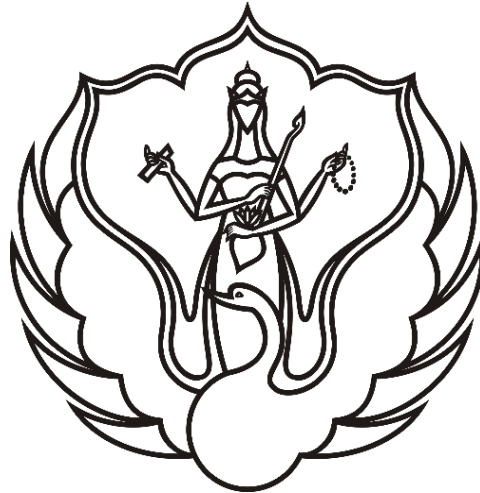


**VISUALISASI PERMAINAN BOLA BASKET
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK JERSEI
INJERS DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL**



SKRIPSI

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI

Riana Yani Putri

1610120131

JURUSAN FOTOGRAFI

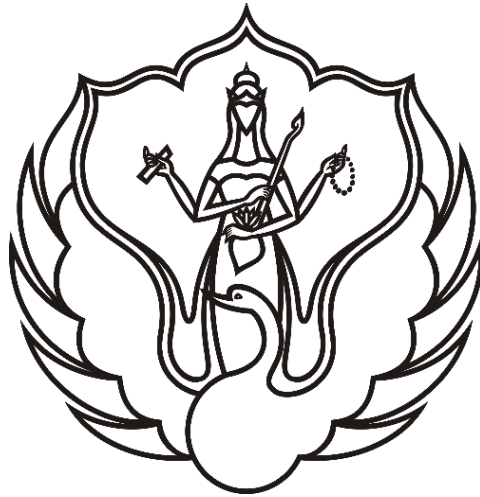
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2021

**VISUALISASI PERMAINAN BOLA BASKET SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK JERSEI INJERS DALAM
FOTOGRAFI KOMERSIAL**



SKRIPSI
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI
untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana
Jurusan Fotografi, Program Studi Fotografi

Riana Yani Putri

1610120131

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2021

**VISUALISASI PERMAINAN BOLA BASKET SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK JERSEI INJERS DALAM
FOTOGRAFI KOMERSIAL**

Diajukan oleh
Riana Yani Putri
NIM 1610120131

Pameran dan Laporan Tertulis Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 11 Januari 2021.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Dr. Edial Rusli S.E., M.Sn.
NIDN 0003026703

Pembimbing II / Anggota Penguji



Adva Arsita, S.S., M.A.
NIDN 0002057808

Cognate / Penguji Ahli



Oscar Samaratunga S.E., M.Sn.
NIDN. 001377602

Ketua Jurusan



Oscar Samaratunga S.E., M.Sn.
NIP 19760713 200812 1 004



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Dr. Irwandi, M.Sn
NIP. 19771127 200312 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Riana Yani Putri
No. Mahasiswa : 1610120131
Program Studi : S-1 Fotografi
Judul Skripsi/Karya Seni : Visualisasi Permainan Bola Basket Sebagai Media Promosi Produk Jersey Injers dalam Fotografi Komersial

menyatakan bahwa dalam Skripsi/Karya Seni Tugas Akhir saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain sebelumnya, kecuali secara tertulis saya sebutkan dalam daftar pustaka.

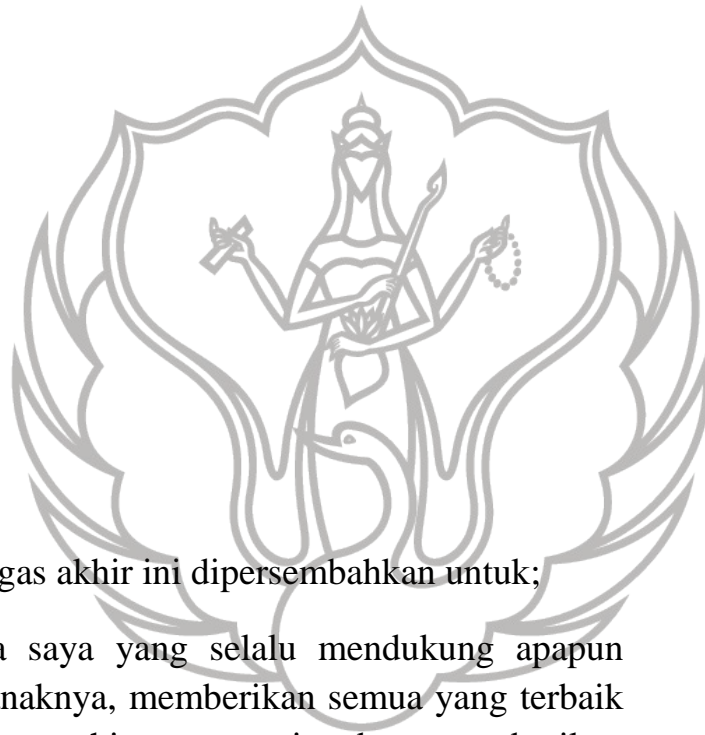
Saya bertanggungjawab atas Skripsi/Karya Seni Tugas Akhir saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, apabila dikemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 11 Januari 2021



