

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi membawa perubahan manusia untuk terus berkembang. Begitu juga teknik penyampaian informasi yang merupakan salah satu kebutuhan manusia, bagaimana penyampaian pesan bisa melalui bahan verbal, visual dan audio. Salah satu komunikasi visual adalah foto. Foto merupakan bagian penting dan menarik. Dalam setiap pemberitaan media, foto dapat memberikan gambaran secara detail dan valid sesuai fakta yang disajikan.

Seiring berkembangnya jaman, fotografi merupakan sebuah kemajuan teknologi dimana obyek yang direkam dalam sebuah foto tersebut merupakan hal nyata. Fotografi bukan hanya sebagai alat pendokumentasian, akan tetapi dijadikan sebagai media ekspresi seni seseorang untuk mengungkapkan isi hati dan kejadian di sekitar mereka. Hasil sebuah foto pada jaman teknologi ini tidak sesulit pada beberapa tahun yang lalu. Pada masa lalu sebelum era digital para fotografer harus menggunakan film negative untuk merekam cahaya dan harus melalui cuci cetak untuk menghasilkan sebuah foto, sedangkan di era digital sekarang cukup menggunakan memory card untuk menyimpan gambar yang direkam oleh sensor kamera serta untuk melakukan proses edit dan cetak dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer dan alat yang lebih mudah.

Tidak sedikit fotografer di dunia yang memuaskan hasratnya untuk berkarya melalui proses produksi sebuah karya fotografi, khususnya di Indonesia sebagai kepuasan memunculkan ide kreatif menjadi suatu karya seni dengan nilai jual tinggi tanpa harus melalui cara yang sulit dan memakan waktu lama. Berkembangnya teknologi semakin cepat, serta perkembangan kamera digital dan software pengolah foto dapat memudahkan para fotografer untuk mendapatkan hasil foto yang menarik dan bernilai seni.

Berdasarkan kemudahan yang didapat tersebut, banyak bermunculan bisnis yang berlatar belakang jasa fotografi. Mulai dari bisnis yang kecil seperti freelance fotografer sampai bisnis studio foto yang besar. Para fotografer yang sudah lama berkecimpung di dunia jasa fotografi juga beralih dari fotografi manual ke digital. Adanya perkembangan jaman di dunia fotografi membawa dampak positif bagi para penggiat fotografi, karena fotografi tidak merupakan sesuatu hal yang menyusahkan lagi, semua proses dapat dilakukan secara cepat. Hal ini juga menarik minat masyarakat luas untuk mendapatkan foto – foto yang berkualitas dengan menggunakan jasa fotografi yang ada, mulai dari foto pribadi, foto keluarga, maupun foto untuk dokumentasi penting seperti foto pernikahan.

Kebutuhan foto pernikahan akan meningkat tidak hanya mengabadikan moment saat acara pernikahan berlangsung namun juga saat sebelum pernikahan berlangsung. Saat ini banyak para pasangan calon pengantin yang mempunyai keinginan untuk mengabadikan momen saat mereka belum menjadi pasangan suami istri. Untuk merealisasikan keinginan tersebut, para

pasangan calon pengantin kesulitan mendapatkan foto yang mereka inginkan, tentunya foto prewedding yang menarik dan dapat menjadi kenangan yang indah.

Gisela Media adalah perusahaan yang bergerak dalam industri usaha rumahan yang bergerak dalam bidang fotografi. Melihat daerah kota Solo dan sekitarnya sebagai daerah berpredikat kota bisnis, pelajar, budaya dan wisata yang akan mendatangkan suatu dampak yang positif bagi perkembangan fotografi di wilayah tersebut. Hal itu sebagai peluang bagi Gisela Media untuk menjadikan tempat foto prewedding.

Begitu banyak hal yang dapat membuat sebuah foto terlihat bagus dan menarik. Salah satu nya yang membuat menarik pada Gisela Media adalah memiliki konsep-konsep foto prewedding yang kreatif, ide yang unik, pemilihan lokasi dan busana yang tepat, dengan hasil foto yang berkualitas dan pelayanan yang terbaik serta selalu berinovasi tiada henti. Dengan memiliki sistem bisnis yang kuat mampu mendidik dan melatih pekerja seni, serta terus berbagi dengan dunia sekitar.

Terdapat banyak jasa fotografi yang menawarkan layanan jasa foto prewedding, dari sekian banyak yang menawarkan jasa tersebut masing-masing memiliki ciri khas sendiri-sendiri sebagai identitas karya yang dihasilkan oleh jasa yang ditawarkan, sehingga konsumen menjadi tertarik untuk menggunakan jasa tersebut. Gisela Media sendiri memiliki ciri khas dan daya ketertarikan bagi para calon konsumen.

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan objek. Yang pada hakekatnya tersusun dari unsur-unsur yang membentuknya. Unsur desain tersebut diberikan secara bertahap yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Unsur desain terdiri dari unsur yang dapat dikerjakan dengan menggunakan prinsip-prinsip desain, sehingga menghasilkan satu kesatuan yang harmonis. Fungsi tersebut untuk menentukan langkah-langkah dalam penelitian di Gisela Media.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana unsur-unsur visual yang digunakan dalam foto *prewedding* di Gisela Media?
2. Bagaimana prinsip visual yang digunakan dalam foto *prewedding* di Gisela Media?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya adalah:

1. Mengetahui unsur-unsur visual yang digunakan dalam foto *prewedding* di Gisela Media.
2. Mengetahui prinsip visual yang digunakan dalam foto *prewedding* di Gisela Media.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Manfaat akademik atau segi akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, referensi serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran foto *prewedding* bagi mahasiswa.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan foto *prewedding* serta dapat meningkatkan kreativitas dalam mengaplikasikan gagasan kedalam karya seni

3. Manfaat umum

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi referensi dalam dunia seni serta menjadi ide dalam menciptakan karya seni.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini pada intinya adalah untuk mendapatkan gambaran hubungan topik yang akan diteliti dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Sehingga tidak ada pengulangan dalam perumusan awal.

