

Fotografi Komersial Sebagai *Branding* Sosial Media MEAI Studio

Abdee Rangga Bhaskara Prakosa¹, Putu Agus Bratayadnya², Cokorda Istri Puspawati Nindhia³

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

¹abdeerangga@isi-dps.ac.id

Abstrak

Dalam era digital dan dominasi berbagai platform media sosial, penggunaan gambar dan visualisasi telah menjadi elemen krusial dalam strategi pemasaran dan promosi. Keberhasilan dalam mempromosikan suatu brand tidak hanya tergantung pada teknik pengambilan gambar yang baik, tetapi juga pada konsep visual yang matang dan pengelolaan hasil akhir hingga publikasi, serta penyesuaian dengan selera audiens. MEAI Studio adalah creative studio yang berfokus pada produksi konten kreatif 3D Design dan mapping. Fotografi secara umum dapat diartikan “menggambar dengan cahaya”. Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Penulis membuat planning pemotretan dengan mempertimbangkan estetika dan konsep yang bersangkutan pada sosial media Meai Studio guna menarik orang terhadap jasa yang disediakan MEAI Studio. Aspek ini penulis pertimbangkan berdasarkan trending dari waktu ke waktu penulis memutuskan untuk memakai karakter foto popup karena hasil pengamatan yang telah penulis susun dalam moodboard style seperti itu banyak mendapatkan exposure. hal ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan citra brand khususnya calon client. Hasil dari semua karya tersebut penulis gabungkan menggunakan Adobe Photoshop CC 2024 menjadi artboard untuk simulasi post pada Instagram MEAI Studio. Cara memvisualisasikan karya fotografi dari MEAI Studio adalah dengan mendokumentasikan baik itu alat, karya, maupun event dari MEAI Studio yang selanjutnya akan diolah guna meningkatkan visibilitas citra merk melalui portofolio yang dihasilkan agar audience dalam hal ini calon client tertarik terhadap jasa yang disediakan oleh MEAI Studio.

Kata Kunci: fotografi, komersial, proyek independen mbkm, meai studio

Abstract

In the digital era and the dominance of various social media platforms, the use of images and visualization has become a crucial element in marketing and promotional strategies. Success in promoting a brand does not only depend on good shooting techniques, but also on a mature visual concept and management of the final result until publication, as well as adapting it to the audience's tastes. MEAI Studio is a creative studio that focuses on producing creative 3D Design and mapping content. Photography can generally be interpreted as "drawing with light". Social media is a medium for socializing with each other and is done online which allows people to interact with each other without being limited by space and time. The author makes a shooting plan by considering the aesthetics and concepts concerned on Meai Studio's social media in order to attract people to the services provided by MEAI Studio. The author considered this aspect based on trends from time to time. The author decided to use a popup photo character because the results of the observations that the author had compiled in a moodboard style like that got a lot of exposure. This is very influential in improving the brand image, especially for potential clients. The author combined the results of all this work using Adobe Photoshop CC 2024 into an artboard for post simulations on MEAI Studio Instagram. The way to visualize photography work from MEAI Studio is to document the tools, works and events from MEAI Studio which will then be processed to increase the visibility of the brand image through the resulting portfolio so that the audience, in this case potential clients, is interested in the services provided by MEAI Studio.

Keywords: photography, commercial, mbkm independent project, meai studio

PENDAHULUAN

Dalam era digital dan dominasi berbagai *platform* media sosial, penggunaan gambar dan visualisasi telah menjadi elemen krusial dalam strategi pemasaran dan promosi. Fotografi, sebagai seni *visual* yang berperan penting dalam menyampaikan pesan dan menarik perhatian. Dalam promosi acara, kegiatan, dan jasa. Fotografi memiliki fungsional dalam memvisualisasikan tujuan tersebut. Media digital menjadi wadah publikasi untuk berbagai keperluan seperti pertunjukan seni, branding, dan *self-publishing*. Setiap akun memiliki konten yang ingin disampaikan kepada audiens, baik itu pesan, suasana, informasi, atau emosi tertentu. Fotografi sebagai media dokumentasi tidak hanya menangkap momen penting, tetapi juga mengkomunikasikan esensi acara kepada *audience* melalui pengambilan gambar dan pengelolaan hasil akhir.

Keberhasilan dalam mempromosikan suatu *brand* tidak hanya tergantung pada teknik pengambilan gambar yang baik, tetapi juga pada konsep visual yang matang dan pengelolaan hasil akhir hingga publikasi, serta penyesuaian dengan selera audiens. Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengeksplorasi cara efektif memasarkan suatu brand melalui eksperimen fotografi komersial dalam pengambilan gambar dan editing.

