

LAPORAN PROYEK STUDI



**PENCIPTAAN KARYA *CAT PHOTOGRAPHY* SEBAGAI  
MEDIA PERSUASIF MEMELIHARA DAN MENYAYANGI  
BAGI PECINTA KUCING DI KOTA SEMARANG**

Oleh

Nama : Olivia Priyandita

NIM : 2411415043

Jurusan : Seni Rupa

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proyek studi dengan judul “PENCIPTAAN KARYA *CAT PHOTOGRAPHY* SEBAGAI MEDIA PERSUASIF MEMELIHARA DAN MENYAYANGI BAGI PECINTA KUCING DI KOTA SEMARANG.” telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan akan diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 5 Mei 2020

Pembimbing I



Supatmo, S.Pd., M.Hum

NIP. 196803071999031001


## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan dihadapan siding panitia ujian proyek studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 8 Mei 2020

### Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua  
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.  
NIP 196202211989012001



2. Sekertaris  
Mujiyono, S.Pd, M.Sn.  
NIP 197804112005011001



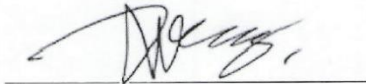
3. Penguji 1  
Dr. Muh Iban Syarif, M.Sn  
NIP 196709221992031002



4. Penguji 2  
Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds  
NIP 198302272006042001



4. Penguji 3  
Supatmo, S.Pd, M.Hum  
NIP. 196803071999031001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
  
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.  
NIP. 196202211989012001

#### PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa laporan proyek studi dengan judul “Penciptaan Karya *Cat Photography* Sebagai Media Persuasif Memelihara dan Menyayangi Bagi Pecinta Kucing Di Kota Semarang” beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri, yang saya dapat dan selesaikan melalui tahap proses observasi, penciptaan, bimbingan dan pemaparan ujian. Kutipan, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan proyek studi ini telah disertai keterangan dan mengenai lokasi pengambilan karya telah ditulis sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah.

Demikian, harap pernyataan ini dapat digunakana sebagaimana mestinya.

Semarang, 27 Febuari 2020



Olivia Priyandita

NIM 2411415043

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Masih Bertahan Dari Depresi Hingga Lulus”

(Olivia Priyandita)

### **PERSEMBAHAN**

Proyek studi ini penulis persembahkan

kepada:

1. Keluarga orang tuaku tercinta, Bapak Priyo dan Ibu Anny
2. Kedua kakakku Dean dan Aldo
3. Keluarga besar seni rupa UNNES
4. Teman-teman Angkatan 2015
5. Almamaterku

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas karunia dan ridhanya proyek studi yang berjudul “Penciptaan Karya *Cat Photography* Sebagai Media Persuasif Memelihara Dan Menyayangi Bagi Pecinta Kucing Di Kota Semarang” dapat diselesaikan.

Dalam penyusunan Proyek Studi ini, penulis menyadari banyaknya hambatan dan kendala, tetapi berkat bimbingan dan bantuan dan berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini. Berkenan dengan hal itu, penulis bermaksud untuk menyampaikan ucapan terima kasih khususnya kepada bapak Supatmo, S.Pd., M.Hum. yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan sebagai berikut :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum., rektor unnes yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di UNNES.
2. Dr. Sri Rejeki Urip M.Hum., dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNNES yang telah memberikan fasilitas akademik dan administrative kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua jurusan yang telah memberikan fasilitas administrasi dalam penyusunan Proyek Studi ini.
4. Dosen jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.

5. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan, dan memberikan dorongan berupa dukungan berupa materiil dan moril.
6. Mbak Inthan selaku ketua PKM Fotografi UNDIP yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengajari penulis cara membidik objek dengan baik serta mengundang penulis untuk mengikuti seminar fotografi untuk menambah wawasan.

Penulis berharap, semoga budi baik dai pihak-pihak yang turut berpartisipasi dalam penyusunan proyek studi ini mendapat karunia dari Allah SWT. Semoga proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, 2 Maret 2020



Olivia Priyandita

NIM. 2411415043

## SARI

Priyandita, Olivia. 2020. *Penciptaan Karya Cat Photography Sebagai Media Persuasif*

*Memelihara Dan Menyayangi Bagi Pecinta Kucing Di Kota Semarang.*  
Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Supatmo, S.pd., M. Hum.

**Kata kunci: Media Persusaif, Kucing, Fotografi.**

Fotografi merupakan salah satu media komunikasi antara fotografer dan penikmat foto. Kucing merupakan hewan yang dapat dipelihara di dalam rumah. Persuasif dilakukan sebagai usaha untuk menggerakkan serta mengajak untuk melakukan sesuatu. Salah satu media persuasif tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk karya fotografi. Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan karya fotografi kucing sebagai media persuasif dengan harapan agar pecinta kucing di Kota Semarang semakin menyayangi kucing dengan baik. Media yang digunakan dalam proses penciptaan karya fotografi yaitu alat Canon EOS 7D, Lensa Canon EF 17-55mm F/2.8 IS USM, Laptop ASUS A442U, Wacom Intuos Photo, dengan *software* yang digunakan Adobe Photoshop CC. Secara garis besar proses pembuatan karya proyek studi ini melalui beberapa tahap yaitu: (1) Menyebarkan Informasi Mengenai Proyek Studi, (2) Mendata Pemilik Kucing Di Kota Semarang, (3) Melakukan Perjanjian Dengan Pemilik Kucing, (4) Menemui Tempat Tinggal Pemilik Kucing, (5) Melakukan Sesi Pemotretan, (6) Seleksi Gambar Kucing, (7) Konsultasi Dosen Pembimbing, (8) Proses *Layout*, (9) Proses Pencetakan Karya, (10) Proses Pembingkaihan Karya, (11) Proses Penyajian Karya. Terdapat enambelas karya fotografi kucing lalu dilakukan analisis dengan aspek estetis, teknik, dan pesan atau komunikasi. Analisis karya fotografi kucing memberikan kesimpulan bahwa keseluruhan karya ini harus memperhatikan komposisi, momentum dan teknik dalam fotografi. Diharapkan nantinya karya fotografi yang disajikan ini secara tidak langsung dapat menggerakkan dan mengajak masyarakat pecinta kucing di Kota Semarang agar memelihara dan menyayangi kucing.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>SARI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Alasan Pemilihan Tema .....	1
1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya .....	3
1.3. Tujuan Proyek Studi .....	5
<b>1.4. Manfaat Proyek Studi .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN KONSEPTUAL .....</b>	<b>6</b>
2.1. Penciptaan Karya .....	6
2.2. Fotografi .....	7
2.3. Komposisi Fotografi .....	10
2.3.1. <i>Rule of Thirds</i> .....	12
2.3.2. <i>Shooting Angle</i> .....	12
2.3.4. <i>Metering</i> .....	13
2.4. Teknik Fotografi .....	14

2.5. Pembagian Jenis Fotografi .....	14
2.6. Fotografi Dalam Desain Komunikasi Visual .....	16
2.7. Unsur Estetika .....	17
2.8. Piranti Fotografi .....	18
2.8.1. Kamera.....	18
2.8.2. Lensa Kamera .....	19
2.9. Baterai dan <i>Charger</i> .....	20
2.10. Kartu Memori.....	20
2.11. Tripod.....	22
2.12. Fotografi Kucing .....	22
2.12.1. Jenis-jenis Kucing.....	23
2.13. Media Persuasif.....	27
<b>BAB III METODE BERKARYA .....</b>	<b>29</b>
3.1. Metode Berkarya.....	29
3.1.1. Alat-alat.....	29
3.1.1.1. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	29
3.1.1.2. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	31
3.1.2. Objek.....	31
3.1.3. Teknik Pembuatan Karya.....	31
3.2. Proses Pembuatan Karya.....	32
3.3. Bagan Alir Proses Produksi .....	34
3.4. Pra Pameran .....	36
3.5. Strategi Media .....	36

<b>BAB IV ANALISIS DAN DESKRIPSI KARYA .....</b>	<b>37</b>
4.1. Karya Fotografi: Mengintip .....	38
4.1.1. Spesifikasi Karya .....	38
4.1.2. Deskripsi Karya .....	39
4.1.3. Analisis Karya.....	39
4.2. Karya Fotografi: Mengendus .....	43
4.2.1. Spesifikasi Karya .....	43
4.2.2. Deskripsi Karya .....	44
4.2.3. Analisis Karya.....	44
4.3. Karya Fotografi: Dipelukkanmu .....	49
4.3.1. Spesifikasi Karya .....	49
4.3.2. Deskripsi Karya .....	50
4.3.3. Analisis Karya.....	50
4.4. Karya Fotografi: Bermain .....	55
4.4.1. Spesifikasi Karya .....	55
4.4.2. Deskripsi Karya .....	56
4.4.3. Analisis Karya.....	56
4.5. Karya Fotografi: Sahabat Pak Tua .....	61
4.5.1. Spesifikasi Karya .....	61
4.5.2. Deskripsi Karya .....	62
4.5.3. Analisis Karya.....	62
4.6. Karya Fotografi: Mengintai.....	67
4.6.1. Spesifikasi Karya .....	67
4.6.2. Deskripsi Karya .....	68

4.6.3. Analisis Karya.....	68
4.7. Karya Fotografi: Shabat Kecilku .....	72
4.7.1. Spesifikasi Karya .....	72
4.7.2. Deskripsi Karya .....	73
4.7.3. Analisis Karya.....	73
4.8. Karya Fotografi: Pegulat Kecil .....	78
4.8.1. Spesifikasi Karya .....	78
4.8.2. Deskripsi Karya .....	79
4.8.3. Analisis Karya.....	79
4.9. Karya Fotografi: <i>Cat Cafe</i> .....	83
4.9.1. Spesifikasi Karya .....	83
4.9.2. Deskripsi Karya .....	84
4.9.3. Analisis Karya.....	84
4.10. Karya Fotografi: Bermain .....	89
4.10.1. Spesifikasi Karya .....	89
4.10.2. Deskripsi Karya .....	90
4.10.3. Analisis Karya.....	90
4.11. Karya Fotografi: Momen.....	94
4.11.1. Spesifikasi Karya .....	94
4.11.2. Deskripsi Karya .....	95
4.11.3. Analisis Karya.....	95
4.12. Karya Fotografi: Nyaman Bersamamu .....	100
4.12.1. Spesifikasi Karya .....	100
4.12.2. Deskripsi Karya .....	101

4.12.3. Analisis Karya.....	101
4.13. Karya Fotografi: Bau Makanan.....	105
4.13.1. Spesifikasi Karya .....	105
4.13.2. Deskripsi Karya .....	106
4.13.3. Analisis Karya.....	106
4.14. Karya Fotografi: Si Kembar.....	111
4.14.1. Spesifikasi Karya .....	111
4.14.2. Deskripsi Karya .....	112
4.14.3. Analisis Karya.....	112
4.15. Karya Fotografi: Pemanjat Ulung .....	117
4.15.1. Spesifikasi Karya .....	117
4.15.2. Deskripsi Karya .....	118
4.15.3. Analisis Karya.....	118
4.16. Karya Fotografi: Haus.....	123
4.16.1. Spesifikasi Karya .....	123
4.16.2. Deskripsi Karya .....	124
4.16.3. Analisis Karya.....	124
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>129</b>
5.1. Simpulan .....	129
5.2. Saran .....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>134</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Karya Fotografi Mengintip .....	38
Gambar 4.2. Proses Karya Fotografi Mengintip .....	41
Gambar 4.3. Karya Fotografi Mengendus .....	43
Gambar 4.4. Proses Karya Fotografi Mengendus .....	46
Gambar 4.5. Karya Fotografi Dipelukkanmu .....	49
Gambar 4.6. Proses Karya Fotografi Dipelukkanmu .....	52
Gambar 4.7. Karya Fotografi Bermain .....	55
Gambar 4.8. Proses Karya Fotografi Bermain .....	58
Gambar 4.9. Karya Fotografi Sahabat Pak Tua .....	61
Gambar 4.10. Proses Karya Fotografi Sahabat Pak Tua .....	64
Gambar 4.11. Karya Fotografi Mengintai .....	67
Gambar 4.12. Proses Karya Fotografi Mengintai .....	70
Gambar 4.13. Karya Fotografi Sahabat Kecilku .....	72
Gambar 4.14. Proses Karya Fotografi Sahabat Kecilku .....	75
Gambar 4.15. Karya Fotografi Pegulat Kecil .....	78
Gambar 4.16. Proses Karya Fotografi Pegulat Kecil .....	81
Gambar 4.17. Karya Fotografi <i>Cat Cafe</i> .....	83
Gambar 4.18. Proses Karya Fotografi <i>Cat Cafe</i> .....	86
Gambar 4.19. Karya Fotografi Bermain .....	89
Gambar 4.20. Proses Karya Fotografi Bermain .....	92
Gambar 4.21. Karya Fotografi Momen .....	94
Gambar 4.22. Proses Karya Fotografi Momen .....	97
Gambar 4.23. Karya Fotografi Nyaman Bersamamu .....	100

Gambar 4.24. Proses Karya Fotografi Nyaman Bersamamu .....	103
Gambar 4.25. Karya Fotografi Bau Makanan .....	105
Gambar 4.26. Proses Karya Fotografi Bau Makanan .....	108
Gambar 4.27. Karya Fotografi Si Kembar .....	111
Gambar 4.28. Proses Karya Fotografi Si Kembar.....	114
Gambar 4.29. Karya Fotografi Pemanjat Ulung .....	117
Gambar 4.30. Proses Karya Fotografi Pemanjat Ulung.....	120
Gambar 4.31. Karya Fotografi Haus .....	123
Gambar 4.32. Proses Karya Fotografi Haus.....	125
Gambar 4.33. Screenshot <i>Karya yang Disebar pada Facebook</i> . .....	126
Gambar 4.34. Screenshot <i>Komentar Positif pada Karya Fotografi</i> . .....	127

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Poster Pameran .....	134
Lampiran 2 Undangan Pameran.....	135
Lampiran 3 Konsep Karya .....	136
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran.....	137
Lampiran 5 Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	139
Lampiran 6 Biodata Penulis .....	140



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Alasan Pemilihan Tema

Kucing merupakan salah satu hewan mamalia atau hewan menyusui yang dapat dipelihara di dalam rumah. Jenis kucing yang dapat dipelihara di dalam rumah adalah kucing domestik alias kucing kampung dan kucing ras. Di Indonesia, kucing merupakan hewan yang paling sering ditemui di perkampungan dan di kota. Kucing domestik memiliki ciri-ciri berbulu pendek dan kaki yang panjang serta tingkat adaptasi dengan lingkungan yang sangat tinggi sehingga sangat mudah untuk memelihara hewan tersebut sedangkan kucing ras memiliki bulu yang cenderung panjang dan kaki yang pendek serta cenderung rawan terkena penyakit dan memerlukan biaya atau pengeluaran ekstra untuk merawat kucing ras. Meskipun memiliki ciri fisik dan sifat yang berbeda, kedua jenis hewan tersebut dapat terlihat sangat lucu dan menggemaskan terutama ketika hewan tersebut mendengkur. Menurut Utomo (2019) dengkuran kucing dapat mengurangi rasa *stress*, tak heran hal tersebut merupakan salah satu dari banyak alasan *cat lovers* atau orang penyuka kucing memelihara kucing di rumah. Seiring dengan berkembangnya waktu, semakin banyak masyarakat yang mengadopsi kucing sebagai bagian dari anggota keluarga serta semakin banyak komunitas pecinta kucing yang bermunculan terutama di Kota Semarang salah satunya adalah Komunitas Pecinta Kucing Semarang. Komunitas ini secara tidak langsung menyatukan para pecinta kucing yang berada di Kota Semarang melalui sebuah grup di *Facebook*. Salah satu tugas dari grup Komunitas Pecinta Kucing Semarang adalah yaitu membagi informasi untuk menyelamatkan serta

mencarikan *adopter* untuk kucing kampung yang terlantar tak berdaya di Kota Semarang. Tidak hanya KPKS saja namun juga ada grup Pecinta Kucing Semarang atau PEKUNSMAR yang juga memiliki tujuan yang sama dengan KPKS, selain itu PEKUNSMAR juga sering mengadakan *gathering* dua minggu sekali di pendopo belakang gedung TBRS, Kota Semarang.

Meskipun kucing merupakan hewan yang menggemaskan dan banyak *cat lovers* menyukainya, tidak sedikit juga dari sebagian besar *cat lovers* yang tidak menyukai kucing domestik, bahkan sebagian besar *cat lovers* lebih memilih kucing ras daripada kucing domestik untuk dipelihara. Tidak hanya itu saja, bahkan tidak jarang seseorang mengakui dirinya sebagai pecinta kucing dan memiliki kucing ras di rumahnya namun rasa sayangnya hanya berlangsung ketika kucing ras tersebut sehat saja, ketika kucing ras tersebut sudah berpenyakit dan tidak terawat, biasanya kucing ras tersebut dihibahkan atau dibiarkan mati tersiksa oleh penyakit. Selain itu, kucing domestik sering kali menjadi korban kekerasan masyarakat yang membenci kucing. Hal ini terjadi karena kurangnya memiliki perasaan kasih sayang pada makhluk hidup sehingga menimbulkan perasaan tidak bersalah ketika menyakiti bahkan ada yang tidak segan membunuh hewan tersebut. Perilaku masyarakat yang seperti ini seringkali meresahkan para pemilik kucing dirumah, pasalnya kucing yang dipelihara terkadang sering keluar dari rumah dan tak jarang dari hewan tersebut yang ditemukan atau kembali dalam keadaan yang miris dan penuh luka, bahkan ada yang ditemukan dalam keadaan mati.

Ajakan untuk menyayangi dan memelihara kucing merupakan salah satu sifat kasih sayang kepada makhluk hidup yang disukai oleh Allah SWT serta

merupakan salah satu sifat Nabi Muhammad SAW. Tentu tidak hanya orang-orang muslim saja namun juga mereka yang non-muslim, karena setiap agama mengajarkan dan mengajak umat-Nya untuk menyayangi makhluk ciptaan Tuhan. Selain itu sikap menyayangi hewan juga termasuk pengamalan nilai Pancasila sila ke-2 yang berbunyi ‘Kemanusiaan yang Adil dan Beradab’ mengandung makna kesadaran dan perilaku yang sesuai dengan nilai norma dalam hidup bersama atas dasar tuntutan mutlak hati nurani dengan memperlakukan sesuatu hal sebagaimana mestinya (Soegito, 2015:81). Dari kata beradab jelas menekankan makna manusia yang bermoral dan tidak berbuat semena-mena dengan sesamanya serta makhluk hidup lainnya.

## **1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Fotografi merupakan salah satu mata kuliah jurusan Seni Rupa konsentrasi Desain Komunikasi Visual yang menggunakan kamera sebagai media penciptaan karya berupa foto. Fotografi sendiri sering digunakan untuk mengabadikan sebuah momen penting dalam setiap kejadian dalam kehidupan seperti acara bertemu dengan teman, kejadian seperti bencana alam, dan dokumentasi berita. Dalam kehidupan sehari-hari fotografi banyak dijumpai seperti pada, koran, baliho, *media social* seperti *Instagram*, *Facebook*, *Deviantart*, *Tumblr*, dan *Twitter*. Sekarang, fotografi mulai banyak digemari oleh masyarakat umum serta perkembangan fotografi berkembang mulai dari sekedar hobi memotret dengan kamera *smartphone* hingga beralih dengan kamera DSLR serta dari hobi memotret dapat berubah menjadi usaha bisnis fotografi.

Menurut Enche Tjin (2012:43), fotografi adalah media komunikasi antara fotografer dan penikmat foto, komunikasi tersebut dapat tersampaikan apabila fotografer dapat mengomposisikan foto dengan baik. Komposisi fotografi yang baik adalah dapat menyatukan seluruh elemen fotografi dengan *feeling* atau perasaan sehingga tampak menyatu dengan baik. Tanpa adanya komposisi serta *feeling* atau perasaan, tidak mungkin sebuah pesan atau komunikasi dalam foto akan tersampaikan kepada penikmat fotografi. Selain alasan untuk menyampaikan komunikasi, fotografi dalam penciptaan karya seni adalah untuk menyampaikan ekspresi seni dari fotografer kepada penikmat foto, ekspresi seni tersebut dapat berupa perasaan sedih, senang, kasih sayang, dan amarah. Perbedaan antara fotografi dengan tujuan dokumentasi dan seni adalah terletak pada cara penyajian dan sasaran pemotretannya, pemotretan seni biasanya terdapat unsur-unsur yang ditambahkan sesuai selera pemotret sedangkan untuk dokumentasi lebih menonjolkan aspek informasi yang terkandung dalam foto (Supardi, 2000:4).

Dari pernyataan tersebut maka alasan pengambilan tema fotografi kucing adalah untuk menunjukkan bahwa kedua jenis hewan tersebut memiliki kelucuan ketika dipotret maka para pecinta kucing secara tidak langsung akan merasa terajak untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing selain itu juga meningkatkan rasa kasih sayang dan kepedulian pada kucing oleh masyarakat umum yang belum memiliki kesempatan untuk memelihara kucing melalui karya-karya fotografi kucing. Di sinilah fotografi sekaligus bisa menjadi media persuasif memelihara dan menyayangi kucing. Dalam pembuatan karya fotografi kucing domestik menggunakan kamera DSLR Canon 7D serta

penggunaan *media social* seperti *Facebook* untuk penyebaran hasil karya. Karya yang telah disebar akan dibagikan kepada sesama pengguna *Facebook* pecinta kucing dan masyarakat umum agar secara tidak langsung mengajak untuk semakin menyayangi kucing. Setelah proyek studi selesai, nantinya akan dijadikan sebagai portofolio fotografi.

### **1.3. Tujuan Proyek Studi**

Tujuan dalam pembuatan proyek studi berupa “Penciptaan Karya *Cat Photography* Sebagai Media Persuasif Memelihara dan Menyayangi Bagi Pecinta Kucing di Kota Semarang” antara lain adalah :

- a. Melakukan proses penciptaan karya fotografi kucing sebagai media persuasif untuk memelihara dan menyayangi bagi pecinta kucing di Kota Semarang.
- b. Menghasilkan produk karya fotografi kucing yang dapat menggerakkan dan mengajak bagi pecinta kucing di Kota Semarang agar semakin menyayangi dan merawat kucing dengan baik.

