

4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Proyek *Internship*

4.1.1 *Fantasy Project Collaboration "The Archer Goddess"*

1. *Brief*

Scala Photography mengadakan proyek foto bertemakan *fantasy collaboration* sebagai perawalan proyek kolaborasi pertama sekaligus sebagai bahan portfolio. Tahapan awal dimulai dengan penjelasan *brief* secara singkat oleh mentor dari Scala Photography, Victor Nicholson Putong. Penjelasan *briefing* berupa pemberian tema kolaborasi yang hendak dikerjakan, yaitu bertemakan fantasi. Setelah melakukan *brainstorming* serta mencari referensi untuk menentukan konsep, maka selanjutnya membuat *moodboard* sebagai acuan dan gambaran baik dalam proses *photoshoot* maupun *editing*.

Konsep yang dikerjakan mengangkat tema "*The Archer Goddess*" yang mengandalkan proses *editing digital imaging* untuk *setting background* pada foto hasil akhir. *The Archer Goddess*, Artemis, merupakan dewi dalam memanah dan berburu dari zaman Yunani Kuno. Tokoh Artemis identik dengan busur dan panah yang selalu dibawanya, serta aksesoris di kepalanya. Dengan membawakan konsep ini memberikan makna wanita yang kuat, berani, serta memiliki keyakinan diri yang tangguh.

Pada proyek ini, Scala Photography bekerja sama dengan Kezia sebagai model, *Make Up Artist* (MUA) yang bernama Bella (Instagram @bellacahyono.mua) serta gaun yang dikenakan untuk *photoshoot* yang berasal dari La Mariee (Instagram @lamariee_bride). Dekorasi yang digunakan untuk proses *photoshoot* yaitu busur dan anak panah yang diwarnai menjadi silver dengan menggunakan cat agar sesuai dengan gaun yang digunakan.

2. Pelaksanaan Proyek

Tugas yang diberikan dari Scala Photography yaitu melakukan kegiatan *photoshoot* di Prime Studio Surabaya yang terletak di Jl. Raya Jemursari No.76, Surabaya. *Photoshoot* dilakukan pada tanggal 27 Oktober selama 1 jam, mulai dari jam 4 hingga 5 sore. Sebelum memulai proses *photoshoot*, penulis diarahkan untuk mengatur *lighting* arah pencahayaan serta warna *background* yang akan digunakan. Arah pencahayaan perlu dilakukan pengaturan beberapa kali untuk mencapai hasil yang sesuai. Proses *photoshoot* dilakukan dengan mengarahkan model sesuai dengan *pose-pose* yang telah di susun dalam *moodboard*. Setelah melakukan proses

photoshoot, dari semua file foto yang telah diambil tadi dilakukan sortir dan dipilih yang terbaik secara mandiri untuk dilanjutkan ke proses *editing*.

Proses *editing* pada proyek ini akan lebih fokus pada sisi *background* yang masih tampak polos seperti pada gambar 4.1.

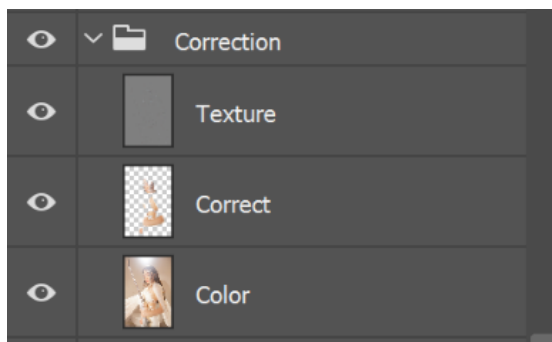


Gambar 4.1 Foto-foto Sebelum Dilakukan *Editing*

Tahapan pertama dilakukan dengan melakukan *retouching* pada *background* atau membersihkan bagian *background* yang tidak diinginkan dan merasa mengganggu, seperti *stand* lampu, papan untuk menyangga lampu, sampai bagian tembok yang masih kotor. Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan *healing brush*, *spot removal*, atau *clone stamp tool*.

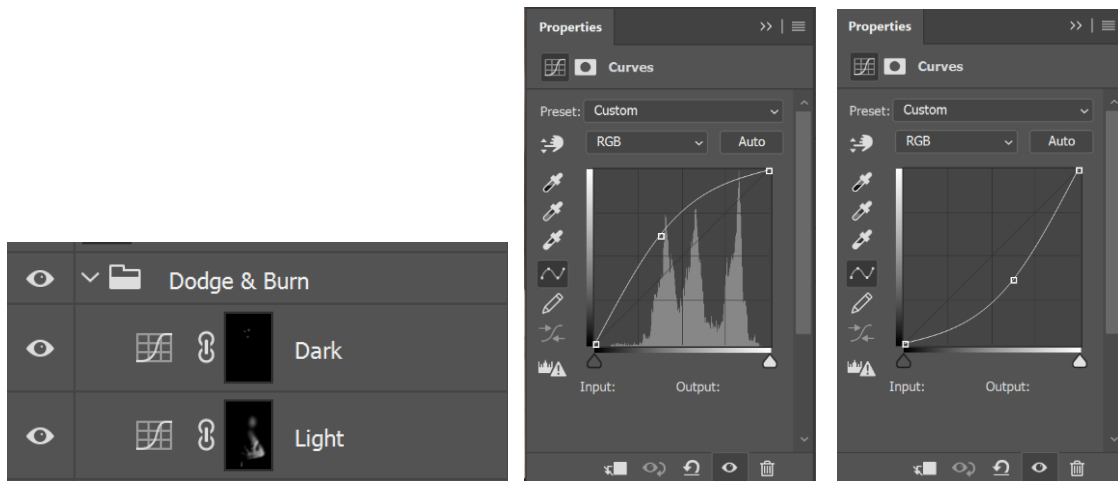
Penggunaan *selection* pada area khusus yg hendak dibersihkan juga dapat mempermudah dalam pengerjaan.

Selain background perlu dilakukan *retouching* pada kulit model yang menjadi subjek foto dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Tahapan *retouching* diawali dengan menggunakan teknik *frequency separation* dengan cara membagi menjadi *high frequency* untuk mengatur tekstur pada kulit dan *low frequency* untuk menyamarkan noda dan meratakan warna kulit. Duplikasi foto awal hingga menjadi 3 *layer*. Beri penamaan *layer* yang paling atas dengan nama "*Texture*" dan *layer* satunya dengan nama "*Color*" untuk mempermudah proses. *Hide* atau sembunyikan *layer* "*Texture*" dan berikan efek *Gaussian Blur* dengan radius 4 pixels pada *layer* "*Color*". Tampilkan kembali *layer* "*Texture*" dan ubah *blending mode*-nya menjadi *linear light*, lalu klik *Window Image* pada bagian atas dan pilih *Apply Image*. Pada tampilan *Dialog Box Apply Image*, ubah *layer* menjadi *layer* "*Color*", *Blending: Add*, *Opacity: 100%*, *Scale: 2*, *Offset: 0*, dan aktifkan *Invert*. Setelah itu, buat *layer* baru dengan penamaan "*Correction*" di antara *layer* "*Texture*" dan *layer* "*Color*". Pada tahapan ini, kulit sudah dapat diratakan dengan menggunakan *mixer brush tool* pada *layer* "*Correction*" dan dengan *hide layer* "*Texture*" agar kulit bisa tampak lebih sehat. Perataan tektur kulit dapat dilakukan pada *layer* "*texture*" dengan menggunakan *healing brush*, *spot removal*, atau *clone stamp tool*.



