

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Skripsi penciptaan fotografi dengan judul “Implementasi Visualisasi *Peripheral Gaming* Fantech dalam Fotografi Komersial” dengan menggunakan dan menambahkan elemen visual dari *light painting*. Penambahan elemen visual ini sebagai upaya untuk memvisualkan produk dari Fantech sehingga dapat menampilkan foto yang mampu menarik perhatian dan impresif kepada audiens. Hasil visualisasi ini nantinya dapat digunakan sebagai referensi dan visual dari produk Fantech yang digunakan untuk media promosi dan acuan dalam penciptaan fotografi komersial dengan tema elektronik.

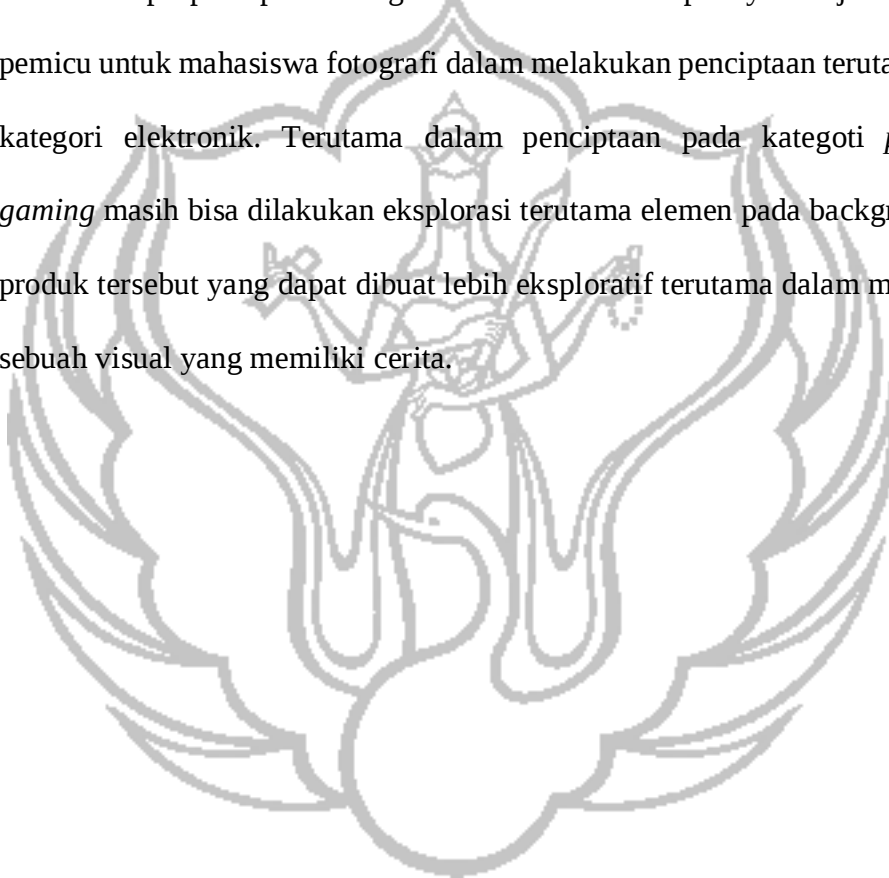
Pada proses penciptaannya dengan menggabungkan antara foto produk itu sendiri dan foto dari *light painting* yang diambil dengan Teknik *bulb* yang bersumber dari layer handphone. Elemen visual yang masuk di dalam satu bingkai foto hanya produk itu sendiri ditambah dengan latar yang menopang produk agar terlihat dan *light painting* itu sendiri. Dari beberapa proses penciptaan, hasil optimal dalam penggunaan *light painting* didapatkan dengan menggunakan latar belakang gelap, kesan dari cahaya lebih terlihat jika dibandingkan dengan menggunakan latar belakang putih. Hal ini selaras juga dengan proses untuk mendapatkan gambar *light painting* itu sendiri yang harus berada di latar belakang yang gelap.

Penggunaan elemen *light painting* mampu mengimplementasikan visualisasi *peripheral gaming* Fantech dalam fotografi komersial yang menarik dan impresif bagi audiens naming juga tetap memperhatikan aspek dasar fotografi dan

dasar pencahayaannya, terutama dalam penggunaa *lightpainting* dapat secara optimal divisualisasikan dengan nuansa *low key* dibandingkan *high key* sehingga di beberapa foto perlu adanya penyesuaian agar visualisasi yang ditampilkan dapat optimal.

B. Saran

Skripsi penciptaan fotografi komersial ini harapannya menjadi acuan dan pemicu untuk mahasiswa fotografi dalam melakukan penciptaan terutama dalam kategori elektronik. Terutama dalam penciptaan pada kategori *peripheral gaming* masih bisa dilakukan eksplorasi terutama elemen pada background dari produk tersebut yang dapat dibuat lebih eksploratif terutama dalam membentuk sebuah visual yang memiliki cerita.



DAFTAR PUSTAKA

- A Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Rahman, Moch. Abdul. (2008). *Estetika Dalam Fotografi Estetik*. Jurusan Seni dan Desain Fak. Sastra Universitas Negeri Malang, <http://sastra.um.ac.id/wpcontent/uploads/2009/10/estetika-dalam-fotografi-estetik-moch-abdulrahman.pdf>
- Bull, Stephen. (2010). *Photography: Routledge Introductions to Media and Communication*. London: Routledge
- Giwanda, Griande. (2002). *Panduan Praktis menciptakan Foto Menarik*. Jakarta: Puspa Swara
- Jaiz, Muhammad. (2014). *Dasar-Dasar Periklanan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Media Komputindo.
- Paulus, Edison dan Laely Indah Lestari. 2012. *Buku Saku Fotografi: Still Life*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Putro, Fanny Hendro Ary. 2019. “Pelatihan komposisi Dalam konteks Komunikasi Media Digital”. *Intelektiva*. Universitas Boyolali. Vol. 01 (04) 63-67.
- Sadono, Sri. 2015. *Komposisi Fotografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Seni, 2.
- Soedjono, Soeprapto. (2007). *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti
- Sudarma, I. (2014). *Fotografi*. Graha Ilmu :Yogyakarta.