

Penggunaan Lensa *Fish Eye* Pada Olahraga *Skateboard* Di *Skatepark* Pantai Kuta

Desmana Arapenta Sitepu¹, Ida Bagus Candrayana², Anis Raharjo³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Denpasar

¹desmana.arapenta@gmail.com

Abstrak

Sejak penemuan fotografi pada abad ke-19, perkembangan budaya visual telah mencerminkan kemajuan kompleksitas subjek fotografi. Fungsi fotografi tidak lagi terbatas sebagai alat dokumentasi semata, melainkan telah berkembang menjadi media yang memungkinkan penangkapan dan visualisasi momen atau aktivitas tertentu. Fenomena ini sangat menonjol dalam bidang olahraga, di mana fotografi menjadi sarana untuk merekam dan menggambarkan ragam kegiatan, termasuk olahraga ekstrem seperti skateboard. Penelitian ini memfokuskan pada penciptaan visual yang unik melalui pemanfaatan lensa *fish eye*, dengan tujuan menonjolkan sudut pandang yang berbeda dalam aktivitas *skateboard*. Metode penelitian mencakup observasi lapangan untuk memahami fenomena *skateboard* di Skatepark Pantai Kuta, dilengkapi dengan studi pustaka yang mendukung konsep. Penggunaan medium kamera Fujifilm XT30 dan lensa TTArtisan 7.5mm menjadi landasan utama dalam proses penciptaan karya dengan didukung aplikasi variasi angle dan teknik *editing* untuk menonjolkan hasil visual yang unik. Karya ini berupaya mengeksplorasi nilai estetika dalam aktivitas skateboard di Skatepark Pantai Kuta, dengan penekanan khusus pada variasi sudut pandang dan interpretasi yang berbeda, memberikan kontribusi signifikan pada wawasan fotografi olahraga.

Kata kunci : *skateboard*, lensa *fish eye*, fotografi

Abstract

Since the invention of photography in the 19th century, the evolution of visual culture has reflected the increasing complexity of photographic subjects. Photography's role has transcended mere documentation, evolving into a medium that enables the capture and visualization of specific moments or activities. This phenomenon is particularly prominent in the realm of sports, where photography serves as a means to record and depict a diverse array of activities, including extreme sports such as skateboarding. This research centers on the creation of unique visuals through the utilization of a fisheye lens, aiming to highlight distinctive perspectives within the realm of skateboarding. The research methodology encompasses on-site observation to comprehend the skateboarding phenomenon at Skatepark Pantai Kuta, supplemented by literature review to fortify conceptual foundations. The utilization of the Fujifilm XT30 camera and the TTArtisan 7.5mm lens forms the primary framework for the creative process, complemented by applications for angle variations and editing techniques to accentuate the unique visual outcomes. This work strives to explore the aesthetic values inherent in skateboarding activities at Skatepark Pantai Kuta, with a specific emphasis on diverse perspectives and interpretations. The research contributes significantly to insights in sports photography, showcasing the visual uniqueness achieved through varied perspectives and providing valuable perspectives on the aesthetics of sports photography.

Keywords: *skateboarding*, *fish eye lens*, *photography*

PENDAHULUAN

Sejak penemuan fotografi pada abad ke-19, budaya visual yang menggambarkan keadaan sebagaimana adanya menjadi signifikan dalam kehidupan masyarakat global. Individu merasa perlu terlibat langsung dalam gambar atau foto untuk menunjukkan bukti partisipasi mereka dalam momen peristiwa tertentu. Tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, karya fotografi berkembang seiring dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Klasifikasi karya fotografi didasarkan pada subjek yang ditampilkan dan terbagi dalam tiga subdisiplin, yaitu fotografi komersial, jurnalistik, dan fotografi seni/ekspresi (Soedjono, 2009:27). Setiap subdisiplin memiliki variasi yang mencerminkan kompleksitas subjek fotografi sebagai bagian dari seni visual.