Riana Yani Putri

PERSEMBAHAN



Karya tugas akhir ini dipersembahkan untuk;

Orangtua saya yang selalu mendukung apapun pilihan anaknya, memberikan semua yang terbaik untuk saya hingga nanti, dan memberikan semangat.

Untuk teman-teman yang ada dibalik ini semua, baik yang telah membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

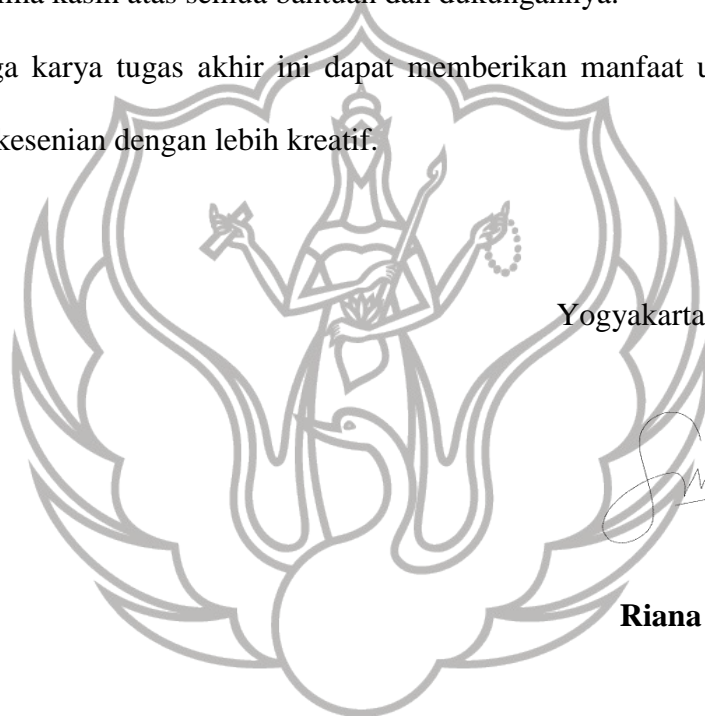
KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, ridho, dan hidayah-Nya serta atas izin-Nya telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan dan penciptaan karya fotografi tugas akhir ini. Banyak pihak yang telah membantu penulis selama menjalani pendidikan di Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta sampai tuntas dengan terwujudnya karya fotografi dan pertanggungjawaban tertulis tugas akhir ini, dengan segala hormat dan ucapan bahagia serta terima kasih ditujukan kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan FSMR ISI Yogyakarta;
2. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn., selaku penguji ahli dan ketua jurusan FSMR ISI Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah mengarahkan, mengoreksi, dan memberi banyak masukan kepada penulis agar penulis segera menyelesaikan tanggungan tugas akhir ini;
4. Adya Arsita, S.S., M.A., selaku Pembimbing II yang telah mengoreksi dan memberi banyak masukan tugas akhir ini;
5. Pitri Ermawati, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu membimbing penulis selama masa studi;
6. Seluruh dosen di jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta;
7. Kedua orang tua saya serta adik yang selalu mendukung serta mendoakan yang terbaik untuk saya;
8. Kepada Riana Yani Putri yang sudah berusaha semaksimal mungkin;

9. Dimas, Lana, Masjid, Febri, dan Fara selaku objek penciptaan Karya Tugas Akhir ini, yang telah sabar dan membantu penulis selama masa pengerjaan hingga selesai;
10. Alvian, Dani, Sam, Rika, Dyna, Ajid, Afra, Faris, dan secara umum teman-teman fotografi ISI Yogyakarta berbagai Angkatan;
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini terima kasih atas semua bantuan dan dukungannya.

