam pengenalan identitas diri dan menjadi suatu bahasa komunikasi visual fotografi dalam penyampaian pesan terhadap penikmatnya.

Satu karya fotografi dapat disebut memiliki nilai komunikasi ketika dalam penampilan subjeknya digunakan sebagai medium penyampaian pesan atau merupakan ide yang terekspresikan kepada pemirsa, sehingga terjalin suatu kontak pemahaman makna.⁴

Menurut Kathleen Fancis,⁵ terdapat beberapa hal penting dalam sebuah foto potret, yaitu:

a. Penonjolan kepribadian

Fotografi potret merupakan media pengabadian identitas seseorang yang sifatnya sementara karena identitas selalu berubah seiring dengan berjalannya waktu. Identitas yang tampak dalam foto potret seringkali berkaitan dengan karakter, personalitas, posisi sosial, relasi-relasi, profesi, umur, dan gender seseorang yang menjadi subjeknya.⁶

Langkah awal yang bisa ditempuh dalam rangka mengetahui karakter subjek adalah dengan wawancara atau riset tentang jati diri subjek. Ini bisa menjadi bahan untuk selanjutnya bisa dilanjutkan dengan penentuan karakter yang akan ditampilkan dan cara-cara teknis agar karakter tersebut muncul.

b. Penggunaan pencahayaan efektif

Cahaya merupakan aspek terpenting dalam fotografi. Dalam konteks fotografi potret, cahaya biasanya ditata sedemikian rupa agar menghasilkan karakteristik visual tertentu sehingga dikenallah berbagai varian efek tampil

³ Muh.Fajar Apriyanto & Irwandi, *Membaca Fotografi Potret*, (Yogyakarta, Gamma Media, 2012) hlm 6.

⁴ Soeprapto Soedjono, *op. cit.* hlm 13

⁵ Muh.Fajar Apriyanto & Irwandi, *op. cit.* hlm. 5

⁶ *Ibid.*, hlm. 6

pencahayaan, seperti *rembrandt lighting*, *loop lighting*, dan *paramount lighting*. Masing-masing tata pencahayaan akan mempengaruhi hasil pemotretan.⁷ Efek pencahayaan inilah yang nantinya menggiring persepsi penikmat foto kepada karakter yang diinginkan fotografer untuk ditampilkan.

c. Latar belakang

Menurut Feininger, latar belakang merupakan objek sekunder dalam sebuah foto sehingga latar belakang hendaknya tidak tampil lebih dominan daripada objek utamanya. Ketidakjelian fotografer sering kali mengakibatkan dominasi latar belakang yang berlebihan sehingga daya tarik objek utama justru ‘tenggelam’ di dalamnya.⁸

Sering kali terbentuk relasi sintaksis antara subjek dan latar belakangnya, yaitu subjek dan latar belakang serta properti pendukung menjadi sebuah kesatuan yang mengandung nilai deskriptif-imajinatif, baik secara denotatif maupun secara konotatif.⁹ Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya latar belakang sebagai salah satu variabel penting dalam fotografi potret. Satu hal lagi yang tak kalah penting adalah pemilihan latar belakang agar terjadi ketersambungan makna antara objek dan latar belakang.

d. Pose subjek

Pose berasal dari kata *pausare* dalam bahasa Yunani yang berarti ‘istirahat dan berhenti’. Kata tersebut dalam bahasa Inggris mengandung beberapa arti, diantaranya: (1) *adopt posture* : *to adopt a physical posture for a photograph or painting, or position somebody or something for this purpose* dan (2) *be pretentious* : *to behave, dress, ora assume a mental attitude intended to impress other*.