Penulis diberi kesempatan untuk menjalankan program proyek independen di MEAI Studio dalam bidang multimedia, termasuk Fotografi, Editing, dan manajemen Sosial Media.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Teknik-teknik fotografi apa saja yang digunakan dalam meningkatkan exposure sosial media MEAI Studio sebagai penyedia jasa desain 3D Animasi?
2. Hal apa saja yang harus divisualisasikan dalam "Fotografi Komersial Sebagai Branding Komersial MEAI Studio" untuk mendorong *branding* sosial media di MEAI Studio?

3. Bagaimana cara memvisualisasikan karya fotografi komersial dari MEAI Studio menjadi media promosi yang menarik?

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Tentang MEAI Studio

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata *mitra* adalah teman, kawan kerja, pasangan kerja, rekan. Sedangkan kemitraan artinya perihal hubungan (jalanan kerjasama, dsb) sebagai mitra. Dalam hal ini penulis memilih mitra MEAI Studio sebagai mitra Studi Proyek Independen program merdeka belajar MBKM karena memiliki ruang lingkup dan fasilitas yang memadai untuk belajar dan meneliti banyak hal yang tidak didapat pada mitra lainnya.

MEAI Studio adalah *creative studio* yang berfokus pada produksi konten kreatif 3D desain dan pemetaan cahaya. Salah satu produk utama dari Meai Studio adalah pemetaan cahaya. Pemetaan cahaya adalah teknik yang menggabungkan proyeksi visual dengan objek fisik MEAI Studio juga menggarap pembuatan animasi 3D. MEAI Studio memproduksi 3D Desain untuk iklan, promosi, video musik, dan banyak lagi.

Meai Studio merupakan salah satu *Kreatif Studio* dengan produk utama bidang digital yaitu pemetaan cahaya *event*, animasi 3D, dan dekorasi *event*. Kantor Meai Studio beralamat di Jln. Gatot Subroto Tim. No.88x, Kesiman Petilan, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80234.

MEAI Studio berdiri sejak tahun 2021, dengan Founder utama Dian Yuniastuti S.Ds dan I Made Widhya Divabhawana S.Sn. Pada tahun 2022, MEAI Studio berhasil memenangkan acara Instalasi Seni Festival Kompetisi Erlangga *Art Awards* 2022 dengan tema 'Indonesia Negara Pemenang'. Festival tersebut berlangsung pada Maret-April 2022.

Setelah mendapatkan juara 1 dalam Kompetisi Erlangga *Art Awards* dalam bidang *installation art festival* 2022 MEAI Studio mulai dikenal dan mengerjakan beberapa proyek besar.

Tinjauan Fotografi

Fotografi (*photography*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata *photos* (cahaya) dan *graphos* (menggambar). Fotografi secara umum dapat diartikan “menggambar dengan cahaya”. Dunia fotografi tidak bisa lepas dari pencahayaan. Tanpa cahaya, seorang fotografer tidak akan dapat mengambil gambar dari proses pemotretan. (Setiadi, 2017 : 2)

Menurut Bull (2010:5) kata dari fotografi berasal dari dua istilah yunani: photo dari *phos* (cahaya) dan *graphy* dari *graphe* (tulisan atau gambar). Maka makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas fotografi bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar/melukis). Secara garis besar fotografi adalah sebuah kegiatan atau proses menghasilkan suatu seni yang berupa gambar/foto melalui media cahaya dengan alat yang disebut kamera dengan maksud dan tujuan tertentu. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Sebelum muncul kamera digital, orang-orang mengenal kamera analog. Analog dalam kamera mengacu pada sistem kerja mekanik dari suatu kamera. Sistem kerja kamera tersebut yang paling banyak digunakan adalah menggunakan film seluloid 35mm sebagai sarana untuk menangkap cahaya/ gambar. Menurut Setiadi (2017 : 3) “Meskipun terdapat banyak jenis kamera analog tetapi semuanya memiliki prinsip yang sama, yaitu menerima data gambar melalui proses kimiawi suatu media.”