Semoga karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk lebih maju dalam berkesenian dengan lebih kreatif.



Yogyakarta, 11 Januari 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Riana Yani Putri', is written over the watermark logo.

Riana Yani Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR KARYA.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Judul.....	4
C. Rumusan Ide.....	10
D. Tujuan dan Manfaat.....	11
E. Metode Pengumpulan Data.....	11
BAB II. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN.....	13
A. Latar Belakang Timbulnya Ide.....	13
B. Landasan Penciptaan.....	17
C. Tinjauan Karya.....	29
D. Ide dan Konsep Perwujudan.....	36
BAB III. METODE PENCIPTAAN.....	39
A. Objek Penciptaan.....	39
B. Metode Penciptaan.....	40

C. Proses Perwujudan	41
BAB IV. ULASAN KARYA.....	60
BAB V. PENUTUP.....	127
A. Kesimpulan	127
B. Saran.....	129
Daftar Pustaka	131
Lampiran.....	133



DAFTAR KARYA

Karya foto 1. <i>Keep Moving</i>	59
Karya foto 2. <i>Melaju</i>	62
Karya foto 3. <i>Crossover</i>	65
Karya foto 4. <i>High or Speed</i>	68
Karya foto 5. <i>Focus</i>	71
Karya foto 6. <i>Finish Him</i>	74
Karya foto 7. <i>Behind the Back Pass</i>	77
Karya foto 8. <i>One Shoot</i>	80
Karya foto 9. <i>Candramawa</i>	83
Karya foto 10. <i>Indonesia</i>	86
Karya foto 11. <i>Rise Now</i>	89
Karya foto 12. <i>Dunk</i>	92
Karya foto 13. <i>Driving</i>	95
Karya foto 14. <i>Be Strong</i>	98
Karya foto 15. <i>Ready</i>	101
Karya foto 16. <i>Keep Calm</i>	104
Karya foto 17. <i>Play Confident</i>	107
Karya foto 18. <i>Number One</i>	111
Karya foto 19. <i>Grey</i>	115
Karya foto 20. <i>Five</i>	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Logo Injers	6
Gambar 1.2	Foto promosi Injers di Instagram	9
Gambar 2.1	Visualisasi <i>Dribble</i>	19
Gambar 2.2	Visualisasi <i>Passing</i>	20
Gambar 2.3	Visualisasi <i>Pivot</i>	20
Gambar 2.4	Visualisasi <i>Shooting</i>	20
Gambar 2.5	Visualisasi <i>Lay up</i>	21
Gambar 2.6	Instagram Injers	27
Gambar 2.7	Instagram Injers	27
Gambar 2.8	Karya Carlos Serrao	29
Gambar 2.9	Karya Tim Tadder	31
Gambar 2.10	Karya Tim Tadder	33
Gambar 2.11	Karya Erwin Setiadi	34
Gambar 2.12	Karya Erwin Setiadi	34
Gambar 3.1	Kamera	40
Gambar 3.2	Lensa <i>Kit</i>	40
Gambar 3.3	Lensa <i>Fix</i>	41
Gambar 3.4	<i>Flash</i> Eksternal	41
Gambar 3.5	Lampu Studio	42
Gambar 3.6	<i>Trigger Flash</i> Eksternal	42
Gambar 3.7	<i>Trigger</i> Lampu Studio	43
Gambar 3.8	<i>Mount Bracket</i>	43
Gambar 3.9	<i>Softbox</i>	44
Gambar 3.10	Oktagon	44
Gambar 3.11	Kartu <i>Memory</i>	45
Gambar 3.12	<i>Light Stand</i>	45
Gambar 2.13	<i>Boom Stand</i>	46
Gambar 3.14	<i>Tripod</i>	46
Gambar 3.15	<i>Laptop</i>	47
Gambar 3.16	<i>Editing Photoshop</i>	47
Gambar 3.17	<i>Editing Lightroom</i>	48
Gambar 3.18	Tampilan <i>Lightroom</i> pada proses import foto	51
Gambar 3.19	Tampilan <i>Lightroom</i> pada proses <i>editing</i>	51
Gambar 3.20	Tampilan <i>editing</i> kecerahan, dan lain-lain	52
Gambar 3.21	Tampilan <i>editing tone</i> warna kulit	52
Gambar 3.22	Tampilan <i>export file</i>	53
Gambar 3.23	Tampilan <i>select and mask</i> pada <i>Photoshop</i>	54
Gambar 3.24	Tampilan <i>Navigator</i> dan <i>Layers</i>	54