Jika kedua arti tersebut dikaitkan dengan konteks fotografi potret, arti pertama (*adopt posture*) bisa jadi berkenaan dengan sikap objek/model/*sitter* untuk mengarah pada upaya yang dilakukan *sitter* untuk menunjukkan ‘sesuatu’ yang berkaitan dengan sikap, kepribadian dan aspek nonfisik lain sebagai konsekuensi dari sikap fisik yang dilakukan seorang *sitter*.¹⁰

⁷ *Ibid.*, hlm. 6

⁸ *Ibid.*, hlm. 6-7

⁹ *Ibid.* hlm 7.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 8

METODE PENCIPTAAN

Dalam dunia fotografi periklanan, rata-rata fotografer menggunakan studio dengan berbagai pirantinya untuk pemotretan. Studio digunakan untuk mempermudah pelaksanaan pemotretan karena biasanya fotografer komersial membutuhkan tata lampu khusus dan menggunakan banyak lampu agar konsep yang diinginkan tercapai. Hal itu dilakukan selain untuk alasan efisiensi waktu, juga untuk alasan penghematan anggaran. Untuk itu *digital imaging* diperlukan sebagai program tambahan dalam membentuk sebuah kesatuan gambar dari beberapa buah foto atau biasa disebut dengan teknik *compositing*.

Objek-objek yang dikaji dalam foto yang dibuat oleh penulis adalah seorang atlet, di mana pemunculan karakter merupakan hal utama. Dalam memunculkan karakter ini, dibutuhkan faktor –faktor antara lain manusia yang meliputi mimik dan pose, serta faktor pendukung seperti latar belakang, tata lampu, dan aksesoris yang dipakai model.

Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam menciptakan sebuah karya, penulis memilih urutan metode sebagai berikut:

1. Persiapan

Dalam proses pengerjaan fotografi ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu pengadaan alat utama diantaranya kamera, lensa, *tripod*, *wireless trigger*, *strobe lighting (flash)*, dan komputer. Selain alat utama tersebut, yang tak kalah penting adalah model beserta aksesorinya.

2. Observasi

Sebelum melakukan pemotretan, yang harus dilakukan adalah melakukan observasi terhadap atlet, aksesoris yang akan dipakai, beserta gerakan-gerakannya serta alat-alat produksi apa yang dibutuhkan.

3. Eksplorasi

Setelah mendapatkan objek dan konsep yang akan dibuat, kemudian mulai mengumpulkan data pendukung untuk melengkapi unsur yang akan disampaikan.

4. Realisasi Konsep

Setelah konsep, objek, tata lampu, lokasi, dan pose selesai dipersiapkan, realisasi pembuatan foto dapat dilaksanakan.

5. Penyelesaian

Setelah melakukan pemotretan dan mendapatkan hasil yang dirasa cukup bagus, selanjutnya adalah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing. Apabila telah

mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, langkah selanjutnya adalah pembesaran karya sehingga karya siap pamer.

Proses perwujudan karya terdiri dari dua tahapan, yaitu praproduksi dan produksi. Penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Praproduksi

- a. Mengumpulkan referensi dari beberapa bentuk foto.
- b. Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan sesi pemotretan seperti studio dan peralatan pendukung lain.

Beberapa alat yang digunakan antara lain:

1) Kamera

Kamera digital adalah salah satu jenis kamera yang menyimpan gambar-gambar yang telah difoto secara elektronik, alih-alih pada film biasa.¹¹ Kamera ini merupakan kamera yang relevan untuk proses pembuatan karya ini. Kamera ini memudahkan dalam proses *editing* yang berupa penggabungan gambar karena file disimpan dalam bentuk digital.

Kamera yang digunakan adalah kamera merek Canon EOS 60D dengan kemampuan 18 *megapixels*. Kamera ini merupakan kamera SLR (*Single Lens Reflex*) dengan *SD Card* berkapasitas 8 *gigabyte* merek Procore.

2) Lensa

Lensa kamera terbuat dari kaca berbentuk melengkung yang berfungsi memfokuskan gambar pada kamera. Lensa kamera menggunakan prinsip refraksi untuk memfokuskan cahaya ke film atau sensor kamera. Refraksi terjadi karena cahaya mengalami perubahan arah saat melewati lensa. Hal ini memungkinkan cahaya untuk fokus pada *shutter* (rana), dan ketika *shutter* dibuka, cahaya akan mengenai film menciptakan citra negatif. Kamera digital juga bekerja dengan cara yang sama, hanya saja alih-alih menggunakan film, cahaya ditangkap oleh sensor. Lensa yang digunakan adalah Canon EF 18-55mm f/3.5-5.6 ISSTM dan Canon EF 50mm f/1.8 II.

c. Komputer

Komputer adalah alat yang digunakan untuk mengolah dan menyimpan data digital. Komputer juga merupakan alat penyelesaian akhir dalam proses karya