Pada kamera digital sistem penerimaan cahaya untuk menghasilkan suatu gambar dengan menggunakan sensor yang digunakan untuk menggantikan film pada kamera analog. Sensor yang berada di belakang lensa setelah menerima cahaya akan mengirimkan data mentah digital ke prosesor suatu kamera. Prosesor kamera tersebut berfungsi untuk mengolah data mentah digital menjadi data digital gambar yang lebih baik. Setelah

pemrosesan, data gambar yang masih dalam bentuk digital akan disimpan dalam media penyimpanan berupa memori yang terdapat dalam kamera digital (Setiadi, 2017 : 2). Dalam dunia fotografi, jenis-jenis fotografi dibedakan berdasarkan *genre* atau aliran yang diminati oleh setiap fotografer. *Genre* ini biasanya digunakan oleh fotografer untuk mengidentifikasi diri mereka berdasarkan apa yang mereka tekuni dan apa yang mereka sukai. Beberapa genre yang ada dalam dunia fotografi adalah sebagai berikut:

1. Fotografi Ekspresi/Seni

Foto seni merupakan sebuah karya sebagaimana karya seni rupa murni lainnya yang tampil sebagai suatu karya yang individu dan kreatif. Dikatakan sebagai individual karena eksperimen yang kreatif dan mampu menciptakan sebuah karya foto yang menunjukkan karakter pribadi dan memiliki bobot nilai estetika. Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang dipilih yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi dari dirinya, jadi karya tersebut menjadi sebuah karya seni ekspresi (Soedjono, 2007: 27). Selain itu foto seni merupakan suatu karya foto yang memiliki nilai seni, nilai estetika, baik bersifat lokal maupun universal. Karya foto ini memiliki daya simpan dalam waktu yang relatif lama dan akan tetap dihargai.

2. Fotografi Komersial

Fotografi komersial adalah foto-foto yang berhubungan dengan dunia periklanan, perindustrian, dan lain-lain. Dalam fotografi komersil, fotografer biasanya memfoto objek benda hidup dan benda mati sesuai dengan permintaan konsumen (Trestianto, 2011:12).

Foto komersial memotret yang digunakan untuk kebutuhan iklan biasa disebut dengan *Advertising*. Amien Nugroho (2006) menuturkan bahwa: fotografi yang lebih banyak bekerja untuk memenuhi kebutuhan industri dalam periklanan, penjualan, peragaan, dan kebutuhan media masa ataupun publikasi khusus. Beberapa jenis foto komersial dapat

berupa foto produk, foto *fashion*, foto *industry*, foto arsitektural, foto udara, *maternity*, *family*, ataupun *engagement*.

Tinjauan Unsur Unsur Visual Dalam Karya Fotografi

1. Cahaya

Cahaya sangat diperlukan untuk membedakan gelap dan terang pada suatu objek. Seorang fotografer menerapkan unsur visual gelap dan terang untuk memberikan kesan yang menarik. Gelap dan terang sering dilakukan seorang fotografer pada sore hari menjelang tenggelamnya sinar matahari, sehingga dalam satu objek terlihat gelap dan terang pada waktu bersamaan. Hal ini disebut juga foto siluet.

2. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah istilah yang mudah dipahami oleh semua orang. Bentuk dapat diartikan sebagai bangun, dimensi, ruang. Shape merupakan salah satu teknik yang termasuk ke dalam komposisi fotografi. *Shape* dalam komposisi fotografi berarti adanya suatu objek yang membentuk suatu bentuk seperti kotak, lingkaran, segitiga, dan lain sebagainya. Shape biasanya diterapkan dalam benda-benda yang berbentuk kotak dan lingkaran. Shape digunakan untuk menekankan kesan abstrak pada suatu gambar.

3. Garis

Garis merupakan salah satu unsur visual fotografi yang mendasar. Garis memiliki jenis-jenis tersendiri, yaitu garis lurus, garis menyilang, garis membentang, garis putus-putus garis tebal, garis tipis, dan lain sebagainya. Unsur garis ini lebih banyak digunakan oleh fotografer karena mudah untuk diterapkan dalam teknik fotografi. Garis dapat menarik perhatian para penikmat fotografi. Selain itu, garis juga berfungsi untuk memperkuat kesan dalam suatu gambar atau foto yang dihasilkan.

4. Warna

Warna berhubungan dengan cahaya dan bentuk pada objek. Warna memberikan kesan yang berbeda-beda tergantung persepsi orang yang melihatnya. Warna adalah unsur visual yang sangat penting dalam dunia fotografi karena warna sangat mudah ditangkap oleh

pandangan mata. Warna cerah seperti kuning, merah, oranye, merah muda, biru muda biasanya menunjukkan perasaan gembira, ceria, senang. Sedangkan warna-warna yang gelap seperti hitam menggambarkan perasaan sedih. Pemilihan warna juga harus disesuaikan oleh penikmat fotografi.