“KARYA FOTOGRAFI PENGGABUNGAN ANTARA *PREWEDDING* FOTOGRAFI DENGAN KOMERSIAL FOTOGRAFI DENGAN TEKNIK DIGITAL IMAGING”. Studi kasus ini ditulis oleh Jennifer Budiono Sadono, Bing Bedjo Tanudjaja, Baskoro Suryo Banindro.

Pernikahan merupakan salah satu momen penting yang ada dan terjadi dalam hidup manusia. Pengabadian momen ini yang pada awalnya hanya berupa sekedar foto dokumentasi, berkembang menjadi suatu jenis fotografi yang di dalamnya juga terdapat dokumentasi *pre-wedding*. Perancangan ini berupa alternatif yang dapat ditawarkan kepada masyarakat yang menginginkan foto *pre-wedding* yang berbeda dari orang lain, dengan pendekatan kualitatif yang disertai dengan metode USP (*Unique Selling Proposition*) sebagai strategi kreatifnya. Perancangan ini menggunakan hampir 100% dengan teknik *digital imaging*, yang walaupun menggunakan editing yang cukup tinggi, hasil tetap terlihat *natural* atau *real*.

“SIKAP TERHADAP FOTO *PREWEDDING* PADA DEWASA AWAL”. Skripsi ini ditulis oleh Muhammad Feisal Mahasiswa Program Studi S-1 Fakultas Psikologi Universitas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Skripsi ini membahas Pernikahan merupakan suatu hal yang sakral dan menjadi bagian penting dalam proses perkembangan manusia dalam kehidupannya. Budaya pernikahan dewasa ini terus berkembang dalam segala aspek, salah satunya adalah foto *prewedding*. Foto *prewedding* adalah sesi foto yang dilakukan sebelum proses pernikahan dilangsungkan dan digunakan untuk berbagai keperluan di dalam pernikahan. Di Indonesia, foto *prewedding* seringkali bertentangan dengan budaya, norma dan agama. Hal ini dikarenakan seringkali pasangan yang belum menjadi pasangan sah memperlihatkan pose mesra dalam foto mereka. Tujuan penelitian ini adalah

untuk mengetahui sikap individu dewasa awal terhadap foto *prewedding*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan kepada 350 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang dengan menggunakan teknik *Nonprobability sampling* dengan jenis sampling insidental. Pengumpulan data menggunakan skala sikap terhadap foto *prewedding*. Hasil uji deskriptif menunjukkan 59.1 % subjek memiliki sikap positif terhadap foto *prewedding*.

“FOTO *PREWEDDING* DENGAN KONSEP LEVITASI DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL”. Studi kasus ini ditulis oleh T. Anugerah Umpola, Mahasiswa Program Studi S-1 Fotografi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Jurnal ini membahas foto *prewedding* dengan konsep levitasi dalam fotografi komersial. Keunikan dari konsep levitasi adalah bisa membuat seseorang atau benda-benda seolah-olah melayang di udara dan melawan gravitasi bumi dalam sebuah foto. Tujuan dalam penciptaan karya fotografi ini adalah untuk menyampaikan sebuah pesan tentang fotografi *prewedding* menggunakan konsep levitasi dengan teknik fotografi. Selain itu, tujuan lain dari penelitian ini adalah eksplorasi teknik digital imaging dengan rapi, sehingga terlihat nyata dan natural. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, dan metode studi pustaka. Sementara itu, beberapa tahapan dan metode penciptaan yang digunakan adalah observasi, eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan akhir. Teknis yang digunakan dalam penciptaan fotografi ini adalah lighting

dan olah digital. Sementara itu, proses perwujudan karya yang digunakan adalah persiapan alat, pemotretan, proses editing dengan komputer, dan proses cetak. Tema yang digunakan dalam pemotretan ini terdiri atas berbagai macam. Namun, tema yang ada tersebut tetap mengacu pada penggunaan konsep levitasi. Selain itu, dalam proses olah foto digital, digunakan teknik penggabungan dua foto. Untuk sentuhan akhir, disesuaikan dengan konsep foto yang ada, sehingga dihasilkan foto yang tampak nyata dan natural

“PORTAL JASA FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS ANDROID”. Skripsi ini ditulis oleh zulfa Chafidhatul Chusna Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

Fotografi dan videografi merupakan dokumentasi dari suatu kegiatan yang menggambarkan proses pengumpulan data pengambilan objek dalam suatu acara, misalnya *prewedding*, foto keluarga, foto produk, dokumentasi ulang tahun, khitanan, video dokumenter dan lain-lain. Kegiatan fotografi dan videografi saat ini sangat berperan besar dalam dunia dokumentasi karena berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi saat ini menjadikan dokumentasi dengan cara yang lebih baik dan berkualitas. Dalam pemesanan jasa fotografi dan videografi yang masih dilakukan umumnya yaitu dengan cara via telepon atau datang langsung ke lokasi penyedia jasa. Ketika *customer* melakukan pemesanan via telepon atau datang langsung ke lokasi, akan membutuhkan waktu yang cukup lama dimana penyedia jasa harus membuka dan mengecek data jadwal agenda. Kesalahan dapat terjadi dalam pengecekan jadwal agenda apabila ternyata ada *customer* yang melakukan

pembatalan atau di pihak penyedia jasa salah dalam pencatatan jadwal agendanya. Hal itu akan berakibat tidak tersedianya jadwal yang sudah dipesan oleh *customer*, dan sebaliknya.