Gambar 3.25	Penyimpanan format <i>psd</i>	55
Gambar 3.26	Bagan pembuatan karya	56
Gambar 4.1	Skema karya foto 1	63
Gambar 4.2	Skema karya foto 2	66
Gambar 4.3	Skema karya foto 3	68
Gambar 4.4	Skema karya foto 4	72
Gambar 4.5	Skema karya foto 5	75
Gambar 4.6	Skema karya foto 6	77
Gambar 4.7	Skema karya foto 7	81
Gambar 4.8	Skema karya foto 8	84
Gambar 4.9	Skema karya foto 9	87
Gambar 4.10	Skema karya foto 10	89
Gambar 4.11	Skema karya foto 11	92
Gambar 4.12	Skema karya foto 12	95
Gambar 4.13	Skema karya foto 13	98
Gambar 4.14	Skema karya foto 14	102
Gambar 4.15	Skema karya foto 15	105
Gambar 4.16	Skema karya foto 16	108
Gambar 4.17	Skema karya foto 17	111
Gambar 4.18	Skema karya foto 17	111
Gambar 4.19	Skema karya foto 17	112
Gambar 4.20	Skema karya foto 18	115
Gambar 4.21	Skema karya foto 18	115
Gambar 4.22	Skema karya foto 18	116
Gambar 4.23	Skema karya foto 19	118
Gambar 4.24	Skema karya foto 20	120
Gambar 4.25	Pengaplikasian karya 1	124
Gambar 4.26	Pengaplikasian karya 2	124
Gambar 4.27	Pengaplikasian karya 3	124
Gambar 4.28	Pengaplikasian karya 4	125
Gambar 4.29	Pengaplikasian karya 5	125
Gambar 4.30	Pengaplikasian karya 6	125
Gambar 4.31	Pengaplikasian karya 7	125
Gambar 4.32	Pengaplikasian karya 8	126
Gambar 4.33	Pengaplikasian karya 9	126
Gambar 4.34	Pengaplikasian karya 10	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Anilis SWOT	9
Tabel 3.1. Biaya Produksi	57



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1 Poster Pameran	133
Gambar 2 Form Kesiediaan Membimbing Dosen I	134
Gambar 3 Form Kesiediaan Membimbing Dosen II	135
Gambar 4 Form Konsultasi Dosen I	136
Gambar 5 Form Konsultasi Dosen I	137
Gambar 6 Form Konsultasi Dosen II	138
Gambar 7 Form Konsultasi Dosen II	139
Gambar 8 Model <i>Release</i> Dimas	140
Gambar 9 Model <i>Release</i> Fara	141
Gambar 10 Model <i>Release</i> Febri	142
Gambar 11 Model <i>Release</i> Ibnu	143
Gambar 12 Model <i>Release</i> Maulana	144
Gambar 13 Surat keterangan izin pemotretan	145
Gambar 14 Surat keterangan sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia	146
Gambar 15 BTS 1	147
Gambar 16 BTS 2	147
Gambar 17 BTS 3	147
Gambar 18 BTS 4	147
Gambar 19 Dokumentasi Sidang 1	148
Gambar 20 Dokumentasi Sidang 2	148
Gambar 21 <i>Barcode</i>	149

**VISUALISASI PERMAINAN BOLA BASKET SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK JERSEI INJERS DALAM
FOTOGRAFI KOMERSIAL**

Oleh:

Riana Yani Putri - 1610120131

ABSTRAK

Skripsi tugas akhir ini membahas mengenai promosi melalui media visual yaitu fotografi, yang nanti akan digunakan untuk promosi di media sosial oleh konfeksi jersey basket lokal yang berlokasi di Malang. Tujuan penciptaan karya ini untuk mengemas jersey basket bermerek Injers ke dalam visual fotografi yang menarik dengan konsep permainan basket sebagai pendukung agar foto produk tampak lebih atraktif dan menarik.

Karya fotografi komersial ini diciptakan dengan menggunakan teknik fotografi membekukan subjek yang bergerak dengan beberapa sudut pengambilan gambar. Injers yang merupakan akronim dari Indonesia Jersey merupakan *apparel brand* dari Malang yang sudah cukup memiliki nama bahkan menjadi *official merchandise* dari IBL (*Indonesian Basket League*) sejak tahun 2014, tetapi dalam mempromosikan produknya Injers kurang bisa menonjolkan kelebihan-kelebihan dari produknya tersebut. Sehingga pada tugas akhir ini produk Injers dikemas dalam tampilan yang lebih menarik, lebih detail, dan layak masuk dalam fotografi komersial.