5. Tekstur

Tekstur merupakan unsur visual yang mengandalkan indera perasa. Penerapan dalam unsur visual ini biasanya menggunakan suatu benda yang permukaannya terlihat kasar, halus, mengkilap, basah, dan lain sebagainya. Pencahayaannya sangat penting ketika mengaplikasikan unsur visual tekstur dalam suatu gambar karena cahaya memperkuat ketajaman gambar, sehingga gambar yang dihasilkan sempurna. Tekstur biasanya menggunakan teknik memperbesar gambar (*zoom in*) agar terlihat detail permukaan objek dan terlihat jelas tekstur tersebut.

6. Ruang

Ruang adalah bidang kosong pada unsur visual yang diisi oleh objek-objek yang ada dalam sebuah karya visual. dalam fotografi ruang diisi oleh objek yang ditangkap melalui sensor kamera kemudian dengan pengelolaan ruang dapat menentukan *angle* dipakai.

LANDASAN TEORI

Teori EDFAT

Teori EDFAT (*Entire, Detail, Frame, Angle, Time*) yang diperkenalkan oleh “Walter Cronkite School of Journalism and Telecommunication Arizona State University” metode yang biasa digunakan dalam mempersiapkan pemotretan dan melatih optis melihat sesuatu dengan detail yang tajam.

EDFAT merupakan suatu pembiasaan dalam fotografi spontan, maka setidaknya membantu proses percepatan pengambilan keputusan terhadap suatu *event* atau kondisi visual bercerita dan bernilai berita dengan cepat dan lugas (Gardianto & Setyanto, 2019).

Kepanjangan dari EDFAT adalah *Entire, Detail, Framing, Angle* dan *Timing*. Yang menjabarkan sebuah foto jurnalistik menjadi

beberapa aspek. Aspek *entire* menjabarkan tentang pemilihan objek dalam sebuah foto tentang salah satu peristiwa. Aspek detail adalah aspek kelanjutan dari *entire*, setelah objek-objek di dalam foto teridentifikasi, maka di dalam sebuah foto tersebut akan ditentukan objek mana yang dianggap paling pantas menjadi *point of interest* dalam foto yang diambil. Aspek *frame* menjabarkan aspek fotografer membingkai suatu detail dari salah satu peristiwa telah dipilih. Pada aspek ini fotografer memasukkan unsur komposisi, pola, tekstur dan bentuk obyek pemotretan dengan akurat.

Aspek *angle* membahas dari sudut pandang, ketika fotografer mengambil sebuah peristiwa, terdapat *low angle* ataupun dari *high angle*, penentuan dalam aspek ini akan menambah unsur estetika. Kemudian terdapat aspek *timing* yang lebih mengarah kedalam teknis yang dimiliki fotografer yang berada di lapangan apakah akan menentukan diafragma dan *shutter speed* yang tepat untuk merekam suatu peristiwa yang akan diambil.

1. *E (Entire)* adalah tahapan yang dikenal juga sebagai *Established Shot*, suatu keseluruhan pemotretan yang dilakukan begitu melihat suatu peristiwa atau bentuk penugasan lain.
2. *D (Detail)* adalah suatu pilihan atas bagian tertentu dan keseluruhan pandangan terdahulu (*entire*). Dalam tahap ini dilakukan suatu pilihan pengambilan keputusan atas sesuatu yang dinilai paling tepat sebagai *point of interest*.
3. *F (Frame)* adalah tahap membingkai suatu detail yang telah dipilih. Fase ini mengantar seseorang calon foto jurnalis mengenal arti sebuah komposisi, pola, tekstur, dan bentuk obyek pemotretan secara akurat.
4. *A (Angle)* adalah tahap sudut pandang menjadi dominan pada fase sebagai pilihan untuk posisi dalam pengambilan gambar. Apakah itu dengan memilih sudut pengambilan dari ketinggian, kerendahan, level matadan cara lain dalam melihat sudut pandang.

5. *T (Time)* adalah tahap terakhir dalam menerapkan teori EDFAT. Dalam menerapkan tahap *time* ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu efisiensi waktu dan yang kedua pengaturan kamera yang tepat untuk dapat mengeksekusi sebuah adegan dengan baik.

