

Naskah Publikasi

## **Kostum Olahraga dalam Fotografi Fashion**



Disusun dan dipersiapkan oleh

**Maissy Audina**

NIM. 1410033131

JURUSAN FOTOGRAFI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018

Naskah Publikasi

**Kostum Olahraga dalam Fotografi Fashion**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Maissy Audina**

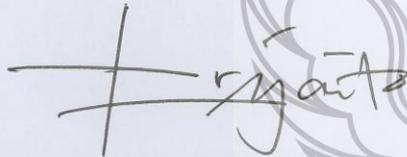
NIM. 1410033131

Telah dipertahankan di depan para penguji  
pada tanggal..12.11.2018

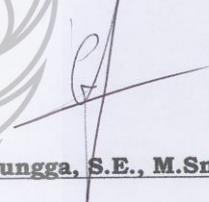
Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II



M. Fajar Apriyanto, M. Sn.



Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn.

Dewan Redaksi Jurnal *spectā*



.....  
Dewa Arisatna

## Olahraga dalam Fotografi Fashion

Oleh  
Maissy Audina  
1410033131

### ABSTRAK

Perkembangan fotografi di Indonesia tidak hanya pada teknologi saja, namun sebagai awal peradaban seni. Berawal dari faktor internal dan eksternal yang selama delapan tahun menjadi atlet dan empat tahun telah mempelajari fotografi secara pendidikan, menjadi batu loncatan untuk menciptakan ide penciptaan ini. Penciptaan karya fotografi komersial ini menonjolkan kostum dari cabang olahraga beladiri, bola besar, bola kecil dan atletik. Pemilihan kostum olahraga dilakukan dengan menggunakan atlet dari berbagai cabang olahraga yang dikuasai, sehingga mempermudah untuk mengarahkan aksi gerak atlet sesuai dengan kostum olahraga. Proses pemotretan kostum olahraga menampilkan kostum dan aksi gerak atlet tanpa model manusia, sehingga menciptakan karya fotografi *fashion* yang dikemas dalam bentuk berbeda dan menampilkan aksi gerakan sesuai dengan kostum olahraga dalam fotografi *fashion*. Olahraga tidak selalu tentang menang atau kalahnya pada pertandingan maupun perlombaan. Kostum olahraga menjadi daya tarik sendiri jika di kemas dengan ide baru dalam medium fotografi. Ide ini hasil dari pengalaman yang relah dialami beberapa tahun yang lalu menjadi kesatuan dengan apa yang terjadi saat ini. Ide memvisualisasikan kostum olahraga yang berbeda satu sama lain sangat mampu untuk membangkitkan imajinasi yang luar biasa serta mempunyai keunikan untuk dipresentasikan ke dalam bentuk karya fotografi *fashion*.

Kata kunci: kostum, olahraga, fotografi fashion



## **Sport Costume in Fashion Photography**

By:  
Maissy Audina  
1410033131

### **ABSTRACT**

*Development of photography in Indonesia is not only on technology, but as the beginning of an art civilization. Started from internal and external factors that for eight years become athlete and four years have studied photography educationally, become a stepping stone to create the idea of this creation. The creation of this commercial photography work features costume from self-defense, big balls, small balls and athletics. The selection of sport costume was done by using athletes from various of sports that are controlled, making it easier to direct the action movement of athlete in accordance with sport costume. The process of shooting sport costume showed some of costume and action movement of athlete without a human model, thus creating a fashion photography work that is packed in different forms and displays the action of movement in accordance with costume of sports in fashion photography. Sport is not always about winning or losing in the game or race. Sport costume are the main attraction if packed with new idea in medium of photography. This idea resulted from the experience experienced several years ago to become unity with what is happening today. The idea of visualizing different sport of costume with each other is very capable to evoke a remarkable imagination and have the uniqueness to be presented into the form of fashion photography.*

*Keywords: costume, sport, fashion photography*



## **PENDAHULUAN**

Fotografi menjadi media komunikasi yang lebih mudah dipahami dan lebih efisien. Sebuah foto dapat mendeskripsikan ataupun menyampaikan ribuan kata yang mungkin akan membosankan jika harus dibaca. Adanya foto sebagai penyampaian pesan menimbulkan ketertarik dalam menikmati informasi yang disuguhkan media. Fotografi merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal yang memegang peranan penting dalam media komunikasi. Menurut Sudarman (2014:3) Fotografi dapat dikatakan sebagai bahasa gambar, yakni hasil terakhir dari bentuk tertua dari komunikasi percetakan. Sederhanannya fotografi merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan media komunikasi dalam bentuk visual.