Fotografi komersial dipilih karena sesuai dengan tujuan awal yaitu menjual suatu produk di Instagram. Penciptaan karya fotografi komersial ini menghasilkan karya fotografi yang bisa dijadikan alat promosi di media Instagram.

Kata kunci: Permainan Basket, Promosi, Produk, Fotografi Komersial

***THE VISUALISATION OF BASKETBALL GAME AS ADVERTISING
MEDIA FOR INJERS JERSEY THROUGH COMERCIAL PHOTOGRAPHY***

By:

Riana Yani Putri - 1610120131

ABSTRACT

This final project thesis gave an insight about social media marketing through photography as the part of visual media to advertise a local product of basketball jersey convection which is located in Malang. This creation of works aimed to set the basketball jersey from Injers into desirable photographs with basketball game as an espousal in making the product photos to be more attractive and appealing.

These works of commercial photography were created by using photography technique freezing a moving subject at several shooting angles. Injers, an acronym of Indonesian Jersei, is a notable apparel brand from Malang and has even become the official merchandise of the IBL (Indonesian Basket League) since 2014. Besides, the brand lacks in noticing the excellence of its product. In reference of that reason, this final project intended to elevate the product to be more attractive, detailed, and feasible as commercial photography.

Commercial photography was chosen as the genre because it was in accordance with the aim of selling a product. These creation of commercial photography works was able to produce photographic works as promotion tools through Instagram platform.

Keywords: Basketball, Advertising, Product, Commercial Photography

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seluruh aspek kehidupan manusia kini selalu bersinggungan dengan dunia digital, salah satunya fotografi. Perkembangan dunia fotografi digital telah berjalan pesat sehingga tidak bisa terbendung lagi. Hal ini dapat dilihat dari banyak munculnya berbagai macam peralatan fotografi. Teknologi telah memudahkan pengguna sehingga tidak perlu ahli dalam bidang fotografi untuk menangkap sebuah momen. Tidak seperti dahulu yang membutuhkan beberapa larutan bahan kimia untuk bisa melihat hasil foto, di zaman sekarang sudah bisa langsung melihat hasil saat itu juga setelah menekan tombol rana. Saat ini sudah banyak jenis kamera dan harganya pun bervariasi. Pengoperasiannya pun bisa *automatic (auto)* atau otomatis, *auto* adalah *mode* ketika kamera menyesuaikan sendiri *setting* seperti *ISO*, *aperture*, *shutter speed* sesuai dengan suasana sekitar. Mungkin untuk saat ini, kamera yang paling mudah dioperasikan adalah kamera *smart phone*. Dewasa ini, kamera *smart phone* sudah banyak yang *high resolution*, sehingga hasilnya kurang lebih sama dengan jepretan kamera DSLR atau *mirrorless*.

Dasar dari terbentuknya objek fotografis adalah terjadinya proses fokus sinar pada area sensitif yaitu sensor pada kamera digital. Hingga kini, proses tersebut masih menjadi dasar terbentuknya gambar atau foto dalam dunia fotografi pada umumnya. Istilah fotografi berasal dari Bahasa Yunani,

yakni *photos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar (Mulyanta, 2008: 5). Sehingga pengertian fotografi ialah suatu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari subjek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek.

Genre, yang biasanya orang menyebut dengan aliran atau juga menyebutnya dengan gaya atau tipe, adalah suatu pengategorian sesuatu hal. Istilah kata '*genre*' diadaptasi dari pelafan dalam bahasa Prancis yang berarti 'jenis' atau 'semacam' yang dalam perkembangannya menjadi istilah untuk suatu kategori dalam sebuah karya seni, termasuk dalam literatur atau seni sastra, dan bentuk lain dari seni dan bidang hiburan (Gunawan, 2014:1236). Pembagian kategori fotografi ini bertujuan untuk memudahkan pemaknaan realitas dalam sifat yang lebih homogen, salah satu kategori tersebut ialah *commercial photography*.

Menurut Abdi, (2012:5) *commercial photography* dikelompokkan sebagai jenis fotografi tersendiri. Sebenarnya pengelompokan *commercial photography* ditekankan kepada pembagian komersial dan nonkomersial, tidak berdasarkan *genre* fotografi. Sebab secara teknis, *commercial photography* bukan spesialisasi fotografi. Spesifikasinya lebih berorientasi ke bidang bisnis yang artinya hampir semua jenis fotografi bisa menjadi bagian fotografi komersial ketika menjadi bagian bisnis.