Gambar 4.2 Proses *frequency Separation*

Masih dalam proses *retouching*, pada kali ini dilakukan teknik *dodge & burn* untuk meningkatkan *highlight* dan *contour* tambahan yang dapat memberikan kesan lebih hidup. Diawali dengan pengaturan pada *adjustment curves* yang *dark* untuk *contour* dan *light* untuk *highlight*. Lakukan *invert* pada *layer mask* dengan CTRL + I. Masih pada *layer mask*, gunakan *brush tool* dan arahkan pada bagian yang perlu diberi *highlight* dan *contour*.



Gambar 4.3 Proses *Dodge & Burn*

Berikutnya, melakukan *retouching* pada pakaian dan model. Pada tahapan ini akan lebih banyak menggunakan *filter liquify*, dengan membenahi pakaian dari model seperti memberikan lengkungan pada bagian baju untuk memberikan efek seolah tertiuip angin, dan merapikan pakaian yang kurang rapi. Selain itu, dilakukan juga perbaikan pada tubuh model seperti memberikan lekukan pada tubuh sehingga terlihat lebih ramping dan gagah.



Gambar 4.4 Hasil Foto Setelah Dilakukan *Retouching*

Pada tahapan ini akan mulai memasuki tahap *combining*. Setelah menemukan foto-foto *background* yang hendak digunakan, masukkan foto-foto tersebut pada file *editing*. Lakukan *masking* pada model dengan cara melakukan seleksi pada model dengan menggunakan *quick selection tool*, lalu *add layer mask*. Lakukan hal yang sama pada beberapa foto yang menjadi *background* dari foto. Berikutnya dengan menambahkan efek *lens flare* serta awan-awan untuk menambahkan suasana yang diinginkan layaknya berada di Yunani Kuno. Pada bagian *background* diberikan efek *blur* untuk memberikan kesan hasil foto kamera dan bisa lebih fokus pada model.

Tahapan akhir dengan dilakukan *composing* yang mengatur beberapa elemen yang telah dimasukkan tadi serta pewarnaan (*toning*) dari tiap elemen. *Toning* dilakukan dengan menggunakan *adjustment brightness/contrast, levels, color balance, selective color, dan hue/saturation*. Pengaturan letak serta *toning* dilakukan agar hasil tampak lebih nyata dan menyatu sehingga terlihat lebih natural.



Gambar 4.5 Final Foto *Digital Imaging*

4.1.2 Halloween Project Collaboration “Justice”

1. Brief

Scala Photography mengadakan proyek foto bertemakan *Halloween collaboration* untuk merayakan sekaligus mengikuti tren di sosial media Instagram sebagai bahan promosi. Tahapan awal dimulai dengan penjelasan *brief* secara singkat oleh mentor dari Scala Photography. Penjelasan *briefing* berupa pemberian *moodboard* serta referensi foto sebagai acuan dan gambaran baik dalam proses *photoshoot* maupun *editing*.

Konsep yang dipilih merupakan tema kartu tarot yaitu “Justice” yang lebih mengandalkan proses *editing digital imaging* untuk *setting background* pada foto hasil akhir. *Justice* merupakan salah satu kartu dari tarot yang memiliki makna keadilan dan tidak tergoyahkan dengan sebuah kecantikan yang hanya tampak dari luar. *Justice* memiliki ciri khas pada pedang di tangan kanan, neraca di tangan kiri, dan penutup mata yang digunakan yang masing-masingnya memiliki makna tersendiri. Pedang memiliki makna keputusan yang tidak dapat diganggu-gugat. Neraca memiliki makna keseimbangan dan kebenaran. Mata yang tertutup memiliki makna keadilan yang tidak memandang tampak luarnya.

Pada proyek ini, Scala Photography bekerja sama dengan Chavella dari MC *Modeling* sebagai model, *Make Up Artist* (MUA) yang bernama Amanda (Instagram @by_amandaadriani) serta gaun yang dikenakan untuk *photoshoot* yang berasal dari Nancy Wong Couture (Instagram @nancywongcouture). Dekorasi yang digunakan untuk proses *photoshoot* juga merupakan *request* secara khusus untuk membuat sebuah pedang dan neraca dalam warna emas yang dibuatkan oleh Mikhayla Dekor (Instagram @mikhayla.project).

2. Pelaksanaan Proyek

Tugas yang diberikan dari Scala Photography yaitu melakukan kegiatan *photoshoot* di Studio Adventure Surabaya yang terletak di Jl. Nginden Intan Tengah No. F1-39. *Photoshoot* dilakukan pada tanggal 30 Oktober selama 1 jam, mulai dari jam 5 sore hingga 6 malam. Sebelum memulai proses *photoshoot*, penulis diarahkan untuk mengatur *lighting* arah pencahayaan serta warna *background* yang akan digunakan. Arah pencahayaan perlu dilakukan pengaturan beberapa kali untuk mencapai hasil yang sesuai. Proses *photoshoot* dilakukan dengan mengarahkan model sesuai dengan *pose-pose* yang telah di susun dalam *moodboard*. Setelah melakukan proses *photoshoot*, dari semua file foto yang telah diambil tadi dilakukan sortir dan dipilih yang terbaik secara mandiri untuk dilanjutkan ke proses *editing*.

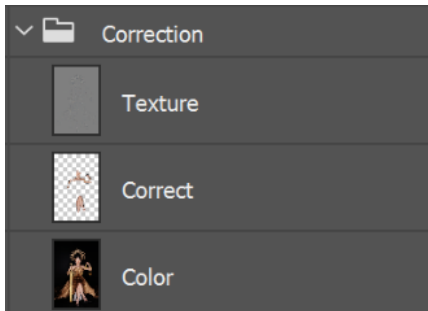
Proses *editing* pada proyek ini akan lebih fokus pada sisi *background* yang masih tampak polos seperti pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Foto-Foto Sebelum Dilakukan *Editing*

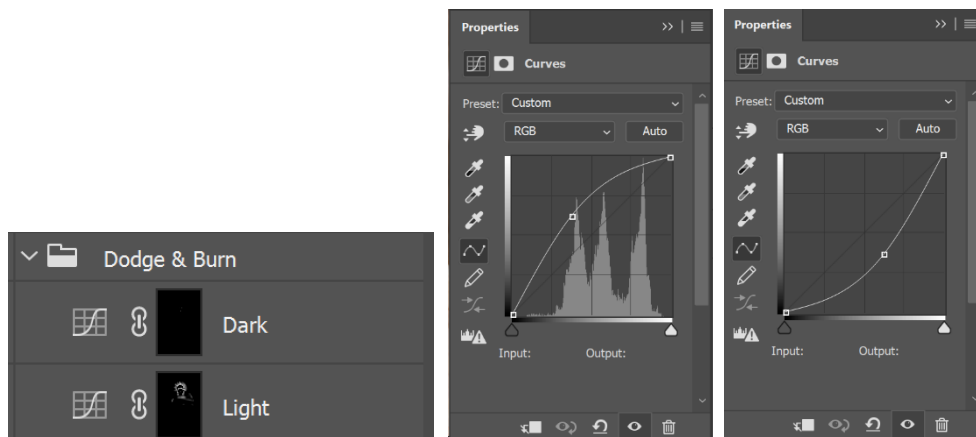
Pertama-tama, penulis akan melakukan *retouching* pada kulit model yang menjadi subjek foto dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Tahapan *retouching* diawali dengan menggunakan teknik *frequency separation* dengan cara membagi menjadi *high frequency* untuk mengatur tekstur pada kulit dan *low frequency* untuk menyamarkan noda dan meratakan warna kulit. Duplikasi foto awal hingga menjadi 3 *layer*. Beri penamaan *layer* yang paling atas dengan nama “*Texture*” dan *layer* satunya dengan nama “*Color*” untuk mempermudah proses. *Hide* atau sembunyikan *layer* “*Texture*” dan berikan efek *Gaussian Blur* dengan radius 4 *pixels* pada *layer* “*Color*”. Tampilkan kembali *layer* “*Texture*” dan ubah *blending mode*-nya menjadi *linear light*, lalu klik *Window Image* pada bagian atas dan pilih *Apply Image*. Pada tampilan *Dialog Box Apply Image*, ubah *layer* menjadi *layer* “*Color*”, *Blending: Add*, *Opacity: 100%*, *Scale: 2*, *Offset: 0*, dan aktifkan *Invert*. Setelah itu, buat *layer* baru dengan penamaan