### **1.4. Manfaat Proyek Studi**

Adapun manfaat dalam bidang pendidikan sebagai berikut:

- a. Bagi program studi, diharapkan laporan proyek studi ini dapat menjadi arsip (dokumen) yang dapat dijadikan referensi dan bermanfaat bagi pengembangan akademik.
- b. Bagi *cat lovers*, semakin menyayangi kucing domestik dan kucing ras dan memelihara secara baik serta tidak membeda-bedakan keunggulan antara kucing domestik dan ras.
- c. Bagi masyarakat, dapat meningkatkan empati masyarakat terhadap kucing domestik dan kucing ras serta diharapkan agar masyarakat tidak menyakiti kucing.

## **BAB II**

### **LANDASAN KONSEPTUAL**

#### **2.1. Penciptaan Karya**

Penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mencipta yaitu memusatkan pikiran atau angan-angan untuk mengadakan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karya adalah sebuah pekerjaan atau perbuatan yang menghasilkan suatu ciptaan yang indah. Karya adalah sebuah hasil pemikiran kreatif seseorang yang tidak dapat dibatasi. Seseorang dapat berkarya secara bebas menurut imajinasinya masing-masing. Karya dapat berupa produk intelektual dan material. Produk intelektual dapat berupa novel, puisi, artikel, dan esai.

Menurut Yogaparta (2009) secara metodologis, penciptaan terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

- a. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan mengumpulkan sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- b. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain, kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan akhir atau gambar teknik, dan rancangan akhir ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

- c. Tahap Perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih menjadi *model* prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya, proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Jadi, berdasarkan pernyataan dan definisi di atas, penciptaan karya adalah sesuatu ciptaan kreatif yang berasal dari hasil pemikiran atau angan-angan yang tersusun secara matang melalui proses penelitian.

## **2.2. Fotografi**

Pengertian umum dari fotografi adalah seni dan proses penghasilan gambar dengan cahaya pada *film* atau permukaan yang dipekakan. Kata fotografi sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu *photos* yang artinya cahaya dan *grafos* yang artinya gambar. Jadi, fotografi adalah pekerjaan membuat gambar dengan bantuan cahaya (Supardi, 2000:3). Menurut *Encyclopedia Britanica* (dalam Supardi, 2000:3) fotografi adalah sebagai berikut :

- a. Fotografi sebagai seni, adalah hasil dari suatu rakaman tetap sebuah gambar dengan cara menggabungkan cahaya dan proses kimia.
- b. Fotografi sebagai teknologi, adalah merekam gambar yang terlihat karena adanya cahaya pada benda-benda yang peka cahaya.
- c. Fotografi dalam arti fungsi, adalah membuat gambar dari sebuah objek atau benda dengan menggunakan suatu sistem lensa dan lempengan peka cahaya atau *film*.

Sedangkan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), definisi fotografi adalah suatu proses atau seni dalam penghasilan gambar dan cahaya pada film. Menurut Langford (2010:1) fotografi adalah kombinasi dari pemikiran subjektif, imajinasi kreatif, desain visual, kemampuan teknik dan kemampuan mengorganisasikan praktis.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan yaitu, fotografi adalah sebuah proses pengambilan gambar dengan menggunakan bantuan atau media cahaya dengan kemampuan dan teknik-teknik tertentu yang telah diorganisasikan atau diatur sedemikian rupa agar memperoleh hasil gambar sesuai dengan imajinasi kreativitas.

Fotografi telah mempengaruhi seni visual lainnya menjadi gelar yang mendalam. Sekarang ini, fotografi diterima sebagai pernyataan visual yang memiliki karakter estetika tersendiri, memotret sebelumnya memiliki peran dalam mereplikasi dan memopulerkan ekspresi artistik di media lain, dan demikian memiliki efek yang tak terhingga pada jumlah masyarakat besar diperkotaan (Rosenblum, 1997:9).

Sejarah fotografi dimulai pada abad 17, kamera *obscura* muncul sebagai alat penting untuk keluar dari konsep baru dalam representasi majalah bergambar yang para artis dan kriyawan sebagai objek terlukis dan ruang sebagaimana dilihat dari posisi satu dan satu titik dalam waktu yang sama (Rosenblum, 1997:192). Para artis beralih ke matematika dan optik untuk bantuan dalam menyelesaikan masalah perspektif, dan mereka menemukan sebuah fenomena kamera *obscura* yang secara harafiah artinya ‘kamar gelap’. Leonardo da Vinci mendeskripsikan prinsip cahaya yang memasuki lubang kecil didinding kamar



gelap membentuk sebuah gambar yang terbalik dari apapun yang ada diluar. Deskripsi milik Leonardo tersembunyi dicatatan pribadinya bahwa Daniello Barbaro menunjukkan bahwa gambar terlihat lebih jelas dapat dihasilkan dengan mengganti lensa pada lubang jarum (Newhall, 1949:10) Seorang peneliti asal Perancis bernama Joseph Nicephore Niepce, berhasil menghasilkan foto pertama dalam sejarah dengan judul '*A View from Window*' dengan menggunakan kamera obsuras yang kertas pada bagian belakang kamera dilapisi dengan garam perak yang nantinya akan berubah menjadi kehitaman dibawah sinar matahari. Berdasarkan pernyataan diatas mengenai sedikit sejarah fotografi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa cahaya atau *exposure* adalah elemen penting dalam memotret. Kualitas cahaya yang masuk kedalam sensor kamera mempengaruhi hasil foto.

Menurut Tjiang (2015:88), *exposure* pada kamera didapatkan dari tiga elemen utama, yaitu :

- a. Diafragma (*Arperture*), merupakan bukaan lensa yang menerima cahaya yang akan mengenai sensor film. Semakin kecil angka diafragma, misalnya 1.4, maka bukaan lensa lebih lebar dibandingkan dengan angka 22 yang memiliki bukaan kecil. Diafragma ini digunakan untuk mengatur ruang tajam atau *deep of field*.
- b. *Shutter Speed*, adala kecepatan *shutter* untuk membuka dan menutup atau lamanya membuka dan menerima cahaya yang direkam oleh sensor film. Semakin lama membuka, semakin banyak cahaya yang masuk. Sedangkan semakin cepat *shutter* membuka dan menutup semakin sedikit cahaya yang masuk. *Shutter 30"* (tiga puluh detik) lebih lambat atau lama dibandingkan

dengan  $1/30''$  (sepertigapuluh). Jadi pada *shutter*  $30''$  (tiga puluh detik) sensor akan menerima cahaya selama 30 detik atau lebih banyak cahaya yang masuk.

- c. ISO, adalah tingkat sensitivitas atau kepekaan film atau sensor. Semakin rendah ISO yang digunakan seperti 50, 100, 200 maka semakin banyak cahaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan *exposure* yang tepat. Semakin rendah ISO maka semakin rendah sensitivitas. Sebaliknya semakin tinggi ISO, contohnya ISO 1600, 3200, 6400 maka semakin sensitif sensor kamera. Pada ISO rendah tidak menghasilkan *noise* pada hasil foto sedangkan semakin tinggi ISO maka semakin banyak *noise* yang dihasilkan. Dalam mengambil objek gambar foto penggunaan ISO rendah digunakan apabila keadaan lingkungan memiliki kondisi pencahayaan yang terang sedangkan untuk ISO tinggi digunakan apabila lingkungan memiliki kondisi pencahayaan yang minim atau gelap.

### **2.3. Komposisi Fotografi**

Komposisi secara sederhana diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, elemen-elemen ini mencakup garis, *shape*, *form*, warna, terang dan gelap. Yang paling utama dari aspek komposisi adalah menghasilkan *visual-impact* atau sebuah kemampuan untuk menyampaikan perasaan yang ada pada foto (Syahputra, 38).

Komposisi fotografi terdiri dari, yaitu :

- a. Garis, komposisi ini terbentuk dari pengemasan garis secara dinamis baik garis lurus, melingkar atau melengkung. Biasanya komposisi ini bisa menimbulkan kesan kedalaman dan kesan gerak pada sebuah objek foto.
- b. Bentuk, komposisi ini biasanya fotografer untuk memberikan penekanan secara visual kualitas abstrak terhadap sebuah objek foto.
- c. Warna, komposisi ini memberikan sebuah kesan yang elegan dan dinamis pada sebuah foto apabila dikomposisikan dengan baik.
- d. Tekstur, yaitu tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda seperti halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan sebagainya. Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.
- e. Sudut Pemotretan, salah satu elemen yang membangun sebuah komposisi foto. Sudut pengambilan objek ini ditentukan oleh tujuan pemotretan.
- f. Format, dalam komposisi ini terdapat dua jenis yaitu vertikal atau *portrait* dan horizontal atau *landscape*. Proporsi persegi panjang pada *view vinder* kamera memungkinkan untuk memotret dengan menggunakan *landscape* atau *portrait*.
- g. Dimensi, komposisi ini dapat dibentuk apabila adanya jarak, jika menampilkan suatu objek dalam suatu dimensi maka akan terbentuk jarak dalam setiap elemennya. Untuk membuat suatu dimensi diperlukan adanya permainan gelap terang dan garis.

### 2.3.1. *Rule of Thirds*

*Rule of thirds* adalah kaidah umum mengenai komposisi dalam seni visual, baik lukisan, fotografi, film, *website*, bahkan desain bangunan. Kaidah ini mempetakan gambar menjadi bagian per-tiga-aan sehingga penggunaan *rule of thirds* ini menjadikan sebuah foto terlihat menarik (Wibowo, 2014:92).

### 2.3.2. *Shooting Angle*

Adalah bagaimana cara fotografer melihat sebuah objek foto dengan menggunakan kamera. Hal ini juga berkaitan dengan bagaimana melihat sebuah objek foto dan bagaimana objek foto tersebut ketika menjadi sebuah hasil foto (Aziz, 2011:35).

Menurut Nakahara (2016) *shooting angle* atau sudut memotret terdiri dari, yaitu :

- a. *Bird View*, adalah foto yang diambil dilakukan di tempat yang tinggi. Bisa diambil dari helikopter ataupun gedung-gedung tinggi.
- b. *High Angle*, sudut ini mirip dengan *bird view* yang pengambilan objeknya diambil dari tempat tinggi, namun posisi kamera diletakkan tepat diatas objek.
- c. *Eye-Level Angle*, pada sudut ini biasanya kamera sejajar dengan objek yang akan difoto, sehingga foto yang dihasilkan seolah terlihat sejajar dengan mata pengamat.
- d. *Low Angle*, adalah pengambilan sudut foto dari bawah sehingga objek yang difoto terlihat besar dan memberikan kesan dominan.
- e. *Frog Angle*, adalah pengambilan sudut foto yang ekstrim dari bawah seolah kamera hampir menyentuh tanah. Sudut pengambilan sejajar dengan objek atau lebih rendah sehingga foto yang dihasilkan tampak seperti mata yang melihat berada dalam posisi katak.

#### 2.3.4. Metering

*Metering* adalah alat ukur di kamera yang mengukur pencahayaan yang masuk kedalam kamera, *metering* ini menentukan seberapa banyak cahaya yang akan dipakai untuk mengekspos suatu gambar sehingga ketika menggunakan kamera beberapa elemen seperti *speed* atau *diafragma* bergerak sendiri ketika menggerakkan kamera karena kamera menghitung terus jumlah cahaya yang masuk (Tjiang, 2014:50).

*Metering* pada kamera terdapat tiga jenis, yaitu :

- a. *Metering Matrix*, adalah mode ini mengukur keseluruhan arah dari sensor kamera, jadi pada *metering* ini sensor mengukur area terang dan gelap kemudian mengeluarkan nilai rata-rata *exposure* yang harus diambil. Tujuannya adalah agar semua area terlihat jelas. *Metering* ini digunakan apabila keadaan cahaya lingkungan merata.
- b. *Metering Partial*, adalah mode ini mengukur sebagian area yang akan difoto, kurang lebih sekitar 9-15 persen dari total area tersebut. Pada pengukuran ini, area yang diukur lebih sedikit disbanding dengan mode *matrix*.
- c. *Metering Spot*, adalah mode ini hanya mengukur di titik fokus yang diarahkan, dimana sekeliling area tersebut tidak diukur. Area pengukuran ini adalah area yang paling sempit, yang berkisar 1-3 persen saja dari total area. Penggunaan mode ini untuk mendapatkan pengukuran tanpa terpengaruh oleh cahaya sekeliling.

## 2.4. Teknik Fotografi

Menurut Tjiang (2014:142), teknik fotografi memiliki beberapa jenis, yaitu :

- a. *Panning*, adalah foto yang memotret objek bergerak tetapi latar belakangnya *blur*.
- b. *Slow Speed*, adalah foto yang menggunakan kecepatan rendah dibawah 1/15” detik. Pada teknik ini biasanya menggunakan *tripod* untuk menghasilkan foto yang tidak berguncang, pengambilan foto dengan teknik ini biasanya objek yang difoto berupa air terjun.
- c. Siluet, adalah teknik pengambilan foto yang membuat objek utama menjadi gelap atau hitam dan lebih terlihat *background* atau latar belakangnya.
- d. Refleksi, adalah teknik fotografi yang menggunakan pantulan objek lain seperti air atau kaca yang mendapat pantulan atau refleksi dari objek lain.
- e. *Night Shooting*, adalah pemotretan pada malam hari. Biasanya teknik ini menggunakan bantuan *tripod* untuk mengurangi guncangan, objek yang difoto dari ketinggian maupun rambu lalu lintas.

## 2.5. Pembagian Jenis Fotografi

Jenis-jenis fotografi merupakan penggolongan karya fotografi secara garis besar untuk membantu mempermudah dalam memahami sebuah karya dan bukan sebagai penggolongan yang paten dalam menghasilkan karya fotografi, berikut adalah jenis-jenis pembagian fotografi (Karyadi, 2017:18)

- a. Fotografi manusia, yaitu fotografi yang objek utamanya adalah manusia. Fotografi ini masih terbagi menjadi enam jenis yaitu: fotografi portrait, fotografi *human interest*, fotografi *stage*, fotografi *sport*, fotografi *glamour*, fotografi *wedding*.

- b. Fotografi alam yaitu fotografi yang objek utamanya adalah alam, pemandangan, hewan, dan tumbuhan. Fotografi ini dibagi menjadi tiga jenis yaitu: fotografi flora, fotografi fauna, dan fotografi *landscape*.
- c. Fotografi arsitektur, yaitu fotografi yang objek utamanya adalah bangunan arsitektur, bangunan bersejarah, dan bangunan yang memiliki nilai seni budaya.
- d. Fotografi *still life*, yaitu fotografi yang objek utamanya adalah benda mati yang dipotret menjadi tampak estetik dan lebih hidup.
- e. Fotografi jurnalistik, yaitu fotografi yang objek utamanya adalah sebuah kejadian yang sedang berlangsung disuatu tempat tertentu. Fotografi jenis ini biasanya digunakan untuk bahan berita pada majalah cetak, majalah elektronik, koran, dan berita pada televisi.
- f. Fotografi bawah air, yaitu fotografi yang biasa digunakan oleh para penyelam di laut untuk memotret kegiatan dibawah air.
- g. Fotografi seni rupa, yaitu fotografi yang tujuannya murni untuk estetika. Fotografi jenis ini biasanya dipajang di museum dan galeri, objek yang dipotret biasanya berupa benda-benda yang telah ditata secara estetik untuk menyampaikan perasaan emosi.
- h. Fotografi makro, yaitu fotografi yang memotret atau pengambilan gambarnya dilakukan secara dekat dengan objeknya berupa benda atau hewan kecil yang dipotret dengan lensa khusus sehingga benda atau hewan kecil tersebut terlihat besar.

- i. Fotografi mikro, yaitu fotografi yang bertujuan untuk menangkap objek yang ukurannya sangat kecil tak kasat mata. Fotografi jenis ini biasanya digunakan untuk disiplin ilmu ilmiah.

## **2.6. Fotografi Dalam Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual atau singkatnya DKV, adalah ilmu yang mempelajari komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan *layout*. Semua ini dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audiovisual kepada target sasaran yang dituju (Liliweri 2011:631).

Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) tidak hanya sebagai media untuk mengeskpresikan ide, gagasan, perasaan, dan hobi tetapi sebagai salah satu alat komunikasi pilihan dalam menyampaikan sebuah pesan pada media promosi maupun publikasi. Foto dalam desain komunikasi visual juga menggambarkan suatu keadaan dan/atau produk dengan demikian, diharapkan sasaran dapat lebih mengenal suatu produk atau jasa dalam foto tersebut (Setiadi 2017:47).

Agar menghasilkan sebuah karya fotografi yang indah dan dapat menyampaikan maksud pesan dalam foto dengan baik maka fotografi dalam desain komunikasi visual tidak terlepas dari unsur atau prinsip estetika.



## 2.7. Unsur Estetika

Menurut KBBI, istilah estetika memiliki dua arti. Estetika adalah suatu cabang filsafat yang membahas tentang seni, nilai keindahan, dan tanggapan manusia terhadapnya. Estetika juga dapat didefinisikan sebagai kepekaan manusia terhadap seni dan keindahan.

Menurut Nuniek (2017) dalam unsur atau prinsip estetika terdiri dari :

- a. Kesatuan, merupakan prinsip yang menunjang bagaimana satu unsur dengan unsur lainnya saling berpadu dengan harmonis dalam menciptakan sebuah komposisi seni rupa yang indah dan juga menarik mata.
- b. Keselarasan, adalah kedekatan antara satu unsur dengan lainnya yang notabene berbeda satu sama lain, baik itu dalam pencahayaan, bentuk, bahkan pemilihan warna saja sudah memegang peranan penting dalam membangun sebuah keindahan.
- c. Penekanan, merupakan prinsip yang menjadi dasar dari kesan perbedaan dua buah unsur yang memiliki sifat saling berlawanan dan juga yang saling berdekatan.
- d. Irama, adalah sebuah prinsip yang mengambil tempat sebagai dasar atas pengulangan satu atau mungkin lebih unsur dengan cara yang teratur.
- e. Gradasi, adalah sebuah susunan warna yang berdasar pada beberapa tingkatan khusus dalam sebuah karya seni.
- f. Kesebandingan, juga sering disebut sebagai proporsi merupakan sebuah prinsip seni rupa yang memiliki acuan pada keteraturan serta penyesuaian dari bentuk fisik karya seni rupa yang telah diciptakan.

- g. Komposisi, adalah unsur yang membentuk sebuah karya seni rupa sebagai dasar dari keindahan.
- h. Keseimbangan, prinsip dasar yang satu ini memiliki tanggung jawab terhadap kesan yang tercipta dari sebuah susunan unsur-unsur seni rupa. Prinsip keseimbangan memiliki 4 jenis, yaitu keseimbangan sentral, keseimbangan diagonal, keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris.

## **2.8. Piranti Fotografi**

### **2.8.1. Kamera**

Kamera merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan fotografi untuk merekam objek pemandangan yang tertangkap oleh lensa, kemudian tersimpan didalam memori kamera dan dapat diolah lebih lanjut (Sujdojo, 2010:1).

Pembagian kamera terdiri dari dua jenis yaitu Kamera *Analog* dan Kamera *Digital*.

- a. Kamera *Analog*, yaitu adalah kamera yang menggunakan media penyimpanan yang bekerja secara analog, dalam hal ini berupa *film analog*. *Film analog* sebenarnya merupakan lembaran plastik yang dilapisi oleh perak-halida, lapisan ini sangat peka terhadap cahaya. Cahaya yang masuk akan membakar lapisan perak-halida ini dan mencetak membentuk pola dari intensitas cahaya yang masuk. *Film* yang terbakar merupakan hasil mentah yang belum dicuci dan diberi intensitas cahaya didalam kamar gelap. Jenis kamera analog ini yaitu: kamera saku, kamera instan atau *polaroid*, kamera SLR, dan kamera *medium format*.
- b. Kamera *Digital*, yaitu adalah kamera yang menggunakan media perekam berupa sensor elektronik yang peka cahaya yang masuk kedalam lensa dan

diterjemahkan menjadi lembaran-lembaran *digital* yang dapat disimpan, dicetak, dan diolah secara digital. Kamera *Digital* jauh lebih efisien dan lebih mudah pemakaiannya dibandingkan dengan Kamera *Analog* serta hasil jepretan dapat dilihat secara langsung melalui layar LCD serta data hasil jepretan dapat dipindah, dihapus, dan disimpan lebih mudah. Perbedaannya dalam penyimpanan hasil foto, Kamera *Digital* menggunakan *memory card* yang dapat menyimpan lebih banyak data dibandingkan dengan Kamera *Analog* yang memakai lembaran *film* yang dapat cepat habis dan harus membeli yang baru. Jenis-jenis kamera yang memakai sistem digital yaitu: Kamera HP, Kamera Saku *Digital*, Kamera DSLR, dan Kamera *Medium Format Digital*.

### **2.8.2. Lensa Kamera**

Lensa adalah bagian dari komponen optik yang berfungsi untuk meneruskan pancaran-pancaran partikel cahaya yang jatuh ke permukaan lensa. Lensa yang bermutu tinggi akan menghasilkan kualitas gambar yang bagus (Sudjojo, 2010:2).

Lensa merupakan bagian dari sebuah kamera yang sangat menentukan baik buruknya gambar yang dihasilkan. Besarnya bukaan diafragma pada lensa menentukan jumlah pada lensa menentukan jumlah cahaya yang masuk. Jika bukaan diafragma besar maka cahaya yang masuk akan semakin banyak dan jika bukaan diafragma kecil maka cahaya yang masuk akan semakin sedikit (Mahendra, 2010:7). Jenis-jenis lensa kamera terbagi menjadi empat yaitu:

- a. Lensa Sudut Lebar (*Wide Angle Lens*), yaitu lensa yang memiliki sudut pandang lebar dengan panjang lensa 17mm-70mm, lensa ini juga membuat

sudut pandang latar belakang terlihat lebih kecil daripada sudut pandang mata.