Fenomena teknologi Android saat ini menjadi *trending topic* dikalangan pecinta *gadget*. Android telah banyak digunakan oleh masyarakat luas di berbagai negara. Android merupakan *platform mobile* berbasis *open source* yang sangat mudah dan bebas untuk dikembangkan para *developer*. Sehingga pada perkembangannya banyak bermunculan aplikasi-aplikasi yang dikembangkan pada *platform* ini, seperti instagram, facebook, dan media sosial lainnya yang memungkinkan *user* dapat berbagi data-data seperti foto, musik, dan lain-lain dengan lebih praktis karena tanpa harus membuka *web browser* dahulu.

Layanan pemesanan jasa fotografi dan videografi saat ini masih banyak yang belum memanfaatkan adanya teknologi informasi yang ada. Dibutuhkan media teknologi untuk menjadikan pelayanan jasa fotografi dan videografi semakin maju dan berkembang sehingga memudahkan pelanggan mengetahui informasi jasa yang disediakan dan jadwal pemesanan jasa. Sistem pemesanan *online (booking)* dapat diterapkan pada pelayanan jasa fotografi dan videografi guna mempermudah pelanggan saat melakukan pemesanan dengan melihat jadwal penyedia jasa dan konsep foto yang telah disediakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, untuk memudahkan pengguna jasa fotografi dan videografi menemukan jasa yang sesuai dengan konsep dokumentasi yang diinginkan dan dibutuhkan, membantu dalam pemesanan

jadwal *booking* sehingga tidak terjadi benturan dengan *customer* yang lain, juga membantu penyedia jasa yang berhubungan dengan fotografi dan videografi untuk lebih dikenal masyarakat. Maka penulis mengembangkan suatu aplikasi portal jasa fotografi dan videografi berbasis Android.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah ditelusuri oleh penulis, ternyata tidak ditemukan hal-hal yang konkrit membahas atau meneliti apa yang dibahas dan diteliti oleh penulis. Akan tetapi dari beberapa penelitian terdahulu, penulis menemukan hal-hal yang ada kaitannya dengan foto *prewedding* dengan obyek penelitian yang berbeda. Manfaat dari beberapa penelitian terdahulu adalah sebagai sumber pustaka karya yang dibuat dan sebagai bahan masukan, membantu merumuskan materi yang dibuat dan untuk menggali juga melakukan percobaan lain.

F. Landasan Teori

A. Fotografi

Memasuki tahun 2000 kegiatan fotografi menjadi aktivitas yang makin diminati dan digeluti oleh pehobi serius. Dengan ditemukannya teknik fotografi yang rumit dari era kamera film dianggap sudah menjadi masa lalu. Namun yang menarik, kemauan orang untuk mempelajari teknik fotografi yang lebih rumit melalui buku, majalah, kursus hingga kuliah di jurusan fotografi.

Kata *Photography* berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata "*Photo*" yang berarti sinar dan "*Graphos*" yang berarti menggambar. Jadi *Photography* dapat diartikan "menggambar dengan cahaya". Jika kita

ibaratkan fotografi dengan melukis, dalam fotografi kita menggunakan kamera dan lensa sebagai alat lukisnya (*brush/ kuas*), film dan sensor digital sebagai kanvas atau kertas dan cahaya sebagai cat nya.

Masih banyak orang yang memandang bahwa sebuah kamera pastilah peralatan dengan teknologi tinggi, peralatan rumit dalam pembuatannya juga rumit dalam pengoperasiannya. Padahal prinsip kerja kamera sudah dikenal manusia sejak zaman sebelum masehi. Pada saat itu sudah diketahui bahwa cahaya yang melewati satu lubang kecil akan membentuk satu gambar. Lubang ini kemudian dikenal sebagai "*pinhole*" lubang jarum. Namun manusia tak merasa cepat puas. Sejumlah penelitian dilakukan, lalu berbagai metode kemudian ditemukan.

Jauh sebelum foto – foto pertama dibuat dan dicetak, sejumlah ilmuan telah melakukan pengamatan, percobaan dan membuat teori. Mo Ti seorang filsuf dan pakar rancang bangun asal Cina yang hidup pada abad ke-5 sebelum masehi sudah memikirkan persoalan refleksi cahaya dalam ruangan gelap. Dalam buku *The History of Photography* karya *Alma Davenport* (1991), disebutkan bahwa Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang, maka dibagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan diluar ruangan secara terbalik lewat lubang tadi (Arbain Rambey: 2003). Mo Ti sudah membuat prinsip-prinsip kamera lubang jarum atau kamera obscura. Kamera ini disebutnya sebagai "koleksi plat" atau ruang harta karun yang terkunci (Jennifer: 2005).

Kamera obscura dari bahasa latin yang artinya, kamera “kamar” dan obscura “gelap”. kamar gelap adalah perangkat optik yang memproyeksikan gambar pada layar. Pada awalnya penemuan ini yang memicu lahirnya seni fotografi dan peralatan kamera yang ada saat ini. Perangkat ini terdiri dari sebuah kotak kedap cahaya dengan lubang di satu sisi.

Prinsip kerja kamera ini sudah di utarakan oleh Mo Ti yang diperkirakan hidup pada abad ke-5 sebelum masehi. Kamera obscura yang dimaksud baru sebatas membahas prinsip kerja belum sampai pada penggunaan untuk menggambar apalagi membuat foto. Namun sejak saat itu banyak sekali eksperimen dilakukan menggunakan kamera obscura.

1) Foto Hitam Putih

Pada awalnya semua proses fotografi hanya menghasilkan foto hitam-putih. Bahkan setelah film berwarna mulai dengan mudah didapat selama beberapa decade kemudian fotografi hitam-putih masih mendominasi. pertimbangan fotografer masih menggunakan foto hitam-putih karena penggunaan biaya yang lebih rendah dan kesan klasiknya. Nada dan kontras antara bayangan terang dan gelap mendefinisikan fotografi menjadi hitam dan putih.

Hingga era digital saat ini masih banyak fotografer yang terus putih. Bahkan ada pabrik yang memproduksi kamera digital eksklusif menghasilkan foto digital hitam-putih.