“Correction” di antara layer “Texture” dan layer “Color”. Pada tahapan ini, kulit sudah dapat diratakan dengan menggunakan *mixer brush tool* pada layer “Correction” dan dengan *hide layer* “Texture” agar kulit bisa tampak lebih sehat. Perataan tekstur kulit dapat dilakukan pada layer “texture” dengan menggunakan *healing brush*, *spot removal*, atau *clone stamp tool*.



Gambar 4.7 Proses *Frequency Separation*

Masih dalam proses *retouching*, selanjutnya dilakukan teknik *dodge & burn* untuk meningkatkan *highlight* dan *contour* tambahan yang dapat memberikan kesan lebih hidup. Diawali dengan pengaturan pada *adjustment curves* yang *dark* untuk *contour* dan *light* untuk *highlight*. Lakukan *invert* pada *layer mask* dengan CTRL + I. Masih pada *layer mask*, gunakan *brush tool* dan arahkan pada bagian yang perlu diberi *highlight* dan *contour*. Pada tahap ini akan fokus pada bagian tubuh serta baju yang dikenakan model.



Gambar 4.8 Proses *Dodge & Burn*

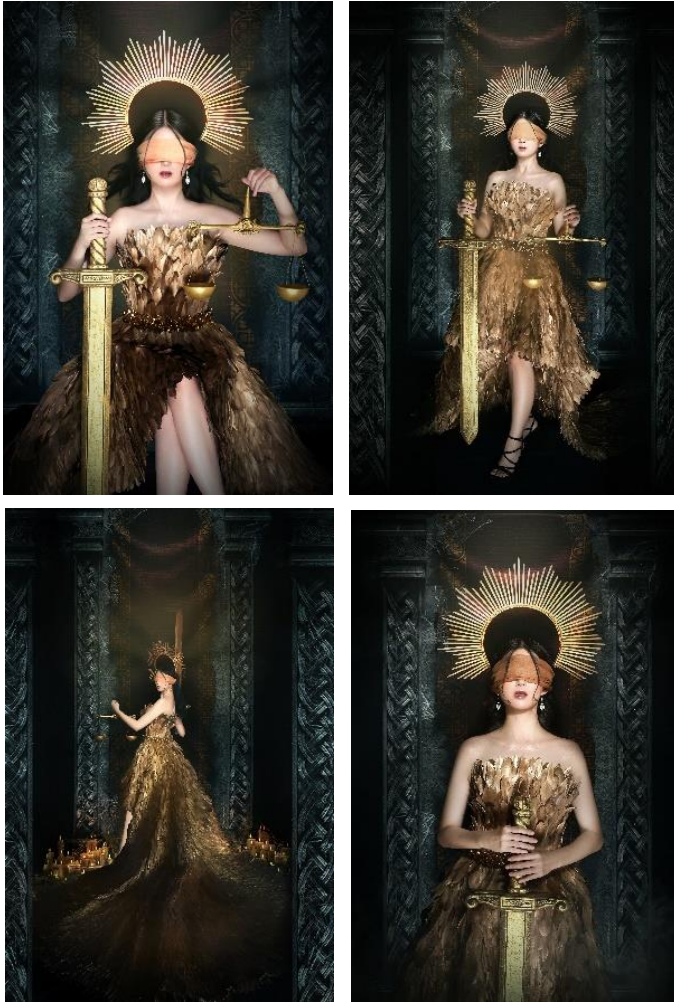
Pada tahapan *combining* ini, diberikan juga tambahan rambut pada model yang dapat memberikan kesan seolah rambut terkena angin. Perlu juga dilakukan pembenahan pada bagian aksesoris kepala dari model agar tampak lurus dan kencang. Tokoh Justice yang identik dengan penutup mata juga ditambahkan pada model dengan mengambil stok penutup mata dari foto lainnya yang telah diambil pada saat sesi *photoshoot* seperti pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Hasil Foto Setelah Dilakukan *Retouching*

Selain itu, setelah menemukan foto-foto *background* yang hendak digunakan, masukkan foto-foto tersebut pada file *editing* yang telah dilakukan sebelumnya. Lakukan *masking* pada model dengan cara melakukan seleksi pada model dengan menggunakan *quick selection tool*, lalu *add layer mask*. Lakukan hal yang sama pada beberapa foto yang menjadi *background* dari foto. Berikutnya dengan menambahkan efek *glow* atau cahaya yang muncul dari belakang model untuk memberikan gambaran aura yang kuat.

Tahapan akhir dengan dilakukan *composing* yang mengatur beberapa elemen yang telah dimasukkan tadi serta pewarnaan (*toning*) dari tiap elemen. *Toning* dilakukan dengan menggunakan *adjustment brightness/contrast, levels, color balance, selective color,* dan *hue/saturation*. Pengaturan letak serta *toning* dilakukan agar hasil tampak lebih nyata dan menyatu sehingga terlihat lebih natural.



Gambar 4.10 Hasil Foto *Digital Imaging*

Sebuah kartu tarot yang identik dengan adanya penggunaan *frame* serta nama dan angka romawi pada kartu, tentu tidak dapat dilewatkan untuk memberikan hasil yang lebih sempurna layaknya kartu tarot secara nyata.



Gambar 4.11 Final Foto *Digital Imaging* Setelah Diberi *Frame*

4.1.3 *Pre-Wedding Project Sherly dan Kevin*

1. *Brief*

Scala Photography mendapatkan klien *pre-wedding* bernama Sherly dan Kevin yang menginginkan fotonya memiliki tema *princess and prince* yang layaknya pada karakter di Disney yang penuh warna dan keceriaan. Tahapan awal dimulai dengan penjelasan *brief* secara singkat oleh mentor dari Scala Photography. Penjelasan *briefing* berupa pemberian *moodboard* serta referensi foto sebagai acuan dan gambaran baik dalam proses *photoshoot* maupun *editing*.

Konsep yang dipilih merupakan tema layaknya putri dan pangeran kerajaan pada kartun Disney, Cinderella, yang lebih mengandalkan proses *editing digital imaging* untuk *setting background* kerajaan serta pernik-pernik pada foto hasil akhir. Sesuai *request* dari klien yang

menginginkan foto *pre-wedding*-nya terdapat kerajaan, awan-awan, serta *glow* yang memancarkan kedua pihak pasangan. Karakter Cinderella sendiri identik dengan adanya kerajaan, kereta labu, dan bunga-bunga.

Pada proyek ini, Scala Photography bekerja sama dengan *Make Up Artist* (MUA) yang bernama Amanda (Instagram @by_amandaadriani) serta gaun yang dikenakan untuk *photoshoot* yang berasal dari La Mariee (Instagram @lamariee_bride).