- b. Lensa Normal (*Standard Lens*), yaitu lensa yang sebanding dengan sudut pandang mata, panjang lensa ini sekitar 50mm.
- c. Lensa Jauh (*Tele*), yaitu lensa kamera yang digunakan untuk pemotretan jarak jauh. Lensa ini memiliki panjang 70mm-300mm.
- d. Lensa Variasi, yaitu lensa yang merupakan penggabungan dan pengembangan fungsi lensa. Lensa-lensa tersebut adalah: Lensa *Zoom*, Lensa Makro, Lensa *Super Wide Angle*, dan Lensa *Fisheye*.

## **2.9. Baterai dan Charger**

Baterai dan *charger* adalah bagian dari kamera yang memiliki kegunaan untuk menghidupkan fungsi kamera, tanpa adanya baterai maka tidak dapat menghidupkan fungsi kamera serta tanpa adanya *charger* tidak akan dapat mengisi daya baterai. Baterai kamera butuh diisi setiap sehabis melakukan sesi pemotretan agar dapat digunakan pada sesi pemotretan berikutnya.

## **2.10. Kartu Memori**

Kartu memori adalah bagian dari kamera yang dapat menyimpan data hasil pemotretan serta dapat dihapus dari kartu memori apabila data tersebut tidak diinginkan. Kartu memori dengan kecepatan tinggi dapat memotret objek dengan cepat dan mengurangi *heat* atau panas pada waktu fungsi video dijalankan.

Menurut Noto (2019) ada beberapa jenis kartu memori pada kamera DSLR yaitu:

- a. SD atau *secure digital*, yaitu jenis kartu memori yang sering digunakan pada kamera sebagai penyimpanan, serta sangat kompatibel terhadap semua jenis kamera.

- b. SDHC atau *Secure Digital High Capacity*, yaitu adalah kartu memori yang memiliki kapasitas yang lebih besar dari SD *card*.
- c. SDXC atau *secure digital xtra capacity*, yaitu kartu memori yang hampir sama dengan SDHC namun dengan kapasitas yang lebih besar. Untuk membaca kartu memori ini diperlukan dukungan file *system exFAT*.
- d. CF atau *compact flash*, yaitu salah satu memori yang memiliki kapasitas yang cukup besar serta penggunaan kartu memori ini biasanya digunakan oleh kalangan fotografer profesional.
- e. XD atau *xtreme digital*, yaitu salah satu jenis memori yang digunakan untuk kamera Fujifilm dan Olympus. Kartu ini digunakan hanya untuk produk besutan Fujifilm.
- f. *Memory Stick Duo*, yaitu merupakan salah satu jenis memori yang digunakan untuk kamera ponsel Sony keluaran lama.
- g. MMC atau *multimedia card*, yaitu memori yang memiliki bentuk fisik hampir sama dengan memori SD namun jenis memori ini tidak memiliki kunci atau *lock* disisinya serta memori jenis ini memiliki kapasitas yang kecil.

### **2.11. Tripod**

Perlengkapan ini digunakan untuk membantu fotografer memotret *slow speed* ataupun untuk membantu kamera seperti foto bersama serta dapat digunakan untuk memotret objek dengan prespektif yang seimbang. Tripod yang baik adalah tripod yang dapat menopang kamera dengan berat tiga kilogram.

## 2.12. Fotografi Kucing

Fotografi Kucing merupakan salah satu cabang dari Fotografi Hewan. Dalam bidang fotografi ini tidak hanya sekadar foto-foto menggemaskan. Pengalaman menciptakan foto hewan peliharaan membuka kesempatan untuk menggabungkan kecintaan pada fotografi dengan kucing peliharaan, memberikan foto-foto yang tak ternilai bagi orang-orang pecinta kucing, bekerjasama dengan bisnis berkaitan dengan kucing peliharaan, dan kerjasama memberikan dukungan pada kucing peliharaan (Levine, 2016:1). Fotografi kucing tidak mudah untuk dilakukan, banyak hal yang harus diperhatikan disaat akan melakukan sesi pemotretan kucing peliharaan. Hal yang harus diperhatikan terutama adalah mengetahui kondisi kucing peliharaan dalam keadaan tidak *stress*, karena hal tersebut akan mempermudah sesi pemotretan dan kucing peliharaan lebih mudah diatur. Kucing yang sedang *stress* cenderung menghindar, ketakutan, dan bersembunyi disuatu tempat dari manusia, hal tersebut membuat sesi pemotretan menjadi sulit dan memakan banyak waktu.

Mengetahui kondisi kucing peliharaan dibutuhkan komunikasi via verbal dan bahasa tubuh, dengan menguasai kedua hal tersebut sebagai fotografer dapat menguasai kebiasaan kucing peliharaan dan mengetahui bagaimana caranya untuk mendekati hewan tersebut sehingga sesi pemotretan dapat berjalan dengan lancar (Levine, 2016:194).

### 2.12.1. Jenis-jenis Kucing

Kucing dalam bahasa latin adalah *Felis silvestris catus* adalah sejenis hewan karnivora kecil yang masuk ke dalam hewan mamalia. Kucing dibagi menjadi dua jenis yaitu kucing domestik dan kucing ras. Kucing domestik memiliki

populasi lebih banyak yang tersebar di dunia dibandingkan dengan kucing ras sehingga kucing domestik lebih mudah ditemukan di lingkungan bebas sedangkan pada kucing ras memiliki populasi yang sangat sedikit dibanding kucing domestik sehingga kucing ras jarang ditemukan pada lingkungan bebas.

Hal yang membedakan kucing domestik dan ras adalah ciri-ciri fisik pada kedua jenis kucing tersebut. Semua kucing domestik atau kucing kampung, memiliki ciri fisik yang sama yaitu tubuh yang ramping serta kecil, rambut yang pendek, kaki yang panjang, dan memiliki hidung yang mancung serta sifat kucing domestik atau kampung cenderung lebih aktif dan bergerak dengan cepat, hanya saja kucing kampung memiliki jenis warna yang berbeda.

Berikut merupakan jenis-jenis kucing. menurut Damayanti (2019), kucing domestik atau kampung, dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan warna bulu hewan tersebut dan warna bulu dari kucing juga diasumsikan mencerminkan sifat hewan tersebut, diantaranya adalah:

- a. Kucing Putih, Jenis kucing kampung berwarna putih ini memiliki karakter suka bermain, pintar, dan energik. Kucing putih tidak pandai berburu atau berkelahi, dan terbilang rentan terhadap penyakit. Bulu yang kotor akan membuatnya tampak kusam. Pada umumnya kucing putih lebih banyak ditemui yang berkelamin betina dibandingkan jantan.
- b. Kucing *Bicolor*, yaitu adalah kucing yang memiliki dua warna yang berbeda pada bulunya. Kucing ini memiliki sifat suka mendekati manusia namun ketika hendak menyentuhnya maka kucing ini akan lari.
- c. Kucing Hitam, Karena warnanya yang hitam, bulu kucing ini tidak cepat terlihat kotor. Kucing hitam memiliki karakter yang aktif dan merupakan

pemburu yang baik. Meski tampak menakutkan, tapi sebenarnya kucing ini penurut kepada pemiliknya.

- d. Kucing Belang Tortie, kucing ini memiliki corak bulu yang berwarna hitam bercampur jingga secara acak, kucing ini terkenal dengan sifat pemaarah, posesif dengan pemiliknya, dan cenderung banyak mengeluarkan suara.
- e. Kucing Kembang Telon, kucing ini terkenal dengan ciri khas memiliki tiga warna pada tubuhnya yaitu jingga, hitam, dan putih. Kucing *calico* (kembang telon) hamper semuanya memiliki jenis kelamin betina. Karakternya pintar dan energik. Namun karena sebagian besar jenis kelaminnya betina, kucing ini terbilang tidak mahir dalam berburu maupun berkelahi. Meski begitu, si kembang telon lebih suka berada di luar rumah dibandingkan di dalam rumah.
- f. Kucing Hitam Putih, dibandingkan dengan kucing *ginger*, kucing ini lebih pandai berburu. Meski begitu, kucing hitam putih tidak menyukai perkelahian dengan sesamanya. Karakternya pemalas namun tetap mudah diatur. Hanya saja, semakin tua usianya maka kucing ini akan semakin sulit diatur.
- g. Kucing *Ginger*, atau biasa disebut kucing oren, kucing yang memiliki warna bulu merah bata ini sangat sering ditemui. Kucing ini terbilang cukup banyak dipelihara. Karakternya penurut, ceria, pemalas, lebih suka di rumah, dan kurang mahir dalam berburu.
- h. Kucing *Tabby*, kucing ini memiliki warna belang hitam pada bulunya, kucing ini juga terkadang memiliki sifat yang agresif serta sangat senang berburu mangsa diluar rumah sehingga sedikit sulit untuk menjaga kucing *tabby* untuk tetap berada di dalam rumah.



Pada kucing ras, masing-masing kucing ini memiliki ciri-ciri fisik yang berbeda-beda, serta populasi kucing ras di dunia jumlahnya sangat sedikit bahkan kucing ras termasuk hewan peliharaan yang sangat langka di pasaran, sehingga kucing ras cenderung memiliki harga yang sangat mahal dibandingkan dengan kucing kampung.

Bila kucing kampung memiliki ciri-ciri fisik yang sama dan sifat yang menurut asumsi masyarakat dibedakan oleh warna rambutnya, maka kucing ras memiliki ciri-ciri fisik yang berbeda dan sifat yang dibedakan pula berdasarkan jenis atau ciri fisiknya. Kucing ras juga memiliki ukuran tubuh yang berbeda-beda. Berikut merupakan ciri-ciri dan jenis kucing ras.

Menurut Silawati (2020) kucing ras dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah:

- a. Kucing Persia, kucing yang paling sering dipelihara manusia adalah jenis Persia. Bulunya sangat tebal dan hidungnya pesek, dan menggemaskan. Wajahnya terlihat jutek namun sangat manja dan harus hidup berdampingan dengan majikannya agar kebutuhannya terpenuhi. Salah satu kucing tertua di dunia ini berasal dari Persia (Iran).
- b. Kucing *Maine Coon*, Sesuai dengan namanya, kucing ini asli daerah *Maine*, Amerika Serikat yang terkenal dengan udaranya yang dingin. Tak heran kalau mereka pun punya bulu tebal nan panjang menyelimuti tubuh mereka juga terdapat lapisan lemak tebal di kulit mereka. Ukurannya bisa mencapai 9-10 kg jika sehat dan ideal. Biasa hidup di daerah dingin, mereka dikenal sedikit agresif.

- c. Kucing *Abyssinian*, adalah jenis kucing peliharaan yang mudah dekat dengan manusia dan anak-anak. Mereka dikenal cukup setia dan bisa rukun dengan binatang peliharaan lain. Jenis kucing kaki pendek ini juga gemar bermain, suka penasaran, dan cenderung aktif berjalan-jalan atau bertualang sendiri. Bukan tipe penyendiri dan mau diajak beraktivitas.
- d. Kucing *Ragdoll*, Jenis kucing ras campuran lain adalah Ragdoll, sebenarnya ia adalah persilangan kucing *Persia* dengan kucing *Birma*. Kucing ini memang tampak kecil, tetapi tak menutup kemungkinan bisa mencapai berat badan 10 kg di usia dewasa. Kucing ragdoll punya pundak lebar, bulu tebal di sekujur tubuh dan perut gempal. Kucing ini mudah terkena penyakit.
- e. Kucing *Savannah*, adalah salah satu kucing peliharaan terbesar di dunia, kucing ini merupakan ras kucing hibrida yang dihasilkan dari sebuah persilangan kucing liar *serval* (dari daratan Afrika) dengan kucing ras *siamese*, *bengal* dan juga *Egyptian*. Kucing *savannah* juga mempunyai rekor di dunia karena telah dinobatkan sebagai ras kucing terpanjang oleh *Guinness World Records* dengan panjang 17,1 inci (44cm). Kucing ras ini memiliki corak rambut yang hampir mirip seperti macan tutul.
- f. Kucing *Manx*, adalah jenis kucing peliharaan yang cukup independen, setia, dan hangat pada manusia. Suaranya bervibrasi membuatnya cukup khas di telinga. Namun, mereka bisa bergaul baik dengan anjing dan anak-anak. Meski independen dan suka berkelana sendiri, sekalinya dekat dengan manusia mereka pun seringkali ikut dan nimbrung di kegiatanmu.
- g. Kucing Anggora, sering disamakan dengan kucing Persia, sebenarnya ada perbedaan mencolok antara kedua tipe kucing tersebut. Jenis kucing anggora

punya wajah yang lebih panjang dan berbentuk segitiga, beda dengan jenis kucing Persia yang wajahnya lebih sempit atau squashed. Kucing jenis ini diduga berasal dari Turki, karena sesuai namanya yang disebut angora yang berasal dari sebuah nama kota di Turki (Angkara).

- h. Kucing *Garfield*, kucing ini umumnya memiliki ciri fisik yang hampir sama dengan ras persia, namun yang membedakan dari kedua kucing tersebut adalah pada bagian bulu kucing *garfield* yang sangat eksotik karena lebih pendek (keturunan ras *American Shorthair*). Kucing jenis *garfield* memiliki ciri pada bagian hidung yang lebih pesek, bulu yang pendek, dahi lebar serta mata yang bulat dan besar.
- i. Kucing *Shpynx*, kucing ras ini diduga berasal dari Mesir. Kucing ini memiliki ciri-ciri yaitu rambut yang sangat tipis atau bahkan hampir terlihat tidak memiliki rambut seolah hanya terlihat seperti kulit saja, telinga yang lebar, serta wajah yang tampak garang. Karena memiliki bulu yang pendek, kucing *sphynx* tidak boleh terlalu lama terkena sinar matahari.

### **2.13. Media Persuasif**

Media komunikasi persuasif merupakan salah satu bagian dari media promosi yang tujuannya untuk mengajak, meyakinkan dan mempengaruhi individu terhadap suatu pesan komunikasi. Persuasi adalah bentuk lain dari mengontrol pikiran yang hampir sama dengan manipulasi yang bekerja dalam perintah untuk mempengaruhi perbuatan, motivasi, maksud tujuan, sikap dan kepercayaan subjek (Smith, 2014:41).

Persuasi bukan memanipulasi. Istilah manipulasi biasanya mengacu pada usaha licik untuk mempengaruhi orang lain melalui keraguan dan siasat buruk secara terang-terangan (Kolenda, 2013:8).

Liliweri (dalam Berlo 1960) menjelaskan tujuan utama komunikasi adalah untuk mempengaruhi orang lain, sedangkan fungsi persuasif komunikasi adalah untuk mendorong orang lain agar memperluas pandangan, mengubah perilaku mereka ke arah yang diinginkan.

Jadi berdasarkan keterangan teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media persuasif adalah cara untuk berusaha mempengaruhi, mendorong dan atau menggerakkan individu atau kelompok dengan tanpa maksud dan tujuan siasat buruk agar menjadi sependapat dengan komunikator.

## BAB III

### METODE BERKARYA

#### 3.1. Metode Berkarya

Metode berkarya disini menggunakan alat, objek, teknik, proses, pra pameran, dan strategi media untuk mewujudkan ide atau gagasan sehingga tercipta suatu wujud karya (Nurhadiat 2004:7). Adapun media yang digunakan pada proses penciptaan fotografi kucing ini terdiri atas:

##### 3.1.1. Alat-alat

##### 3.1.1.1. Perangkat Keras (*Hardware*)

###### 1. Kamera DSLR

Kamera DSLR yang digunakan adalah merk Canon 7D dengan spesifikasi:

- a. Bodi *mid size* SLR, resolusi maksimum 5184 x 3456,
- b. 18 *megapixel*, sensor APS-C (22.3 x 14.9 mm),
- c. CMOS, ISO *Auto*, 100, 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400, (12800 *extended*),
- d. *Mount* lensa Canon EF / EF-S, Crop 1.6 ×, LCD 3, *fixed* bisa diartikulasi  
920.000 dots
- e. *Shutter speed* 30 sec – 1/8000 detik
- f. *Format video* H.264
- g. *Compact Flash* (Type I atau II)
- h. UDMA, kartu *Microdrive*, USB, USB 2.0 (480 Mbit / detik), Berat  
(+baterai) 860 g, Dimensi 148 x 111 x 74 mm
- i. GPS Opsional

Alasan penggunaan alat ini adalah, kamera Canon 7D adalah salah satu kamera DSLR yang memiliki spesifikasi yang cukup bagus baik untuk pemula

maupun profesional serta alat ini merupakan satu-satunya alat yang dimiliki oleh penulis.

## 2. Lensa

Lensa kamera yang digunakan adalah CANON EF 17-55mm F/2.8 IS USM dengan spesifikasi *Aperture Range f/2.8-22, Optical Image Stabilization, Ultrasonic Autofocus Motor, Manual Focus Override, Truly Circular Diaphragm, Min Focus Distance 1.2' , 77mm Filter Thread Diameter.*

Alasan penggunaan lensa ini adalah, lensa ini memiliki *range* bukaan dan *zoom* yang cukup bagus untuk foto semi jarak jauh serta apabila objek berupa kucing yang memiliki sikap pemalu dan enggan didekati, maka penggunaan lensa *zoom* ini merupakan pilihan yang tepat. Serta lensa ini merupakan satu-satunya lensa yang dimiliki oleh penulis.

## 3. Laptop

Laptop yang digunakan adalah Laptop ASUS A442U dengan spesifikasi Intel Core i5-8250U-3.4 GHz NVIDIA Geforce, OS WIN10, memori 8GB HDD1TB.

Alasan penggunaan laptop ini adalah, laptop ini memiliki spesifikasi yang mencukupi untuk mengolah data yang memiliki ukuran besar serta berjumlah banyak dan dapat digunakan untuk mengerjakan secara serentak tanpa *crash*.

## 4. Wacom Intuos Photo

Alasan penggunaan alat ini adalah, *pen tablet Wacom* lebih mudah untuk digunakan daripada memakai *mouse* biasa, penggunaannya mirip dengan menggunakan pensil pada kertas sehingga dapat meringankan pekerjaan untuk mengolah data serta tipe *intuos photo* sesuai namanya, cocok digunakan untuk mengolah hasil foto.

### 3.1.1.2. Perangkat Lunak (*Software*)

#### 1. *Adobe Photoshop cc*

Perangkat lunak ini digunakan untuk mengoreksi warna pada hasil foto. Alasan penggunaan aplikasi *software* ini adalah, *adobe photoshop cc*, selain fitur yang lebih lengkap dari seri sebelumnya, seri terbaru ini juga lebih mudah untuk digunakan.

### 3.1.2. Objek

Objek yang digunakan dalam metode berkarya adalah menggunakan beberapa jenis kucing domestik yaitu:

1. Kucing Putih.
2. Kucing *Bicolor*.
3. Kucing Belang *Tortie*.
4. Kucing Kembang Telon.
5. Kucing Hitam Putih.
6. Kucing *Ginger*.
7. Kucing Anggora.

Alasan pemilihan objek jenis kucing diatas adalah karena merupakan jenis kucing yang umum dipelihara oleh para pecinta kucing.

### 3.1.3. Teknik Pembuatan Karya

Teknik pemotretan dalam penciptaan karya fotografi kucing ini menggunakan teknik-teknik dasar fotografi. Teknik-teknik dasar tersebut yaitu:

- a. Teknik ruang tajam yang sempit sehingga menghasilkan foto dengan fokus tajam pada objek yaitu kucing dan latar belakang yang *blur* atau membuat efek *bokeh*.

- b. Teknik *metering matrix*, teknik ini akan dipakai apabila tidak ada *exposure* yang berbeda atau pencahayaan lingkungan sekitar merata.
- c. Teknik *spot metering*, teknik ini akan dipakai apabila ada *exposure* yang berbeda.
- d. Teknik *shutter speed* tinggi, teknik ini digunakan agar objek yang dipotret akan pergerakannya seolah berhenti, teknik ini cocok digunakan pada kucing yang memiliki sifat aktif dan tidak bisa diam.
- e. Teknik *rule of third*, yaitu teknik yang membagi foto menjadi tiga bagian kanan, kiri, atas dan bawah lalu menempatkan objek yang difoto pada garis atau titik potong pada garis yang terletak pada bagian tersebut.

Semua hasil karya fotografi menampilkan kucing sebagai objek utama agar fokus audiens tertuju pada objek yaitu kucing sehingga diperlukan efek *bokeh* agar memperkuat fokus pada objek, penggunaan *rule of thirds* dilakukan agar hasil karya fotografi memiliki daya tarik yang kuat, teknik *shutter speed* tinggi bertujuan untuk membekukan objek yang bergerak serta *metering matrix* bertujuan agar hasil pencahayaan merata.

### **3.2. Proses Pembuatan Karya**

Karya penciptaan fotografi kucing ini dibuat berwarna sehingga audiens dapat mengetahui warna dan jenis kucing yang difoto. Cahaya yang digunakan berasal dari cahaya alami matahari dan cahaya *indoor* lampu. Berikut adalah langkah-langkah atau tahapan dalam penciptaan karya fotografi kucing :

- a. Proses Pra Produksi merupakan persiapan yang dilakukan sebelum berkarya yaitu mengumpulkan data pemilik kucing domestik di wilayah Kota Semarang. Adapun tahapan pengumpulan data ini:



- a.1. Menyebarkan informasi proyek studi melalui sosial media *Facebook*. Para pemilik kucing domestik yang sekiranya bersedia untuk melakukan sesi pemotretan akan didata dan dihubungi melalui *private message*.
- a.2. Melakukan perjanjian dimana, kapan, dan jam berapa akan dilakukan sesi pemotretan. Apabila pemilik kucing berhalangan secara tiba-tiba pada hari yang telah disepakati maka diusahakan akan dicarikan hari lain.
- b. Proses Produksi, dalam tahap ini dilakukan tahapan kegiatan-kegiatan pembuatan foto, yaitu:
  - b.1. Menemui tempat tinggal pemilik kucing yang telah didata dan telah sepakat untuk melakukan sesi pemotretan pada hari, tempat, dan waktu yang telah disepakati. Sesi pemotretan menggunakan kamera DSLR dan dilakukan di tempat tinggal pemilik kucing.
  - b.2. *Setup* tempat dapat bervariasi sesuai dengan kesepakatan dengan pemilik. Tempat dapat dilakukan *indoor* atau *outdoor*, tatanan pencahayaan dapat dilakukan dengan memanfaatkan cahaya matahari atau cahaya *indoor* lampu.
  - b.3. Menciptakan momentum yang tepat adalah ketika kucing mengarahkan pandangannya terhadap kamera maupun ketika hewan tersebut berjalan menghadap kamera.
- c. Proses Pasca Produksi merupakan proses *editing* menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop cc*, hasil karya fotografi yang telah didapat akan dilakukan proses *editing* :
  - c.1. Dilakukan pengoreksian warna *tone*, *lighting* dan ketajaman gambar.
  - c.2. Evaluasi karya yang telah selesai dikerjakan akan publikasi di sosial media seperti *Facebook*.

c.3. Hasil karya fotografi untuk pameran dicetak ukuran A4 dengan kertas bahan *ivory* 240 GSM dan dibingkai berbahan kayu.