“Commercial photography meliputi advertising photography dan corporated photography. Advertising photography menggunakan foto di media iklan untuk kepentingan promosi. Advertising photography menjual sebuah produk atau jasa kepada konsumen lewat foto yang bersifat mempengaruhi orang

lain untuk membeli. Sedangkan *corporated photography* adalah fotografi yang berkaitan dengan bidang usaha (Abdi, 2012: 5).

Periklanan merupakan sarana penyampaian pesan suatu produk atau jasa dari pengirim pesan (lembaga/produsen) ke penerima pesan (masyarakat) yang bersifat “statis maupun dinamis” agar masyarakat terpancing, tertarik, tergugah untuk menyetujui, dan mengikuti. Penyampaian pesan secara tidak langsung dipublikasikan melalui media massa atau media lain yang terbaca oleh masyarakat, sehingga mendapatkan reaksi atau aksi yang positif (Pujiyanto, 2013:3). Tugas akhir ini akan difokuskan pada fotografi komersial untuk iklan (*advertising*) di media sosial, sebagai media pemasaran produk jersey basket Injers (Indonesia Jersey). Jenis jersey yang akan digunakan adalah jersey basket, sehingga penciptaan ini akan memvisualisasikan permainan bola basket. Adapun pengertian jersey itu sendiri adalah pakaian olahraga, namun masih banyak dari kalangan masyarakat yang menganggap jersey adalah baju bola. Padahal jersey merupakan pakaian olahraga, entah apapun itu jenis olahraganya.

Pemilihan fotografi sebagai media promosi untuk saat ini adalah salah satu kategori yang terbaik, karena fotografi mampu menggambarkan sebuah produk secara *real* dan faktual. Fotografi iklan memerlukan konsep pada setiap pemotretannya, hal ini bisa dilihat dari tim pemotretan dimulai dari proses praproduksi hingga pasca produksi. Kini proses pada foto komersial tidak hanya berhenti pada saat pemotretan, tetapi ada *post production* atau *digital imaging*. Proses pengolahan atau *editing* foto pada fotografi produk untuk iklan produk tidak boleh terlalu berlebihan, sehingga tidak mengubah

baik bentuk atau warna pada sebuah produk. Hal ini bertujuan menjaga kepercayaan konsumen pada produk yang ditawarkan, konsumen *online* tidak melihat produk secara langsung, diharapkan konsumen tidak merasa tertipu saat melihat produk aslinya.

B. Penegasan Judul

Sebagai batasan visual maka perlu penegasan tema dan judul untuk mengikat kesatuan pada penciptaan karya. Tema yang dipilih adalah dunia fotografi komersial dengan judul “Visualisasi Permainan Bola Basket sebagai Media Promosi Produk Jersey Injers dalam Fotografi Komersial”.

1. Visualisasi

Visualisasi adalah pemberian gambaran tentang sesuatu, penjelasan tentang sesuatu yang diberikan dengan bantuan alat peraga supaya dapat dilihat (KBBI, 2008:1609). Secara umum visualisasi ialah suatu bentuk gambaran dengan tujuan untuk menyampaikan informasi tertentu kepada khalayak umum.

2. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri dari dua tim berlawanan dengan anggota masing-masing 5 orang, sedangkan tujuan permainan adalah memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam ring lawan (Istanto, 2019: 11).

Inti dari olahraga adalah suatu kegiatan yang melibatkan olah gerak tubuh, karya tugas akhir ini akan mevisualisasikan variasi gerakan yang

terdapat dalam bola basket. Gerakan dalam permainan bola basket diantaranya adalah menggiring bola (*dribble*), mengumpan atau mengoper bola (*passing*), *pivot. lay up*, dan *shooting*.

3. Media Promosi

Media adalah sarana untuk menyimpan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar atau foto. Adapun pengertian promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Komunikasi pemasaran yang dimaksud adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan (Maimunah, dkk., 2017:37).

Bisa dikatakan media promosi adalah salah satu alat komunikasi perusahaan atau produknya kepada publik untuk menarik, membujuk atau menyadarkan terhadap suatu perusahaan atau produk tersebut. Pemilihan jenis media promosi bisa dipengaruhi oleh ciri produk, pasar sasaran, anggaran, dan keunggulan maupun kekurangan media yang dipilih.