Teori Estetika

Estetika fotografi terbagi menjadi dua yaitu estetika pada tataran ideasional dan estetika pada tataran teknik. Menurut Soedjono, setiap kehadiran jenis fotografi memerlukan konsep perancangan yang bermula dari ide dasar yang berkembang menjadi implementasi praksis dari tujuan kehadirannya yang memerlukan dukungan peralatan dan teknik ungkapan kreasinya. Bagi pencapaian objektifnya, diperlukan berbagai eksperimentasi dan eksplorasi baik terhadap objek fotografi maupun proses penghadirannya setelah menjadi subjek/subject matter dalam karya fotografinya. Karya fotografi bertujuan untuk mendapatkan berbagai ragam alternatif tampilan yang memiliki nilai estetika, yang berbeda secara eksploratif dan dipastikan bisa memberikan beberapa pilihan hasil foto yang terbaik yang disesuaikan dengan kebutuhan nilai estetika yang diharapkan. Hal tersebut tercermin dalam domain fotografi sebagai aspek yang ideasional maupun yang bersifat teknis yang kemudian keduanya dijelaskan, sebagai berikut :

1. Estetika Pada Tataran Ideasional

Wacana fotografi berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk yang berbudi/berakal yang memiliki kemampuan lebih untuk dapat merekayasa alam lingkungan kehidupannya. Hal ini merupakan alasan yang kuat untuk memungkinkannya tetap 'survive' dan menciptakan berbagai karya kehidupan sebagai tanda eksistensinya di dunia ini. Dalam konteks fotografi hal ini terlihat bagaimana manusia menyikapi setiap fenomena alam, Natural Phenomenon, dengan menemukan 'sesuatu' dan mengungkapkannya dalam berbagai bentuk konsep, teori, dan wacana merekayasa alam lingkungan kehidupannya.

2. Estetika Pada Tataran Teknikal

Wacana estetika fotografi juga meliputi hal-hal yang berkaitan dengan berbagai macam teknik baik yang bersifat teknik peralatan maupun yang bersifat teknik praxis-implementatif dalam menggunakan peralatan yang ada guna mendapatkan hasil yang diharapkan. Varian teknik fotografi yang ternyata menghadirkan berbagai terminologi dengan pengertian dan pemahaman istilah yang memiliki keunikan tersendiri. Hal tersebut terjadi karena dari setiap teknik yang digunakan kadang berkaitan dengan peralatan yang ada baik itu dalam teknik pemotretan, editing, dan penampilannya

METODE PENCIPTAAN

Metode berasal dari Bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Metode berarti cara pengumpulan data dan analisis. Penciptaan karya laporan studi proyek independen melibatkan kombinasi dari pengumpulan data lapangan (data primer) melalui wawancara dan observasi, diikuti dengan analisis dan penyusunan laporan yang komprehensif berdasarkan informasi yang terkumpul. Dari analisa data tersebut kemudian peneliti akan mendapatkan hasil, apakah itu berupa penegasan atas teori yang pernah ada atau penemuan baru (Tarumingkeng, 2010: 12). Proses penciptaan adalah penggalian ide dari berbagai sumber yang diperlukan sebagai bahan referensi dan tolak ukur dalam proses penciptaan suatu karya. Setelah mendapatkan ide selanjutnya pencipta melakukan perancangan. Setelah melakukan perancangan pencipta mulai melakukan pelaksanaan (Aditya, 2021: 63).

Metode Pengumpulan Data

Sumber data berdasarkan kebutuhan data yang dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data yang diperoleh dari penelitian lapangan langsung, dalam laporan Studi Proyek Independen “Fotografi Komersial Sebagai

Branding Komersial Sosial Media MEAI Studio”, sumber data didapatkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

2. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah suatu bentuk komunikasi verbal untuk memperoleh informasi, Nasution (2011:113). Pada laporan “Fotografi Komersial Sebagai Branding Komersial Sosial Media MEAI Studio.” wawancara dilakukan bulan April 2024 di kantor Meai Studio.

Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian data adalah kegiatan menampilkan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami melalui penggunaan tabel, gambar, dan sebagainya untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, serta kecenderungan dalam data. *Analisis* data dalam perancangan dapat berupa *mood board*, konsep, dan perwujudan.