Foto membuat foto hitam-putih. Alasannya sering kali belum tergantikannya ketahanan gambar hitam-putih yang diproses dari material yang berbasis perak halida. Oleh karenanya sejumlah gambar digital berwarna secara sengaja diolah menggunakan berbagai teknik agar menjadi foto hitam.

2) Berwarna

Fotografi berwarna mulai dieksplorasi sejak pertengahan abad ke-19. Namun dalam percobaan awal foto warna membutuhkan eksposur yang sangat panjang dan hasilnya juga tidak tahan lama. Butuh waktu sampai ditemukan teknik untuk mencegah warna cepat memudar bila terkena cahaya putih.

Eksperimen dalam membuat foto berwarna sudah dimulai sejak tahun 1861. Tahun itu upaya yang didemonstrasikan oleh ahli fisika Skotlandia James Clerk Maxwell, dapat dikatakan berhasil. Untuk ilustrasi dalam kelas visi warna yang dipandunya ia menemukan jalan untuk membuat ilustrasi warna dari pita kain berwarna sesuai dengan warna aslinya. Cara yang dipakai adalah dengan memproyeksikan tiga negatif yang bergambar sama dengan tiga filter warna merah, hijau dan biru yang ketika digabungkan menghasilkan satu gambar yang berwarna. Metode yang digunakan Maxwell kini dikenal dengan istilah *additive color mixing* (penggabungan warna dengan penambahan). Pada tahun 1869, Louis Ducos du Hauron dan Charles Cros keduanya berasal dari Perancis memperkenalkan teori *subtractive color mixing* (

penggabungan warna dengan pengurangan), yang kemudian menjadi dasar dalam mencetak foto berwarna hingga sekarang ini.

Pada tahun 1907 Autochrome, proses fotografi warna yang paling awal diproduksi secara massal. Dipatenkan pada tahun 1903 oleh Lumiere bersaudara di perancis, untuk pertama kalinya lembar kaca untuk foto warna sukses secara komersial.

3) Rol Film

Pada tahun 1880 seorang berasal dari Amerika bernama George Eastman mengembangkan penemuan baru yaitu rol film. Rol film menjadi suatu revolusi dalam dunia fotografi karena memungkinkan semua orang untuk menikmatinya, dibandingkan sebelumnya dimana fotografi terbatas hanya untuk paa professional karena prosesnya yang komplikasi. George Eastman menjadi terkenal karena menciptakan alat yang dapat memproduksi rol film dalam jumlah besar. Produk ini menggunakan emulsi gelatin tipis yang ditemelkan pada satu rol kertas.

Dunia fotografi mengalami perkembangan yang lebih pesat. Rol film memberikan banyak kemudahan dan yang lebih utama lagi sangat praktis dalam penggunaannya. Sampai akhirnya memproduksi kamera rol kertas tipis yang dilapisi emulsi gelatin. Dalam perkembangannya, emulsi dipisahkan dari kertas yang tidak tembus cahaya sehingga dihasilkan film negative yang siap untuk dicahayai. Film baru ini

mengguncang dunia fotografi, sekaligus memungkinkan terciptanya kamera yang praktis, tidak berat dan tidak mahal.

Pada tahun 1888, Eastman memperkenalkan kamera kotak dengan merk Kodak yang dilengkapi dengan rol film yang cukup untuk membuat 100 gambar. Dengan munculnya kamera ini semakin banyak orang yang tertarik pada dunia fotografi.

Selain harga relative murah, ringan untuk dibawa dan mudah dalam pengoperasiannya. Disamping itu waktu eksposur yang dapat dibuat kamera ini sangat singkat. Dengan kecepatan tunggal 1/25 detik dan lensa focus tetap. Artinya subyek tidak perlu lagi diam mematung ketika diambil gambarnya. Kamera ini mampu merekam semua obyek dengan jelas pada jarak lebih dari 8 kaki.

4) Fotografi Digital

Fotografi digital telah dirintis sejak tahun 1970. Karena banyaknya penelitian yang dilakukan tanpa memberi hasil yang signifikan. Selain itu definisi kelahiran foto digital sulit didapat. Mengingat foto digital bias lahir dari berbagai sumber. Sebuah foto digital bisa dihasilkan dengan scanner atau dibuat murni oleh computer.

Maka melacak sejarah foto digital bisa dilakukan dengan melacak kelahiran kamera-kamera digital. Kamera jenis ini memang menghasilkan foto tidak dalam bentuk negatif seperti kamera konvensional atau positif mirip palaroid, melainkan langsung data digital yang dengan pengolahan alat tertentu untuk menghasilkan foto.

Perkembangan kamera digital sangatlah cepat. Pada tahun 2003 bahkan kamera saku sudah punya kemampuan rekam 5 megapixel, sementara untuk seri SLR sudah ada yang mampu merekam 16 megapixel. Kini dengan beralihnya fotografi konvensional ke digital, banyak sekali hal yang dimudahkan. Kita tidak disibukan lagi dengan penyimpanan negative film atau slide yang sangat banyak. Dalam fotografi digital kita bisa menyimpan hanya yang di butuhkan saja. Saat mencari yang kita butuhkan pun dengan bantuan fasilitas Search, sebuah foto digital sangat mudah ditemukan lagi.

B. Sejarah foto *prewedding*

Tidak banyak sumber yang menyebutkan dengan jelas tentang sejarah asal mula fotografi *prewedding*. Sebuah fotografi genre fotografi yang mulai dikenal di Indonesia pada awal tahun 2000. Sebenarnya istilah *prewedding* hanya populer di Indonesia. Hal ini dikarenakan tradisi luar justru tidak menaruh perhatian khusus nya pada adanya moment foto sebelum prosesi pernikahan. Adapun di luar negeri, khususnya budaya barat hal yang serupa lebih sering disebut *engagement photo*.