¹¹ Vermaat, Shelly Cashman, *Discovering Computers "Menjelajah Dunia Komputer" FUNDAMENTAL. Third Edition*, (Salemba: Infotek. STIKOM,2011) hlm. 274.

fotografi tugas akhir ini. Adapun spesifikasi perangkat komputer yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Processor Intel(R) Core(TM) i3 CPU @3.07 GHz (4CPUs)
- 2) Random Acces Memory (RAM) merek Gigabytes
- 3) Keyboard merek 4Tech
- 4) Harddisk dengan kapasitas 2 terabyte
- 5) Monitor LG LB45 21 inch
- 6) Mouse merek 4Tech
- 7) VGA Nvidia GeForce 9500 GT

d. Software

Software yang digunakan adalah:

- 1) Adobe Phototshop CC 2015

Proses yang dilakukan adalah dengan menggabungkan beberapa gambar agar tercipta kesatuan yang padu antara objek dan latar belakang.

e. Sumber Cahaya

Peralatan sumber cahaya yang digunakan antara lain:

- 1) 3 buah lampu flash *Speedlite YN560 IV*
- 2) 1 buah lampu strobo *Tronic Lead Eco*

f. Gel Warna

Gel warna adalah penyaring dalam bentuk kaca, plastik atau bahan lain yang tembus cahaya yang mempunyai warna beragam untuk menghasilkan efek cahaya untuk lampu *flash*.

g. *Tripod*

Tripod digunakan untuk menyangga kamera sehingga gambar yang dihasilkan lebih stabil. *Tripod* digunakan untuk menjaga sudut pengambilan beberapa gambar agar sesuai.

h. *WirelessTrigger*

Wireless trigger adalah aksesoris fotografi yang memungkinkan kita memicu lampu kilat yang tidak diletakkan diatas kamera (*off camera flash/strobist*).

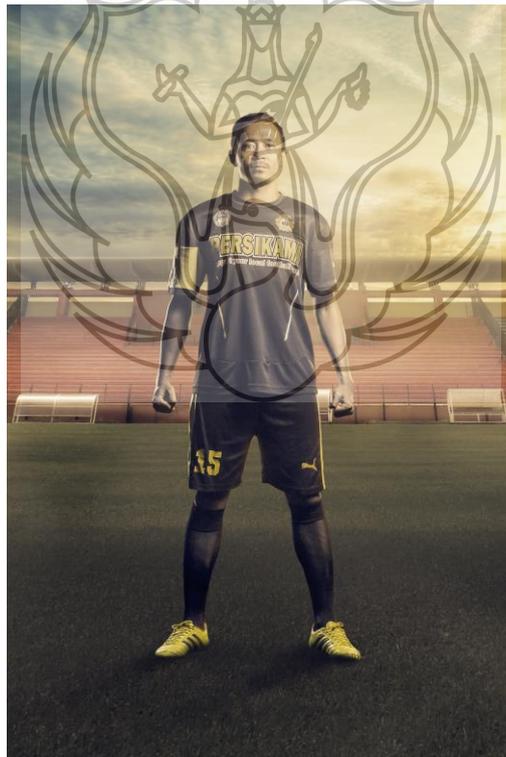
2. Produksi

- a. Secara teknik, kebanyakan pemotretan dilakukan di studio untuk memperoleh tata lampu yang pas bagi objek foto. Pemotretan latar belakang yang diperlukan

untuk karya dilakukan di luar ruangan dengan tetap memperhatikan arah datangnya cahaya.

- b. Pedoman perhitungan *lighting* adalah penggunaan *guide number*. *Flash Guide Number* adalah angka yang menunjukkan kekuatan dari lampu kilat dengan faktor-faktor yang ditunjukkan dengan angka bukaan diafragma. Untuk GN=32 mempunyai arti, untuk menghasilkan foto yang tepat pencahayaannya pada jarak 1 meter pada ISO 100 dengan kekuatan penuh, bukaan diafragma harus #32. Apabila salah satu faktor berubah, maka perhitungan GN juga berubah.
- c. Menggunakan format RAW yang telah diatur di kamera agar memperoleh hasil maksimal dan memudahkan dalam penyesuaian dalam proses *editing*.
- d. Melakukan eksplorasi *lighting* dan sudut pengambilan gambar pada objek sesuai dengan konsep gambar yang sudah dirancang.