Dalam konteks aktivitas olahraga seperti skateboard, karya fotografi juga dapat menjadi medium yang memvisualisasikan kecakapan dan semangat dalam dunia olahraga tersebut. Perkembangan teknologi dan media sosial saat ini memberikan fasilitas bagi para pengguna untuk berbagi dan memamerkan fotografi mereka, termasuk momen-momen yang berkaitan dengan kegiatan skateboard. Bersama dengan PT. Abian Corporation, penulis memiliki tugas utama dalam melakukan dokumentasi adapun dengan memberikan edukasi terkait pemotretan aktivitas olahraga skateboard melalui aplikasi lensa fish eye untuk dapat menciptakan keunikan dari sudut pandang yang berbeda.

Skateboard merupakan kegiatan yang populer di Bali, terutama di kalangan anak muda apalagi sejak adanya taman skate di pinggir pantai kuta. Banyak turis local ataupun internasional yang bermain skateboard maupun surfskate di skatepark pantai Kuta. Skateboard adalah sebuah alat olahraga yang digunakan untuk melakukan berbagai trik dan gerakan di atas permukaan datar, biasanya terbuat dari papan kayu yang dilengkapi dengan empat roda. Sejarah skateboard dimulai pada tahun 1950-an dan telah mengalami perkembangan yang

signifikan. Skateboard ditemukan pada tahun 1950-an di California selatan, Amerika Serikat pada waktu itu digunakan sebagai alat transportasi.

Setelah itu skateboard berkembang sebagai salah satu olahraga ekstrim dan hingga sekarang skateboard memiliki culture nya di Bali. Banyak event yang diadakan di Bali, Bali merupakan surga bagi skater yang ada di Indonesia. Fasilitas dan sarana yang mendukung seperti skatepark menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan skateboard di Bali.

Disini Penulis tertarik untuk membuat foto olahraga Skateboard yang berlokasi di skatepark Pantai Kuta dengan menggunakan lensa Fish eye untuk menonjolkan sudut pandang yang lebih menarik. Lensa fisheye adalah jenis lensa kamera yang dirancang untuk memberikan sudut pandang yang sangat luas, hampir 180 derajat atau lebih, yang menyebabkan distorsi melingkar pada gambar yang dihasilkan. Lensa ini biasanya digunakan untuk menciptakan efek visual yang unik dan dramatis pada fotografi. Adapun berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu:

1. Bagaimana membuat foto olahraga skateboard dengan lensa fisheye agar terlihat unik dan menarik?
2. Teknik apa saja yang diperlukan dalam proses pembuatan karya?

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Fotografi

Istilah "fotografi" Fotografi tersusun dari dua kata, ialah photo yang memiliki makna cahaya dengan graph yang berarti lukisan atau tulisan dan dari kedua makna tersebut fotografi secara umum didefinisikan sebagai suatu proses atau metoda dalam penciptaan gambar dan/atau foto (tangapan) suatu objek dilalui dengan tahapan merekam pantulan cahaya yang terpapar pada objek dan tertangkap pada media yang peka akan cahaya (Aditiawan, 2011: 9). Alfred Stieglitz (1909) dalam Seidl, C. M. P. (2021) mengatakan dari sudut pandang

realisme-nya, secara obyektif fotografi merupakan pencerminan kembali akan realitas. Antonius Yuly (2015:13) memaparkan makna sebuah foto tidak hanya merepresentasikan realitas visual obyeknya, melainkan juga hadir dalam keserbagunaan interpretasi dari subyek yang mengamatinya. Keberadaan sebuah foto tidak bergantung pada identitas atau sifat obyek yang difotonya, tetapi pada cara subyek mengamati dan memberikan makna kepadanya. Dalam perspektif idealisme, manusia mengenali apa yang muncul dalam kesadarannya sebagai ide, di mana pengetahuan terbentuk melalui kesadaran individu. Dunia dianggap sebagai totalitas ide-ide subyektif, dan pengalaman berasal dari pengamatan subyek terhadap lingkungannya. Meskipun teknologi fotografi awalnya dirancang untuk mencapai obyektivitas dengan mereproduksi realitas visual secara presisi, namun pada akhirnya, makna foto tergantung pada interpretasi dan kesadaran subyek yang terlibat dalam pengamatannya terhadap dunia.

