

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan

Dalam karya tugas akhir ini, ditampilkan beberapa rancangan *fashion avant garde* lengkap beserta aksesoris dan tata riasnya sebagai objek penciptaan. Busana *avant garde* yang di foto merupakan hasil rancangan dari beberapa *fashion designer* dan juga beberapa siswa sekolah *fashion designer* Susan Budiharjo yang merupakan rancangan dalam tugas akhir mereka sedangkan untuk *make up*, dibantu oleh beberapa rekan yang merupakan *fashion designer* dan juga seorang *make up artist*, sehingga mereka memahami tentang konsep dari busana *avant garde*. Hal ini tentu sangat membantu dalam memwujudkan karya yang sesuai keinginan.

Pembuatan karya foto Tugas Akhir ini, penulis didampingi oleh *fashion stylist* sehingga semua busana yang dikenakan oleh model tampak serasi dan menarik baik dari segi *make up* dan aksesoris yang digunakan. Beberapa aksesoris juga sengaja dibuat menyesuaikan rancangan busana.

B. Metode Penciptaan

Beberapa hal penting dalam penciptaan karya ini antara lain:

1. Persiapan

Selama proses pengerjaan karya, sebelum pemotretan dilakukan diperlukan persiapan-persiapan yang matang agar proses produksi karya berjalan dengan lancar. Beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu pengadaan

alat seperti kamera, lensa, *flash lighting underwater*, *underwater camera housing*, *optical cable slave*, *light stand*, model, *wardrobe* yang akan digunakan, *make up artist*, kolam renang sebagai lokasi pemotretan, konsumsi untuk kru yang terlibat, dan semua hal yang terlibat dan diperlukan dalam pemotretan sehingga dapat meminimalisir kendala selama pemotretan.

2. Observasi

Sebelum pelaksanaan pemotretan yang harus dilakukan adalah melakukan observasi terhadap model atau unsur-unsur yang nantinya terdapat dalam foto yang akan diciptakan. Melakukan *briefing* dengan *make up artist*, model, dan teman-teman kru agar proses produksi berjalan dengan lancar dan efisien. Melakukan survei lokasi yaitu kolam renang yang ideal untuk pemotretan *underwater* beserta perijinannya sehingga kedepannya tidak terjadi masalah karena pemotretan bersifat legal. Pemilihan waktu yang tepat dengan cara berkoordinasi dengan model, *make up artist*, dan tim yang terlibat.

3. Eksplorasi

Setelah mendapatkan objek atau konsep yang akan di buat, maka dimulailah pengumpulan data pendukung yang akan diusung untuk melengkapi pesan dalam foto tersebut. Terutama dalam hal teknis seperti teknik *lighting*, pemilihan *focal length* pada lensa, penggunaan properti dalam pemotretan, efek-efek dalam air yang dapat diciptakan, serta komposisi dan *angle* guna memberikan kesan dan pesan yang nantinya akan diciptakan oleh penulis.

4. Realisasi konsep

Setelah semua yang telah disebutkan diatas terkumpul dan siap, maka realisasi pemotretan *underwater photography* dalam foto *fashion avant gard* dapat dilaksanakan.

5. Penyelesaian

Tahap paling akhir yaitu melakukan pemotretan sesuai konsep dan ide yang telah dipersiapkan dari awal, perubahan ide dalam visualisasi karya dapat berubah dan berkembang sewaktu-waktu seiring wacana visual.

Perencanaan ini dibuat untuk membantu agar semua proses perwujudan karya dapat berjalan teratur dan sistematis dan nantinya tidak hanya berhenti pada penciptaan, namun juga menjadi lampiran pertanggung jawaban penciptaan dalam bentuk karya ilmiah.

Setelah melakukan pemotretan dan mendapatkan hasil, untuk tahap selanjutnya adalah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing guna mendapatkan masukan dan saran serta kesepakatan terhadap karya, sehingga dapat dilakukan persiapan karya hingga layak pamer.

C. Proses Perwujudan

Proses perwujudan terhadap karya yang akan dibuat terdiri dari beberapa tahap, antara lain sebagai berikut:

1. Alat, dan Teknik

a. Alat

Alat yang digunakan meliputi *hardware* dan *software*.