### 3.3. Bagan Alir Proses Produksi

#### **Proses Pra Produksi :**

1. Menyebarkan informasi proyek studi melalui sosial media *Facebook*.
2. Melakukan perjanjian dimana, kapan, dan jam berapa akan dilakukan sesi pemotretan.



#### **Proses Produksi :**

1. Menemui tempat tinggal pemilik kucing domestik yang telah didata dan telah sepakat untuk melakukan sesi pemotretan pada hari, tempat, dan waktu yang telah disepakati.
2. *Setup* tempat dapat bervariasi sesuai dengan kesepakatan dengan pemilik.
3. Menciptakan momentum yang tepat adalah ketika kucing mengarahkan pandangannya terhadap kamera maupun ketika hewan tersebut berjalan menghadap kamera



**Proses Pasca Produksi:**

1. Dilakukan pengoreksian warna *tone*, *lighthing* dan ketajaman gambar.
2. Evaluasi karya yang telah selesai dikerjakan akan publikasi di sosial media seperti *Facebook*.
3. Hasil karya fotografi untuk pameran dicetak ukuran A4 dengan kertas bahan *ivory* 240 GSM dan dibingkai berbahan kayu.

**3.4. Pra Pameran**

Pra pameran merupakan proses perencanaan pelaksanaan pameran, berikut adalah tahapannya :

1. Penentuan hari, tanggal, dan tempat pameran.
2. Perancangan *display* karya.
3. Menentukan tamu undangan.
4. Perancangan susunan acara.
5. Perancangan konsumsi yang dibutuhkan.
6. Publikasi hasil karya.

**3.5. Strategi Media**

Strategi media adalah rangkaian rencana untuk menyebarluaskan hasil karya fotografi kucing sehingga sampai pada target sasaran, sasaran dari fotografi kucing ini adalah pecinta kucing dan masyarakat umum yang belum memiliki kesempatan berinteraksi atau memelihara kucing. Pemanfaatan *internet* dan media sosial menjadi tujuan untuk menyebarkan karya fotografi kucing domestik ini karena kemudahan untuk mengakses serta banyaknya pengguna *internet* dikalangan remaja. Penonton dapat membagikan hasil karya fotografi kucing di sosial media

seperti *Facebook*. Akun *Facebook* yang digunakan untuk menyebarluaskan adalah akun milik pribadi untuk hasil karya proyek studi agar hasil karya proyek studi dapat dengan jelas dilihat secara langsung oleh pengguna *internet* serta pengguna *Facebook* dapat dengan bebas membagikan hasil karya fotografi ke sesama teman atau grup pecinta kucing di *Facebook*. Serta strategi media lainnya adalah dengan berusaha menggandeng komunitas Pecinta Kucing di *Facebook* agar hasil karya fotografi dapat disebarluaskan dan dilihat oleh masyarakat lebih luas. Strategi media lainnya untuk menyebarluaskan pameran proyek studi adalah dengan membuat poster pameran proyek studi serta menyebarluaskan melalui sosial media seperti *Facebook*, *Whatsapp*, dan *Instagram*.

## BAB IV

### ANALISIS DAN DESKRIPSI KARYA

Pada bab ini menyajikan karya tentang fotografi jenis-jenis kucing yang ada di Kota Semarang. Jenis karya yang disajikan pada fotografi kucing domestik yang dipilih adalah *bicolor*, *ginger*, *tabby*, putih, hitam-putih, dan kembang telon. Sedangkan jenis karya yang disajikan pada fotografi kucing ras yang dipilih adalah kucing ras anggora. Hasil karya fotografi kucing ini seluruhnya merupakan kucing yang dipelihara dan dirawat serta pengambilan karya dilakukan dengan menghubungi, membuat jadwal sesi pemotretan, serta mengunjungi rumah pemilik kucing di berbagai lokasi yang berbeda. Sesi pemotretan juga dilakukan dengan cara *on the spot* atau di lokasi rumah pemilik kucing yang telah bersepakat untuk melakukan sesi pemotretan.

Deskripsi kucing yang disajikan sebagai karya fotografi di sini memiliki ciri-ciri antara lain, kucing domestik memiliki rambut pendek pada wajah hingga tubuh, memiliki tubuh yang panjang serta ramping, dan hidung yang mancung. Sedangkan pada kucing ras anggora, umumnya memiliki ciri-ciri ukuran rambut pada wajah, tubuh, hingga ekor yang cenderung panjang serta memiliki hidung yang cenderung pesek.

Berikutnya, analisis yang dilakukan mencakup aspek-aspek teknis, estetis dan pesan atau komunikasi yang terdapat pada setiap karya fotografi.

#### 4.1. Karya Fotografi: Mengintip



Gambar 4.1. Karya Fotografi Mengintip.

##### 4.1.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Mengintip
Jenis Kucing	: Kucing Domestik <i>Bicolor</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/2.8
<i>Shutter Speed</i>	: 1/50
ISO	: 6400
Lokasi	: Didalam gudang milik Mbah Yut di Jalan Kauman Semarang.
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.1.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul 'Mengintip' terdapat seekor kucing domestik dengan jenis warna *bicolor* atau dua warna yang sedang mengintip melalui kolong kayu. Kucing tersebut terlihat sedang bersembunyi dengan raut muka penasaran dengan pupil mata melebar seolah ingin mengetahui apa yang ada diluar tempat persembunyiannya. Tempat gelap dan berdebu menunjukkan bahwa karya fotografi ini dilakukan didalam ruangan tepatnya didalam gudang.

#### 4.1.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul 'Mengintip' ini terdapat seekor kucing domestik dengan jenis warna *bicolor* atau dua warna yang sedang mengintip melalui kolong kayu. Penempatan objek yang berupa kucing domestik *bicolor* tersebut berada di tengah dengan pemotretan secara *landscape*. Hal ini bertujuan untuk memberikan keseimbangan dalam karya fotografi.

Secara komposisi, karya ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat jelas kegiatan atau aktivitas kucing tersebut. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetri yang dapat dilihat pada objek utama yaitu kucing domestik *bicolor* berada di posisi tengah. Pada karya fotografi ini memiliki *point of interest* yaitu pada kucing domestik yang sedang mengintip melalui kolong kayu.

##### a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, *high-angle*, dan *spot-metering*.

Visualisasi kucing *bicolor* tersebut merupakan milik pribadi dengan :

a.1. *Diafragma f/2.8*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah memperoleh ruang tajam yang sempit sehingga dapat menghasilkan efek *bokeh* pada *foreground*. Penggunaan *difragma* ini karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya di dalam ruangan minim, sehingga memerlukan *diafragma* yang besar agar cahaya dapat masuk ke dalam lensa secara maksimal.

a.2. *Shutter speed 1/50 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap objek yang diam atau tidak banyak bergerak.

a.3. *ISO 6400*, alasan penggunaan *ISO* ini adalah untuk mendapatkan *exposure* yang tinggi dikarenakan keadaan cahaya pada lingkungan di saat pemotretan memiliki kondisi pencahayaan yang minim.

Karya diambil dengan posisi *high angle* sehingga memberikan kesan seolah mata pengamat sedang melihat kebawah menuju pada objek utama yang menghadakan kepalanya keatas mengintip dari bawah dan memberikan kesan foto yang sederhana namun dapat menyampaikan maksud dari foto tersebut. Penggunaan teknik *spot-metering* bertujuan untuk memfokuskan cahaya pada objek utama sehingga mata pengamat foto akan secara langsung tertuju pada objek utama dalam karya fotografi ini.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pemingkaian karya fotografi.





Gambar 4.2. Proses Karya Fotografi Mengintip.

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau *print-out* dan tahap pembedaan foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat

terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika. Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan objek utama ditempatkan ditengah agar memiliki kesan seimbang.

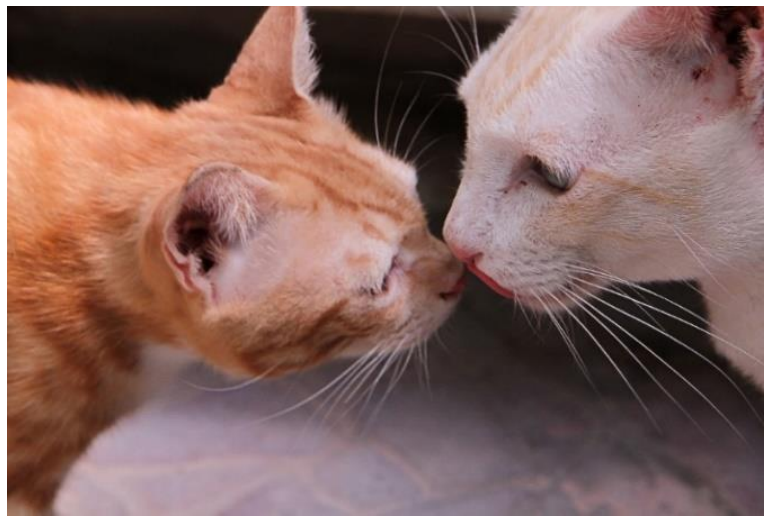
b.2. Pencahayaan minim yang tidak merata pada setiap sudut tempat dan hanya menerangi *spot* tertentu, dengan teknik *spot-metering* memberikan kesan visual yang dramatis.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi yang disajikan dimaksudkan untuk mengajak pecinta kucing di Kota Semarang semakin menyayangi dan memelihara kucing dengan baik. Dalam karya fotografi ini aspek informasi yang disampaikan berupa visual. Secara visual, informasi didapat melalui tingkah laku kucing yang sedang mengintip dari bawah kolong kayu. Tingkah kucing yang menggemaskan dalam karya fotografi secara tidak langsung menggerakkan dan mengajak masyarakat pecinta kucing di Kota Semarang untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing dengan baik.

Pesan lain yang dapat disampaikan pada karya fotografi ini adalah kucing memiliki bahasa tubuh dan raut wajah untuk berinteraksi baik dengan lingkungan maupun manusia, bagi para pecinta kucing sudah seharusnya memiliki pengetahuan tentang bahasa dan gaya tubuh kucing sehingga dapat memahami interaksi dengan hewan peliharaan.

#### 4.2. Karya Fotografi: Mengendus



Gambar 4.3. Karya Fotografi Mengendus.

##### 4.2.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Mengendus
Jenis Kucing	: Domestik <i>Ginger</i> dan Putih
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/6.3
<i>Shutter Speed</i>	: 1/200
ISO	: 1000

Lokasi : *Outdoor*, di teras rumah, di Jalan Suyudono no. 101, Kota Semarang

*Software* : *Adobe Photoshop CC*

#### **4.2.2. Deskripsi Karya**

Pada karya fotografi ‘Mengendus’ ini, terdapat kepala dua kucing domestik yang berbeda yaitu kucing *ginger* dan kucing putih yang bertemu dan saling mengendus. Dalam karya fotografi ini, kedua kucing yang berbeda jika dipertemukan akan saling mengendus atau menempelkan hidung satu sama lain, hal ini merupakan cara kucing berkomunikasi dengan kucing lainnya (Effendi 2014:55). Pada latar belakang karya fotografi ini diambil di teras rumah pemilik kucing pada siang hari, terbukti dari cahaya matahari yang tampak mencolok dan lantai dengan ubin batu yang biasa ditemui pada teras rumah.

#### **4.2.3. Analisis Karya**

Pada karya fotografi dengan judul ‘Mengendus’ ini terdapat dua ekor kucing domestik dengan jenis warna *ginger* atau berwarna jingga dan putih yang sedang saling mengendus. Karya ini dipotret secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang dekat dan terlihat jelas interaksi yang dilakukan oleh kedua kucing. Penempatan objek kucing *ginger* pada sisi kiri sedangkan penempatan objek kucing putih pada kiri dengan pemotretan secara *landscape*.

Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat jelas kegiatan atau aktivitas kedua kucing domestik tersebut. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan asimetri yang dapat dilihat pada objek kucing domestik *ginger* pada bagian kiri yang menampilkan kepala hingga bagian leher sedangkan pada

objek kucing putih pada bagian kiri yang hanya menampilkan bagian kepala saja. Pada karya fotografi ini memiliki *point of interest* yaitu kedua kucing yang bertemu dan saling mengendus.

a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan Teknik ruang tajam yang sempit, *low-position*, dan teknik *spot-metering*. Visualisasi kedua kucing tersebut merupakan milik pribadi dengan :

a.1. *Diafragma f/6.3*, alasan penggunaan *diafragma* ukuran sedang ini untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *difragma* ini karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya di luar ruangan sangat terang, sehingga memerlukan *diafragma* yang sedang agar cahaya dapat masuk ke dalam lensa tidak *over-exposure*.

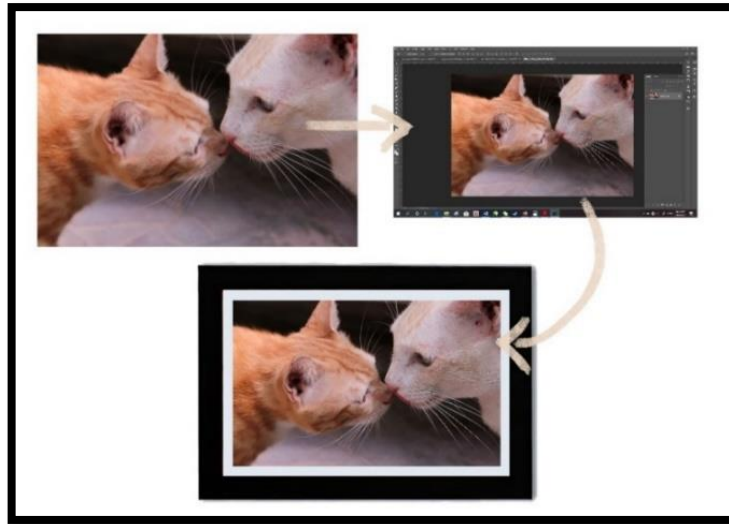
a.2. *Shutter speed 1/200 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat dan meminimalisir *blur* oleh guncangan ketika memotret.

a.3. *ISO 1000*, alasan penggunaan ISO ini adalah semakin tinggi *shutter speed* maka semakin rendah cahaya yang masuk ke dalam kamera sehingga diperlukan ISO yang tinggi.

Karya diambil dengan posisi *low position* dan *zoom-in* sehingga memberikan kesan visual yang sangat dekat dengan objek yang dipotret. Penggunaan teknik *spot metering* digunakan karena pencahayaan yang kontras sehingga dapat menciptakan efek visual pencahayaan yang dramatis.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap

dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.4 Proses karya fotografi Mengendus

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *underlight* atau *overlight*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau *print-out* dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan asimetri. Prinsip keseimbangan asimetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama lebih besar pada sisi kanan atas sedangkan objek pendukung lebih kecil pada bagian kiri.

b.2. Berdasarkan prinsip *rule of thirds*, penempatan kepala kucing *ginger* berada pada titik kiri atas dan bawah sedangkan pada penempatan kepala kucing putih berada dititik kanan atas sehingga keduanya bila disatukan akan membentuk sebuah kesatuan yang seimbang.

b.3. Penggunaan Teknik *spot-metering* menghasilkan efek visual pencahayaan yang seolah terlihat dramatis sehingga menambah kesan keindahan karya fotografi.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi yang dimaksudkan disini adalah aktifitas kedua kucing yang menggemaskan. Aktifitas kedua kucing yang menggemaskan tersebut ada dua kucing domestik dengan jenis warna yang berbeda yaitu kucing putih dan kucing *ginger* yang keduanya sedang saling mengendus atau saling menempelkan kedua hidung sebagai bentuk interaksi sesama kucing, aktifitas saling mengendus ini dilakukan oleh kedua kucing yang belum dikenal. Sehingga dengan momen aktifitas kedua kucing yang saling mengendus tersebut secara tidak langsung masyarakat pecinta kucing di Kota Semarang merasa tergerak dan terajak untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing. Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut diatas adalah, dengan karya fotografi kucing dapat menjadi sebuah media persuasif untuk memelihara dan menyayangi kucing.

#### 4.3. Karya Fotografi: Dipelukkanmu



Gambar 4.5. Karya fotografi Dipelukkanmu

##### 4.3.1. Spesifikasi Karya

Judul : Dipelukkanmu  
Jenis Kucing : Domestik putih  
Media : Kertas foto



Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/6.3
<i>Shutter Speed</i>	: 1/200
ISO	: 1000
Lokasi	: <i>Indoor</i> , di dalam rumah, di Jalan Suyudono no. 101, Kota Semarang.
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### **4.3.2. Deskripsi Karya**

Pada karya fotografi dengan judul ‘Dipelukkanmu’ ini, terdapat kucing domestik dengan jenis warna putih yang tengah berada dipelukkan hangat majikan yang mengenakan pakaian warna biru. Dalam karya fotografi ini memiliki fokus utama yang menjadi daya tarik yaitu sepasang mata biru kucing putih, latar belakang yang gelap dan pencahayaan yang sangat minim menunjukkan karya fotografi ini diambil didalam ruangan. Cahaya yang menyorot mengarah pada objek memberikan kesan fokus utama yang tajam serta warna biru pada baju majikan menjadikan sebagai objek pendukung karena baju yang dikenakan memiliki warna yang sama dengan warna kedua bola mata si kucing.

#### **4.3.3. Analisis Karya**

Pada karya fotografi dengan judul ‘Dipelukkanmu’ ini terdapat seekor kucing domestik dengan jenis warna putih serta memiliki warna bola mata biru yang sedang berada dalam pelukkan sang majikan yang mengenakan baju

berwarna biru. Penempatan objek utama berupa kucing domestik putih berada di tengah dengan pengambilan gambar secara *landscape*.

Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat jelas kegiatan atau aktivitas kucing tersebut. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetri, keseimbangan ini dapat dilihat pada objek utama yaitu kucing domestik putih berada di posisi tengah. Objek utama yang menjadi *point of interest* dari karya fotografi ini adalah sepasang mata biru kucing putih yang menatap lurus ke arah kamera, karya ini menggunakan pembagian simetris dengan objek utama berada ditengah. Warna biru pada latar belakang memberikan kesan yang menyatu dengan warna mata kucing.

#### a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *spot metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

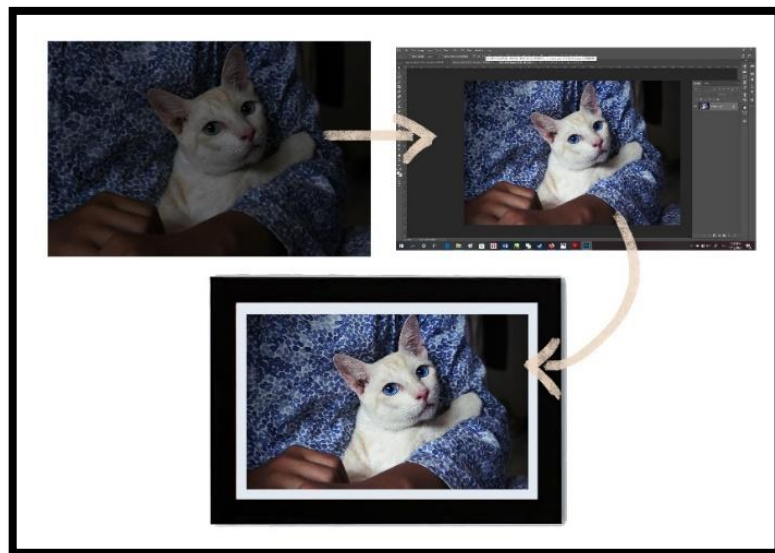
a.1. *Diafragma f/6.3*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background* namun masih memberikan detail pada corak baju. Penggunaan *difragma* ini, karena pada saat pengambilan gambar *diafragma* ini dipilih untuk menghasilkan efek visual lingkungan yang gelap karena semakin kecil *diafragma* maka cahaya yang masuk kedalam lensa semakin sedikit.

a.2. *Shutter speed 1/200 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat serta meminimalisir *blur* oleh guncangan pada saat pengambilan gambar.

a.3. ISO 1000. Alasan penggunaan ISO ini adalah ketika menggunakan *shutter speed* yang tinggi maka cahaya yang didapat menjadi minim sehingga diperlukan untuk menaikkan ISO pula pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya pada ruangan memiliki pencahayaan yang minim.

Karya diambil dengan posisi *eye level* sehingga memberikan kesan visual yang sangat dekat dan mata sejajar dengan objek yang dipotret. Penggunaan teknik *spot metering* memiliki tujuan agar cahaya menerangi *spot* tertentu saja terutama dalam menonjolkan bagian kedua mata kucing serta memberikan kesan visual yang dramatis.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.6. Proses karya fotografi Mengendus

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.