Pada zaman modern saat ini, fotografi memperoleh posisi strategis baik dalam wacana seni maupun praktik bisnis komersial lainnya. Hal ini mengingat saat ini fotografi dengan keunikan ide dan pendalaman konseptual seorang fotografer dalam merespon suatu objek dengan media, alat dan berbagai kemampuan teknik fotografi. Fotografi menjadi begitu diminati untuk menyampaikan pesan dari berbagai kalangan. Penciptaan karya fotografi bisa didasarkan untuk berbagai kepentingan dengan menyebutkan sebagai suatu medium 'penyampai pesan' (*message carrire*) bagi tujuan tertentu (Soedjono, 2006:40).

Fotografi *fashion* adalah sebuah bidang fotografi yang tidak asing lagi. Fotografi *fashion* memang memiliki daya tarik yang begitu kuat, tetapi fotografi *fashion* tidak pernah kekal. Fotografi *fashion* salah satu kategori dalam fotografi komersial. Kehadirannya di dunia komersial yang sudah diperhitungkan. Fotografi *fashion* sudah menjadi ajang kreasi bagi fotografer untuk menunjukkan karakteristik. Umumnya fotografi *fashion* akan berfokus pada kostum atau pakaian yang dikenakan model. *Fashion* tidak hanya meliputi gaun malam dan pakaian siap pakai. *Fashion* terhadap kostum olahraga atau biasa disebut *fashion sporty* dengan model beragam dan membuat pemakaiannya terlihat *fashionable*. Seolah tidak ada batasan lagi antara tampil kasual dengan sporty. Menggunakan kostum yang sebenarnya 'atribut' olahraga, sudah menjadi bagian dari tampilan kasual. Hasilnya adalah *bodysuit*, *leg warmer*, *leggings*, serta *sneakers* menjadi barang yang lumrah dikenakan di luar ruang olahraga. Disisi lain perkembangan kostum olahraga yang dipakai secara khusus oleh atlet untuk *event* tidak pesat seperti *fashion sporty*, *glamour* dan *fashion* lainnya. Desain untuk kostum olahraga untuk *event* sendiri tetap mengikuti tren saat ini. Beberapa merek kostum olahraga yang sudah tidak asing lagi berlomba-lomba agar menjadi produk

pilihan para atlet profesional. Peran iklan menjadi penting dalam fotografi komersial termasuk *fashion*.

Seiring berjalannya waktu dan teknologi semakin berkembang, fotografi *fashion* yang tidak selalu berhubungan dengan model. Fotografi pada era sekarang sudah lebih bebas dan ekspresif tidak lagi pada suatu pakem. Bahkan baru-baru ini muncul iklan *fashion* tanpa menampilkan model “manusia”. Iklan *fashion* yang sering muncul merupakan *fashion* yang sering digunakan sehari-hari. *Fashion* kostum olahraga yang digunakan oleh atlet yang digunakan untuk *event* belum banyak dijadikan objek foto. Hal ini perlu adanya ide kreatif yang baru agar menarik. Genggam (2015:44) menambahkan, ruang kreatifitas yang disediakan fotografi begitu luas, beragam dan cukup mampu mewedahi gagasan ide, atau apa pun yang berhubungan dengan hidup dan kehidupan.

Seorang seniman dalam membuat karyanya dipengaruhi oleh faktor internal (subjektif) dan faktor eksternal (objektif). Banyak hal yang bisa mendasari sebuah ide muncul dalam proses berkarya. Salah satunya muncul dari pengalaman dan kejadian di lingkungan sekitar. Pembentukan karakter terjadi sejalan dengan makin bertambahnya jam terbang dan bahkan justru bisa terbentuk dengan sendirinya tanpa disengaja (Kelby, 2007:16). Pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami, atau peristiwa yang telah dilalui dalam kurung waktu tertentu. Hal ini pengalaman memiliki awal dan akhir namun dapat menciptakan suatu kesatuan yang utuh. Ada pepatah mengatakan pengalaman adalah guru terbaik. Berawal dari pengalaman pribadi. Semasa Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Akhir (SMA) yang pernah berkecimpung dalam dunia olahraga. Mengingat pengelolaan di Indonesia dalam dunia olahraga masih jauh dari kata baik, terutama apresiasi pemerintah terhadap prestasi atlet. Selama delapan tahun ditunjuk sebagai atlet sebagai perwakilan sekolah. Hal tersebut merangsang untuk membuat visual kostum olahraga yang berbeda dan memiliki nilai jual lebih. Faktor eksternal yang mendukung terwujudnya ide ini adalah Pesta Olahraga Musim Panas Asia 2018 atau Asian Games yang dilaksanakan tahun 2018 dan diselenggarakan di Indonesia (Jakarta dan Palembang). Penggerak untuk membuat sebuah gagasan fotografi adalah selama kurang lebih empat tahun telah mempelajari fotografi secara pendidikan. Ketertarikan dalam bidang fotografi terutama fotografi *fashion* menjadi batu loncatan untuk mengembangkan potensi.