2. Pelaksanaan Proyek

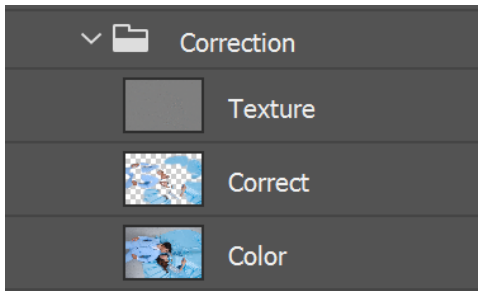
Tugas yang diberikan dari Scala Photography yaitu melakukan kegiatan *photoshoot* di Studio Adventure Surabaya yang terletak di Jl. Nginden Intan Tengah No. F1-39. *Photoshoot* dilakukan pada tanggal 5 Januari selama 1 jam, mulai dari jam 3 sore hingga 4 malam. Sebelum memulai proses *photoshoot*, penulis diarahkan untuk mengatur *lighting* arah pencahayaan serta warna *background* yang akan digunakan. Arah pencahayaan perlu dilakukan pengaturan beberapa kali untuk mencapai hasil yang sesuai. Proses *photoshoot* dilakukan dengan mengarahkan model sesuai dengan *pose-pose* yang telah di susun dalam *moodboard*. Setelah melakukan proses *photoshoot*, dari semua *file* foto yang telah diambil tadi akan diberikan kepada klien dalam bentuk *link* Google Drive, untuk dipilih yang terbaik, dan setelah itu dilanjutkan ke proses *editing*.

Proses *editing* pada proyek ini akan lebih fokus pada sisi *background* yang masih tampak polos seperti pada gambar 4.12.



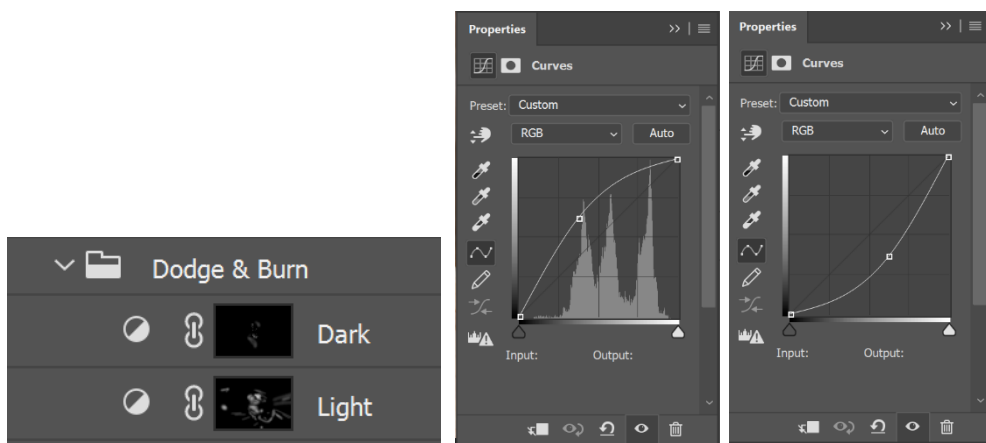
Gambar 4.12 Foto-Foto Sebelum Dilakukan *Editing*

Pertama-tama, penulis akan melakukan *retouching* pada kulit model yang menjadi subjek foto dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Tahapan *retouching* diawali dengan menggunakan teknik *frequency separation* dengan cara membagi menjadi *high frequency* untuk mengatur tekstur pada kulit dan *low frequency* untuk menyamarkan noda dan meratakan warna kulit. Duplikasi foto awal hingga menjadi 3 *layer*. Beri penamaan *layer* yang paling atas dengan nama "*Texture*" dan *layer* satunya dengan nama "*Color*" untuk mempermudah proses. *Hide* atau sembunyikan *layer* "*Texture*" dan berikan efek *Gaussian Blur* dengan radius 4 *pixels* pada *layer* "*Color*". Tampilkan kembali *layer* "*Texture*" dan ubah *blending mode*-nya menjadi *linear light*, lalu klik *Window Image* pada bagian atas dan pilih *Apply Image*. Pada tampilan *Dialog Box Apply Image*, ubah *layer* menjadi *layer* "*Color*", *Blending: Add*, *Opacity: 100%*, *Scale: 2*, *Offset: 0*, dan aktifkan *Invert*. Setelah itu, buat *layer* baru dengan penamaan "*Correction*" di antara *layer* "*Texture*" dan *layer* "*Color*". Pada tahapan ini, kulit sudah dapat diratakan dengan menggunakan *mixer brush tool* pada *layer* "*Correction*" dan dengan *hide layer* "*Texture*" agar kulit bisa tampak lebih sehat. Perataan tekstur kulit dapat dilakukan pada *layer* "*texture*" dengan menggunakan *healing brush*, *spot removal*, atau *clone stamp tool*.



Gambar 4.13 Proses *Frequency Separation*

Masih dalam proses *retouching*, selanjutnya dilakukan teknik *dodge & burn* untuk meningkatkan *highlight* dan *contour* tambahan yang dapat memberikan kesan lebih hidup. Diawali dengan pengaturan pada *adjustment curves* yang *dark* untuk *contour* dan *light* untuk *highlight*. Lakukan *invert* pada *layer mask* dengan CTRL + I. Masih pada *layer mask*, gunakan *brush tool* dan arahkan pada bagian yang perlu diberi *highlight* dan *contour*. Pada tahap ini akan fokus pada bagian tubuh serta baju yang dikenakan model.



Gambar 4.14 Proses *Dodge & Burn*

Berikutnya, melakukan *retouching* pada pakaian dan model. Pada tahapan ini akan lebih banyak menggunakan *filter liquify*, dengan membenahi pakaian dari model seperti memberikan lengkungan pada bagian baju untuk memberikan efek seolah tertiuip angin, dan

merapikan pakaian yang kurang rapi. Selain itu, dilakukan juga perbaikan pada tubuh model seperti memberikan lekukan pada tubuh sehingga terlihat lebih ramping.



Gambar 4.15 Hasil Foto Setelah Dilakukan *Retouching*

Pada tahapan *combining* ini akan mulai memasukkan foto-foto *background* yang hendak digunakan pada file *editing*. Lakukan *masking* pada model dengan cara melakukan seleksi pada model dengan menggunakan *quick selection tool*, lalu *add layer mask*. Lakukan hal yang sama pada beberapa foto yang menjadi *background* dari foto. Berikutnya dengan menambahkan efek *glowing* serta awan-awan untuk menambahkan suasana yang diinginkan layaknya berada di dunia disney.

Tahapan akhir dengan dilakukan *composing* yang mengatur beberapa elemen yang telah dimasukkan tadi serta pewarnaan (*toning*) dari tiap elemen. *Toning* dilakukan dengan menggunakan *adjustment brightness/contrast, levels, color balance, selective color, dan hue/saturation*. Pengaturan letak serta *toning* dilakukan agar hasil tampak lebih nyata dan menyatu sehingga terlihat lebih natural. Pada kasus ini klien terkhusus meminta pewarnaan yang lebih *vibrance* dan berwarna sehingga *toning* yang dilakukan juga dengan menambahkan *shadow* warna pada beberapa bagian seperti pakaian, dan tubuh model.