1. Kamera

Dalam penciptaan karya ini, penulis menggunakan kamera digital *mirrorless*. Kamera jenis *mirrorless* merupakan jenis kamera baru yang merupakan pengembangan dari jenis kamera DSLR dengan menghilangkan komponen mirror didalam *body* kamera. Sehingga kamera lebih kecil, kompak, dan memiliki kemampuan dan kualitas yang hampir setara dengan kamera DSLR. Kamera *mirrorless* yang digunakan penulis adalah Sony NEX 6 yang memiliki sensor jenis APSC dengan resolusi 16 *megapixel*



Gambar 4

2. SD Card

Pemotretan menggunakan satu memori *SD Card* (Sandisk Ultra) berkapasitas 16 GB (*gigabyte*). Mempertimbangkan setiap

pemotretan menggunakan format RAW yang menghabiskan banyak memori setiap fotonya (18 megabyte per foto).



Gambar 5

3. Lensa

Menggunakan lensa kit bawaan kamera yaitu Sony lens 16-50mm f/ 3.5-5.6. Lensa ini dirasa cukup dalam hal kualitas dan kebutuhan, karena pemotretan dilakukan dalam air dan kadang membutuhkan fleksibilitas dalam pengaturan sudut lensa tanpa mengganti lensa.



Gambar 6

4. *Speedlight flash*

Penulis mengguakan *speedlight flash* dengan merek Pro One tipe SL-581C dengan GN 42 pada ISO 100.



Gambar 7

5. *Red Head*

Lampu jenis *continous* yang digunakan sebagai penerangan kolam saat pemotretan malam hari agar kamera dapat dengan mudah membaca fokus objek. Penulis menggunakan lampu merk *Red Head* dengan daya 800watt.



Gambar 8

6. *Underwater camera housing*

Untuk *underwater camera housing* penulis menggunakan brand Meikon *waterproof case for NEX 6 16-50mm*. Produk ini didapat melalui *ebay* lewat perantara *alatselam.com*.



Gambar 9

7. *Underwater strobe*

Setelah memilih berbagai macam *underwater flash strobe* yang ada di pasaran. Penulis memutuskan menggunakan brand *Ultramax UDS X3_Flash* ini mempunyai kekuatan GN 20 untuk di darat pada daya penuh. Penulis menggunakan dua unit *flash strobe*.



Gambar 10

8. *Optical cable slave*

Yaitu perangkat yang digunakan untuk memicu *flash strobe* dari *underwater housing*. Cara kerja alat ini adalah menyalurkan cahaya *flash* dari *body* kamera yang ada di dalam *underwater housing* hingga sampai ke *slave* sensor yang ada di *flash strobe*. Dalam penciptaan karya ini, penulis menggunakan dua buah *optical cable slave* yang masing-masing panjangnya 2 meter dan 5 meter.



Gambar 11

9. *Light stand*

Digunakan untuk menyangga *underwater flash strobe* di dalam air dan beberapa *lighting* yang diletakan di atas kolam.



Gambar 12

10. Perangkat Komputer

Sebagai pengolah gambar hasil pemotretan hingga menjadi layak cetak dan pameran, penulis menggunakan laptop LENOVO G40 dengan spesifikasi sebagai berikut.

Prosesor: AMD Quad Core A8-6410 2GHZ

Harddisk: 500GB

Memory: DDR3 4GB

Layar: 14"

Optical Drive: DVDRW

VGA: Microsoft Standar Display Adapter

Port dan slot: HDMI, 1 Port USB 3.0 + 2 Port USB 2.0, Card

Reader 6 in 1

Jaringan: LAN + WIFI

Webcam: 720p + Microphone

Speaker: Stereo DOLBY

OS: Windows 8.1 Pro edition

b. Teknik

Pengambilan gambar dalam *underwater photography* dalam foto *fashion avant garde* dilakukan seluruhnya di kolam renang. Teknik-teknik yang digunakan dalam pemotretan ini antara lain adalah:

1. Komposisi

“Komposisi adalah penempatan posisi objek foto pada pemotretan, sehingga menjadi pusat perhatian. Komposisi menuntun mata kita menuju titik perhatian yang menyatukan objek foto secara keseluruhan.”¹⁰

Komposisi merupakan unsur penting dalam sebuah foto. Penempatan model dan *cropping* model dapat menimbulkan kesalahan persepsi. Dalam pemotretan ini penggunaan komposisi *full shoot*, *medium shoot*, serta detail *close up*. Penggunaan *low angle* juga digunakan untuk memberi efek jenjang pada model.

2. Pencahayaan

Pemotretan didalam air menggunakan 1-3 titik pencahayaan, Dua diantaranya menggunakan *underwater flash strobe* dan satu lagi menggunakan *speedlight flash* yang diletakan di atas kolam. Penggunaan dasar-dasar teknik *lighting* seperti *side light*, *back light*, *front light*, *effect light*, dan *top light* digunakan untuk membuat foto lebih artistik secara pencahayaan. Untuk aksesoris lampu penulis tidak menggunakan aksesoris sama sekali kecuali *difusser* bawaan dari *underwater flash strobe*.