PEMBAHASAN

Karya Foto Berjudul “Set Mapping”



Foto 1. “Set Mapping”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang pertama berjudul “Set Mapping” memperlihatkan proses Set Mapping

dari MEAI Studio. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *entire* dimana pengambilan foto memperlihatkan keseluruhan objek, selanjutnya *angle* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk sudut pengambilan gambar. Dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini diambil menggunakan *Long Exposure* karena *setting* untuk mapping adalah rahasia perusahaan dan tidak boleh terpublikasi pada sosial media penulis memiliki ide untuk menggunakan *Long Exposure* dalam pengambilan agar bisa menggambarkan situasi yang terjadi tanpa memunculkan *settingan mapping*. Estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Long Exposure* dengan bukaan diafragma $f/11$, *shutter speed* $1/4$ sec dengan ISO 2000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang seakan bergerak. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya di atas adalah cahaya dari Lampu panggung dan cahaya flash kamera.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop, pada Adobe Lightroom mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di Adobe Photoshop dilakukan pengolahan berupa *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “A Show without Lights is a Waste”



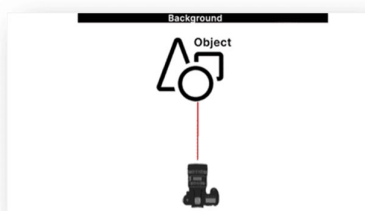
Foto 2. “A Show without Lights is a Waste”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang kedua berjudul “A Show without Lights is a Waste” ini, memperlihatkan proses *mapping lighting* dengan objek *perform Disk Djokey*. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *entire* dimana pengambilan foto memperlihatkan keseluruhan objek, selanjutnya *angle* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk sudut pengambilan gambar. Dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan *ambience performance stage* instalasi *lighting*. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Slow Sync* dengan bukaan *diafragma* $f/11$, *shutter speed* $1/6$ sec dengan ISO 800. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang seakan bergerak tetapi tetap tajam. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya di atas adalah cahaya dari lampu panggung dan cahaya *flash* kamera.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop, di Adobe Lightroom mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di Adobe Photoshop dilakukan pengolahan berupa kolase,

brush/stamp untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan *noise* pada foto. Karya 2 A Show Without Lights Is A Waste memperlihatkan proses mapping lighting dengan object Perform Disk Djokey. Skema pemotretan sebagai berikut gambar diatas.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “Audience”

Pada karya ketiga berjudul “Audience” memperlihatkan keramaian acara saat *mapping lighting*. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *entire* dimana pengambilan foto memperlihatkan keseluruhan objek, selanjutnya *angle* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk sudut pengambilan gambar. Pada karya ini pencipta menggunakan *High Eye Level*.

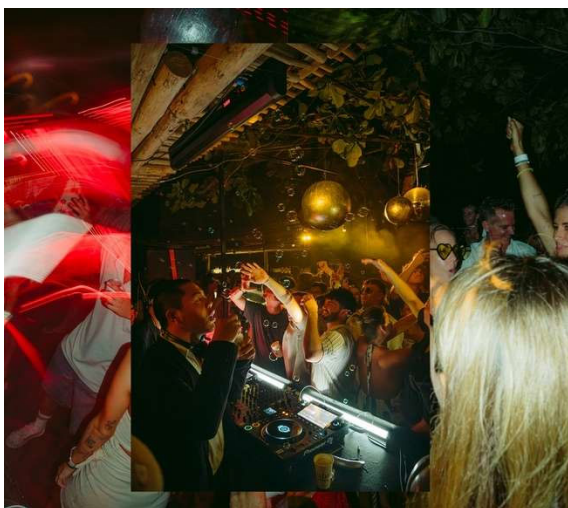


Foto 3. “Audience”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Hasil karya 3 “Audience”, memperlihatkan Keramaian acara saat mapping lighting. Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan *ambience audience* dan keramaian *performance stage* instalasi *lighting*. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Slow Syncn* dengan bukaan *diafragma* f/11, *shutter speed* 1/8 sec dengan ISO 1000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang seakan bergerak tetapi tetap tajam. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya di atas adalah cahaya dari Lampu panggung dan cahaya flash kamera.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan *noise* pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “Pattern Shadows”

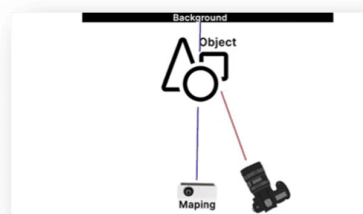
Pada karya yang keempat berjudul “Patern Shadows” ini, memperlihatkan hasil mapping di MEAI Studio. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *Frame*, yaitu membingkai suatu detail yang telah dipilih, pada karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.