Olahraga tidak selalu tentang menang atau kalahnya dalam sebuah *event*. Kostum olahraga yang dipakai oleh atlet profesional juga menjadi daya tarik sendiri. Kostum olahraga bagi atlet menjadi hal terpenting. Menyinggung kostum secara tidak langsung menyinggung juga sebuah merek. Beberapa merek kostum

olahraga berlomba-lomba agar menjadi produk pilihan para atlet profesional. Saat ini, merek seolah menjadi alat bagi pemasaran. Bagi perusahaan iklan dinilai menjadi corong yang efektif untuk memengaruhi masyarakat agar berpikir dan bertindak sesuai pesan yang disampaikan dalam iklan.

Berangkat dari hal tersebut terciptalah ide penciptaan karya ini. Subjek yang digunakan pada karya ini adalah kostum olahraga. Eksekusi nantinya dalam pemotretan menggunakan atlet, agar gaya atau *pose* saat pemotretan sesuai dengan kostum yang digunakan dan mudah diarahkan. Alasan lainnya kostum menjadi berbentuk atau berdimensi. Tahap terakhir dalam pembuatan karya ini model manusia akan “dihilangkan” dengan olah digital melalui *Adobe Photoshop*. Menurut Supriyono (2012:129) *Photoshop* adalah laboratorium foto digital, hampir sama fungsinya dengan kamar gelap pada era fotografi konvensional. Alasan utama “menghilangkan” model dalam karya ini adalah kostum olahraga dapat mewakili seorang atlet tanpa harus menunjukkan sosoknya. Selain itu juga mata *audiens* langsung tertuju ke kostum olahraga tersebut. Karya fotografi ini dapat menjadi media promosi maupun iklan dalam bentuk cetak ataupun *online*.

Berdasarkan latar belakang penciptaan, rumusan ide yang muncul pada penciptaan pada karya ini adalah pertama, bagaimana menampilkan atlet tanpa model manusia dalam fotografi *fashion*. Kedua, bagaimana menampilkan aksi gerakan kostum olahraga dalam fotografi *fashion*. Tujuannya yang hendak dicapai dari penciptaan ini, menciptakan karya fotografi *fashion* yang menarik serta dikemas dalam bentuk berbeda dengan objek kostum olahraga yang akan ditampilkan tanpa model manusia. Serta menampilkan aksi gerakan sesuai dengan kostum olahraga dalam fotografi *fashion*. Disisi lain target pasar menjadi tujuan penciptaan ini. Target pasar yang ingin dicapai adalah produsen atau perusahaan kostum olahraga dan alat-alat olahraga, bukan masyarakat. Masyarakat merupakan konsumen tingkat kedua setelah karya dipakai oleh para produsen atau perusahaan untuk menawarkan produknya.

Sejauh ini belum menemukan karya fotografi *fashion* kostum olahraga tanpa menggunakan model dengan olah digital. Beberapa karya acuan berikut merupakan yang mendekati pada proses atau sebagian dari konsep karya penciptaan yang dibuat.

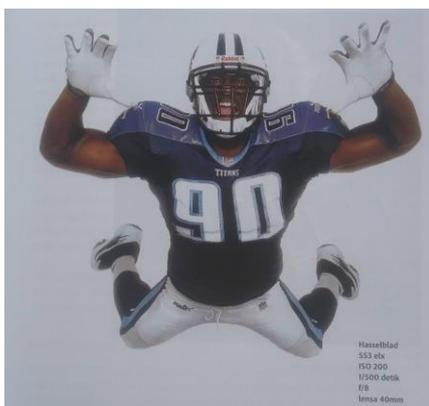


Foto karya acuan 1  
Foto karya Bill Frakes

Sumber: buku *Sport Photography* halaman 33

Karya ini merupakan karya Bill Frakes fotografer yang lahir di Nebraska, Amerika. Subjek karya ini adalah Jevon Kears dalam gaya men-*tackle*. Teknik yang ini menggunakan enam *strobe Speedotron black line* dengan kepala segiempat untuk memperpendek durasi lampu kilatnya. Konsep yang buat oleh fotografer adalah ingin memperlihatkan kepada para penikmat foto apa yang dilihat pemain belakang ketika Jevon menghadang mereka. Karya ini untuk keperluan sampul *Sports Illustrated*. Foto karya acuan 1, tinjauan karya ini dari segi konsepnya yang tersampaikan oleh fotografer dengan pose atau gaya yang sesuai dengan kostum olahraga yang digunakan. Konsep ini diterapkan dalam penciptaan ini sehingga emosi dari karya dapat juga dirasakan para audiens.



