

BAB III RANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi Pengkaryaan

Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang digunakan penulis dalam memandang realita suatu masalah dan teori. Metodologi yang digunakan dalam pengkaryaan ini adalah dengan menggunakan metodologi kualitatif. Jenis riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya seperti metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Untuk mendapatkan suatu gambaran dan jawaban ataupun mendapatkan data yang dapat dikatakan valid (Karim, 2021). Pengkaryaan ini bertujuan untuk membuat deskriptif secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta atau sifat-sifat objek tertentu.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mencari informasi guna mendapatkan data-data yang diperlukan, pada proses pengkaryaan ini penulis menggunakan metode sebagai berikut:

3.2.1 Studi Pustaka

Penulis memerlukan studi pustaka untuk mengumpulkan mengenai data parfum DLRM, beserta wangi masing-masing variannya baik untuk proses riset maupun pengkaryaan. Studi pustaka ini didapatkan dari *website* DLRM dan juga *website* Fragrantica untuk mengetahui wangi dari masing-masing varian DLRM parfum serta hasil wawancara dengan *owner* DLRM.

3.2.2 Observasi

Pada pengumpulan data menggunakan teknik ini, peneliti berusaha meneliti data-data yang diperoleh seperti referensi karya tentang fotografi *still life* dari segi komposisi hingga arah pencahayaan. Observasi juga dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang varian produk DLRM agar memudahkan pembuatan konsep foto.

3.2.3 Wawancara

Wawancara yang dilakukan tidak akan secara formal, namun lebih terfokus kepada pembicaraan yang santai yakni untuk membuat responden dapat lebih terbuka dan mendetail dalam menjawab setiap pertanyaan. Pertanyaan akan diajukan kepada responden yang merupakan seorang *owner* DLRM bernama Purnomo, pertanyaan juga hanya akan meliputi parfum DLRM. Pertanyaan-pertanyaan yang akan dilontarkan seperti:

- 1) Apa saja varian parfum DLRM?
- 2) Apa saja ciri khas setiap varian DLRM?
- 3) Apa media promosi yang digunakan DLRM Parfum dalam mempromosikan produknya?

3.3 Ilustrasi Karya

3.3.1 Komposisi

Fotografi dengan objek berada didalam air sangat sulit untuk menggunakan komposisi yang diinginkan, namun penulis akan menggunakan komposisi yang mudah untuk digunakan seperti *dead*

center dan *fill the frame* jika menggunakan properti yang cukup banyak dan untuk mempermudah pemotretan di dalam akuarium.



Gambar 3.45 Ilustrasi komposisi

(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.3.2 Cahaya

Lighting yang akan digunakan berjumlah satu sampai dua buah untuk menerangi objek, dan juga satu sampai dua buah *lighting* untuk menerangi *background* sesuai dengan konsep yang akan digunakan pada karya. Seperti pada contoh gambar dibawah ini, *lighting* yang digunakan cukup dengan satu buah *lighting*. Namun dikarenakan untuk menghasilkan efek *spot light*, cahaya yang dihasilkan tidak dapat menembus air. Sehingga digunakan *lighting* kedua untuk menerangi background dan membuat efek *spot light*, walaupun efek yang dihasilkan masih kurang sempurna. Efek *spot light* masih dapat dimaksimalkan pada tahap pascaproduksi.



Gambar 3.46 Ilustrasi *lighting*

(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.3.3 *Angle*

Angle yang akan digunakan adalah *low level*, hal ini dikarenakan untuk menciptakan karakter bahwa produk yang ditampilkan tampak mewah, megah, dan memiliki karakter yang kuat. *Low angle* juga dipilih untuk memperlihatkan bahwa pemotretan memang dilakukan di dalam air dengan memperlihatkan gelembung yang ada pada produk, maupun di permukaan air.



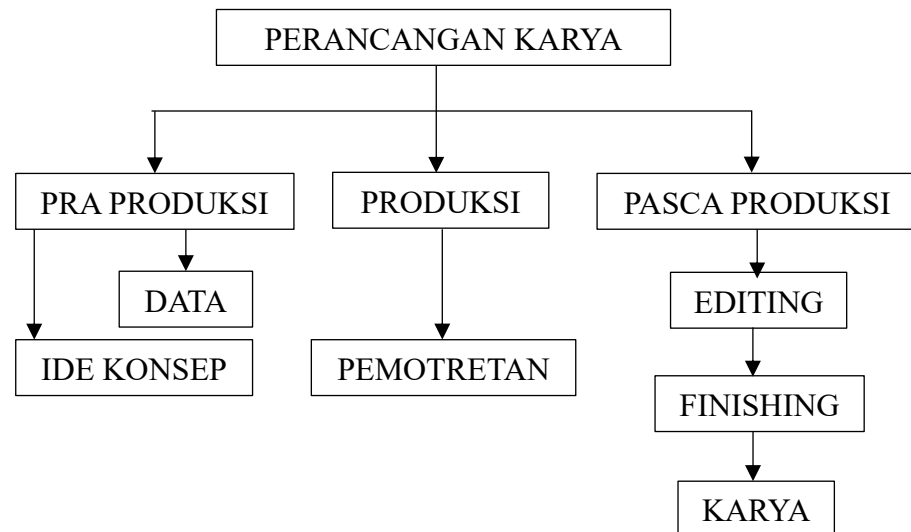
Gambar 3.47 Ilustrasi *Low level angle*

(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.4 Ide Konsep

3.4.1 Perancangan Karya

Pada proses perancangan karya, dibutuhkan beberapa data yang dapat menunjang penyelesaian masalah dalam topik yang diangkat. Data-data yang dibutuhkan antara lain adalah macam-macam aksesoris *lighting*, varian parfum DLRM, serta aksesoris yang akan digunakan terkait varian wangi parfum DLRM. Pada pemotretan fotografi *still life*, ada beberapa tahapan pada prosesnya yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi seperti rancangan dibawah ini.