Pengertian Skateboard

Papan luncur skateboard adalah sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dan dengan ini menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu. Skateboard adalah satu jenis olahraga modern yang dikenalkan Amerika Serikat pada Indonesia beberapa tahun belakangan ini. Sejarah awal skateboard terjadi di Amerika Serikat. Seorang peselancar di California membuat sebuah alat yang terbuat dari papan dengan ban yang terletak dibawahnya (Abdurrahman, 2015:1). Roni (2018: 23-24) mendefinisikan skateboard ialah papan pendek dengan satu set roda empat dibawahnya, dikendarai dalam posisi berdiri atau merunduk dan sering dipergunakan untuk menunjukkan suatu aksi. Skateboard bisa dikatakan olahraga juga bisa dikatakan sebagai

permainan, sebab di dalam skateboard hampir tidak ada peraturan, yang ada hanya petunjuk cara bagaimana memainkannya yang kemudian sehingga menjadi beberapa variasi yang atraktif dan sifatnya menghibur. Hal tersebut merupakan ciri khas dari permainan skateboard yang lebih ke arah menghibur penonton (Hidayat, 2011: 8-22).

Lensa Fish eye

Lensa fisheye merupakan jenis lensa wide-angle yang memiliki bentuk cembung dan memiliki kemampuan untuk menangkap gambar dengan sudut pandang yang mencapai 180 derajat (Dinata dkk, 2023:88). Lensa Fisheye, atau dikenal sebagai lensa mata ikan, merupakan varian lensa sudut lebar (wide angle) yang memiliki kemampuan menghasilkan efek cembung pada objeknya. Nama "fisheye" diberikan karena bentuk lensa ini menyerupai mata ikan yang cembung. Pada penggunaan lensa fisheye, objek dalam gambar akan mengalami distorsi dan tampak membulat. Terdapat dua jenis lensa fisheye, yaitu jenis circular yang menghasilkan efek cembung dalam frame berbentuk lingkaran dengan area di sekelilingnya berwarna hitam, serta jenis diagonal yang menampilkan efek cembung secara penuh dalam foto tanpa adanya area berwarna hitam di sekitarnya. Meskipun terjadi distorsi, lensa ini mampu menangkap area lanskap yang sangat luas. Nurcahyo dkk. (2021) menjelaskan aplikasi lensa Fish eye dimana mayoritas orang menganggap bahwa lensa fisheye dan lensa wide angle serupa. Meskipun keduanya tidak identik, keduanya memiliki kesamaan dalam hal jarak jangkauan luas dengan focal length yang relatif pendek dibandingkan dengan lensa lain. Perbedaan utama terletak pada distorsi cembung yang dihasilkan dan sudut pandang yang sangat luas. Sebagai contoh, terdapat dua jenis lensa dengan ukuran yang sama, yaitu lensa Fisheye 8mm dan Wide angle 8mm. Meskipun ukurannya identik, lensa fisheye menawarkan jangkauan yang lebih lebar dan cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan lensa wide angle.

LANDASAN TEORI

Teori Estetika Fotografi

Fotografi sebagai salah satu wujud dalam ranah seni rupa juga tidak terlepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika yang berlaku. Namun dengan keyakinan bahwa setiap genre memiliki nilai dan kosa estetikanya sendiri, maka fotografi pun dengan berbagai sub-genrenya juga tidak lepas dari varian nilai dan kosa estetikanya sendiri. Setiap kehadiran jenis fotografi karena tujuan penghadirannya tentunya juga memerlukan konsep perancangan yang bermula dari ide dasar yang berkembang menjadi implementasi praktis yang memerlukan dukungan peralatan dan teknik ungkap kreasinya. Lebih jauh lagi bagi pencapaian objekifnya, diperlukan berbagai eksperimentasi dan eksplorasi baik terhadap objek fotografi maupun proses penghadirannya setelah menjadi subjek dalam karya fotografinya (Ii dan Teori, 2007: 6)