4. Fotografi Komersial

Fotografi komersial merupakan foto yang memiliki nilai jual dengan tujuan awalnya untuk dikomersialkan, misalnya untuk pembuatan iklan dari sebuah produk. Soedjono (2007:30) menyebutkan fotografi komersial

kini menjadi lebih luas, karena dapat dieksplorasi menjadi beberapa jenis seperti fotografi *fashion*, fotografi produk, dan fotografi *advertising*.

5. Produk Jersey Injers (Indonesia Jersey)



Gambar 1.1 Logo Injers
Sumber: <https://images.app.goo.gl/ax63tH4Tat8yzPt28> (diakses pada 06 Agustus 2020, pukul 21:15)

Produk pada umumnya adalah suatu yang sengaja dihasilkan atau diproduksi oleh suatu produsen untuk didistribusikan kepada masyarakat. Menurut Habibah dan Sumiati (2016:35), produk didefinisikan sebagai kumpulan dari atribut-atribut yang nyata maupun tidak nyata, termasuk di dalamnya kemasan, warna, harga, dan merek ditambah dengan jasa dan reputasi penjualnya.

Jersey atau seragam olahraga adalah hal yang tidak bisa dilepaskan dari olahraga, jersey pun mengikuti perkembangan dunia olahraga. Semakin majunya zaman bahan yang digunakan untuk pembuatan jersey kian berubah. Pertama kali jersey dibuat dari bahan wol yang menjadikannya berat, sekarang bahan yang sering digunakan untuk pembuatan jersey adalah *dri-fit*. Ciri bahan *dri-fit* adalah kain yang berpori

(lubang-lubang), lentur, dan ringan, bahan ini cocok untuk digunakan sebagai seragam olahraga karena daya serap keringat dan sirkulasi udara lancar sehingga tidak panas ketika dikenakan.

Injers merupakan akronim dari Indonesia Jersey adalah konfeksi yang berlokasi di Malang Jawa Timur. Berdiri sejak tahun 2001 yang sebenarnya dilatarbelakangi oleh keisengan Jamaluddin (nama pendiri), saat itu Jamaluddin membuatkan jersey untuk tim basket teman-temannya. Injers berkembang pesat sampai saat ini, produk Injers sudah dipakai oleh klub bola dan basket Indonesia. Injers juga pernah menjadi *official merchandise* tim nasional sepak bola dan basket Indonesia, sejak tahun 2014 hingga kini Injers menjadi *official merchandise* IBL (Indonesian Basketball League). Ada beberapa produk jersey yang dibuat di Injers, tetapi dalam penciptaan karya ini hanya fokus membahas mengenai produk jersey basket.

Injers dalam prosesnya mengeksplorasi jenis-jenis kain *dry-fit* dari berbagai kota Indonesia untuk menemukan jenis kain yang nyaman dikenakan. Hingga saat ini, akhirnya Injers memesan sendiri kain dari pabrik tekstil untuk jenis kain yang premium. Harga kain premium dari Rp. 250.000,- hingga Rp. 350.000,- untuk jenis *full printing* dan bordir komputer. Injers menguatkan di aplikasi *name set* yaitu nama tim, nama pemain, nomor dada, dan logo tim, konfeksi lain tidak ada yang seperti ini karena terlalu kompleks. Kompleks yang dimaksud adalah proses pertama dari menentukan bahan hingga menjadi jersey siap pakai. Hal utama ini

yang menjadi pembeda dan keunggulan dari konfeksi-konfeksi lain, Injers memiliki alat percetakan lengkap dari hulu ke hilir yang tidak dimiliki konfeksi lain.

Orang-orang yang aktif dalam dunia olahraga, khususnya basket pasti sudah tahu mengenai Injers. Inilah salah satu kelebihan Injers, banyak dikenali orang, terlebih produk Injers sudah terjamin kualitasnya. Injers mempromosikan produknya melalui Instagram dan *website*. Akan tetapi dalam mempromosikan produknya baik di Instagram maupun *website*, Injers kurang bisa menampilkan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya tersebut. Masalah ini menjadi tantangan untuk memotret ulang beberapa foto iklan produk Injers, sehingga menjadi keseimbangan antara kualitas produk dan kualitas iklan visualnya.