3. Olah digital

Setelah selesai tahap pemotretan, *file* foto yang masih dalam format RAW di-*convert* ke dalam format JPEG menggunakan *software Adobe Lightroom 5*. Koreksi terhadap warna, kontras, profil kamera, *highlight and shadow* dilakukan pada tahap ini. Kemudian beralih menggunakan *software Adobe Photoshop CS3* untuk mengkoreksi bagian

¹⁰ Yozardi, Dini. 1,2,3 Klik!: Petunjuk Memotret untuk Pemula. Hal: 67

minor pada objek seperti menghaluskan kulit, menghilangkan jerawat maupun mengkoreksi make up yang rusak akibat air dan juga memberi efek-efek filter untuk keperluan artistik visual.

2. Tahap Perwujudan

a. Proses perwujudan karya secara operasional

Sebelum pemotretan dilaksanakan, penulis membuat beberapa sketsa tentang layout seting, pose, dan komposisi dalam kertas. Setelah itu dilakukan *briefing* kepada seluruh tim baik model dan kru tentang konsep perwujudan karya. Untuk para model, *briefing* dibagi menjadi dua tahap, pertama tahap persiapan sebelum masuk ke kolam. Dimana model diarahkan terlebih dahulu apa saja yang harus dilakukan, pose apa saja dengan menampilkan sketsa kasar yang telah dibuat sebelumnya. Pengarahan kedua dilakukan saat pertama masuk ke dalam kolam, yaitu tentang teknik olah pernafasan agar selama di dalam air sang model tidak terlalu cepat kehabisan nafas dan panik. Sedangkan untuk para kru agar menyiapkan segala keperluan pemotretan baik untuk *setting area* kolam sesuai rencana konsep.

Setelah semuanya siap, model masuk kedalam air satu per satu untuk di foto dengan membawakan busana dan tata rias *fashion avant garde*. Model yang digunakan ada enam orang. Masin-masing memabawakan satu samai tiga busana. Durasi waktu setiap model untuk dilakukan pemotretan setiap busananya kurang lebih 30 menit. Sehingga total waktu yang dibutuhkan sekitar delapan jam pemotretan.

Pemotretan dilakukan dalam tiga tahap, tahap pertama dilakukan di kolam renang di Surabaya. Kendala saat pemotretan sesi pertama adalah air kolam renang yang keruh karena sebelum pemotretan dilaksanakan kolam digunakan terlebih dahulu oleh siswa siswi sekolah menengah pertama sehingga gambar yang dihasilkan tidak dapat jernih.

Pemotretan kedua dilaksanakan di kolam renang vila di daerah Tirtodipuran, Jogja. Dalam pemotretan kedua ini hampir tidak ada kendala yang berarti. Hanya saja saat menjelang akhir pemotretan, tepatnya 1 busana terakhir, kondisi air kolam sedikit agak berkabut, hal ini dikarenakan sirkulasi air kolam yang kurang cepat dan juga luntarnya *make up* pada beberapa baju diawal-awal sesi. Serta saat dua baju terakhir, salah satu *flash underwater* tiba-tiba tidak berfungsi, sehingga hanya bisa menggunakan satu pencahayaan.

Pemotretan yang terakhir dilakukan di kolam sumber mata air di daerah Klaten. Air kolam sangat bening karena air selalu mengalir baru sehingga gambar yang dihasilkan sangat tajam tanpa terlihat berkabut. Namun kendala melakukan pemotretan disana adalah kondisi air yang sangat dingin bagi beberapa model. Sehingga ada satu model yang kedinginan dan tidak bisa maksimal dalam berpose di dalam air.

b. Rancangan visual.

Untuk mempermudah pengarahan model saat di dalam air dan efisien terhadap waktu, penulis membuat beberapa rancangan visual untuk pose-pose yang digunakan oleh model saat memeragakan busana *avant garde* dalam