3.4.2 Konsep Karya

Seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, fotografi *still life* memerlukan beberapa hal yang harus diperhatikan dan digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya, yaitu:

1. Menunjukkan produk tersebut.
2. Memberikan informasi perbedaan karakter dari setiap aksesoris yang digunakan.

3. Dapat memberikan atmosfer yang menyenangkan agar pemirsa tertarik dengan gambar yang dilihatnya.

Ketiga hal tersebutlah yang nantinya akan digunakan oleh penulis di dalam pembuatan karya foto *still life*. Dimana penulis akan memvisualisasikan karakteristik dari setiap aksesoris *lighting* pada produk parfum DLRM yang berada di dalam akuarium.

Berikut sketsa pengkaryaan yang akan dibuat pada saat proses pemotretan. Objek akan dijatuhkan dari atas akuarium bersamaan dengan properti pendukung seperti vanila, buah-buahan, serta properti pendukung lainnya.

Seperti contoh pada varian Restrict Rose, dipilih warna *background* putih atau *high key* karena karena efek payung putih yang akan menyebarkan cahaya secara meluas. Objek berupa parfum pada bagian depan, dan dua mawar yang menyilang adalah bentuk penggambaran seakan dilarang atau terlarang serta wangi parfum tersebut yaitu wangi mawar. Aksesoris *lighting* yang digunakan adalah *beauty dish*.



Gambar 3.48 Ilustrasi konsep karya

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.5 Alat Dan *Editing*

3.5.1 Alat

Alat yang akan digunakan pada proses pengkaryaan ini adalah sebagai berikut:

1. Kamera

Kamera *5D Mark III* akan digunakan pada proses pengkaryaan ini yang mana sudah cukup untuk mendapatkan hasil yang bagus untuk tujuan percetakan ataupun sosial media. Karena resolusi yang dimiliki kamera ini adalah 22MP dengan sensor *Full Frame*.



Gambar 3.49 Kamera Canon 5D *Mark III*

Sumber: <https://uae.sharafdg.com/product/canon-eos-5d-mark-iii-dslr-camera-black-body-only/>

2. Lensa

Lensa 50mm f1.8 STM dipilih karena untuk memvisualisasikan parfum dengan bentuk sesuai pada ukuran dan bentuk aslinya tanpa adanya distorsi.



Gambar 3.50 Lensa Canon 50mm f1.8 STM

Sumber: <https://id.canon/id/business/ef50mm-f1-8-stm/product>

3. Kartu Memori

Ukuran kartu memori yang digunakan adalah 64GB, cukup untuk memotret *burst image* karena akan memotret objek dengan *speed* tinggi.



Gambar 3.51 Kartu Memori Lexar 64GB

Sumber: <https://www.flashtrend.co.nz/lexar-64gb-sd-card-sdxc-uhs-i-professional-633x-fu>

4. *Lighting* Studio

Lampu studio yang akan digunakan berjumlah satu sampai dengan dua lampu, dikarenakan untuk pengambilan dengan *shutter* kencang sangat membutuhkan banyak sumber cahaya dan juga untuk menampilkan karakter yang dihasilkan dengan jelas.



Gambar 3.52 *Flash Visico 600HSS*

Sumber: www.visico.com

5. Aksesoris *Lighting*

Aksesoris yang digunakan adalah *barn door, beauty dish, color gel, honey comb, lanten, snoot, softbox, standard reflector, strip light, white umbrella, silver umbrella*. Aksesoris ini akan digunakan untuk memvisualisasikan perbedaan karakternya masing-masing.

6. *Trigger*

Trigger digunakan untuk menghubungkan kamera dengan flash studio saat sesi pemotretan dilakukan. Tidak ada spesifikasi khusus untuk pemilihan trigger, karena hanya akan menggunakan sedikit *lighting*.



Gambar 3.53 *Trigger* Godox DM-16

Sumber: www.godox.co.za

7. *Tripod*

Tripod berguna saat melakukan pengambilan gambar dengan *shutter speed* kencang. Hal ini dikarenakan pengambilan momen saat produk dijatuhkan sangat sulit, sehingga penulis memerlukan bantuan berupa tripod untuk menjaga komposisi.



Gambar 3.54 *Tripod* Zomei Q666

Sumber: www.godox.co.za

8. *Table Top*

Table top dalam fotografi berfungsi untuk meletakkan objek yang akan difoto, agar fotografer dapat lebih bebas dalam mengatur

cahaya yang jatuh kepada objek seperti dari bawah objek untuk menghilangkan bayangan.



Gambar 3.55 *Table Top*

Sumber: www.godox.co.za

9. Akuarium

Akuarium yang akan digunakan berukuran 60cm x 30cm x 40cm agar penulis dapat memotret dengan leluasa, dan melakukan *framing* dengan mudah.



Gambar 3.56 Akuarium

Sumber: www.nissobahari.com

3.5.2 *Editing*

Aplikasi *Editing* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. *Editing* yang dilakukan hanya terbatas pencahayaan, pewarnaan, *cloning* objek,

serta sedikit *retouching* untuk membuat gambar bersih dari noda yang mengganggu di dalam gambar. Adobe Photoshop memiliki fitur yang sudah cukup untuk melakukan *editing* yang telah dijelaskan dengan lengkap dan baik.



Gambar 3.57 Adobe Photoshop

Sumber : id.wikipedia.org