Foto karya acuan 2  
Foto karya Amy Beth

Sumber: amywebb.polyvore.com di akses pada tanggal 05 Februari 2018, pukul 21.05 WIB

Karya ini merupakan karya dari Amy Beth, fotografer asal Amerika Serikat. Amy Beth merupakan salah satu fotografer yang berkecimpung pada dunia fashion. Situs webnya yang berisi tentang fotografi fashion tanpa menampilkan sosok model pada pakaiannya. Foto karya acuan 2, tinjauan karya ini dari segi ide fotografer yang menampilkan sebuah produk baju “berdimensi” meskipun tanpa menampilkan model manusia. Konsep ini akan diterapkan dalam penciptaan karya ini, sehingga sebuah kostum olahraga dapat mewakili seorang atlet.



Foto karya acuan 3  
Foto karya Yudhistira

Sumber: [instagram.com/p/BE6B1Z2rAmZ/?hl=id&taken-by=diditydhstr](https://www.instagram.com/p/BE6B1Z2rAmZ/?hl=id&taken-by=diditydhstr) diakses pada tanggal 14 Februari 2018 pukul 11.58 WIB

Foto ini salah satu karya Yudhistira dalam tugas akhirnya yang berjudul “Ilustrasi Iklan Produk Makanan Kemasan dengan Teknik *compositing*”. Foto yang menggunakan teknik *compositing*. Menggabungkan beberapa gambar yang diambil secara acak kemudian dikomposisikan menjadi satu kesatuan gambar baru.. Teknik ini lazim digunakan, pada fotografi komersial salah satunya untuk kepentingan iklan. Foto yang diambil dalam studio dan proses akhirnya diolah dalam *software Adobe Photoshop*. Foto karya acuan 3, tinjauan karya ini dari segi *background* menjadi daya tarik sendiri untuk menciptakan karya fotografi baru dan komposisi peletakan subjek foto. Teknik pembuatan *background* dalam *software Adobe Photoshop* yang diterapkan pada karya fotografi ini.

#### Metode Penciptaan

Metode penciptaan ini ada tiga tahap, tahap ide, tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Tahap ide ini sebelum terwujud perlu adanya *sharing* kepada dosen fotografi Insitut Seni Indonesia dan teman-teman sebagai bertukar pendapat maupun ide. Kostum olahraga menjadi daya tarik sendiri jika di kemas

dengan ide baru dalam medium fotografi. Ide ini hasil dari pengalaman yang telah dialami beberapa tahun yang lalu dan menjadi kesatuan dengan apa yang terjadi saat ini. Tahap perencanaan penciptaan ini sebagai *fashion* fotografi mulai dituangkan dalam sebuah perencanaan. Pemilihan cabang olahraga yang sudah di seleksi dengan mempertimbangkan di hasil dari foto. Sekaligus aksi gerakan yang digunakan biasanya ciri khas pada cabang olahraga tertentu. Berubah sewaktu-waktu berubah bisa terjadi diluar perencanaan sebelumnya. Tahap ini penciptaan membuat dua point. Point pertama pemotretan, sebagai point inti dengan rencana sebelumnya. Selain itu juga, *angle* pengambilan kamera dan tata cahaya lampu direncanakan juga sesuai dengan mood kostum olahraga. Point kedua, proses editing dengan melakukan penggabungan beberapa bagian tertentu. Bagian dalam baju yang tertutup oleh atlet merupakan bagian utama pada proses editing. Alat olahraga yang digunakan juga menjadi bahan proses editing. Tahap pelaksanaan merupakan tahap terakhir dari proses ini. Tahap ini berawal dari ide lalu mencari karya acuan

## Landasan Teori

### Teori Gestlat

Penciptaan karya fotografi ini juga menggunakan teori Gestlat. Menurut Kusri Dosen Fotografi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam penyampaian di mata kuliah ilmu komunikasi visual, manusia memiliki kecenderungan bawah sadar untuk menggabung-gabungkan informasi yang berbeda menjadi keseluruhan yang teratur. Teori yang ditemukan oleh Max Wertheimer, memiliki prinsip-prinsip Gestlat. Salah satu prinsip *closure* (penutup bentuk). Suatu objek akan dianggap utuh walaupun bentuknya tidak tertutup sepenuhnya. Karya fotografi ini menggunakan prinsip penutup bentuk, artinya individu akan cenderung mempersepsikan stimulus yang sama sebagai suatu kesatuan. Kesamaan stimulus ini bisa berupa persamaan bentuk, warna, ukuran, dan kecerahan.