Engagement photo adalah kegiatan memotret pengantin saat pernikahan dilangsungkan, serta pose pengantin setelah acara pernikahan dilangsungkan. Baik di dalam studio ataupun di luar studio. Tentunya berbeda dengan fotografi *prewedding* di Indonesia yang memotret calon pengantin untuk keperluan detail pernikahan. Seperti sampul surat

undangan, perlengkapan souvenir atau hanya sebagai kenangan untuk masa tua nanti.

Fotografi prewedding sendiri sebenarnya merupakan perluasan dari fotografi pernikahan. Ini menjadikan bisnis baru yang cukup menjanjikan bagi para fotografer. karena merupakan bagian dari fotografi pernikahan, maka biasanya fotografi prewedding dan pernikahan menjadi satu paket yang dipercayakan pada fotografer atau studio yang sama, namun demikian tersebut tidak menjadi keharusan.

Peneliti mempertimbangkan sebagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Sebelum peneliti membuat hasil penelitian ini, tentunya peneliti harus mengetahui :

C. Unsur – unsur visual.

1) *Layout*

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Menurut Munifah Ajrina (Agustus 31, 2018) dalam pembuatan suatu desain, tentulah harus memperhatikan tata letak atau layoutnya supaya yang melihat desain grafis tersebut mudah menerima informasi yang disampaikan. Serta membuat mata nyaman ketika melihatnya. Prinsip yang berhubungan dengan layout yaitu:

A. Kesederhanaan

Prinsip ini berhubungan dengan kemampuan daya tangkap rata-rata manusia di dalam menerima informasi. Secara insting manusia menginginkan kesederhanaan dalam menerima informasi. Namun dalam penyederhanaan juga harus memperhatikan segmen kepada siapa informasi itu akan disampaikan.

B. Kontras

Amat diperlukan guna menarik perhatian, memberi penekanan terhadap elemen atau pesan yang ingin disampaikan. Berikut ini tips yang dapat menarik perhatian terhadap pesan yang akan disampaikan, yaitu menggunakan style bold dan italic pada body teks, memilihkan huruf display yang lebih atraktif, gunakan kontras warna, ada tekstur dalam latar belakang, memperbesar bagian tertentu yang ingin ditonjolkan.

C. Keseimbangan

Suatu hal yang amat penting dalam penyampaian suatu informasi. Keseimbangan dapat merupakan keseimbangan yang formal, dengan susunan yang simetris. Susunan yang simetris mampu memberi kesan yang formal, seimbang, dapat dipercaya dan mapan. Sebaliknya susunan yang asimetris sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu dinamika, energi serta pesan yang tidak formal.

D. Keharmonisan

Harmoni dari segi bentuk

Harmoni yang dilihat dari bentuk ialah dimana adanya keserasian dalam penempatan elemen grafis. Hal itu dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya apakah itu kartu nama, stiker, poster dan sebagainya. Pemilihan bentuk huruf juga memiliki peranan yang penting sebagaimana untuk tujuan apa desain itu dibuat.

Keharmonisan dari segi warna

Warna memiliki pengaruh yang amat besar, karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing, seperti merah yang memiliki arti berani, biru yang memiliki kesan tenang dan lain sebagainya. Lihat kembali tujuan dari desain yang telah dibuat, karena ketepatan dalam memilih warna dapat membuat informasi yang didalamnya menjadi lebih efektif.

E. *Stressing*

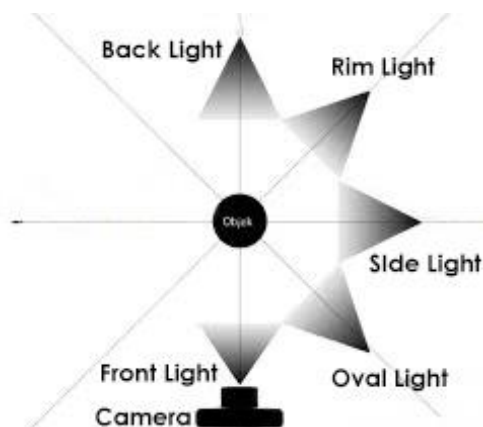
Dalam pengertian bahasanya disebut sebagai sebuah penekanan, memiliki fungsi untuk memberikan titik-titik tertentu yang memperoleh fokus perhatian. *Stressing* lebih mengarah kepada titik perhatian atau *eye catching* dalam suatu publikasi. Pada sebuah karya grafis memungkinkan adanya lebih dari satu *stressing*, namun harus dibedakan mana yang akan dijadikan fokus

utama agar tidak mengesankan berebut perhatian yang akhirnya membuat pesan didalamnya menjadi tidak efektif.

2) *Lighting*

Fotografi adalah sebuah tehnik melukis dengan cahaya, memiliki cahaya yang semakin bagus maka potensi memiliki foto bagus akan semakin besar kemungkinannya. Oleh karena itu cahaya adalah sebuah komponen yang paling penting bagi seorang fotografer.

Fotografer yang berpengalaman akan selalu mempertimbangkan arah cahaya, baik itu cahaya alami atau cahaya buatan. Kualitas cahaya ini sendiri sangat beragam, baik itu cahaya matahari atau cahaya dari lampu-lampu atau benda yang berpijar dan menghasilkan cahaya. Kualitas cahaya matahari tergantung pada jam dan posisi matahari, misalnya cahaya matahari pagi beda dengan cahaya matahari sore.