Gambar 4.16 Final Foto *Digital Imaging*

4.1.4 *Birthday Project Anchellin*

1. *Brief*

Scala Photography mendapatkan klien bernama Anchellin untuk foto ulang tahun dengan tema *queen* yang tampak mewah dan elegan, sesuai dengan nama panggilannya yaitu *queen*. Tahapan awal dimulai dengan penjelasan *brief* secara singkat oleh mentor dari Scala Photography. Penjelasan *briefing* berupa pemberian *moodboard* serta referensi foto sebagai acuan dan gambaran baik dalam proses *photoshoot* maupun *editing*.

Konsep yang dipilih merupakan tema ratu kerajaan. Namun, karena tidak menemukan tempat yang tepat untuk menggambarkan sebuah kerajaan, sehingga akan lebih mengandalkan proses *editing digital imaging* untuk *setting background* kerajaan yang diinginkan. Permintaan klien untuk membuat konsep yang lebih *dark* untuk memberikan kesan angkuh atau berkelas namun masih memberikan efek *glow* untuk memberikan kesan bersinar.

Pada proyek ini, Scala Photography bekerja sama dengan *Make Up Artist* (MUA) yang bernama Monica (Instagram @monicaymua) serta gaun yang dikenakan untuk *photoshoot* yang berasal dari Le Couture Gown (Instagram @lecouturegown_sby).

2. Pelaksanaan Proyek

Tugas yang diberikan dari Scala Photography yaitu melakukan kegiatan *photoshoot* di Prime Studio Surabaya yang terletak di Jl. Raya Jemursari No.76, Surabaya. *Photoshoot* dilakukan pada tanggal 14 Januari selama 1 jam, mulai dari jam 1 hingga 2 siang. Sebelum memulai proses *photoshoot*, penulis diarahkan untuk mengatur *lighting* arah pencahayaan serta warna *background* yang akan digunakan. Arah pencahayaan perlu dilakukan pengaturan beberapa kali untuk mencapai hasil yang sesuai. Proses *photoshoot* dilakukan dengan mengarahkan model sesuai dengan *pose-pose* yang telah di susun dalam *moodboard*. Setelah melakukan proses *photoshoot*, dari semua *file* foto yang telah diambil tadi akan diberikan kepada klien dalam bentuk *link* Google Drive, untuk dipilih yang terbaik, dan setelah itu dilanjutkan ke proses *editing*.

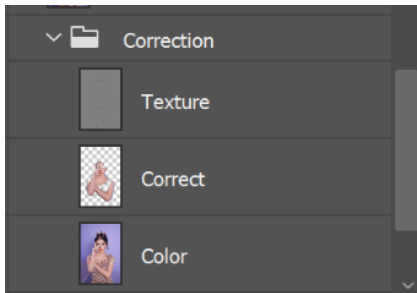
Proses *editing* pada proyek ini akan lebih fokus pada sisi *background* yang masih tampak polos seperti pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Foto-Foto Sebelum Dilakukan *Editing*

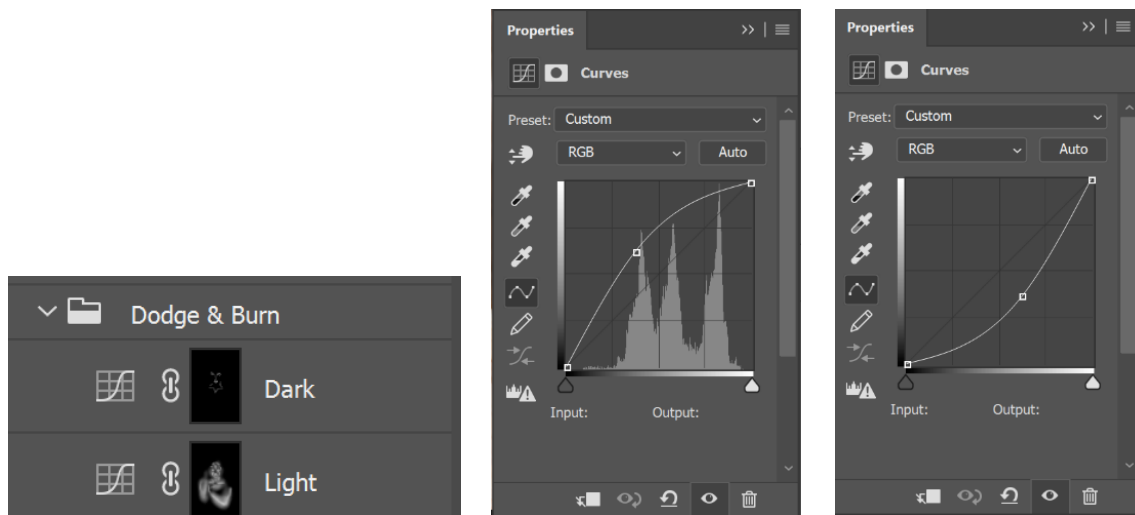
Pertama-tama, penulis akan melakukan *retouching* pada kulit model yang menjadi subjek foto dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Tahapan *retouching* diawali dengan menggunakan teknik *frequency separation* dengan cara membagi menjadi *high frequency* untuk mengatur tekstur pada kulit dan *low frequency* untuk menyamarkan noda dan meratakan warna kulit. Duplikasi foto awal hingga menjadi 3 *layer*. Beri penamaan *layer* yang paling atas dengan nama "*Texture*" dan *layer* satunya dengan nama "*Color*" untuk mempermudah proses. *Hide* atau sembunyikan *layer* "*Texture*" dan berikan efek *Gaussian Blur* dengan radius 4 *pixels* pada *layer* "*Color*". Tampilkan kembali *layer* "*Texture*" dan ubah *blending mode*-nya menjadi *linear light*, lalu klik *Window Image* pada bagian atas dan pilih *Apply Image*.

Pada tampilan *Dialog Box Apply Image*, ubah *layer* menjadi *layer "Color"*, *Blending: Add*, *Opacity: 100%*, *Scale: 2*, *Offset: 0*, dan aktifkan *Invert*. Setelah itu, buat *layer* baru dengan penamaan "*Correction*" di antara *layer "Texture"* dan *layer "Color"*. Pada tahapan ini, kulit sudah dapat diratakan dengan menggunakan *mixer brush tool* pada *layer "Correction"* dan dengan *hide layer "Texture"* agar kulit bisa tampak lebih sehat. Perataan tekstur kulit dapat dilakukan pada *layer "texture"* dengan menggunakan *healing brush*, *spot removal*, atau *clone stamp tool*.



Gambar 4.18 Proses *Frequency Separation*

Masih dalam proses *retouching*, selanjutnya dilakukan teknik *dodge & burn* untuk meningkatkan *highlight* dan *contour* tambahan yang dapat memberikan kesan lebih hidup. Diawali dengan pengaturan pada *adjustment curves* yang *dark* untuk *contour* dan *light* untuk *highlight*. Lakukan *invert* pada *layer mask* dengan CTRL + I. Masih pada *layer mask*, gunakan *brush tool* dan arahkan pada bagian yang perlu diberi *highlight* dan *contour*. Pada tahap ini akan fokus pada bagian tubuh serta baju yang dikenakan model.



Gambar 4.19 Proses *Dodge & Burn*

Berikutnya, melakukan *retouching* pada pakaian dan model. Pada tahapan ini akan lebih banyak menggunakan *filter liquify*, dengan membenahi pakaian dari model seperti memberikan lengkungan pada bagian baju untuk memberikan efek seolah tertiuip angin, dan

merapikan pakaian yang kurang rapi. Selain itu, dilakukan juga perbaikan pada tubuh model seperti memberikan lekukan pada tubuh sehingga terlihat lebih ramping dan berwibawa.