Tidak tertutup kemungkinan bahwa setiap objek perlu di potret beberapa kali dalam rangka eksperimentasi dengan berbagai jenis sudut pandang atau angle maupun varian lensa dengan filter khusus dan paduan pencahayaan dan kecepatan penutup rana yang berbeda. Semuanya digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai ragam alternative tampilan yang memiliki nilai estetika berbeda secara eksploratif (Soedjono, 2007 : 8)

METODE PENCIPTAAN

Dalam melakukan laporan ini ada beberapa metode yang dilakukan dalam penciptaan karya penggunaan lensa Fish eye pada olahraga skateboard ini. Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut

Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang akan dilakukan subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Mulyatiningsih, 2011: 32). Metode observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mengamati langsung

di lapangan seperti mencari objek, bagaimana cara, menggunakan, dan mencari informasi manfaat dari olahraga tersebut. Secara singkat observasi merupakan upaya untuk mencatat data dan memahami fenomena skateboard yang ada di skatepark Pantai Kuta.

Persiapan Alat

Adapun alat-alat yang digunakan penulis dalam penciptaan karya foto dokumenter Skateboard Bali diantaranya: Kamera Fujifilm XT30 dengan Lensa TTArtisan 7.5mm.

Penggarapan Karya

Pada proses pemotretan penulis mencoba berbagai angle pengambilan, menerapkan komposisi agar mendapatkan hasil foto yang berbeda dari setiap pengambilan.

Seleksi

Seusai penggarapan, penulis melakukan proses seleksi untuk memilih foto yang akan diedit. Kriteria seleksi berfokus pada kesesuaian dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya, sehingga beberapa foto yang tidak sesuai dengan konsep tidak lolos seleksi.

Editing

Setelah proses seleksi, penulis melanjutkan dengan proses *editing* yang lebih fokus pada penyesuaian warna dan kontras untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Deskripsi Karya

Setelah melalui semua tahapan penciptaan karya yang penulis lakukan, setidaknya terdapat 15 karya yang terpilih untuk kemudian dideskripsikan berdasarkan trik dari skateboard atau Teknik foto yang digunakan beserta beberapa pengaturan kamera yang digunakan untuk menghasilkan foto tersebut.

PEMBAHASAN

Karya Foto Berjudul “50-50”



Foto 1. “50-50”, 2023
(Sumber: Desmana Sitepu, 2024)

Dalam foto ini terlihat seorang pria sedang melakukan sebuah trik yang dinamakan *fifty fifty*. Dalam trik 50-50, dua truk skateboard ditempatkan pada dua sisi objek tersebut sehingga papan seluncur berada dalam posisi seimbang di atasnya. Pemain skateboard dapat meluncur di atas railing atau balok dengan kedua truk menyentuh permukaan objek, memberikan ilusi angka “50-50,” yang artinya kedua truk mendukung papan seluncur dengan proporsi yang sama.

Penulis melakukan pemotretan dengan sudut pandang eye level dengan shutter speed 1/250 ISO 80 dan dengan bukaan lensa F 2.8. Foto ini di edit hitam putih pada aplikasi perangkat lunak Adobe Lightroom CC. Penulis memilih warna hitam putih agar menampilkan kontras pada bayangan Pria tersebut dan diambil dengan backlight.

Karya Foto Berjudul “Above Ramp, see everything”



Foto 2. “Above Ramp, see everything”, 2023
(Sumber: Desmana Sitepu, 2024)

Dalam foto ini terlihat seorang wanita yang sedang melakukan drop in dari atas ramp. Foto ini menampilkan view skatepark pantai Kuta, yang di potret dari atas ramp paling tinggi yang ada di skatepark pantai Kuta. Penulis melakukan pemotretan di sore hari dengan menggunakan komposisi sepertiga bidang dengan shutter speed 1/250 ISO 160 dan dengan bukaan lensa F 4.0

Karya Foto Berjudul “360 Flip”