Gambar 1.1 Lighting, <https://andregemma.com>, 2019

Hal terpenting dalam melihat kualitas cahaya adalah keseimbangan antara *highlight* dan *shadow*, karena hal ini terjadi berdasarkan dari arah cahaya itu sendiri. (Daniel Tjongari)



Gambar 1.2 Macam-macam Light, <https://andregemma.com>, 2019

- a) *Front Light*, adalah posisi cahaya berada di depan objek, sehingga pada bagian depan objek akan mendapat cahaya penuh.
- b) *Oval Light* adalah posisi cahaya berada pada 3/4 objek, sehingga akan terdapat sedikit bayangan pada bagian belakang objek.
- c) *Side Light* adalah posisi cahaya berada pada sisi samping dari objek, sehingga bayangan dan terang objek akan terbagi menjadi dua, bagian terang dan bayangan akan berada pada posisi yang berlawanan.
- d) *Rim Light* adalah posisi cahaya berada bagian belakang dengan posisi sudut 1/4 objek, sehingga pada bagian depan objek akan gelap dan akan timbul garis cahaya pada tepian objek.
- e) *Back Light* adalah posisi cahaya tepat pada bagian belakang objek sehingga sisi depan objek menjadi gelap dan tercipta garis-garis cahaya pada bagian belakang objek secara tegas.



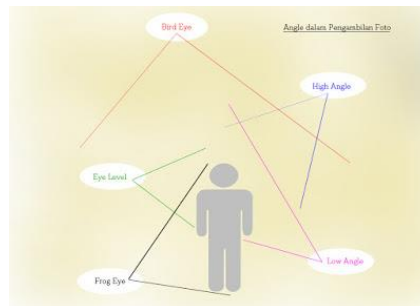
Gambar 1.3 *Back Light*, <https://digitalfotografi.net>, 2019

- f) *Available Light* adalah cahaya yang telah tersedia secara alami di lingkungan sekitar. Sebagai fotografer tidak bisa mengatur besar-kecil serta arah penyinaran cahaya tersebut. Seperti matahari, lampu kota, lampu panggung, lampu ruangan. Istilah ini sering disebut juga *Ambient light*.
- g) *Artificial Light* adalah cahaya yang sengaja dibuat ketika sedang membuat sebuah gambar foto. Sebagai fotografer bisa mengatur besar-kecil serta mengubah arah penyinaran dari cahaya tersebut. Seperti lampu studio, flash/ lampu kilat, senter.
- h) *Mix Light* Sebagai penggemar fotografi maupun fotografer profesional, terkadang perlu untuk menggabungkan dua jenis sumber cahaya tersebut kedalam sebuah foto. Disitu bisa menggabungkan beberapa available light misalnya sinar matahari dengan lampu ruangan), dan juga menggabungkan beberapa *artificial light* misalnya lampu studio dengan flash dan *available light* dengan *artificial light* (lampu kota dengan lampu kilat).

3) *Angle*

Angle dalam fotografi adalah sudut pengambilan foto yang menekankan posisi kamera pada situasi tertentu dalam membidik

objek. *Angle* ini akan menciptakan foto-foto yang berbeda. Bila sebuah objek lebih menarik jika difoto dengan *low angle*, belum tentu akan menarik jika dipotret dengan angle lainnya. Ada 5 macam sudut pengambilan gambar (*angle*) yang umum digunakan dalam fotografi, yaitu:



Gambar 1.4 *Angle*, <https://digitalfotografi.net>, 2019

- a) *Eye Level* Sudut pandang ini adalah sudut pandang atau *angle* yang umum digunakan. Pada *angle* ini lensa kamera dibidik sejajar dengan tinggi objek. Posisi dan arah kamera memandangi objek yang akan dipotret layaknya mata kita melihat objek secara biasa. Pengambilan angle ini kebanyakan untuk memotret manusia dan aktifitasnya (*Human interest*).



Gambar 1.5 *Eye Level*, <https://digitalfotografi.net>, 2019

- b) *Low Angle* pada sudut pengambilan foto ini, kamera diposisikan lebih rendah dari objek. *Low angle* biasanya digunakan untuk menunjukkan kesan elegan, megah dan tangguh. Sudut pandang pemotretan ini sering juga diterapkan pada fotografi cityscape, contohnya pada foto gedung-gedung pencakar langit.



Gambar 1.6 *Low Angle*, <https://digitalfotografi.net>, 2019

- c) *High Angle* ini digunakan untuk menangkap kesan luas dari objek yang difoto. Pada angle ini kamera diposisikan lebih tinggi dari objek, sehingga memberi kesan kecil dari objek yang difoto. Dengan angle ini bisa memasukkan elemen-elemen pendukung komposisi ke dalam frame. Penerapan *high angle* bisa juga diterapkan pada foto pemandangan (landscape).



Gambar 1.7 *High Angle*, <https://digitalfotografi.net>, 2019

d) *Bird Eye View* bisa mendapatkan hasil yang berbeda dengan mengambil foto dari titik yang terletak diketinggian. Dalam sudut pemotretan ini, posisi objek berada di bawah atau lebih rendah dari fotografer berdiri. Dari sudut pandang ini, fotografer memiliki area pandang yang sangat luas, termasuk juga perspektif objek dan hubungannya dengan benda – benda di sekelilingnya.



Gambar 1.8, *Bird Eye View*, <https://digitalfotografi.net>, 2019

e) *Frog Eye View*, Pada pemotretan dengan angle ini kamera disejajarkan dengan tanah. Angle ini biasanya digunakan untuk objek yang posisinya di atas tanah. Untuk memotret dengan sudut pandang ini terkadang fotografer harus tiduran di tanah, untuk menghasilkan foto yang bagus.



Gambar 1.9, *Frog Eye View*, <https://digitalfotografi.net>, 2019

4) Warna (*Color*)

Secara prinsip, warna merupakan salah satu elemen penting dalam fotografi. Warna sangat merespon mata dan menstimulus rasa. Warna membuat rangsangan emosi, karena itu setiap personal memiliki rasa terhadap warna yang berbeda. Pilihan warna memberi pengaruh langsung terhadap persepsi yang melihat. Warna juga menjadi simbol.