PEMBAHASAN



Karya 1

Judul : Fideliz Il Capitano #1
Media : *Digital print on photo paper*
Ukuran : 60 cm x 40 cm
Tahun : 2016

Fidelis merupakan salah satu pemain dari klub sepakbola Kabupaten Magelang atau Persikama. Fidelis bermain di posisi bek tengah atau *libero*. Persikama berdiri pada tanggal 19 November 1986 di Muntilan dan telah diakui secara resmi PSSI pada kongres tahun 1997. Level tertinggi turnamen yang pernah diikuti adalah bergabung dalam grup B Liga Nusantara 2015 Zona Jawa Tengah. Fidelis bergabung dengan Persikama selama satu tahun, yaitu tahun 2014-2015.

Foto diambil dalam studio kemudian dilakukan olah digital untuk menggabungkannya dengan latar belakang yang berupa stadion. Pemilihan *background* stadion dimaksudkan dalam upaya membangun atmosfer seperti keadaan aslinya. Pemakaian kostum Persikama bertujuan untuk menunjukkan identitas pemain. Penggunaan tata cahaya keras dengan kontras *shadow* dan *highlight* yang jelas dimaksudkan untuk menampilkan kesan keras, *sporty*, dan gagah. Pose sedemikian digunakan untuk menampilkan sosok Atlet secara penuh. Penggunaan lensa 50mm bertujuan untuk menghindari distorsi dari bentuk badan objek.



Karya 2

Judul : Fideliz Il Capitano #4
Media : *Digital print on photo paper*
Ukuran : 60 cm x 40 cm
Tahun : 2016

Kemampuan *sliding* juga merupakan kemampuan utama yang harus dimiliki seorang *defender*. Bukan sembarangan melakukan *sliding*, namun kemampuan *sliding* yang aman bagi *defender* sendiri maupun bagi pihak lawan. Aman maksudnya adalah agar tidak melukai dari salah satu pihak. Kemampuan ini membutuhkan perhitungan yang akurat dan teknik

yang harus terus diasah. Tidak sembarang pemain bisa melakukan teknik sliding ini, karena teknik ini biasanya hanya dibutuhkan oleh pemain bertahan untuk merebut bola dari lawan.

Karya nomor 4 merupakan gabungan dari enam foto yang diolah dengan teknik digital. Setiap elemen yang terdapat dalam foto merupakan foto yang berdiri sendiri sebelumnya. Foto dibentuk dengan teknik *cut to cut*. Pertimbangan untuk menggunakan teknik ini adalah karena sangat sulit untuk mendapatkan momen yang pas dari beberapa objek yang ada dalam foto. Penataan lampu mengalami perubahan dari foto sebelumnya, *mainlight* diposisikan 90 derajat kanan kamera, ini dilakukan agar seluruh bagian objek dapat terekspos seluruhnya namun tidak merata, agar dimensi dari tubuh objek masih terlihat. Efek gerak juga ditambahkan dalam olah digital agar kesan natural muncul.



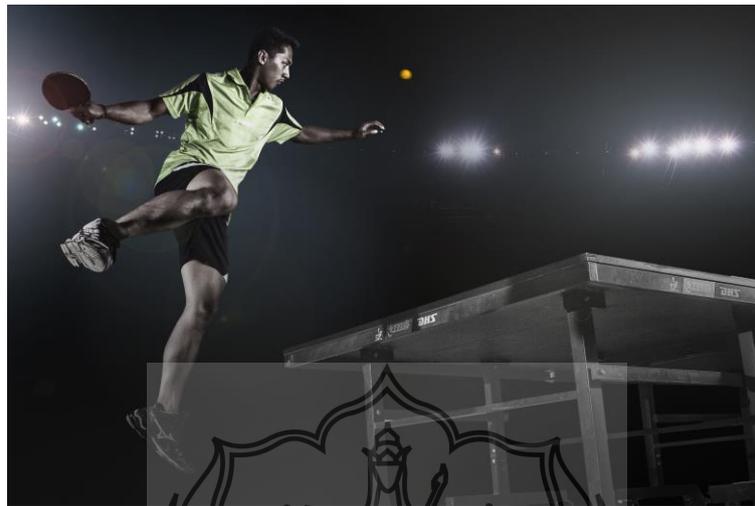
Karya 3

Judul : Muh Rofik #3
Media : *Digital print on photo paper*
Ukuran : 60 cm x 40 cm
Tahun : 2016