Foto 4. “Patern Shadows”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan hasil *mapping* dengan *object* di MEAI Studio. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Low key* dengan bukaan *diafragma* f/8, *shutter speed* 1/200 sec dengan ISO 2000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya di atas adalah cahaya dari Lampu *mapping*.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “Ekspresi”

Pada karya yang kelima berjudul “Ekspresi”, memperlihatkan hasil *mapping* di MEAI Studio. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *Frame* dimana kita membingkai suatu detail yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

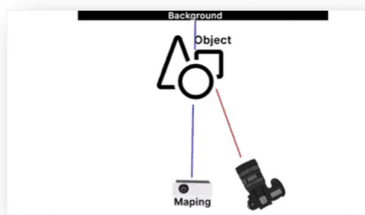


Foto 5. “Ekspresi”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan hasil *mapping* dengan *object* di MEAI Studio. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Freezing* dengan bukaan *diafragma* f/11, *shutter speed* 1/300 sec dengan ISO 1600. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan

dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari Lampu maping.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “Dot Hand”

Pada karya yang keenam berjudul “Dot Hand” ini, memperlihatkan hasil *mapping* di MEAI Studio. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *Frame* dimana kita membingkai suatu detail yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

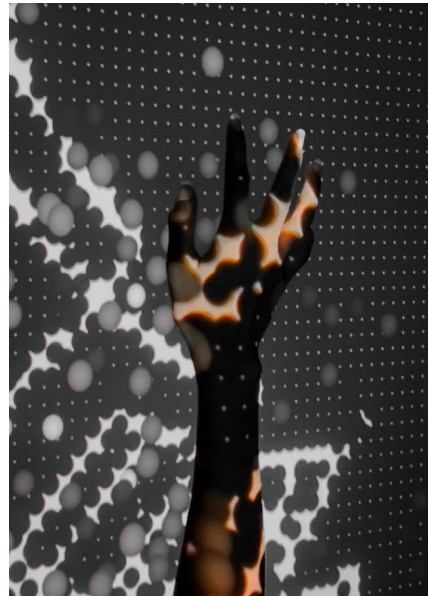
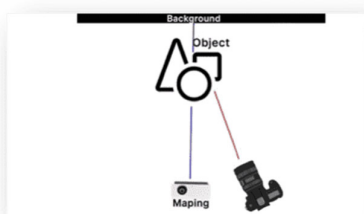


Foto 6. “Dot Hand”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan hasil *mapping* dengan objek di MEAI Studio. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Freezing* dengan bukaan *diafragma* f/8, *shutter speed* 1/200 sec dengan ISO 1000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari Lampu maping.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Projector Light*”

Pada karya yang ketujuh berjudul “Projector Light” ini memperlihatkan proses *mapping* dengan projector. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *Frame* dimana kita membingkai suatu detail yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *Low Eye Level*.



Foto 7. “Projector Light”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan proses *mapping* dengan object projector di MEAI Studio. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Frezzing* dengan bukaan *diafragma* f/11, *shutter speed* 1/400 sec dengan ISO 2000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8

sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya di atas adalah cahaya dari lampu *mapping*.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan *Adobe Lightroom* untuk mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Product*”

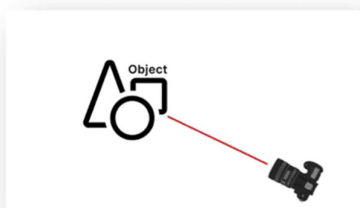
Pada karya yang kedelapan berjudul “Product” ini, memperlihatkan produk alat dari MEAI Studio yaitu laser lighting yang digunakan pada beberapa acara. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *frame* dimana kita membingkai suatu detail yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *Low Eye Level*.



Foto 8. “Product”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan *product* alat dari MEAI Studio yaitu laser *lighting*. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *frezzing* dengan bukaan *diafragma* f/11, *shutter speed* 1/400 sec dengan ISO 2000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari Lampu mapping.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Setup Mapping*”

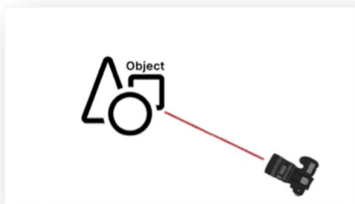


Foto 9. “*Setup Mapping*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang kesembilan berjudul “*Setup Mapping*” ini, memperlihatkan hasil dokumentasi *event* saat set *mapping* dan *abience* saat laser diset. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *frame* dimana kita membingkai suatu detail yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *Low Eye Level*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan memperlihatkan hasil dokumentasi *event* saat set *mapping* dan *abience* saat laser diset. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *frezzing* dengan bukaan *diafragma* f/4, *shutter speed* 1/400 sec dengan ISO 2500. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari lampu *mapping*.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* untuk mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Show Performance*”