Ada dua macam sifat warna, yaitu additive dan subtractive. Warna additive terdiri dari merah (Red), hijau (Green), biru (Blue) yang disingkat RGB. Warna subtractive, warna Dasar yang digunakan pada hasil cetak secara kimiawi adalah Cyan, Magenta, Yellow (Kuning). Disebutkan warna Magenta adalah warna merah yang paling murni. Begitu juga warna Cyan yang digambarkan sebagai warna biru Ben Hur. Sedangkan Warna Kuning adalah warna kuning Lemon. Penambahan warna hitam dilakukan pada pencetakan karena penggabungan warna subtractive tidak benar-benar menghasilkan warna hitam tetapi warna kecoklatan. Yang selalu menjadi persoalan ketidaksamaan warna hasil pemotretan yang terlihat dilayar monitor dengan hasil cetak disebabkan teori sistem warna berbeda. Sehingga, warna RGB yang dihasilkan kamera digital dikomparasikan dengan warna CMYK yang dihasilkan tinta cetak diperlukan kalibrasi untuk menyamakannya. Meskipun hakekatnya masih ada selisih penyimpangan warna.

Macam warna warm color dan cool color, diantara dua macam warna tersebut ada warna netral. Warna dingin (cool color) merupakan warna yang memberi kesan kesejukan, kedamaian maupun ketenangan. Warna-warna tersebut, misalnya biru, hijau dan ungu. Warna biru sebagai warna langit siang hari ketika cerah. Sedangkan hijau lebih identik dengan warna hijau daun. Warna hangat (warm color) berhubungan dengan matahari yang bersinar di waktu pagi. Warna-warna yang muncul diantaranya merah, magenta, orange dan kuning yang memberi kesan kehangatan. Sedangkan neutral color terdiri dari warna putih, hitam, abu-abu. Selain itu banyak juga yang memasukkan coklat, silver dan gading kedalam warna netral.

Aktor yang menjelaskan intensitas warna berketerkaitan dengan kekentalan atau kepekatan suatu warna.. Intensitas warna kuat merujuk nilai saturasi yang besar. Pengertian saturasi berbeda dengan kontras maupun kecerahan (brightness). Kalau kontras lebih pada perbedaan daerah shadow dan highlight Sedangkan brightness lebih cenderung pada terang gelapnya warna. Sementara saturasi, semakin tidak tersaturasi warna dalam sebuah foto maka foto tersebut akan mendekati monokrom.

Memilih warna dalam konteks fotografi berbeda dengan memilih warna untuk desain. Dalam desain semua warna dapat dipilih dan diatur pewarnaannya sesuai dengan apa yang kita inginkan.

Sedangkan untuk fotografi, pemilihan warna merupakan upaya pemaduan warna sebelum pengambilan gambar.

Membuat warna selaras maupun harmonis, Maka kombinasi warna sangat diperlukan untuk menunjang keserasian. Perpaduan warna gradasi, warna senada, warna kontras atau komplemen dan warna acak atau tak beraturan.

Warna kontras adalah representasi kebalikan dari dua warna dalam metode diagram lingkaran warna Brewster. Warna terang dengan warna gelap, misal hitam dengan putih. Warna yang bersebrangan, yaitu cyan dengan merah, magenta dengan hijau, biru dengan kuning. Warna gradasi adalah kombinasi warna yang hampir sama atau mirip. warna setingkat lebih gelap dibanding yang lain. Gradasi warna membuat foto mempunyai ritme warna. Biasanya ada pada saat matahari terbenam maupun terbit, ditunjukkan dengan adanya degradasi warna. Biasanya fotografer memunculkan degradasi warna untuk menciptakan nada warna yang menarik dipandang. Setiap tampilan warna akan terlihat menarik, bila ada keserasian maupun komplemennya. Perpaduan gradasi dari warna awal, yaitu kombinasi hitam dan abu-abu. Hijau tua dan hijau muda, biru tua dan biru muda. Maupun justru warna yang bersebrangan, yaitu warna kontras. Warna hitam sangat cocok dengan perpaduan berbagai warna, semisal hitam dengan krem. warna hitam dengan warna merah, abu-abu, hijau atau kuning. Kadang warna yang dihindari dalam perpaduan, seperti warna

putih dengan kuning, hijau dengan putih, coklat dengan putih, biru dengan ungu, hijau dengan merah, maupun hijau ke coklat. Objek yang kaya warna belum tentu jadi menarik dibandingkan dengan objek yang hanya menampilkan dua warna. Justru warn-warna yang hampir duo color lebih mendekati hitam putih menjadi pertimbangan menarik dalam fotografi.

Sebuah warna dapat dilihat dari berbagai sisi. Warna memiliki saturasi atau kepekatan, brightness (tingkat kecerahan warna) dan corak (hue). Biasanya dalam software pengolah gambar selalu disertakan fasilitas ini. Saturation adalah kepekatan warna yang dimiliki suatu benda, penambahan saturasi membuat warna dalam foto lebih matang, sedangkan pengurangannya membuat semakin pudar. Brightness atau lightness menyangkut terang tidaknya suatu warna. Sementara, Hue lebih cenderung pada perubahan warna secara berbeda dari warna asal. Sifat warna ini berbeda dengan nilai warna. Nilai warna berkolerasi dengan jumlah prosentase warna. Semisal, warna hitam 100% dengan warna hitam 90%, Maka warna hitam 90 % tidak murni hitam pekat.

F. Prinsip – Prinsip Visual

1) Keseimbangan

Menurut Lia Anggraini S. (2014:41) Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang apabila obyek pada bagian kiri atau kanan, bagian

atas atau bawah terkesan sama berat. Dari itu pula terdapat pendekatan untuk menciptakan keseimbangan:

a) Keseimbangan Simetris / Formal

Membagi sama berat masa antara kanan atau kiri, antara atas dan bawah secara simetris atau setara.

b) Keseimbangan Asimetris / Informal

Penyusunan elemen desain yang tidak sama antara sisi kanan dengan kiri atau atas dengan bawah, namun tetap terasa seimbang. Hal ini dapat dibedakan dengan menggunakan lingkaran bulat besar muda, sedangkan disisi kanan menggunakan titik kecil berwarna tua. Keseimbangan asimetris tampak lebih bervariasi dan dinamis.