### Fotografi Fashion

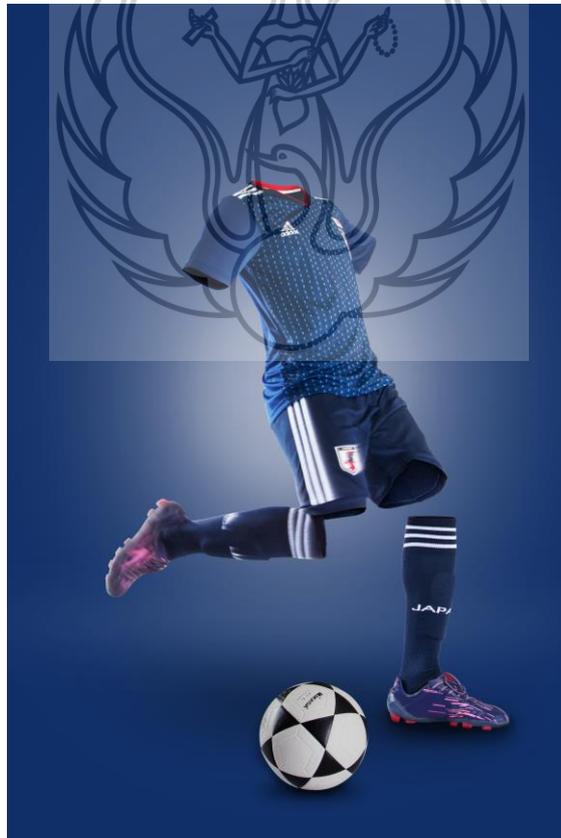
Menurut Yuyung (2012: 20) *fashion photography* adalah genre fotografi yang ditunjukkan untuk menampilkan pakaian dan barang-barang yang melekat pada diri *fashion* lainnya. Fotografi *fashion* adalah sebuah bidang fotografi yang tidak asing lagi. Fotografi *fashion* harus dapat memunculkan nilai jual yang tinggi terhadap suatu produk. Terkadang meninggalkan nilai-nilai lain (sosial, budaya, dsb). Eksekusinya tentulah membutuhkan perhitungan yang sangat teliti agar

dalam penyampaian pesan tidak salah kaprah. Hal ini juga diperkuat oleh Anton Ismail dalam bukunya mengatakan, foto *fashion* adalah bagian foto komersial yang tidak lagi berbentuk foto produk tapi berkembang menjadi aliran yang mengutamakan artistik tinggi yang mewakili rancangan itu sendiri dengan tingkat persaingan dalam menjual ide, konsep dan tidak hanya dari sisi rancangan mode, tapi juga tehnik fotografi, tata *make-up* dan tata rambut, gaya tata ruang dan sebagainya yang menghasilkan sebuah karya seni (Ismail, 2007:22).

Berbicara tentang pakaian sesungguhnya berbicara tentang sesuatu yang sangat dengan diri kita. Tak heran, kalau dalam kata-kata Thomas Carlyl, pakaian menjadi “pelambang jiwa” (emblems of the soul).

## PEMBAHASAN

Karya foto dengan subjek kostum olahraga dalam fotografi fashion ini dibuat sesuai dengan imajinasi dan pengalaman fotografer. Seluruh karya foto yang dihasilkan merupakan pemotretan pada tahun 2018, begitu juga proses *editing* dan percetakannya. Berikut penjabaran dari beberapa karya yang telah dibuat.