2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau *print-out* dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama.

b.2. *Spot* cahaya yang hanya menerangi bagian tengah, keindahan warna mata biru pada kucing putih didukung oleh latar belakang yang memiliki warna yang sama.

b.3. Penggunaan *spot-metering* memberikan kesan efek visual pencahayaan yang dramatis sehingga menambah keindahan karya fotografi.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Informasi yang ada dalam karya fotografi ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual. Secara visual, informasi didapat adalah terdapat seekor kucing berwarna putih yang memiliki warna mata biru yang sedang dipeluk oleh sang majikan yang terlihat dalam karya mengenakan baju berwarna biru, melalui tatapan wajah dan posisi kucing yang sedang dipeluk dengan tenang oleh sang majikan, sehingga secara tidak langsung karya ini dapat menjadi media persuasif seolah mengajak masyarakat pecinta kucing untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing peliharaan dengan baik selayaknya makhluk hidup yang juga membutuhkan kasih sayang.

Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut adalah, kucing merupakan makhluk hidup yang juga memiliki perasaan kasih sayang yang ditunjukkan bisa dalam berupa bentuk gestur tubuh, tingkah laku ketika didekat manusia serta suara dengkur.

#### 4.4. Karya Fotografi: Bermain



Gambar 4.7. Karya Fotografi Bermain

##### 4.4.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Bermain
Jenis Kucing	: Domestik <i>Bicolor</i> dan Putih
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/2.8
<i>Shutter Speed</i>	: 1/50
ISO	: 6400
Lokasi	: <i>Indoor</i> , di dalam rumah, di Jalan Suyudono no. 101, Kota Semarang.
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.4.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul 'Bermain' ini, terdapat kucing jenis domestik *bicolor* atau dua warna dan kucing domestik putih. Seekor kucing domestik *bicolor* terlihat sedang bermain dengan sebatang daun, kedua kaki depannya menangkap batang daun dan mulutnya yang terbuka lebar seolah siap untuk menggigit batang daun tersebut. Dibelakang terlihat seekor kucing domestik putih yang menatap batang daun dengan raut wajah penasaran. Lokasi kucing tersebut bermain terdapat pintu kayu dan beberapa perabotan menunjukkan kedua kucing tersebut sedang bermain didalam ruangan.

#### 4.4.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul 'Bermain' ini terdapat seekor kucing domestik *bicolor* dan putih yang terlihat sedang bermain dengan sebuah batang daun. Penempatan kucing domestik *bicolor* tersebut yang merupakan objek utama berada di kiri. Secara komposisi, karya ini dipotret secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat jelas kegiatan atau aktivitas kedua kucing tersebut. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan asimetri. Objek utama yang menjadi *point of interest* adalah kucing *bicolor* yang sedang mencoba menangkap sebuah batang daun, karya ini menggunakan pembagian asimetris dengan objek utama berada jelas dikiri.

##### a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *spot metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

a.1. *Diafragma f/2.8*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya di dalam ruangan minim, sehingga memerlukan *diafragma* yang besar agar cahaya dapat masuk ke dalam lensa secara maksimal. Serta semakin besar *diafragma* maka akan memberikan efek visual *bokeh* pada titik yang bukan focus.

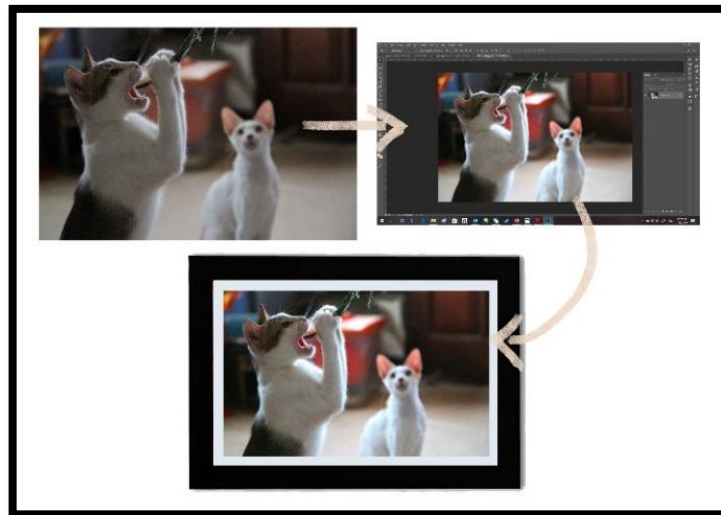
a.2. *Shutter speed 1/50 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap gambar objek yang kebetulan sedang pada posisi semi tidak bergerak dengan cepat.

a.3. *ISO 6400*, alasan penggunaan *ISO* ini adalah pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya pada ruangan memiliki pencahayaan yang minim sehingga dibutuhkan *ISO* yang tinggi.

Karya diambil dengan posisi *eye level* sehingga memberikan kesan visual mata sejajar dengan objek yang dipotret. Penggunaan teknik *spot metering* memiliki tujuan agar cahaya menerangi *spot* tertentu saja juga penggunaan *auto-focus* bertujuan untuk menangkap objek yang bergerak dengan jelas dan cepat. Selain itu, penggunaan *spot metering* juga bertujuan agar cahaya menerangi *spot* tertentu saja sehingga gambar yang dihasilkan memiliki efek pencahayaan yang dramatis, tidak *under-exposure* atau *over-exposure*, dan menambah detil pada bagian rambut kucing.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.





Gambar 4.8. Proses karya fotografi Bermain

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pbingkaian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang

ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan asimetri. Prinsip keseimbangan asimetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama berada pada sisi kiri, sedangkan objek pendukung terdapat pada sisi kanan namun objek pendukung *diblur* seperti latar belakang agar fokus mata pengamat tertuju pada objek utama. Meski menggunakan pembagian asimetri adanya objek pendukung ini bertujuan untuk menyeimbangkan hasil karya fotografi agar tidak berat sebelah serta menjadi satu kesatuan.

b.2. Berdasarkan prinsip *rule of thirds*, penempatan objek utama yang berada dititik kiri bagian atas dan kiri bagian bawah menimbulkan kesan visual yang menarik dan seimbang.

b.3. Pencahayaan yang tidak merata dengan teknik *spot metering* pada karya fotografi, memberikan kesan visual yang dramatis dan memberikan detail pada rambut dibagian wajah hingga tubuh kucing.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi ini dimaksudkan sebagai media persuasif untuk menyayangi kucing dengan memberikan hewan tersebut kebebasan beraktifitas maupun

bermain bersama. Pada karya ini terdapat dua kucing yang berbeda sedang melakukan aktifitas atau kegiatan bermain, dengan salah satu kucing menangkap sebuah batang daun. Aktifitas kedua kucing domestik yang sedang bermain terlihat menggemaskan sehingga secara tidak langsung menggerakkan dan mengajak bagi pecinta kucing di Kota Semarang untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing dengan baik.

Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut adalah, kucing memiliki kesenangan dengan dunianya dapat ditunjukkan dalam bentuk aktifitas bermain. Selayaknya manusia juga, kucing memiliki kesenangan sendiri dengan dunianya sehingga terkadang sering dijumpai kucing berlarian kesana-kemari dan terkadang memainkan sebuah benda yang berada didekatnya.

Selain itu kucing tidak hanya sekedar bermain saja, aktifitas kucing bermain termasuk aktifitas hewan tersebut melakukan olahraga. Bila kucing mendekati dan mulai mengganggu aktifitas si pemilik kucing, artinya kucing tersebut meminta perhatian. Perhatian tersebut dapat berupa bermain bersama kucing.

#### 4.5. Karya Fotografi: Sahabat Pak Tua



Gambar 4.9. Karya Fotografi Sahabat Pak Tua

##### 4.5.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Sahabat Pak Tua
Jenis Kucing	: Domestik Hitam-putih
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/2.8
<i>Shutter Speed</i>	: 1/640
ISO	: 6400
Lokasi	: <i>Outdoor</i> , di teras rumah, di Jalan Seteran, Kota Semarang.
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.5.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Sahabat Pak Tua’ ini, terdapat kucing domestik hitam-putih yang sedang dipegang oleh si bapak tua. Bapak tua tersebut sedang menatap lembut kucing peliharaannya, wajah yang penuh dengan kerutan menunjukkan usianya yang telah senja, serta si kucing yang menatap balik dengan ekspresi yang tenang menunjukkan bahwa keduanya saling menyayangi satu sama lain. Karya fotografi ini memiliki pencahayaan yang merata pada seluruh sudut karena pengambilan karya fotografi ini diambil pada waktu siang hari secara *outdoor*.

#### 4.5.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Sahabat Pak Tua’ ini terdapat seekor kucing domestik hitam-putih yang sedang diangkat oleh si bapak tua. Pada wajah bapak tua terdapat kerutan yang menunjukkan usianya yang telah senja. Penempatan posisi kucing domestik hitam-putih tersebut pada bagian kiri sedangkan penempatan objek si bapak tua berada di kanan.

Secara komposisi karya ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan jelas ekspresi si bapak tua dan kucing hitam-putih. Karya fotografi ini menggunakan pembagian simetri yang dapat dilihat dari penyusunan objek si kucing berada dibagian kiri sedangkan si bapak tua berada di bagian kanan. Adanya cahaya yang sangat kontras menunjukkan karya fotografi ini diambil ditempat *outdoor*. Objek utama yang menjadi *point of interest* adalah kucing hitam-putih yang sedang diangkat oleh seorang bapak tua.

##### a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level* dengan *zoom-in*, dan teknik *spot metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

- a.1. *Diafragma* f/2.8, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar dengan *shutter speed* dan ISO tinggi agar menghasilkan gambar tidak *under-exposure* maka digunakan *diafragma* ukuran besar sehingga cahaya masuk ke dalam lensa.
- a.2. *Shutter speed* 1/640 *sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat serta meminimalisir *blur* oleh guncangan pada saat pengambilan gambar.
- a.3. ISO 6400, alasan penggunaan ISO ini adalah semakin tinggi *shutter speed* yang digunakan maka semakin sedikit cahaya yang dihasilkan pada foto sehingga ISO tinggi dibutuhkan untuk menaikkan *exposure*.

Karya diambil dengan posisi *eye level* sehingga memberikan kesan visual mata sejajar dengan objek yang dipotret. Penggunaan *auto-focus* bertujuan untuk menangkap objek secara cepat tanpa *blur*, penggunaan *spot metering* bertujuan untuk menghasilkan cahaya tertentu saja yang menerangi objek sehingga hasil karya fotografi yang didapat tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.10. Proses Karya Sahabat Pak Tua

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pemingkaian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat

terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek pada sisi kanan dan sisi kiri yang seolah memiliki bobot yang sama.

b.2. Pengaturan warna *tone* menggunakan *setting* warna *warm tone* agar sesuai dengan suasana dan tema dari karya fotografi ini, hubungan kucing dengan manusia dengan nilai kasih sayang.

b.3. Berdasarkan prinsip *rule of thirds*, penempatan objek utama si kucing hitam-putih yang berada dititik kiri bagian atas dan penempatan wajah bapak tua sebagai objek pendukung pada titik kiri atas menjadikan keduanya memberikan kesan visual yang seimbang.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Pesan visual yang terdapat pada karya fotografi ini adalah, terdapat seorang bapak yang sudah sangat tua memelihara seekor kucing domestik hitam-putih. Kerutan pada wajah bapak tersebut menunjukkan usianya yang sangat senja



namun mata bapak tua tersebut menatap kucing peliharaannya dengan lembut. Kucing berwarna hitam-putih tersebut terlihat tenang ketika diangkat oleh tangan bapak tua tersebut menunjukkan kucing tersebut tidak ketakutan dengan bapak tua tersebut. Sehingga dari informasi visual ini secara tidak langsung mengajak kepada pecinta kucing di Kota Semarang untuk menyayangi dan memelihara kucing dengan baik baik dikala usia masih muda atau sudah senja tidak ada Batasan usia untuk memelihara dan menyayangi kucing.

Pesan lain yang bisa didapatkan dari karya fotografi tersebut diatas adalah, bahwa kucing dapat menjadi sahabat manusia dikala umur telah senja. Menyayangi dengan penuh kasih sayang merupakan sebuah sifat yang tidak akan lekang oleh usia maupun waktu, rasa kasih sayang seseorang yang tulus pada hewan akan selamanya utuh dan tidak akan berkurang. Kucing juga dapat menjadi hewan yang menemani manusia di usia berapapun.

#### 4.6. Karya Fotografi: Mengintai



Gambar 4.11. Karya Fotografi Mengintai

##### 4.6.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Mengintai
Jenis Kucing	: Domestik Hitam-putih
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/3.2
<i>Shutter Speed</i>	: 1/1600
ISO	: 2000
Lokasi	: <i>Outdoor</i> , di halaman belakang rumah, di Jalan Seteran, Kota Semarang
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.6.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Mengintai’ ini, terdapat kucing hitam-putih yang sedang terlihat mengintai dibalik dedaunan pohon, pupil matanya mengecil dan tertuju pada sesuatu seolah terlihat sedang fokus dengan sesuatu yang sedang dilihatnya didepan, latar belakang pada karya fotografi ini berupa dedaunan pohon yang membuktikan karya fotografi ini diambil pada saat si kucing berada diatas pohon. Waktu pengambilan karya fotografi ini diambil pada siang hari.

#### 4.6.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Mengintai’ ini terdapat seekor kucing domestik hitam-putih yang sedang mengintai dibalik dedaunan pohon. Penempatan kucing domestik hitam-putih tersebut berada di kiri dengan pemotretan secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini menggunakan pembagian asimetri, hal ini dapat dilihat pada penempatan objek utama yang berada dibagian kiri. Adanya cahaya yang sangat kontras dan latar belakang berupa dedaunan pohon, menunjukkan karya fotografi ini diambil ditempat *outdoor*.

Objek yang menjadi *point of interest* dari hasil karya fotografi ini adalah kucing hitam-putih yang sedang mengintai dibalik dedaunan pohon, mata kedua kucing yang berwarna kuning serta kedua pupil yang mengecil menambah kesan *point of interest* sehingga mata pengamat akan secara langung tertuju pada objek utama.

##### a. Aspek Teknik

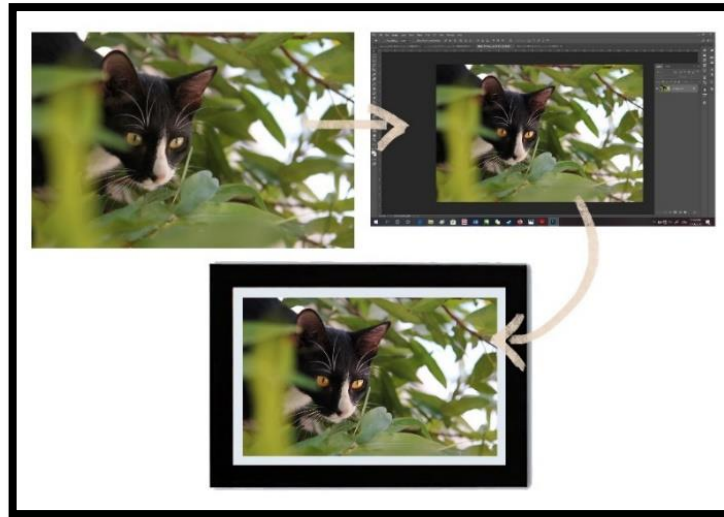
Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *high-angle* dengan *close-up*, dan teknik *metering-matrix*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

- a.1. *Diafragma f/3.2*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar dengan *shutter speed* dan ISO tinggi agar menghasilkan gambar tidak *under-exposure* maka digunakan *diafragma* ukuran besar sehingga cahaya masuk ke dalam lensa
- a.2. *Shutter speed 1/1600 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat serta meminimalisir *blur* oleh guncangan pada saat pengambilan gambar.
- a.3. ISO 2000, alasan penggunaan ISO ini adalah semakin tinggi *shutter speed* yang digunakan maka semakin sedikit cahaya yang dihasilkan pada foto sehingga ISO tinggi dibutuhkan untuk menaikkan *exposure*.

Karya diambil dengan posisi *high-angle* dengan *close-up* sehingga memberikan kesan visual mata yang lebih rendah dari objek yang dipotret. Penggunaan *auto-focus* bertujuan untuk menangkap objek yang bergerak secara cepat tanpa *blur*. Pada karya ini menggunakan teknik *metering matrix* karena cahaya pada lingkungan tersebar secara merata serta menggunakan teknik *eye-level* dan *zoom-in* agar memberikan kesan visual pada mata pengamat bahwa objek terlihat dekat dan sejajar dengan mata pengamat.

Program yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan

seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiannya karya fotografi.



Gambar 4.12. Proses Karya Fotografi Mengintai

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiannya foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak kenidahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

- b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan asimetri. Prinsip keseimbangan asimetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek pada sisi kiri sedangkan pada bagian kanan tidak ada objek apapun selain latar belakang.
- b.2. Pengaturan warna *tone* menggunakan *setting* warna *warm tone* agar sesuai dengan suasana dan tema dari karya fotografi ini yaitu dunia kucing.
- b.3. Berdasarkan pada prinsip *rule of thirds*, objek utama berada dibagian garis sebelah kiri sedangkan pada bagian kanan kosong tidak ada objek apapun, ini memberikan kesan kesatuan estetik yang seimbang.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi yang disajikan dimaksudkan untuk memotret aktifitas kucing yang berada di luar ruangan. Pada karya fotografi ini terdapat kucing domestik

hitam-putih yang sedang mengintai dibalik dedaunan pohon dan bertingkah seperti seekor singa yang sedang mengintai mangsa dibalik dedaunan, hal ini membuat kesan menggemaskan sehingga secara tidak langsung menggerakkan hati pecinta kucing di Kota Semarang untuk mengajak agar semakin menyayangi dan memelihara kucing.

#### 4.7. Karya Fotografi: Sahabat Kecilku



Gambar 4.13. Karya Fotografi Sahabat Kecil

##### 4.7.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Sahabat Kecil
Jenis Kucing	: Anggora <i>Bicolor</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/2.8
<i>Shutter Speed</i>	: 1/200
ISO	: 6400

Lokasi : *Indoor*, di Cafe HOC, di Jalan Hayamwuruk no. 44, Kota Semarang.

*Software* : *Adobe Photoshop CC*

#### **4.7.2. Deskripsi Karya**

Pada karya fotografi dengan judul ‘Sahabat Kecilku’ ini, terdapat kucing *bicolor* atau dua warna kecil yang sedang diangkat dengan kedua tangan oleh seorang perempuan yang juga sedang memandangi kucing kecil tersebut dengan raut wajah yang lembut. Sedangkan kucing kecil yang sedang diangkat tampak sedikit ketakutan dapat dilihat dari bahasa tubuhnya yang ekornya melengkung kedepan, rambut pada kucing kecil tersebut juga terlihat seperti sedang begidik keatas. Cahaya pada karya fotografi ini terlihat hanya menyoroti pada bagian wajah kucing saja sedangkan pada bagian lain terlihat gelap. Dilihat dari latar belakang yang gelap, karya fotografi ini diambil didalam ruangan atau *indoor*.

#### **4.7.3. Analisis Karya**

Karya fotografi dengan judul ‘Sahabat Kecilku’ ini terdapat seekor kucing angora *bicolor* atau dua warna yang sedang diangkat oleh seorang anak perempuan. Penempatan kucing angora *bicolor* tersebut berada di tengah sedangkan penempatan wajah anak perempuan berada di kiri.

Secara komposisi karya ini dipotret secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan asimetri yang dapat dirasakan pada penempatan objek utama yang berupa kucing angora di tengah serta objek pendukung berupa wajah anak perempuan di kiri. Karya ini diambil warna *warm tone*. Objek utama



yang menjadi *point of interest* adalah kucing angora *bicolor* yang sedang diangkat oleh seorang anak perempuan.

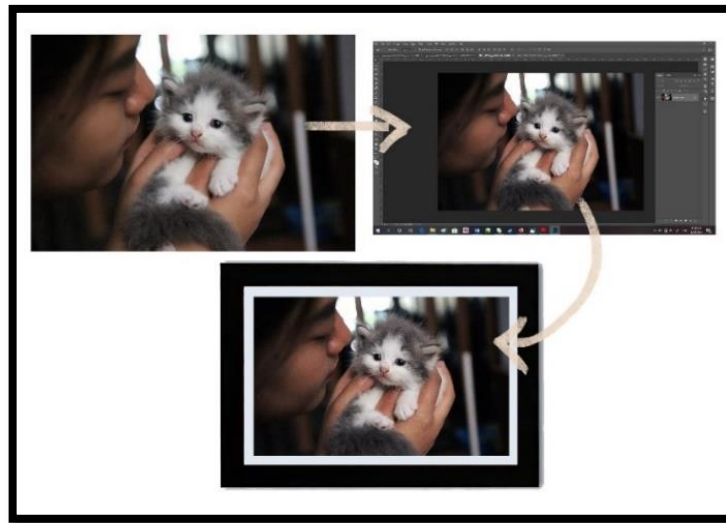
a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *spot-metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

- a.1. *Diafragma* f/2.8, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar kondisi pencahayaan di dalam ruangan minim sehingga diperlukan *diafragma* dengan bukaan besar agar memaksimalkan cahaya yang masuk kedalam lensa.
- a.2. *Shutter speed* 1/200 *sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat serta meminimalisir *blur* oleh guncangan pada saat pengambilan gambar.
- a.3. ISO 6400, alasan penggunaan ISO ini adalah semakin tinggi *shutter speed* yang digunakan maka semakin sedikit cahaya yang dihasilkan pada foto sehingga ISO tinggi dibutuhkan untuk menaikkan *exposure*.

Karya diambil dengan posisi *eye-level* sehingga memberikan kesan visual mata yang sejajar dengan objek yang dipotret. Penggunaan *auto-focus* bertujuan untuk menangkap objek yang bergerak secara cepat tanpa *blur*.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.14. Proses Karya Fotografi Sahabat Kecilku

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat

terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan asimetri. Prinsip keseimbangan asimetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek pendukung pada sisi kiri dan objek utama pada bagian tengah sedangkan pada bagian kanan tidak ada objek apapun selain latar belakang.

b.2. Pengaturan warna *tone* menggunakan *setting* warna *warm tone* agar sesuai dengan suasana dan tema dari karya fotografi ini yaitu hubungan kucing dan manusia dengan aspek nilai kasih sayang.

b.3. Penggunaan *spot metering* pada pencahayaan minim yang hanya menerangi objek utama memberikan visual pada detil rambut kucing yang menambah keindahan objek utama.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya ini memiliki pesan atau informasi yang secara visual, informasi didapat melalui ekspresi wajah anak perempuan yang sedang mengangkat dan memandangi kucing kecilnya dengan tatapan atau raut muka yang lembut,

membuktikan bahwa anak perempuan tersebut sangat menyayangi kucing kecil tersebut seolah-olah telah menganggap kucing kecil tersebut seperti sahabat sendiri. Dari informasi visual tersebut membuktikan bahwa kucing dapat menjadi teman bagi manusia pada umur yang berbeda dan tidak memandang gender serta secara tidak langsung menggerakkan dan mengajak kepada para pecinta kucing di Kota Semarang untuk menyayangi dan memelihara kucing dengan baik.

Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut diatas adalah, kucing dan manusia dapat menjadi sahabat baik dan persahabatan antara kucing dengan manusia merupakan persahabatan yang tidak mengenal usia. Manusia yang sudah dewasa dapat bersahabat dengan kucing kecil yang masih bayi dan sebaliknya bayi manusia pun juga dapat bersahabat dengan kucing dewasa. Persahabatan kucing dengan manusia juga tidak lekang oleh waktu yang tersu berjalan.

#### **4.8. Karya Fotografi: Pegulat Kecil**



Gambar 4.15. Karya Fotografi Pegulat Kecil

#### 4.8.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Pegulat Kecil
Jenis Kucing	: Domestik <i>Bicolor</i> dan kembang telon
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/3.5
<i>Shutter Speed</i>	: 1/60
ISO	: 6400
Lokasi	: <i>Indoor</i> , di dalam kamar kos, di Jalan Hayamwuruk no. 44, Kota Semarang
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.8.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Pegulat Kecil’ ini, terdapat dua anak kucing domestik *bicolor* atau dua warna dan kucing domestik kembang telon yang sedang bermain dengan bergulat. Kucing domestik *bicolor* terlihat berada diatas tubuh si kucing domestik kembang telon sedangkan si kucing domestik kembang telon sedang mencoba melawan dengan memukulkan kaki depannya pada wajah si kucing domestik *bicolor*. Kedua kucing tersebut sedang bermain dengan bergulat bersama dibawah kolong meja, tempat ini dapat dilihat dari kayu serta lantai pada hasil karya fotografi.

#### 4.8.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Pegulat Kecil’ ini terdapat dua ekor anak kucing domestik dengan jenis warna *bicolor* atau dua warna dan kembang telon

yang sedang bergulat dibawah meja. Penempatan kedua objek tersebut berada di tengah.

Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat serta dapat tertangkap dengan jelas oleh kamera aktivitas yang sedang dilakukan oleh kedua kucing tersebut. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetris yang dapat dilihat pada penempatan kedua objek ditengah. Objek utama yang menjadi *point of interest* adalah aktifitas kedua kucing domestik tersebut yang sedang bergulat.

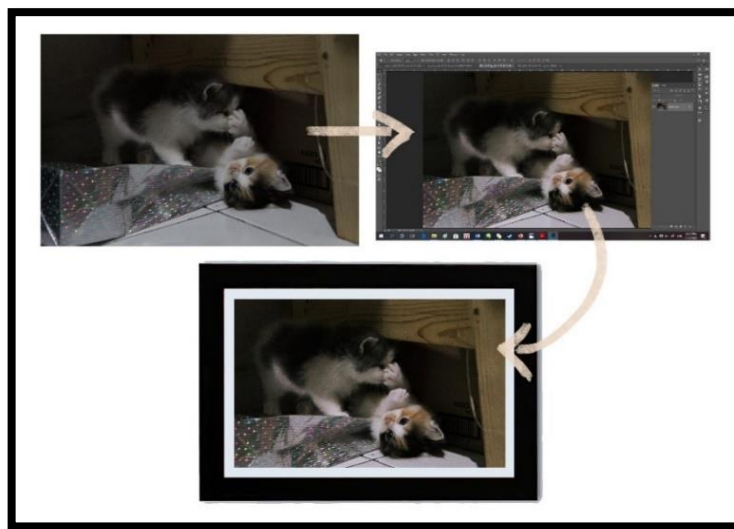
a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, sudut *frog-angle*, dan teknik *spot-metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

- a.1. *Diaphragma* f/3.5, alasan penggunaan *difragma* ini karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya di dalam ruangan sangat minim sehingga diperlukan *diafragma* ukuran besar agar dapat memaksimalkan cahaya yang masuk kedalam lensa.
- a.2. *Shutter speed* 1/60 sec, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah untuk menangkap gambar objek yang kebetulan sedang tidak banyak bergerak.
- a.3. ISO 6400, alasan penggunaan ISO ini adalah menaikkan intensitas cahaya atau *exposure* karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya pada ruangan minim.

Karya diambil dengan posisi *frog-angle* sehingga memberikan kesan visual pengelihatan yang hampir menyentuh tanah. Penggunaan *auto-focus* bertujuan untuk menangkap objek yang bergerak secara cepat tanpa *blur*.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.16. Proses Karya Fotografi Pegulat Kecil

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.

3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

- b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek pada bagian tengah serta benda atau objek pendukung berupa meja kayu yang terletak di sisi kanan dan kantong yang berwarna perak terletak pada sisi kiri, kedua benda tersebut saling memberikan kesan menyeimbangkan.



b.2. Pengaturan warna *tone* menggunakan *setting* warna *warm tone* agar sesuai dengan suasana dan tema dari karya fotografi ini yaitu dunia kucing.

b.3. Cahaya yang hanya menerangi *spot* tertentu, memberikan kesan visual yang dramatis.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi ini memiliki informasi yang disampaikan secara visual, yaitu informasi visual tersebut didapat melalui tingkah laku atau aktifitas yang dilakukan oleh kedua kucing domestik tersebut, bahwa kucing sangat suka dengan aktifitas bermain, bergulat dengan kucing lainnya pada saat kecil merupakan cara kucing melatih kemampuan bergulatnya serta sembari bermain. Melihat anak kucing sedang bergulat dengan anak kucing lainnya terlihat sangat menggemaskan. Sehingga berdasarkan informasi visual tersebut secara tidak langsung, menggerakkan dan mengajak masyarakat pecinta kucing untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing dengan baik.

**4.9. Karya Fotografi: *Cat Cafe***



Gambar 4.17. Karya Fotografi *Cat Cafe*

#### 4.9.1. Spesifikasi Karya

Judul	: <i>Cat Cafe</i>
Jenis Kucing	: Anggora <i>Bicolor</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/4.5
<i>Shutter Speed</i>	: 1/25
ISO	: 6400
Lokasi	: <i>Indoor</i> , di dalam <i>Café</i> HOC, di Jalan Hayamwuruk no. 44, Kota Semarang
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.9.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul '*Cat Café*' ini, terdapat seekor anak kucing ras anggora dengan jenis *bicolor* atau dwi warna yang sedang diangkat dengan kedua tangan oleh seorang perempuan yang mengenakan hijab berwarna merah muda. Kucing ras anggora *bicolor* tersebut memiliki ekspresi terlihat tenang ketika diangkat oleh kedua tangan perempuan tersebut dan pada latar belakang tempat karya fotografi ini diambil berada didalam sebuah *cafe* terbukti dari tempat wadah kopi yang terbuat dari kaca, lemari kayu, *air conditioner* yang terdapat pada latar belakang.

#### 4.9.3. Analisis Karya

Karya fotografi dengan judul '*Cat Café*' ini terdapat seekor kucing ras anggora *bicolor* yang sedang diangkat oleh seorang perempuan yang

mengenakan hijab di dalam *café*. Penempatan kucing ras angora *bicolor* tersebut berada di tengah sedangkan pada wanita berhijab di sebelah kiri.

Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Pembagian objek pada hasil karya fotografi ini menggunakan pembagian asimetri dengan objek utama terletak pada bagian tengah dengan objek pendukung yang berupa perempuan berhijab pada bagian kiri sedangkan pada bagian kanan merupakan ruang kosong.

Objek utama yang menjadi *point of interest* adalah, pencahayaan yang menerangi objek utama yaitu kucing *bicolor* sehingga memberikan visual detail pada rambut kucing tersebut.

#### a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *spot-metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

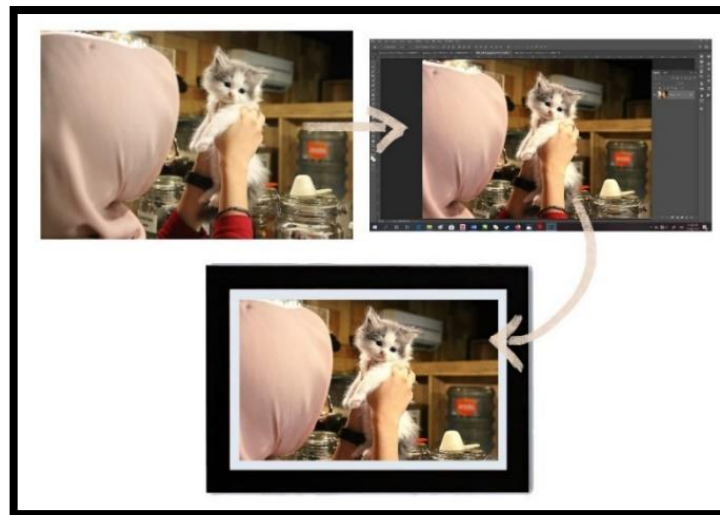
a.1. *Diafragma f/4.5*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya di dalam ruangan tidak merata sehingga untuk menghindari *under* atau *over-exposure* digunakan *diafragma* sekian.

a.2. *Shutter speed 1/25 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah ketika pengambilan gambar objek tidak banyak bergerak.

a.3. ISO 6400, alasan penggunaan ISO ini adalah menaikkan intensitas cahaya atau *exposure* karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya pada ruangan tidak merata.

Karya diambil dengan posisi *eye-level* sehingga memberikan kesan visual yang sejajar dengan mata. Penggunaan *spot-metering* bertujuan untuk menciptakan efek visual dramatis pada pencahayaan hasil karya fotografi.

Program atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiannya karya fotografi.



Gambar 4.18. Proses Karya Fotografi Cat Cafe

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.

3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

- b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan asimetri. Prinsip keseimbangan asimetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama ditengah dan objek pendukung pada bagian kiri serta pada bagian kanan kosong.

b.2. Teknik *spot metering* memberikan kesan estetis yaitu pada pencahayaan lampu terlihat memberikan efek visual yang dramatis serta memberikan detail pada rambut kucing yang menambah *point of interest*.

b.3. Pada karya fotografi ini menggunakan *warm-tone* sehingga menciptakan karya visual yang mendukung tema dari karya fotografi ini yaitu hubungan kucing dengan aspek nilai kasih sayang.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi dengan judul '*Cat Cafe*' ini memiliki informasi yang ditunjukkan secara visual, informasi didapat melalui latar belakang yang menunjukkan hasil karya fotografi ini diambil secara *indoor* yaitu didalam sebuah *café*, di dalam karya fotografi tersebut terdapat seseorang perempuan berhijab sedang mengangkat si kucing anggora *bicolor* dari hal ini dapat ditunjukkan bahwa kucing dapat bersahabat dengan manusia dimana saja bahkan ditempat umum seperti di *café* umum. Berdasarkan informasi visual diatas adalah, kucing dapat dipelihara ditempat umum sehingga secara tidak langsung menggerakkan masyarakat pecinta kucing di Kota Semarang untuk memelihara dan menyayangi kucing dimana saja.

Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut adalah, kucing dapat menjadi peliharaan sekaligus sahabat manusia dimanapun kucing tersebut berada terutama ditempat umum.

#### 4.10. Karya Fotografi: Bermain



Gambar 4.19. Karya Fotografi Bermain

##### 4.10.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Bermain
Jenis Kucing	: Domestik <i>Bicolor</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/4.5
<i>Shutter Speed</i>	: 1/25
ISO	: 6400
Lokasi	: <i>Indoor</i> , di dalam rumah, di Jalan Suyodono no 101, Kota Semarang.
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.10.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul 'Bermain' ini, terdapat seekor anak kucing *bicolor* yang terlihat sedang bermain dan mencoba meraih tangan seseorang dari dalam kandang. Tangan tersebut juga terlihat sedang menggoda si kucing agar mau bermain dan mencoba meraih jemarinya dari dalam kandang berwarna hijau. Karya fotografi ini diambil didalam ruangan serta dengan pencahayaan yang minim. Wajah kucing tersebut tidak menunjukkan sedang marah karena diganggu, hal ini dapat dilihat dari kedua telinganya yang tetap berdiri tegak dan mulut yang tidak menunjukkan taringnya serta kaki depannya yang tidak mengeluarkan cakarinya.

#### 4.10.3. Analisis Karya

Karya fotografi dengan judul 'Bermain' ini terdapat seekor kucing domestik *bicolor* atau dua warna yang sedang mencoba meraih tangan dari dalam kandang. Penempatan kucing domestik *bicolor* tersebut berada di kiri sedangkan penempatan tangan berada di kanan. Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetris sehingga memberikan kesan visual yang seimbang. Objek utama yang menjadi *point of interest* adalah kucing *bicolor* yang sedang mencoba meraih jari seseorang yang sedang bermain dengan kucing tersebut.



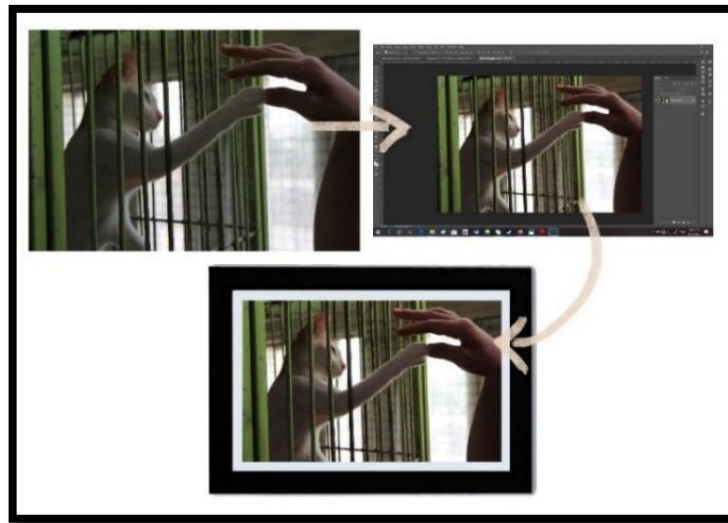
a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *spot-metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

- a.1. *Diafragma f/4.5*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar dengan *shutter speed* dan ISO tinggi agar menghasilkan gambar tidak *under-exposure* maka digunakan *diafragma* ukuran besar sehingga cahaya masuk ke dalam lensa.
- a.2. *Shutter speed 1/500 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah dapat menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat.
- a.3. ISO 1000, alasan penggunaan ISO ini adalah karena semakin tinggi *shutter speed* maka semakin rendah intensitas *exposure* sehingga diperlukan ISO yang tinggi.

Karya diambil dengan posisi *eye-level* sehingga memberikan kesan visual yang sejajar dengan mata. Penggunaan *spot-metering* bertujuan untuk memberikan efek visual yang dramatis pada cahaya lingkungan.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.20. Proses Karya Fotografi Bermain

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pbingkaian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat

terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama dikiri dan objek pendukung pada bagian kanan.

b.2. Pada karya fotografi ini menggunakan *warm-tone* sehingga menciptakan karya visual yang mendukung tema dari karya fotografi ini yaitu hubungan kucing dengan aspek nilai kasih sayang.

b.3. Penggunaan teknik *spot-metering* menghasilkan efek visual cahaya yang terlihat dramatis dan memberikan detil pada rambut kucing.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Informasi yang ada dalam karya fotografi ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual. Secara visual, informasi didapat melalui aktifitas kucing dan manusia yang sedang bermain bersama, bukti dari kucing dan manusia sedang bermain dan si kucing tidak sedang menyakar adalah, si kucing mencoba meraih jemari tangan tersebut dengan ekspresi yang tenang tidak terlihat mendesis atau menunjukkan taring dan cakarannya. Sehingga dengan informasi visual yang didapat secara tidak langsung oleh kelucuan tingkah

kucing tersebut mengajak pecinta kucing di Kota Semarang untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing dengan baik.

Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut adalah, kucing dan manusia sama-sama memiliki semacam interaksi satu sama lain yaitu dalam bentuk mengajak kucing bermain bersama.

#### 4.11. Karya Fotografi: Momen



Gambar 4.21. Karya Fotografi Momen

##### 4.11.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Momen
Jenis Kucing	: Domestik belang <i>tortie</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/3.2
<i>Shutter Speed</i>	: 1/200
ISO	: 1600

Lokasi : *Indoor*, di dalam rumah, di Jalan Suyudono no. 101, Kota Semarang

*Software* : *Adobe Photoshop CC*

#### **4.11.2. Deskripsi Karya**

Pada karya fotografi dengan judul ‘Momen’ ini, terdapat seekor kucing belang *tortie* atau kucing hitam dengan corak warna bercampur dengan warna jingga yang sedang bermain dan mencoba meraih sebuah ranting daun serta terdapat sebuah tangan yang terlihat sedang memegang sebuah *smartphone* seolah mencoba memotret kucing belang *tortie* tersebut. Latar belakang karya fotografi sengaja dibuat menjadi hitam-putih serta pada layar kaca *smartphone* tetap berwarna.

#### **4.11.3. Analisis Karya**

Karya fotografi dengan judul ‘Momen’ ini terdapat seekor kucing domestik belang *tortie* yang sedang meraih batang daun, kucing tersebut seolah sedang dipotret melalui kamera *smartphone* dengan latar belakang berwarna hitam-putih. Penempatan objek utama yang berupa kucing domestik belang *tortie* berada di tengah. Secara komposisi karya fotografi ini dipotret secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini memiliki pembagian simetris dengan objek utama berada pada tengah, hal ini bertujuan agar memiliki kesan seimbang. Pada karya fotografi ini memiliki pencahayaan yang merata, hal ini dapat dilihat dari layar kaca *smartphone* yang memperlihatkan seluruh cahaya pada lingkungan terlihat merata.

a. Aspek Teknik

Dalam karya fotografi ini, menggunakan teknik *framing* yaitu teknik memotret kamera yang seolah memberikan sebuah *frame* pada objek utama, teknik ini akan membuat hasil karya fotografi menjadi terlihat unik oleh mata pengamat. Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *spot-metering*.

Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

a.1. *Diafragma f/3.2*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar dengan *shutter speed* dan ISO tinggi agar menghasilkan gambar tidak *under-exposure* maka digunakan *diafragma* ukuran besar sehingga cahaya masuk ke dalam lensa

a.2. *Shutter speed 1/200 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah dapat menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat.

a.3. ISO 1600, alasan penggunaan ISO ini adalah karena semakin tinggi *shutter speed* maka semakin rendah intensitas *exposure* sehingga diperlukan ISO yang tinggi.

Karya diambil dengan posisi *high-poosition* dan *zoom-in* sehingga memberikan kesan visual yang dilihat dari atas serta jarak objek dengan mata pengamat seolah-olah terlihat sangat dekat. Karya fotografi ini menggunakan ruang tajam yang sempit agar dapat menghasilkan efek *blur* pada latar belakang bertujuan agar fokus mata pengamat tertuju pada objek utama. Penggunaan *auto-focus* bertujuan untuk menangkap objek yang bergerak secara cepat tanpa *blur*.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.22. Proses Fotografi Momen

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Pada latar belakang dan tangan yang memotret dengan *smartphone* diseleksi kemudian dibuat menjadi *grayscale mode* dan diatur gelap-terangnya dengan *curve*.

4. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
5. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

- b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama ditengah.
- b.2. Pada karya fotografi ini menggunakan *grayscale* pada bagian latar belakang dan menyisakan layar kaca *smartphone* tetap berwarna sehingga



menciptakan karya visual yang mendukung tema dari karya fotografi ini yaitu hubungan kucing dengan aspek nilai kasih sayang.

b.3. Pada karya fotografi ini yang menjadi *point of interest* adalah kucing belang *tortie* yang akan dipotret menggunakan sebuah *smartphone*.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi berjudul 'Momen' ini memiliki informasi yang ada dalam yang disampaikan secara visual. Secara visual, informasi didapat melalui tingkah laku kucing yang menggemaskan sehingga secara tidak langsung mengajak masyarakat pecinta kucing untuk menyayangi dan memelihara kucing dengan baik, hasil karya fotografi ini juga memiliki sebuah makna yaitu si pemilik kucing mengabadikan momen kucing miliknya yang sedang bermain dengan kamera *smartphone*, warna *grayscale* pada latar belakang seolah menunjukkan waktu yang terhenti sedangkan pada layar kaca *smartphone* yang berwarna seolah menunjukkan waktu masa kini yang sedang berjalan.

Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut adalah persahabatan kucing dengan manusia tidak akan lekang oleh seiring berputarnya waktu.

#### 4.12. Karya Fotografi: Nyaman Bersamamu



Gambar 4.23. Karya Fotografi Nyaman Bersamamu

##### 4.12.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Nyaman Bersamamu
Jenis Kucing	: Anggora <i>Ginger</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/3.2
<i>Shutter Speed</i>	: 1/20
ISO	: 2000
Lokasi	: <i>Indoor</i> , di dalam rumah, di Perum Dewi Sartika, Jalan Sampangan, Kota Semarang.
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.12.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Nyaman Bersamamu’ ini, terdapat seekor kucing ginger yang sedang bermanja pada sang majikan. Kucing angora *ginger* tersebut terlihat tenang menikmati elusan oleh tangan majikan dibawah dagunya, matanya yang menutup rapat dan kedua telinganya yang menyamping menandakan si kucing merasa nyaman dengan berada didekat sang majikan. Pada karya fotografi ini tangan si majikan terlihat sedang mengelus dengan lembut bagian dagu si kucing. Karya fotografi ini memiliki pencahayaan yang merata pada setiap sudut tempat, serta ruang tajam yang sempit pada karya fotografi ini memberikan kesan visual *blur* sehingga menimbulkan efek tiga dimensi yang nyata.