2) Irama (Rhythm)

Irama merupakan pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang – ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang – ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi, irama adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau porsi.

3) Penekanan / Dominasi (Emphasis)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan, penggunaan penekanan ini dapat

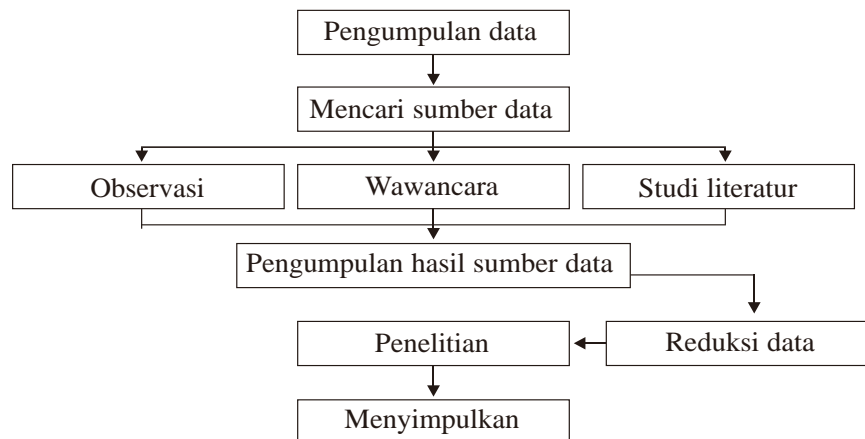
membangun visual sebagai pusat perhatian yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.

4) Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tema, tipografi, ilustrasi / foto.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini menggambarkan kondisi apa adanya, tanpa memberi perlakuan atau manipulasi pada variabel yang diteliti serta penilaian ini lebih menekankan makna pada hasilnya. Menurut Sutopo (2006: 179), penelitian deskriptif kualitatif yaitu penilaian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian. Jenis sumber data secara menyeluruh yang bisa digunakan dalam penelitian kualitatif, dapat dikelompokkan menjadi narasumber atau informan, peristiwa, aktivitas dan perilaku, tempat atau lokasi, benda, gambar dan rekaman, dokumen dan arsip (Sutopo, 2006: 57)



Gambar 1.10, Metodologi Penelitian Deskriptif Kualitatif oleh H.B Sutopo (2006:105)

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan lebih cenderung menggunakan metode kualitatif. Pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan sebuah fenomena melalui pengumpulan data penelitian. Metode kualitatif merupakan metode pendekatan yang datanya tidak menggunakan data statistik jumlahnya dalam bentuk gambar. sedangkan sifat dari penelitian ini adalah deskriptif, dimana timbul karena suatu peristiwa dan situasi yang menarik. Peneliti memaparkan temuan dari hasil pengamatan foto-foto prewedding.

2. Penelitian ini dilaksanakan di Gisela Media, Jl. Brigjend Katamso, Badran baru, papahan, karanganyar. Alasan pemilihan Gisela Media sebagai lokasi karena Gisela Media ini telah berdiri pada 2 Januari 2004 oleh Bapak Daniel.

a. Subyek dan Obyek Penelitian

Bahan penelitian adalah subyek penelitian, sehingga dalam hal ini subyek dari penelitian ini ialah Gisela Media, sedangkan obyek dari penelitiannya foto *prewedding*.

3. Sumber Data

Sumber data adalah subyek dimana data diperoleh. sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh peneliti. Tehnik yang digunakan untuk memperoleh data primer dengan cara wawancara langsung terhadap direktur utama sekaligus fotografer Gisela Media sendiri. Wawancara tersebut menjadi alat utama dalam memperoleh data primer hasilnya berupa foto dan narasi yang berisi tentang sejarah Gisela Media.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber pelengkap berupa data yang diperoleh selama melaksanakan studi kepustakaan berupa literatur maupun data tertulis. Penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

4. Tehnik Pengumpulan Data

Alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitiannya hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis.

Adapun yang menjadi pelengkap penelitian ini adalah :

a. Observasi

Observasi diartikan sebagai kegiatan pengamatan secara langsung tanpa mediator suatu obyek untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan oleh obyek tersebut dengan cara mengamati, mencatat, memilih dan menganalisa bahan-bahan penelitian. Observasi difokuskan untuk menjelaskan fenomena penelitian.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan diharapkan bisa menemukan semua permasalahan yang ada dengan mengumpulkan sample foto *prewedding*, dimana penelitian ini bisa terlihat lebih jelas dan terbukti. Karena adanya penelitian ini, penulis menganalisa langsung dari hasil foto yang penulis terima dari fotografer *prewedding*.

5. Analisa Data

Setelah data dikumpulkan kemudian data tersebut dianalisis menggunakan analisa unsur unsur visual dan prinsip visual.

H. Sistem Penulisan

Agar pembahasan dalam penulisan skripsi ini sistematis, untuk itu penulis membaginya menjadi lima bab, yaitu tiap-tiap bab berisi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Pada bab ini berisi tentang landasan beberapa teori yang berkaitan dengan profil Gisela Media sebagai fotografer *Prewedding* dan Faktor-faktor calon pengantin ingin melakukan pemotretan *prewedding* serta faktor terlaksananya foto *prewedding*.

BAB III UNSUR VISUAL DALAM FOTO PREWEDDING GISELA MEDIA KARANGANYAR

Pada bab ini diuraikan beberapa contoh sampel foto *prewedding* hasil Gisela Media melalui unsur visual.

BAB IV PRINSIP VISUAL DALAM FOTO PREWEDDING GISELA MEDIA KARANGANYAR

Pada bab ini diuraikan beberapa contoh sampel foto *prewedding* hasil Gisela Media melalui prinsip visual.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini sebagai penutup merupakan tahapan terakhir yang menjelaskan tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran atas permasalahan yang diteliti.