Karya 1

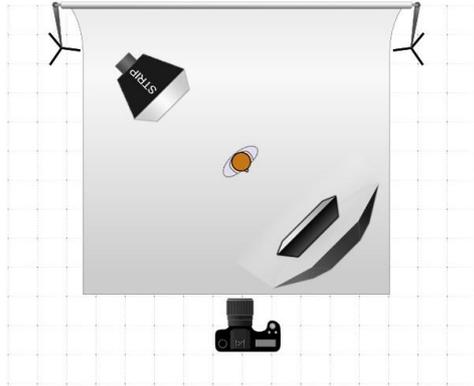
Judul : **Sepakbola**

Media: Cetak digital pada kertas foto doff

Ukuran: 40 x 60 cm

Tahun: 2018

## Skema Lighting



## Data Teknis

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Kamera        | : Canon EOS 70D  |
| Lensa         | : Canon 24-70 mm |
| ISO           | : ISO-100        |
| Focal Length  | : 40 mm          |
| Exposure Time | : 1/8 sec        |
| F-stop        | : f/10           |

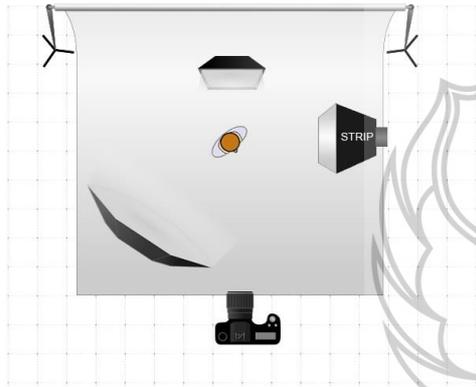
Pemotretan ini menggunakan kamera Canon EOS 70D dengan lensa 24-70 mm pada sudut  $0^{\circ}$ . Lokasi pemotretan dilakukan dalam studio dengan tiga lampu beraksesoris *softbox*. Posisi dua lampu *softbox* pada sudut  $45^{\circ}$ , *softbox* berukuran kecil berada dibawah sebagai *fill light* berfungsi untuk menyinari bagian kaos kaki dan sepatu, dan *softbox* okta berada di atas berfungsi sebagai *main light*. Posisi satu lampu *softbox strip* berada pada sudut  $225^{\circ}$  berfungsi sebagai *rim light*.

Sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke gawang lawan. Karya foto memperlihatkan kostum kesebelasan Jepang di ajang Piala Dunia 2018. Pemotretan ini menggunakan *speed* rendah, karena ingin memberikan efek blur pada kaki subjek. Efek ini memberikan kesan “hidup” pada foto. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya foto kostum olahraga sepakbola ini membuat banyak stok subjek foto, diantaranya foto *full body* yang dijadikan foto *master*, foto bagian kerah dalam kostum, foto bagian lengan dalam kostum, foto bagian dalam celana, dan foto bagian dalam kaos kaki. Tahap terakhir dengan *photoshop* menggabungkan beberapa stok foto tersebut dengan olah digital dan pemilihan warna *background* yang disesuaikan dengan warna yang disesuaikan dengan objek.



Karya 2  
 Judul : **Baseball**  
 Media: Cetak digital pada kertas foto doff  
 Ukuran: 90 x 40 cm  
 Tahun: 2018

Skema *Lighting*



Data Teknis

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| Kamera               | : Canon EOS 70D  |
| Lensa                | : Canon 24-70 mm |
| ISO                  | : ISO-100        |
| <i>Focal Lenght</i>  | : 45 mm          |
| <i>Exposure Time</i> | : 1/125 sec      |
| <i>F-stop</i>        | : f/9            |

Pemotretan ini menggunakan kamera Canon EOS 70D dengan lensa 24-70mm pada sudut 0°. Lokasi pemotretan dilakukan dalam studio dengan tiga lampu beraksesoris *softbox*. Posisi lampu *softbox* okta berada pada sudut 315° berfungsi sebagai *main light*, lampu *softbox strip* berada pada sudut 90° berfungsi sebagai *rim light*, dan *softbox* kecil berada pada sudut 180° berfungsi sebagai *fill light*.

*Baseball* adalah olahraga yang dimainkan dua tim. Subjek dalam karya ini merupakan pelempar atau *pitcher*. Bagian terpenting dari permainan *baseball* salah satunya pelempar atau *pitcher*. Karya foto memperlihatkan kostum olahraga *baseball*. Tim lawan bisa mencetak angka demi angka dengan mudah jika pelempar atau *pitcher* bola yang sangat gampang dipukul. Konsep karya ini dibuat gerakan melempar oleh pelempar bola, dan satu-satunya berukuran panorama. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya foto kostum olahraga *baseball* ini dengan membuat banyak stok objek foto, diantaranya foto *full body* yang dijadikan foto *master*, foto bagian kerah dalam kostum, foto bagian lengan dalam kostum,

dan foto bagian dalam topi. Tahap terakhir dengan *photoshop* menggabungkan beberapa stok foto tersebut dengan olah digital dan pemilihan warna *background* yang disesuaikan dengan warna yang disesuaikan dengan objek.