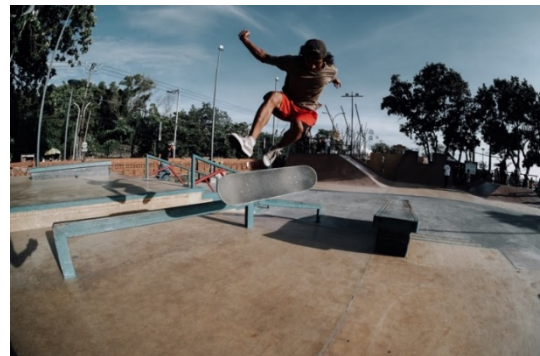


Foto 3. “360 Flip”, 2023
(Sumber: Desmana Sitepu, 2024)

360 flip adalah suatu trik dalam olahraga skateboard. Dalam trik ini, pemain skateboard membuat papan seluncur berputar 360 derajat sepanjang sumbu papan sambil juga melakukan gerakan kickflip. Ini adalah trik yang memadukan gerakan putaran 360 derajat dengan flip, menciptakan manuver yang menarik secara visual dan teknis sulit untuk dilakukan. Penulis melakukan pemotretan pada sore hari dengan menggunakan komposisi eye level dengan shutter speed 1/400 ISO 80 dan dengan bukaan lensa F 4.0

Karya Foto Berjudul “Pumping”



Foto 4. “Pumping”, 2023
(Sumber: Desmana Sitepu, 2024)

Teknik pumping pada skateboard adalah keterampilan dasar yang memungkinkan pengendara untuk mempertahankan atau meningkatkan kecepatan tanpa harus mendorong dengan kaki. Teknik ini umumnya digunakan pada rampa, bowl, atau area skatepark yang memiliki transisi (rampu yang melengkung). Penulis melakukan pemotretan pada malam hari dengan menggunakan komposisi arah gerak dengan flash internal shutter speed 1/180 ISO 2500 dan dengan bukaan lensa F 2.0

Karya Foto Berjudul “*Frontside Air*”

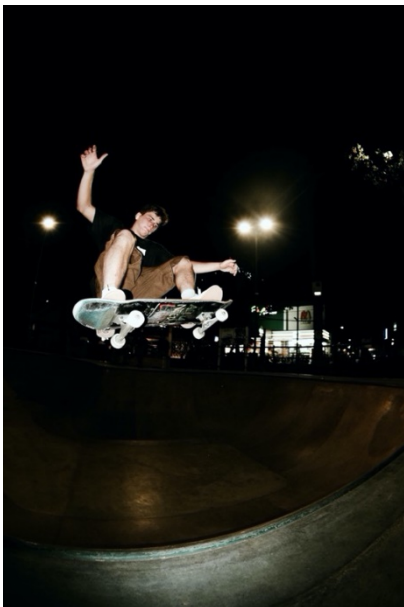


Foto 5. “*Frontside Air*”, 2023
(Sumber: Desmana Sitepu, 2024)

Frontside air adalah trik skateboard yang melibatkan meloncat ke udara dari rampa atau lip, dengan tubuh menghadap ke depan (frontside) ketika melaksanakan putaran atau gerakan tertentu di udara. Ini adalah salah satu trik fundamental yang sering dilakukan di berbagai jenis skatepark, terutama di bowl. Penulis melakukan pemotretan pada malam hari dengan menggunakan flash internal dengan sudut pandang frog eye dengan shutter speed 1/200 ISO 2500 dan dengan bukaan lensa F 2.0

Karya Foto Berjudul “*Do a Kickflip*”



Foto 6. “*Do a Kickflip*”, 2023
(Sumber: Desmana Sitepu, 2024)

Kickflip adalah trik skateboard yang populer dan memerlukan keahlian dalam melakukan ollie serta memutar papan skateboard. Penulis melakukan pemotretan pada siang hari dengan menggunakan sudut pandang eye level dengan shutter speed 1/200 ISO 2500 dan dengan bukaan lensa F 2.0

Karya Foto Berjudul “*Kids*”



Foto 7. “*Kids*”, 2023
(Sumber: Desmana Sitepu, 2024)

Skateboard tidak hanya digemari oleh orang dewasa. Banyak anak-anak yang gemar bermain skate di Skatepark pantai Kuta. Penulis melakukan pemotretan pada sore hari dengan menggunakan flash internal dengan shutter speed 1/250 ISO 80 dan dengan bukaan lensa F 2.0