Gambar 4.20 Hasil Foto Setelah Dilakukan *Retouching*

Pada tahapan *combining*, secara khusus klien meminta untuk memberikan tambahan rambut karena merasa kurang cocok dengan model rambut yang disanggul. Rambut yang diurai juga memberikan kesan jiwa kebebasan dalam dirinya. Perlu juga dilakukan pembenahan pada bagian aksesoris kepala dari model dengan pembenahan manik-maniknya.

Tahapan akhir dengan dilakukan *composing* yang mengatur beberapa elemen yang telah dimasukkan tadi serta pewarnaan (*toning*) dari tiap elemen. *Toning* dilakukan dengan menggunakan *adjustment brightness/contrast, levels, color balance, selective color*, dan *hue/saturation*. Pengaturan letak serta *toning* dilakukan agar hasil tampak lebih nyata dan menyatu sehingga terlihat lebih natural.



Gambar 4.21 Final Foto *Digital Imaging*

4.1.5 *Birthday Project Devi*

1. *Brief*

Scala Photography mendapatkan klien bernama Devi untuk foto ulang tahun dengan tema *goddess of the sun* yang memberikan kesan pemberani dan *independence*. Tahapan awal dimulai dengan penjelasan *brief* secara singkat oleh mentor dari Scala Photography. Penjelasan *briefing* berupa pemberian *moodboard* serta referensi foto sebagai acuan dan gambaran baik dalam proses *photoshoot* maupun *editing*.

Konsep yang dipilih merupakan tema dewi matahari yang akan lebih mengandalkan proses *editing digital imaging* untuk *setting background* yang diinginkan. Tema yang diangkat akan lebih membawa suasana berwarna merah layaknya matahari yang identik dengan warna kuning-oren-merah. Suasana yang lebih gelap namun diberikan efek *glow* untuk memberikan kesan bersinar pada model.

Pada proyek ini, Scala Photography bekerja sama dengan *Make Up Artist* (MUA) yang bernama Mariel (Instagram @bymmariels_) serta gaun yang dikenakan untuk *photoshoot* yang berasal dari La Mariee (Instagram @lamariee_bride).

2. Pelaksanaan Proyek

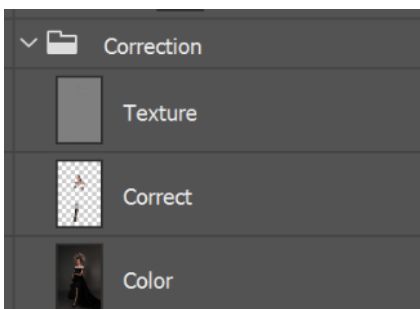
Tugas yang diberikan dari Scala Photography yaitu melakukan kegiatan *photoshoot* di Prime Studio Surabaya yang terletak di Jl. Raya Jemursari No.76, Surabaya. *Photoshoot* dilakukan pada tanggal 23 Februari selama 1 jam, mulai dari jam 4 hingga 5 sore. Sebelum memulai proses *photoshoot*, penulis diarahkan untuk mengatur *lighting* arah pencahayaan serta warna *background* yang akan digunakan. Arah pencahayaan perlu dilakukan pengaturan beberapa kali untuk mencapai hasil yang sesuai. Proses *photoshoot* dilakukan dengan mengarahkan model sesuai dengan *pose-pose* yang telah di susun dalam *moodboard*. Setelah melakukan proses *photoshoot*, dari semua *file* foto yang telah diambil tadi akan diberikan kepada klien dalam bentuk *link* Google Drive, untuk dipilih yang terbaik, dan setelah itu dilanjutkan ke proses *editing*.

Proses *editing* pada proyek ini akan lebih fokus pada sisi *background* yang masih tampak polos seperti pada gambar 4.22.



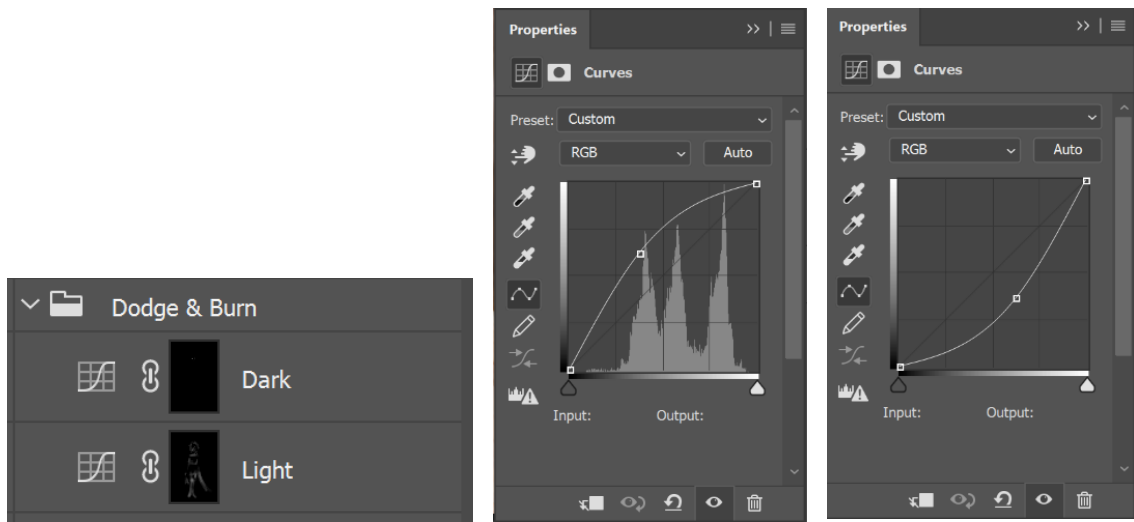
Gambar 4.22 Foto-foto Sebelum Dilakukan *Editing*

Pertama-tama, penulis akan melakukan *retouching* pada kulit model yang menjadi subjek foto dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Tahapan *retouching* diawali dengan menggunakan teknik *frequency separation* dengan cara membagi menjadi *high frequency* untuk mengatur tekstur pada kulit dan *low frequency* untuk menyamarkan noda dan meratakan warna kulit. Duplikasi foto awal hingga menjadi 3 *layer*. Beri penamaan *layer* yang paling atas dengan nama “*Texture*” dan *layer* satunya dengan nama “*Color*” untuk mempermudah proses. *Hide* atau sembunyikan *layer* “*Texture*” dan berikan efek *Gaussian Blur* dengan radius 4 *pixels* pada *layer* “*Color*”. Tampilkan kembali *layer* “*Texture*” dan ubah *blending mode*-nya menjadi *linear light*, lalu klik *Window Image* pada bagian atas dan pilih *Apply Image*. Pada tampilan *Dialog Box Apply Image*, ubah *layer* menjadi *layer* “*Color*”, *Blending: Add*, *Opacity: 100%*, *Scale: 2*, *Offset: 0*, dan aktifkan *Invert*. Setelah itu, buat *layer* baru dengan penamaan “*Correction*” di antara *layer* “*Texture*” dan *layer* “*Color*”. Pada tahapan ini, kulit sudah dapat diratakan dengan menggunakan *mixer brush tool* pada *layer* “*Correction*” dan dengan *hide layer* “*Texture*” agar kulit bisa tampak lebih sehat. Perataan tekstur kulit dapat dilakukan pada *layer* “*texture*” dengan menggunakan *healing brush*, *spot removal*, atau *clone stamp tool*.