Karya 3

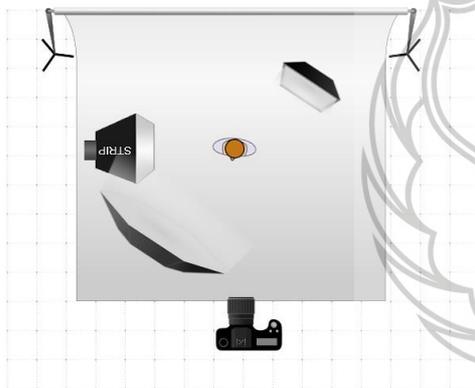
Judul : **Pencak Silat**

Media: Cetak digital pada kertas foto doff

Ukuran: 40 x 40 cm

Tahun: 2018

#### Skema Lighting



#### Data Teknis

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Kamera        | : Canon EOS 70D  |
| Lensa         | : Canon 24-70 mm |
| ISO           | : ISO-200        |
| Focal Length  | : 47 mm          |
| Exposure Time | : 1/125 sec      |
| F-stop        | : f/10           |

Pemotretan karya foto “Pencak Silat” ini menggunakan kamera Canon EOS 70D dengan lensa 24-70mm pada sudut  $0^{\circ}$ . Lokasi pemotretan dilakukan dalam studio dengan tiga lampu beraksesoris *softbox*. Posisi lampu *softbox* okta berada pada sudut  $315^{\circ}$  berfungsi sebagai *main light*, lampu *softbox strip* berada pada sudut  $270^{\circ}$  berfungsi sebagai *rim light*, dan *softbox* kecil berada pada sudut  $105^{\circ}$  berfungsi sebagai *fill light*.

Pencak silat sebagai suatu bela diri, pencak silat juga bertujuan untuk mengembangkan seni atau kebudayaan daerah. Salah satu senjata yang digunakan adalah golok, galah, dan kerambit. Karya ini merupakan satu-satunya karya yang berseri. Aksi gerak yang digunakan merupakan pengembangan dari dasar pencak silat.

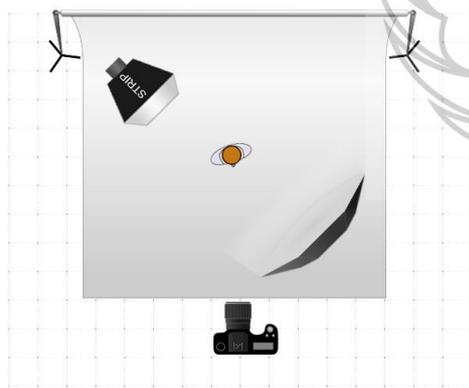
Karya foto memperlihatkan kostum olahraga pencak silat. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya foto kostum olahraga pencak silat ini dengan membuat banyak stok objek foto, diantaranya foto *full body* yang dijadikan foto *master*, foto bagian kerah dalam kostum, foto bagian lengan dalam kostum, foto

bagian ikat kepala, foto bagian dalam celana kostum, dan foto bagian senjata pencak silat. Tahap terakhir dengan *photoshop* menggabungkan beberapa stok foto tersebut dengan olah digital dan pemilihan warna *background* yang disesuaikan dengan warna yang disesuaikan dengan objek.



Karya 4  
 Judul : **Lari Jarak Pendek**  
 Media: Cetak digital pada kertas foto doff  
 Ukuran: 60 x 40 cm  
 Tahun: 2018

### Skema Lighting



### Data Teknis

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Kamera        | : Canon EOS 70D  |
| Lensa         | : Canon 24-70 mm |
| ISO           | : ISO-200        |
| Focal Lenght  | : 24 mm          |
| Exposure Time | : 1/125 sec      |
| F-stop        | : f/11           |

Pemotretan karya foto “Lari” ini menggunakan kamera Canon EOS 70D dengan lensa 24-70mm pada sudut 0°. Lokasi pemotretan dilakukan dalam studio dengan dua lampu beraksesoris *softbox*. Posisi lampu *softbox* okta berada pada sudut 45° berfungsi sebagai *main light*, lampu *softbox strip* berada pada sudut 225° berfungsi sebagai *rim light*. Lari jarak pendek atau sprint adalah salah satu jenis lari yang digunakan dengan kekuatan dan kecepatan penuh sepanjang garis lintasan dari *start* hingga *finish*. Karya ini menggunakan alat *start block* sebagai tanda lari jarak pendek. Lari jarak pendek memiliki tiga step yaitu, bersedia, siap, dan “yak” atau bunyi pistol. Efek *blur* yang dibuat pada *Adobe Photoshop* membuat kesan “hidup” pada karya ini. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya foto

kostum olahraga lari ini dengan membuat banyak stok objek foto, diantaranya foto *full body* yang dijadikan foto *master*, foto bagian kerah dalam kostum, foto bagian lengan dalam kostum, dan foto bagian dalam sepatu. Tahap terakhir dengan *photoshop* menggabungkan beberapa stok foto tersebut dengan olah digital dan pemilihan warna *background* yang disesuaikan dengan warna yang disesuaikan dengan objek.

