

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan penciptaan tugas akhir dalam ranah fotografi komersial dengan judul "Visualisasi Permainan Bola Basket sebagai Media Promosi Produk Jersey Injers dalam Fotografi Komersial". Jersey merupakan komoditas bagi jasa konfeksi sekaligus juga bagi klub-klub olahraga selain sebagai identitas klub tersebut. Saat ini sudah banyak jasa konfeksi *apparel* yang membuat jersey untuk klub olahraga, pilihan jatuh di tangan konsumen akan menggunakan konfeksi mana. Setiap konfeksi sudah pasti akan meningkatkan kualitas dari segi produk, pemasaran (promosi), pengemasan (*packaging*), pelayanan (*service*), dan lain sebagainya. Maka dari itu, tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan dalam hal promosi melalui media visual yaitu fotografi.

Era sekarang media sosial banyak dihisasai oleh promosi produk atau jasa, dimana media sosial merupakan wadah bagi semua orang untuk memamerkan foto-fotonya. Fotografi komersial berperan penting bagi promosi suatu produk, karya foto yang baik dapat meningkatkan nilai penjualan. Konsumen *online* akan menyukai apabila foto promosi menampilkan produk dengan menarik dan detail, mereka tidak akan kecewa jika menerima barang sesuai dengan foto yang ditampilkan di lapak *online*. Konsumen tersebut pula tidak akan ragu memberikan *feedback* yang baik kepada konfeksi.

Tugas akhir ini menampilkan karya-karya fotografi yang divisualkan dengan beberapa penyajian, di antaranya; menampilkan subjek dengan setelan keseruhan jersey, *medium shot* baik dari baju maupun celana jersey, *close up* dari detail bahan atau desain jersey, eksplorasi *angle* pengambilan gambar, eksplorasi gerakan permainan bola basket, penambahan filter warna pada lampu, kolase untuk menggabungkan beberapa foto, dan aksesoris yang berhubungan dengan basket. Hasil karya foto berjumlah 20 karya dengan dua foto kolase dan 18 foto tunggal, untuk mewujudkan sebuah karya foto komersial diperlukan persiapan yang matang, membuat konsep dari hasil analisis SWOT hingga menghasilkan karya foto untuk iklan produk yang akan digunakan sebagai media promosi di akun Instagram Injers.

Secara signifikan tujuan awal penciptaan ini telah tercapai, diantaranya: 1. kualitas foto lebih besar, apabila diperbesar pada unggahan di Instagram tidak akan pecah, 2. kelebihan-kelebihan yang dimiliki Injers telah divisualkan, dari detail bahan jersey, kerapian dan kerapatan jahitan, kualitas bahan premium, penggunaan jenis sablon, hingga desain dari keseluruhan jersey, 3. foto promosi lebih terkonsep, yaitu menjadikan permainan basket sebagai pendukung dari produk jersey ini. Sehingga karya foto lebih menarik perhatian karena terdapat subjek dengan gerakan basket, menjadikan foto produk tidak monoton hanya menampilkan jersey yang digantung dengan hanger di tembok. 4. produk tidak hanya dipotret dari depan, melainkan dari beberapa sisi. Menjadikan foto produk lebih informatif

dan variatif daripada yang sebelumnya hanya menampilkan bagian depan jersey.

Kemudian untuk mewujudkan konsep permainan bola basket, diperlukan atlet atau pemain basket dengan penguasaan bola yang baik. Agar tidak banyak menemukan kesulitan pada saat pemotretan, atlet dengan penguasaan bola yang baik mampu memperagakan pose-pose yang cukup sulit untuk dilakukan. Karena model merupakan atlet basket yang tidak terbiasa di depan kamera, sehingga pada awal-awal pemotretan model masih kaku dan canggung. Pemotretan kedua dan berikutnya model baru mulai terbiasa di depan kamera. Kesulitan juga ditemukan pada model perempuan, model perempuan sulit *dribbling* bola basket, sehingga sukar eksplorasi gaya saat pemotretan. Model perempuan juga cenderung malu, karena kebanyakan menggunakan asisten laki-laki. Untuk mengatasi masalah ini asisten tidak boleh melihat secara langsung, yang akan menyebabkan model kurang maksimal saat melakukan pose karena canggung jika dilihat. Masalah lain terjadi pada asisten yang memegang *lighting*, secara tidak sadar asisten merubah posisi *lighting*. Meskipun hanya berubah sudut atau kemiringan sedikit hal ini mempengaruhi hasil foto, untuk itu sebelum menekan tombol rana harus selalu mengarahkan posisi *lighting* agar sesuai dengan konsep saat itu.

B. Saran

Karya tugas akhir ini berhubungan erat dengan permainan bola basket, sehingga pada pemotretan wajib menggunakan atlet basket yang benar-benar

menguasai bola agar dapat menghasilkan karya foto yang maksimal sesuai dengan konsep awal. Persiapan matang juga harus dilakukan, seperti; *storyboard* untuk memberi gambaran pada model bagaimana konsep pemotretan, agar apa yang diinginkan bisa terwujud. Kemudian peralatan pemotretan, jika menggunakan peralatan *strobist* harus menyiapkan baterai cadangan. Karena konsep pemotretan merupakan pergerakan yang membutuhkan beberapa *take* untuk menghasilkan satu karya foto.

Basket merupakan permainan yang cenderung menampilkan gerakan cepat, sehingga disarankan pula untuk langsung mengecek hasil foto di laptop atau komputer, terkadang ada beberap *miss focus* pada beberapa bagian subjek yang kurang bisa dilihat dengan jelas di layar kamera. Pada saat pemotretan dilakukan latihan baik *pose* maupun ekspresi model terlebih dahulu sebelum langsung mengambil gambar dengan kamera.

Konsep permainan basket ini masih bisa dikembangkan, jika pada karya ini lebih pada karya yang membekukan pergerakan. Konsep permainan basket ini masih bisa dikembangkan kedalam konsep karya lain, misalnya akan membuat konsep *slow speed, strobo* sehingga menghasilkan beberapa foto dalam satu *frame*, dan juga bisa menggunakan konsep foto *story telling* perjalanan seorang atlet, tetapi tetap bisa mengemas sebuah produk sebagai tujuan promosi atau iklan.