#### 4.12.3. Analisis Karya

Karya fotografi dengan judul ‘Nyaman Bersamamu’ ini terdapat seekor kucing angora *ginger* yang sedang dibelai pada bagian dagu oleh kedua tangan seseorang. Penempatan kucing angora *ginger* tersebut berada di tengah. Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetri dengan objek utama berada ditengah.

##### a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *high-position*, dan teknik *metering-matrix*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

- a.1. *Diafragma* f/3.2, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *difragma* ini karena

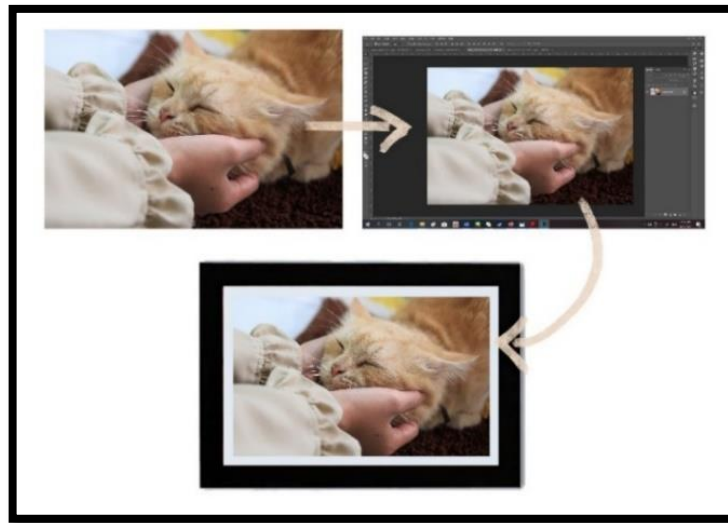
pada saat pengambilan gambar kondisi pencahayaan di dalam ruangan minim sehingga digunakan *diafragma* besar agar memaksimalkan cahaya yang masuk kedalam lensa.

a.2. *Shutter speed 1/20 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah dapat menangkap gambar objek yang tidak bergerak.

a.3. ISO 2000, alasan penggunaan ISO ini adalah karena kondisi cahaya pada saat pengambilan gambar minim.

Karya diambil dengan posisi *high-position* dan *close up* sehingga memberikan kesan visual yang seolah objek dilihat dari atas serta jarak antara objek dengan mata pengamat terasa sangat dekat. Penggunaan teknik *metering matrix* bertujuan untuk mendapatkan hasil karya fotografi yang memberikan visual pencahayaan yang merata pada seluruh sudut tempat pada karya fotografi.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.24. Proses Karya Nyaman Bersamamu

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat

terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama ditengah.

b.2. Pencahayaan yang menggunakan *metering matrix* memberikan kesan cahaya yang terlihat merata hingga pada bagian sudut tempat. Bagian detail pada rambut kucing *ginger* oleh proses pengeditan dan teknik *metering matrix* memberikan kesan visual yang menjadi *point of interest*.

b.3. Pada karya fotografi ini menggunakan *warm-tone* agar menghasilkan karya yang sesuai dengan tema yaitu hubungan kucing dan manusia dengan aspek nilai kasih sayang.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi dengan judul 'Nyaman Bersamamu' ini memiliki informasi yang disampaikan secara visual. Secara visual, informasi didapat melalui visualisasi seekor kucing *ginger* sedang dibelai dengan lembut oleh kedua tangan sang majikan, wajah kucing tersebut terlihat sangat tenang dengan kedua mata

tertutup dan kedua daun telinga mengarah kesamping menunjukkan bahwa si kucing merasa aman dan nyaman. Sehingga oleh kelucuan tingkah kucing ras angora *ginger* tersebut secara tidak langsung mengajak para pecinta kucing untuk semakin menyayangi dan memelihara kucing ras dengan baik. Karya fotografi ini juga memiliki pesan bahwa kucing merupakan hewan yang dapat menjadi sangat manja dengan majikannya.

#### 4.13. Karya Fotografi: Bau Makanan



Gambar 4.25. Karya Fotografi Bau Makanan

##### 4.13.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Bau Makanan
Jenis Kucing	: Anggora <i>ginger</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/2.8
<i>Shutter Speed</i>	: 1/200

ISO : 3200

Lokasi : *Indoor*, di dalam rumah, di Perum Dewi Sartika, Jalan  
Sampangan, Kota Semarang

*Software* : *Adobe Photoshop CC*

#### 4.13.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Bau Makanan’ ini, terdapat seekor kucing ras anggora *ginger* yang sedang mengendus sebuah plastik makanan yang sedang dipegang oleh seseorang, serta dari pose kucing anggora *ginger* tersebut terlihat ingin meraih plastik makanan. Pada ekor kucing anggora *ginger* tersebut terlihat naik keatas dengan ujung ekor melengkung sedikit kedepan menunjukkan kucing tersebut memiliki rasa penasaran dengan sebuah plastik makanan, dan karya fotografi ini dilakukan secara *indoor* dapat ditunjukkan pada kursi sofa yang terdapat di latar belakang. Pencahayaan dalam karya fotografi ini berasal dari luar jendela dan sangat minim serta penyebaran cahaya yang tidak merata sehingga hanya menerangi tempat tertentu saja.

#### 4.13.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Bau Makanan’ ini terdapat seekor kucing ras anggora *ginger* yang sedang mengendus sebuah plastik makanan yang disodorkan oleh seseorang. Penempatan objek kucing ras anggora *ginger* ini berada di kanan. Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan asimetri dapat dilihat dari penempatan objek utama berada di kanan. Pencahayaan pada karya fotografi ini memiliki pencahayaan yang sangat minim dan menerangi *spot* tertentu saja.



Karya fotografi ini menggunakan ruang tajam yang sempit sehingga menghasilkan kesan tiga dimensi yang nyata. Objek yang menjadi *point of interest* adalah kucing *ginger* yang sedang mengendus sebuah plastik makanan.

Berikut merupakan aspek-aspek yang ada dalam karya fotografi.

a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *spot-metering*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

a.1. *Diafragma* f/2.8, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *difragma* ini karena pada saat pengambilan gambar dengan *shutter speed* dan ISO tinggi agar menghasilkan gambar tidak *under-exposure* maka digunakan *diafragma* ukuran besar sehingga cahaya masuk ke dalam lensa.

a.2. *Shutter speed* 1/200 *sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah dapat menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat.

a.3. ISO 3200, alasan penggunaan ISO ini adalah karena semakin tinggi *shutter speed* maka semakin rendah intensitas *exposure* sehingga diperlukan ISO yang tinggi.

Karya diambil dengan posisi *eye-level* dan *close up* sehingga memberikan kesan visual yang seolah objek dilihat dari atas serta jarak antara objek dengan mata pengamat terasa sangat dekat. Penggunaan *spot-metering* bertujuan untuk menghasilkan efek visual yang dramatis pada pencahayaan serta memberikan detail pada rambut kucing *anggora ginger* tersebut.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiian karya fotografi.



Gambar 4.26. Proses Fotografi Bau Makanan

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.

4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama dikanan sedangkan pada objek pendukung yang berupa tangan yang terletak disebelah kiri sehingga bila dirasakan secara visual oleh mata pengamat, kedua objek utama dan pendukung apabila disatukan akan memberikan kesan kesatuan dan keseimbangan.

b.2. Pencahayaan pada karya fotografi yang menggunakan teknik *spot metering* memberikan kesan efek visual yang dramatis, serta memberikan

pencahayaan pada detail yang jelas pada rambut kucing *ginger* dari wajah hingga seluruh badan.

b.3. Pada karya fotografi ini menggunakan *warm-tone* agar menghasilkan karya yang sesuai dengan tema yaitu hubungan kucing dan manusia dengan aspek nilai kasih sayang. *Warm tone* dalam karya fotografi ini memberikan dukungan efek visual yang juga memberikan kesan dramatis.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi dengan judul 'Bau Makanan' ini memiliki informasi yang disampaikan secara visual. Secara visual, informasi didapat melalui visualisasi seekor kucing *ginger* sedang mencoba mengendus bungkus plastik yang disodorkan oleh tangan seseorang. Tangan yang menyodorkan bungkus plastik tersebut juga tampak sengaja menggoda si kucing. Dari hasil karya tersebut juga memberikan pesan bahwa kucing merupakan hewan yang sangat lucu dan menggemaskan apabila digoda terutama digoda dengan sebuah bungkus plastik makanan. Secara tidak langsung oleh kelucuan tingkah kucing pada karya fotografi, mengajak para pecinta kucing ras agar semakin menyayangi dan memelihara kucing ras dengan baik.

#### 4.14. Karya Fotografi: Si Kembar



Gambar 4.27. Karya Fotografi Si Kembar

##### 4.14.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Si Kembar
Jenis Kucing	: Anggora putih dan anggora abu-abu
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/3.2
<i>Shutter Speed</i>	: 1/100
ISO	: 3200
Lokasi	: <i>Indoor</i> , di dalam rumah, di Perum Dewi Sartika, Jalan Sampangan, Kota Semarang
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.14.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul Si Kembar ini, terdapat dua ekor kucing ras angora putih dan kucing ras angora abu-abu identik yang sedang diangkat dengan kedua tangan seseorang dan dijejerkan secara bersamaan, kedua kucing tersebut terlihat tenang dan tidak memberontak, salah satu dari kedua kucing identik tersebut yang berambut putih, kedua matanya melihat mengarah pada kamera. Karya fotografi diambil secara *landscape* dengan pencahayaan yang merata pada sudut tempat.

#### 4.14.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul 'Si Kembar' ini terdapat dua ekor kucing ras angora yang identik dengan beda jenis warna yaitu putih dan abu-abu. Kedua kucing angora tersebut diangkat dan dijejerkan secara bersamaan. Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat luas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetris yang dapat dilihat dan disaraskan melalui penempatan kedua objek kucing ras angora di tengah. Pencahayaan dalam karya fotografi tersebut memiliki pencahayaan yang merata sehingga tidak ada sudut tempat yang memiliki kontras cahaya yang berbeda. Objek yang menjadi *point of interest* adalah kucing kembar identik yang berwarna putih dan abu-abu serta detil pada rambut kedua kucing tersebut.

a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level*, dan teknik *metering-matrix*. Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

a.1. *Diafragma f/2.8*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya di dalam ruangan minim sehingga diperlukan *diafragma* besar agar memaksimalkan cahaya yang masuk kedalam lensa.

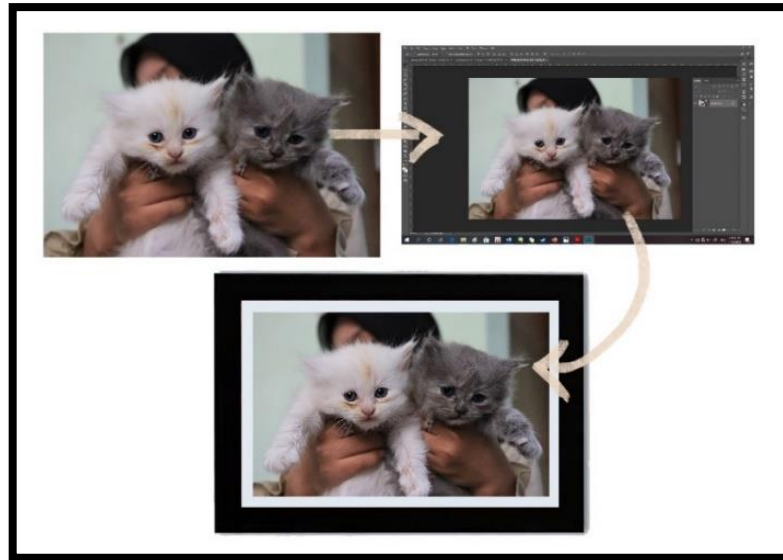
a.2. *Shutter speed 1/100 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah dapat menangkap gambar objek dengan cepat dan meminimalisir guncangan disaat pengambilan gambar.

a.3. ISO 3200, alasan penggunaan ISO ini adalah karena pada saat pengambilan gambar kondisi cahaya di dalam ruangan minim sehingga diperlukan ISO tinggi untuk menghasilkan intensitas cahaya atau *exposure* yang cukup.

Karya diambil dengan posisi *eye-level* dan *close up* sehingga memberikan kesan visual yang seolah objek dilihat dari atas serta jarak antara objek dengan mata pengamat terasa sangat dekat. Penggunaan teknik *metering matrix* bertujuan agar cahaya yang masuk kedalam kamera menjadi rata serta karya fotografi diambil dengan sudut *eye level* dan *zoom-in* hal ini bertujuan agar memberikan kesan visual mata pengamat sejajar dengan objek utama.

Program atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap

dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiannya karya fotografi.



Gambar 4.28. Proses Karya Fotografi Si Kembar

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembingkaiannya foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.



Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama ditengah.

b.2. Pada karya fotografi ini menggunakan *warm-tone* agar menghasilkan karya yang sesuai dengan tema yaitu hubungan kucing dan manusia dengan aspek nilai kasih sayang.

b.3. Pada rambut kedua anak kucing terlihat secara jelas detail garis-garis rambut di wajah, hal ini juga menjadikan sebuah *point of interest* yang menangkap fokus mata pengamat.

#### c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi yang disajikan dimaksudkan untuk menjadi media persuasif bagi para pecinta kucing di Kota Semarang untuk semakin menyayangi dan

memelihara kucing dengan baik. Informasi yang ada dalam karya fotografi ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual. Secara visual, informasi didapat melalui visualisasi si pemilik kucing menunjukkan kucingnya yang merupakan kembar identik beda warna. Kedua kucing ras angora yang terlihat identik tersebut juga terlihat tenang ketika diangkat oleh pemiliknya, hal ini membuktikan adanya hubungan kucing dan manusia dengan aspek nilai kasih sayang. Raut wajah lucu kucing yang menggemaskan secara tidak langsung mengajak para pecinta kucing agar menyayangi dan memelihara kucing ras dengan baik.

Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut diatas adalah, kucing yang masih kecil akan terlihat sangat menggemaskan apabila dirawat dengan baik.

#### **4.15. Karya Fotografi: Pemanjat Ulung**



Gambar 4.29. Karya Fotografi Si Pemanjat Ulung

#### 4.15.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Pemanjat Ulung
Jenis Kucing	: Domestik hitam-putih
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/2.8
<i>Shutter Speed</i>	: 1/200
ISO	: 250
Lokasi	: <i>Outdoor</i> , di halaman belakang rumah, di Jalan Seteran, Kota Semarang.
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>

#### 4.15.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul Pemanjat Ulung ini, terdapat seekor kucing domestik hitam-putih yang sedang memanjat pohon, tatapan matanya lurus melihat kedepan seolah sedang melihat sesuatu dari kejauhan di ketinggian pohon yang dipanjat oleh kucing tersebut. Karya fotografi ini diambil secara *portrait* di waktu siang hari dengan pencahayaan yang merata pada setiap sudut tempat. Karya ini memiliki ruang tajam yang sempit sehingga menghasilkan latar belakang yang *blur*.

#### 4.15.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul 'Pemanjat Ulung' ini terdapat seekor kucing domestik dengan jenis warna hitam-putih yang sedang memanjat sebuah

dahan pohon di siang hari. Penempatan objek kucing domestik berwarna hitam-putih tersebut di tengah. Secara komposisi, karya fotografi ini diambil secara *portrait* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat jelas dan menyeluruh yaitu objek utama. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetri yang dapat dirasakan dan dilihat pada objek utama yaitu kucing domestik berada di posisi tengah. Pencahayaan pada lingkungan dimana karya fotografi diambil memiliki pencahayaan yang merata pada setiap sudut sehingga tidak ada pencahayaan yang terlalu kontras. Objek yang menjadi *point of interest* adalah aktifitas memanjat dahan pohon yang sedang dilakukan oleh kucing domestik hitam-putih.

a. Aspek Teknik

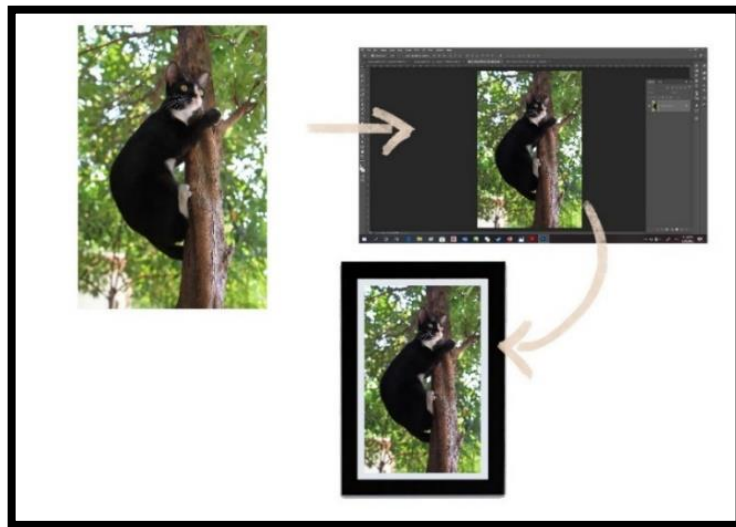
Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *low-level* dengan *close-up*, dan teknik *spot-metering*.

Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

- a.1. *Diafragma* f/2.8, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *diafragma* ini karena pada saat pengambilan gambar dengan *shutter speed* tinggi dan ISO rendah agar menghasilkan gambar tidak *under-exposure* maka digunakan *diafragma* ukuran besar sehingga cahaya masuk ke dalam lensa.
- a.2. *Shutter speed* 1/200 sec, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah dapat menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat.
- a.3. ISO 250, alasan penggunaan ISO ini adalah karena kondisi cahaya pada saat pengambilan gambar sangat tajam dan menyilaukan sehingga untuk memperoleh *exposure* yang tepat menggunakan ISO yang kecil.

Karya diambil dengan posisi *low-level* dengan *close up* sehingga memberikan kesan visual yang seolah objek dilihat dari bawah serta jarak antara objek dengan mata pengamat terasa sangat dekat. Pencahayaan dalam karya fotografi ini menggunakan teknik *metering matrix* karena pencahayaan lingkungan sekitar tidak memiliki kontras yang besar. Penggunaan ruang tajam yang sempit bertujuan untuk menghasilkan tampilan efek visual tiga dimensi yang terlihat nyata dan memberikan efek *bokeh* pada latar belakang.

Pogram atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiannya karya fotografi.



Gambar 4.30. Proses Karya Fotografi Si Pemanjat Ulung

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*,

*sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.

3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pbingkaian foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

#### b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

- b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama ditengah.

b.2. Ruang tajam yang sempit pada karya fotografi ini memberikan visual latar belakang yang *blur* sehingga memberikan keunikan pada karya dan objek utama menjadi *point of interest* yang juga menjadi fokus utama pada mata pengamat karya fotografi ini.

b.3. Pada karya fotografi ini menggunakan *warm-tone* agar menghasilkan karya yang sesuai dengan tema yaitu dunia kucing.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Informasi yang ada dalam karya fotografi ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual. Secara visual, informasi didapat melalui visualisasi terdapat kucing berwarna hitam-putih yang sedang memanjat pada batang pohon, matanya menatap lurus kearah depan, memanjat pohon merupakan salah satu aktifitas baik bermain atau berolahraga yang biasa dilakukan oleh kucing.

Perbedaan kucing dengan hewan lainnya yang dapat memanjat pohon adalah, kucing biasanya memanjat pohon apabila tidak ada ancaman, hewan ini memanjat pohon karena rasa penasaran yang dimiliki oleh hewan tersebut, maka tidak jarang apabila banyak kucing sering ditemukan tidak bisa turun dari pohon, karena sifat kucing yang seperti ini juga membuat hewan tersebut sangat menggemaskan.

Sehingga dengan sifat kucing yang lucu dan menggemaskan pada karya fotografi dengan judul 'Pemanjat Ulung' apabila dilihat oleh mata pengamat, secara tidak langsung mengajak para pecinta kucing untuk menyayangi dan memelihara kucing dengan baik.

#### 4.16. Karya Fotografi: Haus



Gambar 4.31. Karya Fotografi Haus

##### 4.16.1. Spesifikasi Karya

Judul	: Haus
Jenis Kucing	: Domestik <i>tabby</i>
Media	: Kertas foto
Ukuran	: 12R (40 cm x 30 cm)
Tahun	: 2019
<i>Hardware</i>	: Canon EOS 7D dan lensa Canon EF 17-55mm / f2.8
Diafragma	: f/2.8
<i>Shutter Speed</i>	: 1/250
ISO	: 1250
Lokasi	: <i>Outdoor</i> , di taman Kota Lama, di dekat Gereja Blenduk, Kota Semarang
<i>Software</i>	: <i>Adobe Photoshop CC</i>



#### 4.16.2. Deskripsi Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Haus’ ini, terdapat seekor kucing domestik jenis *tabby* yang sedang minum dari genangan air di jalanan, tatapan matanya lurus melihat pada genangan air dan lidah kucing tersebut terlihat menjulur untuk menjilati genangan air di jalanan tersebut. Karya ini memiliki pencahayaan yang merata pada seluruh bagian sudut tempat. Pada karya foto, genangan air pada permukaan *block paving* menunjukkan foto ini diambil diluar atau *outdoor* ditempat jalanan dengan permukaan yang di *block paving*. Serta, karya fotografi inii diambil secara *landscape*.

#### 4.16.3. Analisis Karya

Pada karya fotografi dengan judul ‘Haus’ ini terdapat seekor kucing domestik dengan jenis warna *tabby* yang sedang minum air pada genangan air di jalanan *block-paving*. Secara komposisi, karya ini dipotret secara *landscape* karena penyusunan ini akan menimbulkan kesan yang terlihat jelas dan menyeluruh yaitu objek utama dan latar belakang terlihat dengan jelas oleh pengamat. Karya fotografi ini memiliki keseimbangan simetri yang dapat dilihat pada objek utama yaitu kucing domestik *tabby* berada di posisi tengah. Objek utama yang menjadi *point of interest* adalah kucing *tabby* yang sedang meminum pada genangan air di jalanan.

##### a. Aspek Teknik

Teknik pengambilan gambar pada karya fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam yang sempit, posisi *eye-level* dengan *close-up*, dan teknik *spot-metering*.