## **PENUTUP**

Setelah melalui proses yang panjang dalam penyelesaian penciptaan ini dapat menyimpulkan bahwa hasil produksi karya ini mencapai hasil yang cukup memuaskan. Ide penciptaan kostum olahraga yang berbeda satu sama lain sangat mampu untuk membangkitkan imajinasi yang luar biasa serta mempunyai keunikan untuk dipresentasikan ke dalam bentuk karya fotografi *fashion*. Beberapa kendala dalam proses pemotretan ini diantaranya stok foto yang kurang sesuai sehingga proses pemotretan dilakukan lagi untuk melengkapi stok foto yang masih kurang. Selain itu juga, ketika kostum olahraga tertutup oleh tangan, kaki, leher dan kepala atlet perlu dilakukannya pemotretan dua kali untuk foto *master* dengan pose tangan, kaki, leher dan kepala yang berbeda. Pemotretan dilakukan di dalam studio dan melakukan olah digital di dalam perangkat lunak *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*.

Penciptaan ini diperlukan perencanaan konsep yang matang. Pose atlet dalam konsep foto harus memiliki kolerasi agar pesan atau kostum olahraga yang ingin disampaikan dapat diterima penikmat karya. Hal ini berhubungan dengan komunikasi visual, yaitu bagaimana merangkai makna dan tan menjadi sebuah imaji yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Penggunaan *lighting* harus efektif agar proses olah digital dapat dilakukan dengan baik di perangkat lunak *Adobe Photoshop*.

Proses pemotretan ini jauh dari kata sempurna, hal ini membuat proses penciptaan masih dapat dikembangkan lagi. Banyak kostum dari berbagai cabang olahraga yang belum dijadikan karya dan masih banyak aksi gerakan setiap kostum cabang olahraga yang belum difoto dalam proses ini. Penciptaan ini bisa dikembangkan dengan ide yang baru, sehingga beberapa cabang olahraga yang sulit dikembangkan dapat divisualkan melalui fotografi.

Perlu dipahami dan dipikirkan secara matang adalah proses penyusunan sketsa aksi gerak atlet dan olah digital yang lebih menarik serta pesan yang disampaikan dapat diterima oleh penikmat foto. Penciptaan ini diharapkan dapat menjadi referensi para fotografer komersial dan majalah *fashion* agar tetap

mempertahankan seni fotografi. Selama pengerjaan penciptaan ini tentu saja mengalami kendala-kendala baik secara internal maupun eksternal sehingga dirasakan kurang optimal menyajikan hasil akhir berupa karya maupun laporan tertulis. Bagus atau tidaknya karya dari tulisan ini, dikembalikan lagi kepada penilaian masing-masing pembaca. Hal tersebut dirasa masih jauh dari sempurna. Namun setiap hal yang dikerjakan dalam penciptaan ini dapat dipertanggungjawabkan. Semoga karya penciptaan ini dapat bermanfaat bagi siapapun.

## **KEPUSTAKAAN**

### Buku

Frakes, Bill. 2014. *Sport Photography*. Jakarta: SERAMBI.

Genggam, Roy. 21015. *Memotret Pemotret*. Tangerang: Pustaka Asri.

Ismail, Anton. 2007. *Photography Lesson*, Jakarta: Kelas Pagi Jakarta.

Kelby, Scoot. 2007. *The Digital Photography Edisi III*, Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.

Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Sudarman, Dr. I Komang. 2014. *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Supriyono, Rakhmat. 2012. *Your Guide to Good Photography*, Jakarta: Elex Media Komputindo.

Yuyung, Abdi. 2012. *Photography From My Eyes*, Jakarta: Elex Media Komutinda.

[instagram.com/p/BE6B1Z2rAmZ/?hl=id&taken-by=diditydhstr](https://www.instagram.com/p/BE6B1Z2rAmZ/?hl=id&taken-by=diditydhstr) diakses pada tanggal 14 Februari 2018 pukul 11.58 WIB

[amywebb.polyvore.com](http://amywebb.polyvore.com) di akses pada tanggal 05 Februari 2018, pukul 21.05 WIB