Angkat berat merupakan salah satu cabang olahraga yang membutuhkan tenaga yang besar. Berbeda dengan angkat besi, dalam angkat berat beban hanya diangkat sampai lurusnya tangan ke bawah. Kuda-kuda saat akan mengangkat beban merupakan saat penting dalam melakukan olahraga ini. Saat angkatan merupakan momen krusial dan sangat bagus diabadikan secara visual karena ekspresi atlet akan keluar serta bentuk tubuh atlet akan terlihat bagus karena otot-ototnya menegang.

Sudut pengambilan gambar dipilih dari bawah untuk mengesakan kekokohan. *Setting* lampu masih sama dengan *three point lighting*. Tata lampu yang sedemikian rupa dipilih untuk memperlihatkan bentuk tubuh model. *Mainlight* berupa *umbrella softlight* ditempatkan

di atas kiri model untuk membentuk *shadow* ke bawah yang bertujuan untuk memperlihatkan lekuk tubuh model. *Shadow* yang muncul membentuk dimensi yang tepat. *Effect light* yang keras dari arah belakang mempunyai dua tujuan, pertama untuk memperlihatkan bentuk samping model dan untuk memisahkan model dari latar belakang. Warna biru masih dipergunakan untuk membentuk kesan dingin dan futuristik.



Karya 4

Judul : Wahyu #3
Media : *Digital print on photo paper*
Ukuran : 60 cm x 40 cm
Tahun : 2016

Kemampuan utama yang dibutuhkan seorang atlet tenis meja adalah kemampuan untuk melakukan *smash*. Kemampuan ini membutuhkan skill, perhitungan serta teknik yang mumpuni. Kemampuan ini diperoleh dengan disiplin latihan yang tinggi.

Pemilihan *frame* yang sedemikian rupa dimaksudkan agar penikmat bisa menyaksikan *view* yang tidak biasa dari sebuah pertandingan tenis meja. Penulis ingin mengajak penikmat untuk melihat secara dekat ekspresi serta gerak-gerik atlet saat melakukan *smash*. Penataan lampu yang sedemikian rupa juga mempunyai alasan untuk memunculkan kesan gagah. Pemilihan komposisi ini juga dimaksudkan untuk menimbulkan kesan gerak.



Karya 5

Judul : Bismo #3
Media : *Digital print on photo paper*
Ukuran : 60 cm x 40 cm
Tahun : 2016

Smash adalah pukulan yang utama dalam penyerangan untuk mencapai usaha dalam kemenangan. Tujuannya adalah mendapatkan point dari pihak lawan dan mematikan permainan lawan. Dalam sepak takraw *smash* dilakukan dengan melompat sambil menendang bola dengan punggung kaki diatas net. Dibutuhkan latihan yang disiplin dan lama agar menguasai teknik ini. *Smash* membutuhkan kerja sama yang bagus antara pemain apit kanan dan apit kiri.

Setiap elemen visual yang ada di dalam foto diambil secara terpisah kemudian digabungkan dengan olah digital. Penataan lampu masih seperti foto nomor 2. *Main light* diletakkan di 45 derajat sebelah kanan kamera sedang 2 *effect light* berada di samping agak ke belakang pemain.