Tabel analisis SWOT produk Injers			
Strengths (Kekuatan)		Weakness (Kelemahan)	
1	Menjadi <i>official merchandise</i> IBL sejak tahun 2014 – sekarang.	1	Foto promosi produk kurang menarik.
2	Pernah menjadi <i>official merchandise</i> tim nasional sepak bola dan bola basket.	2	Kekurangan tim desain.
3	Produknya banyak dikenal dikalangan pegiat basket.	3	Harga lumayan mahal.
4	Mempunyai alat percetakan yang lengkap.		
5	Sudah berpengalaman karena berdiri sejak tahun 2001.		

Opportunities (Peluang)		Threats (Ancaman)	
1	Permintaan pasar yang terus ada.	1	Banyak bermunculan produk pakaian sejenis.
2	Banyak atlet IBL mengunggah foto di Instagram menggunakan jersey Injers, bisa dikatakan hal tersebut sebuah promosi gratis dari orang terkenal.	2	Kompetitor memasang harga lebih murah.

Tabel 1.1 Analisis SWOT



Gambar 1.2 Foto promosi Injers di Instagram

Tabel analisis SWOT digunakan untuk menentukan apa yang harus diperbaiki pada produk Injers. Berdasarkan analisis SWOT, kelemahan Injers terletak pada foto produk yang kurang menarik. Seperti pada foto di atas, dalam memotret produknya Injers hanya menggantungnya di tembok.

Terlebih tekstur batu bata masih terlihat, ini sangat mengganggu pandangan. Pada jersey juga masih terdapat lipatan seperti belum disetrika dan detail dari bahan tidak terlihat.

Berdasarkan uraian di atas, secara garis besar tujuan dari penciptaan ini adalah penggunaan media fotografi pada ranah fotografi komersial. Jenis fotografi yang digunakan ialah fotografi produk dengan subjek atlet basket sebagai pendukung, fotografi produk akan digunakan sebagai bahasa visual untuk mempromosikan produk jersey Injers. Subjek penciptaan dalam karya adalah atlet basket dengan mengeksplorasi baik pose maupun gerakan-gerakan dalam olahraga basket yang dikemas secara lebih menarik. Sehingga karya tugas akhir ini dapat digunakan sebagai bahan media promosi *online* oleh Injers di akun Instagram ataupun *website*-nya.

C. Rumusan Ide

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan ide sebagai berikut:

1. Bagaimana menyajikan visual fotografi produk jersey Injers yang menarik agar mempunyai nilai komersial.
2. Bagaimana mewujudkan konsep visualisasi permainan bola basket ke dalam bentuk karya fotografi.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menyajikan visual fotografi produk jersey Injers yang menarik berdasarkan konsep dan ide.
- b. Mewujudkan konsep visualisasi permainan bola basket ke dalam bentuk karya fotografi.

2. Manfaat

- a. Menggait lebih banyak *audience* agar tertarik dengan produk Injers melalui fotografi komersial.
- b. Memperkenalkan produk lokal Injers kepada lebih banyak orang.
- c. Menambah bahan referensi atau pengetahuan mengenai fotografi komersial dan permainan bola basket bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- d. Sebagai ide baru dan inspirasi bagi mahasiswa lain agar menciptakan karya yang lebih baik lagi.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Secara umum, observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Mania, 2008: 221). Observasi dilakukan dengan cara melihat pertandingan basket secara langsung dan dari internet, banyak sekali atlet basket maupun pegiat *freestyle* basket

melakukan gerakan yang bervariasi, ini bertujuan agar memperbanyak ide dan konsep penciptaan karya nanti. Observasi dilakukan pula guna menentukan konsep, *background*, *lighting*, pose model, dan lain sebagainya.

Selain pengamatan melalui permainan bola basket, dilakukan pula mencari referensi dari internet, buku, atau majalah mengenai potret atlet, iklan, dan olahraga yang berhubungan dengan penciptaan ini.

2. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan konsep tugas akhir dari sumber berbentuk dokumen seperti majalah, karya-karya tugas akhir, buku dan internet yang dapat menunjang karya penciptaan ini.

3. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan oleh *interviewer* dan *interviewee* dengan tujuan tertentu, dengan pedoman, dan bisa bertatap muka maupun melalui alat komunikasi tertentu (Edi, 2016: 3). Melakukan wawancara sebelum pemotretan dengan model ataupun seseorang yang ahli di bidangnya, untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak, sehingga dalam prosesnya nanti dapat wawasan baru dalam penciptaan karya ini. Wawancara juga dilakukan dengan pihak Injers untuk mengetahui lebih dalam mengenai produk Injers, target pasar, dan lain sebagainya.