Gambar 4.23 Proses *Frequency Separation*

Masih dalam proses *retouching*, selanjutnya dilakukan teknik *dodge & burn* untuk meningkatkan *highlight* dan *contour* tambahan yang dapat memberikan kesan lebih hidup. Diawali dengan pengaturan pada *adjustment curves* yang *dark* untuk *contour* dan *light* untuk *highlight*. Lakukan *invert* pada *layer mask* dengan CTRL + I. Masih pada *layer mask*, gunakan *brush tool* dan arahkan pada bagian yang perlu diberi *highlight* dan *contour*. Pada tahap ini akan fokus pada bagian tubuh serta baju yang dikenakan model.



Gambar 4.24 Proses *Dodge & Burn*

Berikutnya, melakukan *retouching* pada pakaian dan model. Pada tahapan ini akan lebih banyak menggunakan *filter liquify*, dengan membenahi pakaian dari model seperti merapikan pakaian yang kurang rapi. Selain itu, dilakukan juga perbaikan pada tubuh model seperti memberikan lekukan pada tubuh sehingga terlihat lebih ramping dan berwibawa.



Gambar 4.25 Hasil Foto Setelah Dilakukan *Retouching*

Berikutnya pada tahap *combining*, setelah menemukan foto-foto *background* yang hendak digunakan, masukkan foto-foto tersebut pada file *editing*. Lakukan *masking* pada model dengan cara melakukan seleksi pada model dengan menggunakan *quick selection tool*, lalu *add layer mask*. Lakukan hal yang sama pada beberapa foto yang menjadi *background* dari foto. Berikutnya dengan menambahkan efek *glow* atau cahaya yang muncul dari belakang model untuk memberikan gambaran aura, serta berikan awan-awan untuk memberikan kesan berada di alam luar.

Tahapan akhir dengan dilakukan *composing* yang mengatur beberapa elemen yang telah dimasukkan tadi serta pewarnaan (*toning*) dari tiap elemen. *Toning* dilakukan dengan menggunakan *adjustment brightness/contrast, levels, color balance, selective color*, dan *hue/saturation*. Pengaturan letak serta *toning* dilakukan agar hasil tampak lebih nyata dan menyatu sehingga terlihat lebih natural.



Gambar 4.26 Final Foto *Digital Imaging*

4.2 Analisa Perbandingan Teori Dengan Praktik

5.2.1 Penyederhanaan Data

Dalam penelitian ini, data yang telah dikumpulkan dilakukan penyederhanaan dengan memfokuskan pada proses *digital imaging* pada model yang melibatkan proses *retouching, combining*, dan *composing*. Secara garis besar dalam proses perancangan *digital imaging photography* pada model yang dilakukan selama proses magang di Scala Photography yaitu diawali dengan *briefing* yang disertai dengan pembuatan *moodboard* serta mencari referensi foto, mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan untuk kebutuh *photoshoot* model,

melakukan *photoshoot* model di studio secara mandiri, menyeleksi beberapa foto yang dirasa paling baik (secara mandiri atau dari klien), dilakukan proses *editing digital imaging* dengan tahapan *retouching, combining, composing*, dan yang terakhir penyerahan hasil foto kepada klien. Proses tersebut yang akan menjadi indikator dalam melakukan perbandingan dari penelitian ini.

5.2.2 Tabel Komparasi Perbandingan

Dalam proses perancangan sebuah foto pada model yang menggunakan *digital imaging* ternyata terdapat adanya perbedaan antara yang diajarkan secara teori di perkuliahan dengan yang dilakukan selama proses magang di Scala Photography. Berikut tabel komparasi perbandingan proses perancangan *digital imaging photography* pada model secara teori di perkuliahan dengan praktik di tempat magang, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Komparasi Perbandingan Secara Teori dan Praktik Dalam Proses Perancangan *Digital Imaging Photography* pada Model

Proses Perancangan <i>Digital Imaging Photography</i> Pada Model	Teori yang diajarkan di perkuliahan (Universitas Kristen Petra)	Praktik yang dilakukan di tempat magang (Scala Photography)
<i>Briefing</i>	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan riset sesuai dengan topik yang telah ditentukan dan diasistensikan kepada dosen. Mengumpulkan data visual sebagai referensi. Membuat <i>thumbnail</i> dan <i>tighttissue</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> Penjelasan konsep oleh mentor dari Scala Photography, baik dari klien atau <i>partner collaboration</i>. Membuat <i>moodboard</i> dan mencari foto referensi untuk ditunjukkan kepada klien.
<i>Pre-photoshoot</i>	-	<ol style="list-style-type: none"> Menjadwalkan studio, <i>makeup artist</i>, dan menyewa busana yang

		<p>hendak dikenakan untuk <i>photoshoot</i>.</p> <p>2. Mempersiapkan properti foto yang diperlukan sesuai dengan konsep (jika ada).</p>
<i>Photoshoot</i>	-	1. Melakukan <i>photoshoot</i> secara mandiri di studio.
Seleksi foto	1. <i>Tighttissue</i> yang telah dipilih oleh dosen, dapat dilanjutkan untuk proses <i>editing digital imaging</i> .	<p>1. Hasil <i>photoshoot</i> diserahkan kepada klien untuk dipilih atau memilih secara mandiri.</p> <p>2. Melanjutkan proses <i>editing digital imaging</i> sesuai dengan foto yang telah dipilih.</p>
<i>Retouching</i>	1. Membersihkan kulit model dengan menggunakan teknik <i>frequency separation</i> .	<p>1. Membersihkan kulit model dengan menggunakan teknik <i>frequency separation</i>.</p> <p>2. Menambah <i>shadow</i> dan <i>highlight</i> pada model dengan teknik <i>dodge & burn</i>.</p> <p>3. Penggunaan <i>liquify</i> untuk memperbaiki postur model.</p>
<i>Combining</i>	<p>1. Mengumpulkan semua <i>asset</i> foto yang telah dicari pada internet yang tidak berbayar.</p> <p>2. Melakukan <i>cropping</i> dan <i>masking</i> pada elemen yang digunakan.</p>	<p>1. Menggunakan foto pilihan dari hasil <i>photoshoot</i> sebagai foto utama.</p> <p>2. Menggabungkan beberapa elemen dari beberapa foto hasil <i>photoshoot</i>.</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengumpulkan <i>asset</i> foto yang telah dicari pada internet yang tidak berbayar. 4. Melakukan <i>cropping</i> dan <i>masking</i> pada elemen yang digunakan.
<i>Composing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomposisikan elemen yang telah dikumpulkan pada satu <i>file artwork</i>. 2. Melakukan <i>toning</i> pada tiap elemen agar masing-masing elemen terlihat menyatu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomposisikan elemen <i>asset</i> foto pada foto pilihan hasil <i>photoshoot</i>. 2. Melakukan <i>toning</i> pada elemen yang dimasukkan agar menyatu dengan foto hasil <i>photoshoot</i>.
Penyerahan hasil foto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foto ditunjukkan kepada dosen untuk diasistensikan. 2. Melakukan revisi sesuai komentar dari dosen. 3. Mengumpulkan hasil foto akhir pada dosen. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foto ditunjukkan kepada klien untuk dilakukan pengecekan. 2. Melakukan revisi sesuai komentar dari klien (jika ada). 3. Mengumpulkan hasil foto akhir pada Google Drive.
Waktu pengerjaan	Beberapa pertemuan kelas (beberapa minggu).	Tergantung pada jadwal kebutuhan klien.