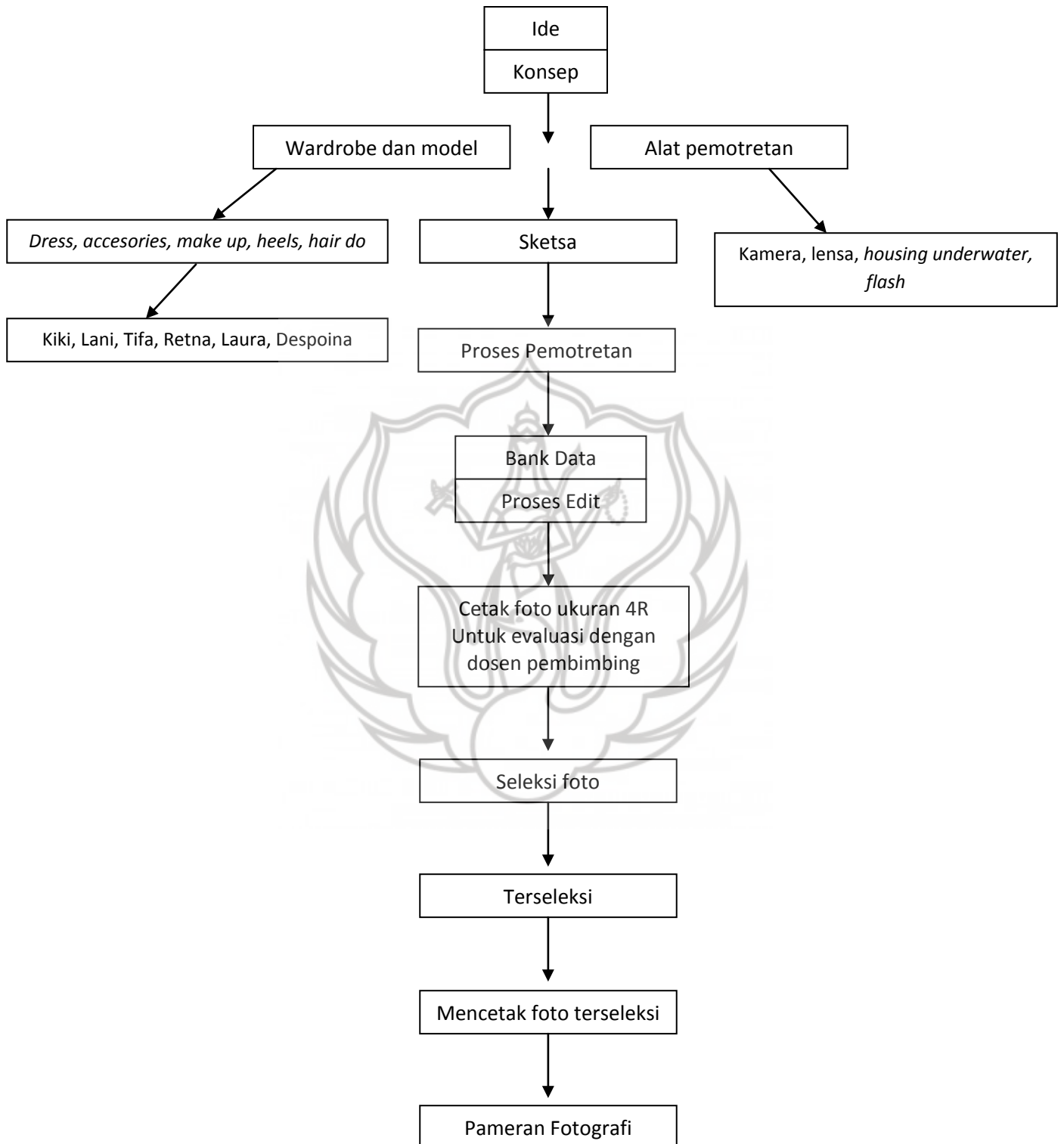
pemotretan di dalam air. Berikut beberapa rancangan visual yang dibuat oleh penulis.

c. Teknik penyajian

Foto yang terpilih dicetak warna menggunakan bingkai warna putih. Salah satu foto akan di cetak paling besar sehingga menjadi *point of interest*. Foto terbesar 90cm x 50cm, 75cm x 50cm, dan foto ukuran 60cm x 40cm.



d. Bagan rencana pembuatan karya



3. Biaya Produksi

Proses produksi karya

Pembelian 2 buah <i>Flash Underwater</i>	Rp	5.200.000,-
Properti Pemotretan	Rp	300.000,-
Sewa Kolam	Rp	1.400.000,-
Sewa Alat	Rp	100.000,-
Konsumsi	Rp	500.000,-
Transportasi	Rp	500.000,-
Make up	Rp	700.000,-
<hr/> Total	Rp	8.700.000,-

Proses persiapan pameran

Cetak karya konsul 4R x 30 lembar	Rp	36.000,-
Cetak pameran	Rp	1.510.000,-
Bingkai kayu 24 buah	Rp	1.440.000,-
Kertas A4x 3 rim	Rp	150.000,-
Tinta printer	Rp	150.000,-
Cetak flyer, poster publikasi	Rp	50.000,-
<hr/> Total	Rp	3.336.000,-