KESIMPULAN

Adapun melalui pembahasan dari hasil proyek ini dengan judul “Penggunaan Lensa Fish-Eye Pada Olahraga Skateboard di Skatepark Pantai Kuta” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan foto olahraga skateboard menggunakan lensa fisheye, penulis secara optimal memanfaatkan pencahayaan, termasuk cahaya matahari dan cahaya flash internal kamera. Kombinasi ini kemudian dipadukan dengan penggunaan lensa fisheye untuk menciptakan visual yang memiliki karakteristik unik. Penulis menerapkan variasi sudut potret dengan tujuan mendapatkan berbagai alternatif tampilan yang mengeksplorasi nilai estetika secara berbeda. Setelah melakukan seleksi konsep dan menetapkan gambar yang sesuai dengan konsep, proses editing dilakukan untuk meningkatkan dominasi warna dan kontras, sesuai dengan arah konsep yang diinginkan.
2. Dalam pembuatan karya "Penggunaan Lensa Fish-Eye Pada Olahraga Skateboard di Skatepark Pantai Kuta," teknik yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan mengambil beberapa gambar yang menangkap aktivitas skateboard yang sedang berlangsung. Kesesuaian konsep dalam karya tersebut terfokus pada penciptaan nilai estetika yang dieksplorasi melalui berbagai sudut pandang. Melalui penggunaan kamera Fujifilm XT30 dengan Lensa TTArtisan 7.5mm F/2 serta aplikasi lensa fish eye dan flash. Tema yang ingin ditekankan adalah penonjolan aspek estetika dari berbagai perspektif dan interpretasi yang berbeda dalam kegiatan skateboarding di Skatepark Pantai Kuta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. Z. (2015). Pengaruh Marketing Mix Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Perlengkapan Skateboard Di Noon Boardshop Surabaya (Doctoral dissertation, STIE Perbanas Surabaya).
- Aditiawan, R., & Bianca, F. (2011). Belajar Fotografi Untuk Hobi Dan Bisnis. Dunia Komputer, Jakarta.
- Dinata, I. P. M., Saryana, I. M., & Nindhia, C. I. P. (2023). Penggunaan Lensa Fish Eye Pada Pemotretan Street Fashion Fotografi. *Retina Jurnal Fotografi*, 3(1), 88-96.
- Djiwandono, P.I., 2015. Meneliti itu tidak sulit: metodologi penelitian sosial dan pendidikan bahasa. Deepublish.
- Hidayat, A. T. 2011, 'Pusat Olahraga Papan Luncur di Makassar', No 9.
- KRISTANTO, A. Y. (2015). Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Apresiasi Fotografi di Yogyakarta (Doctoral dissertation, UAJY).
- Mulyatiningsih, E., 2011. Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa. Yogyakarta: UNY, dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dra-Endang-Mulyatiningsih,M.Pd./13B_Analisis-Model-Pendidikan-karakter.pdf, diakses pada, 8.
- Nurcahyo, A., & Djurdjani, D. (2021). Analisis Perbandingan Ketelitian Model 3D Menggunakan Lensa Normal dan Lensa Fisheye. *JGISE: Journal of Geospatial Information Science and Engineering*, 4(2), 132-139.
- Roni. 2008, Skateboarder. Jakarta. Ripple Magazine Indonesia,
- Seidl, C. M. P. (2021). Collaboration and Innovation: Alfred Stieglitz and His European Heritage (Doctoral dissertation, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU)).

- Soedjono, Soeprapto. 2009. "Fotografi dalam Konstelasi Budaya Visual Indonesia". Buklet Pengukuhan Guru Besar Prof.Drs. Soeprapto Soedjono. Yogyakarta: BP ISI.
- Taylor, P., Hartswood, M., Blot, L., Procter, R. and Anderson, S., 2010. Scoring systems in computer-based training for digital mammography. In Digital Mammography: 10th International Workshop, IWDM 2010, Girona, Catalonia, Spain, June 16-18, 2010. Proceedings 10 (pp. 490-496). Springer Berlin Heidelberg.