Karya 6

Judul : Agoeng Sukoyo #3
Media : *Digital print on photo paper*
Ukuran : 60 cm x 40 cm
Tahun : 2016

KESIMPULAN

Penciptaan karya tugas akhir ini adalah aplikasi dari apa yang didapat semasa menjalankan tugas sebagai mahasiswa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Media Rekam, Jurusan Fotografi. Oleh karena itu dalam penciptaan tugas akhir karya seni yang berjudul Potret Atlet Kabupaten Magelang dalam Fotografi Komesial penulis memilih beberapa atlet yang berprestasi di Kabupaten Magelang. Bentuk potret dipilih karena bentuk ini dinilai mampu memvisualkan konsep penulis dari awal yaitu tentang penggambaran sosok seorang atlet. Seorang atlet identik dengan karakter energik, lincah dan kokoh. Penonjolan karakter ini bisa didapat dengan penataan lampu yang tepat dan penggunaan *rimlight* dalam setiap karya. Tiga faktor penentu lain sebuah potret bisa dikatakan baik adalah pengumpulan data tentang atlet agar kepribadiannya bisa menonjol, pemilihan pose yang sesuai dengan karakter dan olahraga yang mereka tekuni, dan pemilihan *background* yang tepat agar mendukung dari apa yang ingin disampaikan secara visual. Tolak ukur sebuah karya layak

atau tidak menjadi sebuah produk komersial adalah bagaimana konsumen menanggapi karya visual tersebut, penulis memilih referensi dari iklan-iklan produk internasional sebagai acuan karya. Referensi tadi penulis teliti baik segi teknis maupun non-teknisnya kemudian diaplikasikan dalam karya.

Dalam hal ini pemotretan atlet dalam bentuk potret diharapkan dapat memberi ruang tersendiri bagi fotografi potret untuk kebutuhan komersial kedalam dunia periklanan. Pemotretan karya tugas akhir ini dengan jenis fotografi potret yang menggunakan *lighting* yang berjumlah variatif antara dua sampai tiga buah. Lampu yang digunakan berupa *strobe light* dan lampu *flash* dengan aksesoris berupa *umbrella softlight* untuk mengendalikan cahaya serta membuat cahaya menjadi *soft, umbrella* untuk memperlembut dan menyebarkan cahaya. Perpaduan warna berupa cahaya berfilter dengan model itu sendiri diharapkan dapat memunculkan kesan serta mampu memunculkan ide-ide kreatif lainnya kepada khalayak terhadap penyampaian maksud atau pesan yang akan divisualisasikan kedalam karya fotografi potret yang mempunyai tingkat kreatifitas yang tinggi dan menjadi ciri khas tersendiri.

Penciptaan karya tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dalam bentuk visualisasinya maupun dalam bentuk tulisan, namun ada berbagai macam penunjang untuk tetap berkarya dalam fotografi potret, salah satu penunjang dalam pembuatan fotografi potret atlet adalah banyaknya jenis olahraga yang bisa diangkat, penunjang lainnya dalam pembuatan karya ini adalah dapat dilakukannya eksplorasi yang lebih mendalam terhadap elemen-elemen sebuah potret seperti, penonjolan kepribadian atlet, variasi *lighting*, pemilihan latar belakang dan pose atlet, sehingga menarik untuk diwujudkan sebagai sebuah karya seni yang konseptual.

Saran

1. Hasil pembuatan karya “Potret Atlet Kabupaten Magelang dalam Fotografi Komersial” diharapkan dapat menstimulus pemerintah agar lebih serius menangani dan memperhatikan atlet-etlet berpotensi di daerah masing-masing.
2. Dari hasil perancangan ini diharapkan agar mahasiswa fotografi dapat mengembangkan pemikiran dan kemampuannya untuk lebih terbuka dan

mempelajari dunia fotografi potret khususnya untuk kebutuhan komersial karena luasnya kesempatan yang masih terbuka terutama di Indonesia.

3. Karya “Potret Atlet Kabupaten Magelang dalam Fotografi Komersial” diharapkan dapat memicu pemerintah untuk segera membenahi atau membangun sistem pengelolaan dan pembinaan terhadap atlet-atlet berprestasi. Masyarakat juga diharapkan lebih tertarik sehingga akan muncul kepedulian terhadap dunia olahraga tanah air yang kemudian dapat berimbas kepada kepedulian dan apresiasi terhadap olahraga dan para atletnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, Muh. Fajar & Irwandi. 2012. *Membaca Fotografi Potret*. Yogyakarta: Gamma Media.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Trisakti.
- Vermaat, Shelly Cashman. 2011. *Discovering Computers "Menjelajah Dunia Komputer" FUNDAMENTAL. Third Edition*. Salemba: Infotek. STIKOM.
- Widyatama, Rendra. 2009. *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: Kelompok Penerbit Pinus.