Visualisasi kucing putih tersebut merupakan milik pribadi dengan :

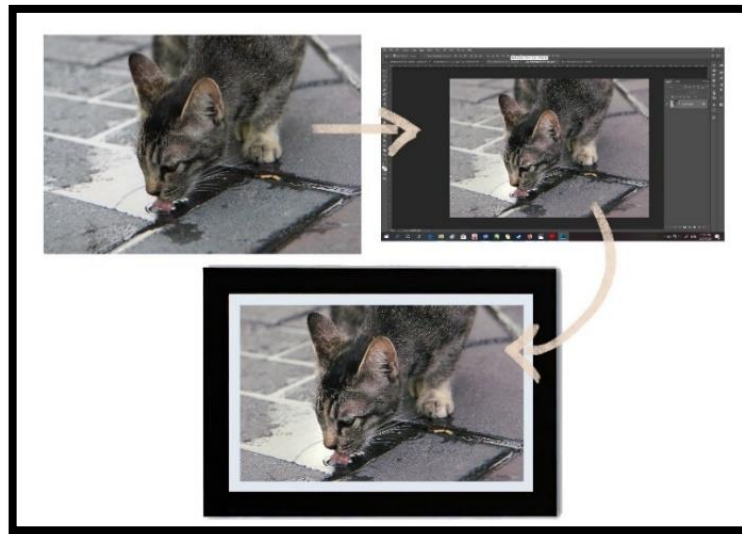
a.1. *Diafragma f/2.8*, alasan penggunaan *diafragma* ini adalah untuk menghasilkan efek *bokeh* pada *background*. Penggunaan *difragma* ini karena pada saat pengambilan gambar dengan *shutter speed* dan ISO tinggi agar menghasilkan gambar tidak *under-exposure* maka digunakan *diafragma* ukuran besar sehingga cahaya masuk ke dalam lensa.

a.2. *Shutter speed 1/250 sec*, alasan penggunaan *shutter speed* ini adalah dapat menangkap gambar objek yang bergerak dengan cepat terutama pada lidah kucing yang sedang minum pada genangan air.

a.3. ISO 1250, alasan penggunaan ISO ini adalah karena kondisi pencahayaan lingkungan pada saat pengambilan gambar memiliki kondisi pencahayaan yang minim sehingga diperlukan ISO tinggi untuk menaikkan *exposure*.

Karya diambil dengan posisi *frog-eye* dan *close up* sehingga memberikan kesan visual yang seolah mata pengamat hampir menyentuh tanah. Penggunaan *spot-metering* bertujuan untuk menghasilkan efek visual cahaya yang dramatis.

Program atau aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah *Adobe Photoshop CC*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan seri *Adobe Photoshop* yang sebelumnya. Berikut merupakan proses pengeditan foto sampai proses pembingkaiannya karya fotografi.



Gambar 4.32. Proses Karya Fotografi Haus

Keterangan:

1. Memilih foto dari hasil *hunting* pribadi dengan hasil yang terbaik.
2. Foto yang telah dipilih diedit menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CC*. Fungsi *software* ini untuk mengatur kembali *exposure*, *sharpness*, dan *tone* sehingga gambar menjadi lebih tajam, jelas dan tidak *under-exposure* atau *over-exposure*.
3. Hasil foto yang telah diedit kemudian *dicrop* dengan aplikasi yang sama untuk proses penyesuaian gambar sehingga objek tidak terlihat terlalu jauh dan pengurangan bagian gambar yang tidak perlu.
4. Foto hasil akhir dari proses pengeditan, dilanjutkan pada tahap mencetak atau print-out dan tahap pembedaan foto dengan ukuran 12R secara *landscape*.

Dalam karya fotografi ini, menggunakan pigura kayu polos berwarna hitam tanpa corak apapun dengan pinggiran karton putih sebagai pembatas antara foto dan pigura. Pemilihan pigura sederhana ini memiliki tujuan agar pengamat

terfokus pada objek yang dipotret dan tidak terganggu dengan corak-corak yang ada pada pigura. Pemilihan pigura sengaja memilih warna hitam dan karton pembatas foto berwarna putih karena warna hitam dan putih merupakan warna yang netral dan tidak mencolok mata sehingga pengamat foto akan lebih terfokus pada karya fotografi ketika dipamerkan.

b. Aspek Estetis

Karya fotografi ini memiliki nilai estetis karena tidak lepas dari unsur estetika.

Letak keindahan dari pilihan karya fotografi ini, yaitu :

b.1. Karya fotografi ini memiliki atau memenuhi prinsip keseimbangan simetri. Prinsip keseimbangan simetri dapat dirasakan pada penempatan pembagian objek utama ditengah.

b.2. Penggunaan teknik *frog-eye* bertujuan untuk mendapatkan momentum yang tepat ketika kucing *tabby* melakukan aktifitasnya yaitu minum air genangan di jalanan.

b.3. Penggunaan ruang tajam yang sempit sehingga menghasilkan efek *blur* pada latar belakang bertujuan untuk memberikan efek visual tiga dimensi yang nyata serta memberikan detail garis-garis pada corak rambut kucing *tabby* tersebut.

b.4. Pada karya fotografi ini menggunakan *warm-tone* agar menghasilkan karya yang sesuai dengan tema yaitu dunia kucing.

c. Aspek Pesan (Komunikasi)

Karya fotografi yang berjudul 'Haus' ini memiliki informasi yang disampaikan secara visual. Secara visual terdapat seekor kucing *tabby* yang berada di tengah jalan ber-*block paving* yang sedang menjulurkan lidah untuk minum melalui genangan air, informasi didapat melalui visualisasi bahwa kucing merupakan hewan ciptaan Tuhan yang juga membutuhkan makan dan minum sehingga ketika melihat kucing sedang kehausan ditengah jalan, hal terbaik yang dapat dilakukan adalah tidak mengganggu kucing ketika hewan tersebut sedang makan atau minum ditengah jalan dan memberikan bantuan air bersih untuk minum kucing tersebut. Dengan visual informasi yang menimbulkan perasaan prihatin, secara tidak langsung mengajak para pecinta kucing agar semakin menyayangi dan memelihara kucing dengan baik.

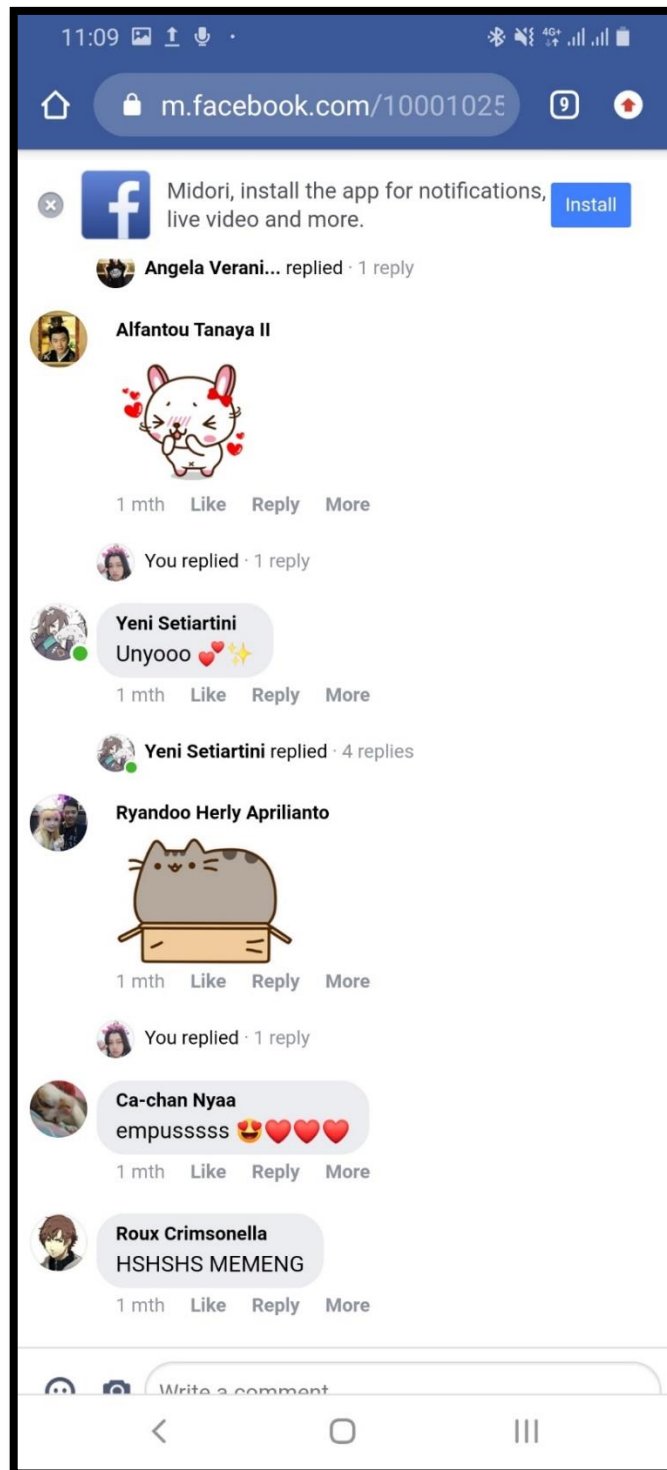
Pesan lain yang bisa didapat dari karya fotografi tersebut diatas adalah, kucing memiliki kesamaan pada manusia dan makhluk hidup lainnya yaitu kebutuhan untuk makan dan minum, hendaknya bila memelihara kucing jenis apapun sudah menjadi kewajiban untuk memberi hewan tersebut makanan dan minuman serta tidak membiarkan hewan peliharaan kelaparan maupun kehausan, karena apabila membiarkan hewan peliharaan kelaparan dan kehausan sama saja dengan menyiksa hewan tersebut, hal tersebut merupakan perbuatan yang tercela dan tidak baik.

#### 4.17. Respon Masyarakat dan Pecinta Kucing Terhadap Karya Fotografi

Karya fotografi kucing dipublikasi menggunakan media sosial *Facebook* pada tanggal 9 April 2020, hasil karya tersebut mendapat 34 *likes*, 13 komentar, dan dibagikan sebanyak 80 kali oleh pengguna *Facebook*.



Gambar 4.33. Screenshot Karya yang Disebar pada *Facebook*.



Gambar 4.34. Screenshot Komentar Positif pada Karya Fotografi.

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Proyek studi dengan judul “Penciptaan Karya ‘*Cat Photography*’ Sebagai Media Persuasif Memelihara dan Menyayangi Bagi Pecinta Kucing di Kota Semarang” ini menghasilkan sebanyak 16 foto karya fotografi dari berbagai jenis kucing peliharaan yang ada di Kota Semarang.

Untuk menghasilkan karya yang artistik dan informatif sebagai media persuasif untuk memelihara dan menyayangi bagi pecinta kucing di Kota Semarang, dalam pembuatan keseluruhan karya ini memperhatikan komposisi, momentum dan teknik dalam fotografi, antara lain komposisi cahaya yang merupakan salah satu komposisi yang mendukung dalam pembuatan karya fotografi, pencahayaan yang tepat dan baik akan menghasilkan karya fotografi yang baik. Teknik dalam fotografi juga merupakan salah satu hal yang penting dalam mengambil karya fotografi, seperti teknik segitiga *exposure* yang memberikan hasil foto yang baik dan teknik *metering* yang memberikan efek visual yang merata atau efek visual yang dramatis pada cahaya yang masuk kedalam lensa. Dalam pembuatan karya fotografi ini menggunakan bantuan *Adobe Photoshop CC*. Diharapkan dengan tersebarnya karya ini melalui bantuan *internet* dan *social media*, menyarakat Kota Semarang lebih sadar tentang menyayangi hewan peliharaan kucing. Pada hasil karya fotografi yang disebar melalui *media social Facebook* telah mendapat respon positif dari masyarakat pecinta kucing serta mendapat sekitar 33 *likes*, 13 komentar, dan 80 kali dibagikan.



## 5.2. Saran

Bedasarkan paparan proyek studi diatas terdapat beberapa saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa penggemar fotografi, dalam mengambil karya fotografi harus memperhatikan aspek estetis, aspek teknik, dan aspek komunikasi agar tercapai hasil karya yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada mahasiswa penggemar fotografi agar dapat menciptakan karya dengan pemilihan objek yang berbeda dan lebih kreatif.

### 2. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat pecinta kucing di Kota Semarang, dalam memelihara hewan terutama kucing disarankan agar tidak membeda-bedakan kasih sayang antara kucing ras dengan kucing kampung, keduanya merupakan hewan yang sama dalam keluarga *felis*. Serta, apabila memelihara kucing agar tetap sehat baik kucing ras maupun kucing domestik, dapat melakukan vaksin dan memberi makan kucing yang layak. Masyarakat pecinta kucing juga diharapkan agar tidak hanya menyayangi kucing ketika hewan tersebut dalam kondisi sehat namun juga tetap menyayangi hewan tersebut dalam kondisi ketika sakit dan tidak menelantarkan hewan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Sholecul. 2011. *Belajar Mudah Fotografi Digital: Untuk Hoby dan Bisnis*.  
Jakarta : JAL Publishing.
- Barthes, Roland. 1982. *Camera Lucida*. New York.
- Dharsito, Wahyu. 2014. *Dasar Fotografi Digital I: Pengenalan Kamera Digital*.  
Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Eder, Josef Maria. 1945. *History of Photography*. New York : Dover Publication.
- Effendi, Cacang, N.S. Budiana. 2014. *Kucing: Complete Guide Book for Your Cat*.  
Jakarta : AgriFlo
- Hirsch, Robert. 2017. *Seizing The Light*. New York : Third Avenue.
- Karyadi, Bambang. 2017. *Belajar Fotografi: Fotografi*. Bogor : Nahl Media.
- Kolenda, Nick. 2013. *Methods of Persuasion: How to Use Psychology to Influence  
Human Behaviour*. Kolenda Entertaintmen LCC.
- Langford, Michael, Anna Fox dan Richard Sawdon. 2010. *Langford's Basic  
Photography The Guide for Serious Photographer 9<sup>th</sup> Edition*. Oxford :  
FocalPress.
- Levine, Norah. 2017. *The Secrets To Creating Authentic Pet Portraits*. USA :  
Rocky Nook, Inc.
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta : Kencana
- Liliweri, Alo. 2015. *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta : Kencana
- Mahendra, Yannes Iwan. 2010. *Dari Hobi Jadi Profesional*. Yogyakarta : ANDI.
- Newhall, Beaumont. 1949. *The Historyb of Photography*. USA
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Rupa SMP Kelas 2*. Grasindo.
- Prake, David. 2010. *The Fundamentals of Creative Photography*. USA : AVA  
Publishing.

Rosenblum, Naomi. 1997. *A World History of Photography*. New York : Colorado Street.

Santoso, Budi. 2010. *Bekerja Sebagai Fotografer*. Penerbit Erlangga.

Setiadi, Teguh. 2017. *Dasar Fotografi Cara Cepat Memahami Fotografi*. Yogyakarta : CV ANDI Offset

Soegito, A.T. 2015. *Pendidikan Pancasila*. Semarang : UNNES Press.

Sudjojo, Markus. 2010. *Tak-Tik Fotografi*. Jakarta Selatan : Bukune.

Supardi, Nunus. 2000. *Pedoman Teknis Fotografi Benda Cagar Budaya*. Departemen Pendidikan Nasional.

Smith, Daniel. 2014. *Banned Mind Control Techniques Unleashed: Learn The Dark Secrets Of Hypnosis, Manipulation, Deception, Persuasion, Brainwashing And Human Psychology*. Make Profits Easy LCC.

Sontag, Susan. 2005. *On Photography*. New York : RosettaBooks LLC.

Syahputra, Dendy. *Simple Trick Fotografi Digital Pocket Camera & DSLR*.

Tjiang, Henry. 2015. *7 Hari Belajar Fotografi*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Tjin, Enche. 2012. *Fotografi Itu Mudah!*. Jakarta Selatan : Bukune.

Tjin, Enche dan Erwin Mulyadi. 2014. *Kamus Fotografi*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Wibowo, Mario, Wahyu Dharsito. 2014. *Travel Photography: Menguasai Fotografi Perjalanan*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

<https://www.saintd.co/2018/07/jenis-fotografi.html>

<https://yogaparta.wordpress.com/2009/06/14/metode-penciptaan-seni-kriya/>

<http://sukagitu.com/pengertian-fotografi/>

<https://www.kucingklik.com/jenis-dan-karakter-kucing-kampung/>

<https://www.idntimes.com/tech/gadget/noto/memori-yang-digunakan-pada-kamera-c1c2/full>

<https://fotografiindonesia.net/2015/02/13/estetika-dalam-fotografi-estetik/>

<https://ilmuseni.com/seni-rupa/prinsip-prinsip-seni-rupa>

<https://today.line.me/id/pc/article/Info+Jenis+Kucing+Peliharaan+yang+Recommended-5RDpjax>

<https://www.liputan6.com/citizen6/read/2997451/7-manfaat-mendengarkan-dengkuran-kucing-bagi-manusia-apa-saja#>

<https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-faq-7-what-is-the-difference-between-camera-position-level-and-camera-angle>

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 Poster Pameran



**PAMERAN PROYEK  
STUDI**

**7-9  
JAN  
2020**

Galeri I  
Gedung B9  
FBS UNNES  
09.00- 16.00 WIB

**Penciptaan Karya  
Domestic Cat  
Photography**

sebagai media persuasif  
memelihara dan menyayangi  
bagi pecinta kucing di  
Kota Semarang

Oleh:  
Olivia Priyandita  
2411415043



## Lampiran 2 Undangan Pameran


**Dengan Hormat**  
Seniuburung dengan penyenggaraan pameran projek studi, saya mengundang Bapak/Ibu untuk hadir pada pembukaan Pameran Projek Studi Saya yang berjudul :

**PENCIPTAN KARYA DOMESTIC CAT PHOTOGRAPHY  
SEBAGAI MEDIA PERSUASIF MEMELIHARA DAN MENYANGGI  
BAGI PEGUNTA KUCING DI KOTA SEMARANG**

<b>Tanggal dan Waktu :</b>	<b>Pembukaan :</b>	<b>Tempat :</b>
<b>Senin-Rabu</b> 6-8 Januari 2020 09.00 - 16.00 WIB	<b>Senin</b> 6 Januari 2020 09.00 WIB	<b>Galeri 01</b> Geudung B91 Lt.1 FBS UNNES

Menghadi sebuah kehormatan bagi saya apabila Bapak/Ibu berkenan hadir.  
Atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.


Semarang, 03 Januari 2020  
Hormat saya,  
  
Oliva Priyandita  
NIM 2411415043



**UNDANGAN**  
Pembukaan Pameran Projek Studi

Keponda Yth Bapak/Ibu:

Drs. Dwi Budi Harjo, M.Sn  
NIP. 196704251992031005



## Lampiran 3 Konsep Karya

**KONSEP KARYA**



*Jangan mengaku Pecinta Kucing apabila anda masih menganggap kotor kucing kampung*

**Subjek yang diambil penulis** dalam konteks berkarya fotografi yaitu kucing domestik. Kucing domestik merupakan salah satu hewan ras kucing berbulu pendek yang dapat dipelihara didalam rumah. Di Indonesia, kucing domestik merupakan hewan yang paling sering ditemui diperkampungan sehingga kucing domestik sering disebut dengan kucing kampung. Bagi beberapa pecinta kucing menganggap kucing domestik merupakan hewan liar yang kotor dan banyak bermukim ditempat sampah, pada kenyataannya kucing domestik juga dapat dipelihara menjadi kucing rumahan yang bersih dan bebas kuman serta penyakit. Dalam karya fotografi kucing domestik, penulis memotret momen dimana kucing domestik melakukan aktifitas dan menunjukkan bahwakucing domestik tidak kalah bagus serta lucu bila dibandingkan dengan kucing ras.

**Penulis bercita-cita** untuk dapat menjadi seorang fotografer profesional dan memelihara kucing jantan hitam sebagai teman yang menemani penulis dirumah. Karena salah satu hobi penulis selain menggambar adalah fotografi, meskipun dengan keterbatasan alat yang dimiliki oleh penulis tidak menjadi halangan untuk mengejar impian. Memelihara kucing jantan hitam juga merupakan salah satu impian yang sangat diinginkan oleh penulis, **karena penulis juga ingin membuktikan** bahwa kucing hitam tidak ada hubungannya dengan kucing pembawa sial atau simbol kematian seperti rumor mistis yang beredar dikebanyakan masyarakat.

## Lampiran 4 Dokumentasi Pameran



Foto 1. Pembukaan Pameran



Foto 2. Pameran Proyek Studi





Foto 3. Pameran Proyek Studi



Foto 4. Pameran Proyek Studi

## Lampiran 5 Surat Keterangan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 4515/UN37.1.2/DK/2019**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 11 April 2019
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:  
Nama : Supatmo, S.Pd., M.Hum.  
NIP : 196803071999031001  
Pangkat/Golongan : IV/a  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing  
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
Nama : OI.IVIA PRIYANDITA  
NIM : 2411415043  
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa  
Topik : Penciptaan Karya Fotografi &quot;Domestic Cat Photography&quot; Sebagai Media Persuasif Memelihara dan Menyayangi bagi Pecinta Kucing di Kota Semarang
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal

2411415043  
FM-03-AKD-24/Rev. 00



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 15 April 2019

DEKAN

UNNES

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

## Lampiran 6 Biodata Penulis



Nama : Olivia Priyandita  
NIM : 2411415043  
Prodi : Seni Rupa S1  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Golongan Darah : B  
TTL : Semarang, 13 Juni 1997  
Nama Ayah : Priyo Handoyo  
Nama Ibu : Anny Diharti  
Alamat : Jl. Kauman no. 96, Semarang 50139  
No. HP : 081391875552  
e-Mail : [olivoliv97@gmail.com](mailto:olivoliv97@gmail.com)  
Facebook : Olivia Priyandita  
Riwayat Pendidikan :  
SD : SD NASIMA  
SMP : SMP NASIMA  
SMA : SMA Negeri 1 Semarang