Dari tabel perbandingan yang telah dijabarkan di atas, terdapat beberapa persamaan serta perbedaan dalam proses perancangan *digital imaging photography* pada model antara di secara teori di perkuliahan dan praktik di Scala Photography. Berikut penjabaran atas persamaan serta perbedaan masing-masing prosesnya:

1. *Briefing*

Secara teori di perkuliahan dalam pembahasan topik akan diberikan sebuah topik besar yang nantinya masing-masing mahasiswa akan mencari topik kecil secara bebas yang

hendak diangkat menjadi sebuah karya. Namun, dalam dunia magang, tema telah ditentukan dan harus bisa menyesuaikan dengan kemauan dari klien. Proses selanjutnya antara teori dengan praktik sama, yaitu sama-sama membuat gambaran dari konsep yang hendak diangkat. Pada perkuliahan akan membuat *thumbnail* dan *tighttissue* sebagai acuan karya, sedangkan dalam dunia magang membuat *moodboard* yang sama-sama sebagai acuan karya.

2. *Pre-photoshoot*

Selama perkuliahan *digital imaging*, foto-foto yang digunakan sebagai pembelajaran tidak melakukan *photoshoot* secara khusus. Beda halnya dengan yang dilakukan di tempat magang yang perlu melakukan persiapan *photoshoot* model seperti dengan menyewa studio, gaun, sampai menjadwalkan *makeup artist* untuk riasan wajah model di hari *photoshoot*.

3. *Photoshoot*

Selama melakukan magang di Scala Photography, sesi *photoshoot* dilakukan secara mandiri serta pengaturan *lighting* serta *setting* tempat di studio. Hal ini dikarenakan agar hasil foto model bisa memiliki *angle* serta *lighting* yang tepat untuk dijadikan model *digital imaging*. Dalam perkuliahan yang tidak melakukan *photoshoot* secara langsung membuat foto yang digunakan menjadi lebih terbatas dan lebih susah dalam penempatannya.

4. Seleksi Foto

Dalam perkuliahan, *tighttissue* diasistensikan kepada dosen untuk selanjutnya dipilih dan dilanjutkan untuk proses *editing digital imaging*. Beda halnya dengan dunia kerja, hasil dari *photoshoot* yang telah dilakukan diberikan terlebih dahulu kepada klien untuk dipilih. Setelah mendapatkan pilihan dari klien, barulah memulai proses *editing digital imaging*.

5. *Retouching*

Memasuki tahap *editing*, proses *retouching* antara yang diajarkan di perkuliahan dengan yang dilakukan selama magang sama-sama diawali dengan membersihkan kulit dari model yang dirasa mengganggu seperti adanya jerawat atau noda hitam. Namun, dalam pengerjaan selama magang, perlu juga ditambahkan *shadow* dan *highlight* pada model dengan teknik *dodge & burn* untuk memperkuat fitur wajah model. Selain itu, dilakukan juga perbaikan tipis pada wajah maupun tubuh model dengan menggunakan *liquify*.

6. Combining

Pada tahap *combining*, *asset-asset* foto yang digunakan sama-sama mencari pada internet dalam membantu merealisasikan proses *editing digital imaging*. *Asset* foto yang dicari pada

umumnya seperti *background* atau latar suasana foto, binatang, atau benda yang tidak bisa didapat dalam *photoshoot*. Hal yang menjadi pembeda ada pada model yang selama magang dilakukan proses *photoshoot* sendiri sehingga dapat membantu dalam memenuhi *asset* yang diperlukan pada model, seperti *angle*, postur tubuh, serta posisi dari model. Hal ini penting juga karena model sebagai subjek utama dari foto akan terlihat aneh atau kaku apabila tidak sesuai dengan *background* foto. Sama halnya dengan *shadow* yang nampak pada kulit model juga akan sangat berpengaruh karena harus menyesuaikan dengan cahaya yang datang pada *background* foto.

7. Composing

Dalam *composing*, pembelajaran di perkuliahan dengan ilmu yang didapat selama magang cenderung sama. Dengan melakukan pengaturan komposisi pada tiap elemen yang digunakan sampai dengan *toning* yang dilakukan pada tiap elemen agar hasilnya terlihat lebih natural. *Toning* sangat perlu dilakukan karena *asset-asset* yang dicari belum tentu memiliki *tone* warna yang sama dan apabila digabungkan begitu saja akan terlihat tidak nyata.

8. Penyerahan Hasil Foto

Sama halnya dengan perkuliahan, setelah selesai proses *editing* maka akan diserahkan kepada klien melalui Google Drive untuk dilakukan pengecekan terhadap hasil foto. Apabila ada revisi dari klien, maka dilakukan revisi sampai klien merasa cukup puas dengan hasil foto.

9. Waktu Pengerjaan

Masa pengerjaan selama perkuliahan cenderung telah ditetapkan sebelumnya saat *briefing* dan sebagian besar memiliki waktu pengerjaan yang cukup panjang. Beda halnya dengan pengerjaan di dunia kerja yang cenderung berbeda-beda tergantung kebutuhan. Pada dasarnya hal ini dikarenakan pengerjaan dilakukan untuk pihak ketiga atau klien, sehingga harus bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dari klien.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan observasi serta penelitian terhadap proses perancangan digital imaging photography pada model antara di perkuliahan dengan proses selama magang, dapat ditemukan adanya beberapa kelebihan serta kekurangan dari masing-masing sebagai berikut:

4.1 Tabel Kelebihan dan Kekurangan Proses Secara Teori di Perkuliahan dan Praktik di Scala Photography

Indikator	Teori di Perkuliahan	Praktik di Scala Photography
Kelebihan	Ide serta konsep yang dituangkan dalam karya dapat lebih bervariasi dan bebas sesuai dengan imajinasi diri sendiri. Tahapan pengerjaan lebih teratur dengan jadwal yang telah disusun tiap minggunya.	1. Adanya sesi <i>photoshoot</i> membantu dalam memenuhi kebutuhan stok foto model yang diperlukan terutama dalam pengaturan <i>angle</i> serta pencahayaan dari model. 2. Penggunaan <i>dodge & burn</i> dan <i>liquify</i> memiliki peran penting dalam membantu mempertegas wajah serta tubuh model.
Kekurangan	1. Dengan tidak melakukan <i>photoshoot</i> membuat stok foto model menjadi lebih terbatas dan susah untuk dicari di internet. 2. Proses <i>retouching</i> yang lebih sederhana hanya dengan pembersihan wajah model masih kurang.	1. Konsep terbatas sesuai dengan keinginan dari klien, sehingga cenderung harus mengikuti dari arahan klien. 2. Waktu pengerjaan cenderung tidak menentu, sehingga waktu pengerjaan juga tidak memiliki jadwal yang pasti.

Dengan demikian, proses pengerjaan *digital imaging photography* pada model yang diajarkan secara teori di perkuliahan serta praktik di Scala Photography sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Baik tidaknya proses pengerjaan akan bergantung pada waktu pengerjaan serta pihak lain yang terlibat. Apabila waktu pengerjaan cenderung singkat maka proses *photoshoot* akan cenderung memakan waktu lama sehingga proses *editing* pun menjadi lebih terbatas. Dengan begitu, proses pengerjaan tanpa *photoshoot* akan dirasa lebih baik agar proses *editing* bisa maksimal. Begitu pula dengan sebaliknya, apabila memiliki waktu yang lebih panjang, proses *photoshoot* dapat sangat membantu dalam *editing* terutama pada pengarahannya *angle* serta pencahayaan pada model.