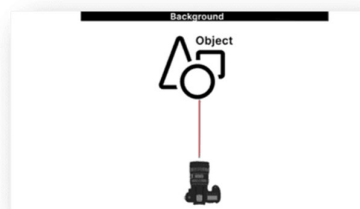
Foto 10. “*Show Performance*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang kesepuluh berjudul “*Show Performance*” memperlihatkan hasil dokumentasi *mapping stage* event saat di nusa dua yang berfokus pada *stage*. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *entire* dimana pengambilan foto memperlihatkan keseluruhan objek, selanjutnya *angle* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk sudut pengambilan gambar, dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini memperlihatkan hasil dokumentasi *mapping stage event* saat di nusa dua yang berfokus pada *stage*. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Long Exposure* dengan bukaan *diaphragma* f/11, *shutter speed* 1/200 sec dengan ISO 1600. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang seakan bergerak.

Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari Lampu panggung.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Mapping On TT Beach Club*”

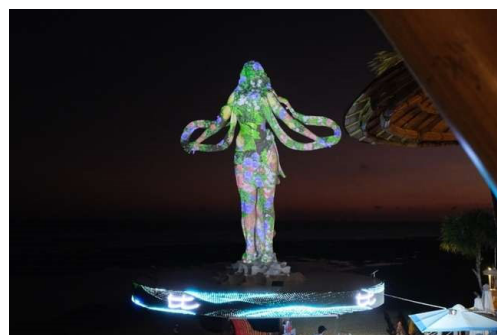
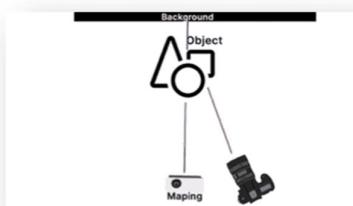


Foto 11. “*Mapping On TT Beach Club*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang kesebelas berjudul “*Mapping On TT Beach Club*” memperlihatkan hasil dokumentasi *mapping stage event* saat di nusa dua yang berfokus pada *stage*. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *entire*, yaitu pengambilan foto memperlihatkan keseluruhan objek, selanjutnya *angle* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk sudut pengambilan gambar, dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini memperlihatkan hasil dokumentasi *mapping stage event* saat di TT Beach Club yang berfokus pada *stage*. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Long Exposure* dengan bukaan *diafragma* f/4, *shutter speed* 1/400 sec dengan ISO 1600. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang seakan bergerak. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari lampu panggung.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Mapping on Event ISI Denpasar*”



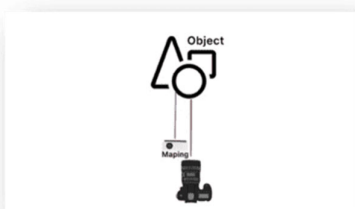
Foto 12. “Mapping on Event ISI Denpasar”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang kedua belas berjudul “Mapping On Event ISI Denpasar” ini, penulis mencoba memperlihatkan mapping di acara ISI Denpasar yang menggunakan vendor MEAI Studio. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *entire* dimana pengambilan foto memperlihatkan keseluruhan objek, selanjutnya *angle* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk sudut pengambilan gambar, pada karya ini pencipta menggunakan *bird eye level view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini memperlihatkan hasil dokumentasi *mapping stage event* saat di ISI Denpasar yang berfokus pada *stage*. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Long Exposure* dengan bukaan *diafragma* f/4, *shutter speed* 1/400 sec dengan ISO 1000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang seakan bergerak. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya di atas adalah cahaya dari Lampu panggung.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe*

Photoshop, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan *noise* pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Laser Simulation*”



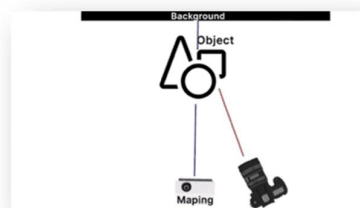
Foto 13. “*Laser Simulation*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang ke-tigabelas berjudul “*Laser Simulation*” ini, memperlihatkan hasil *mapping* laser di MEAI Studio. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *frame* dimana kita membingkai suatu detail yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan hasil *mapping laser* dengan object di MEAI Studio. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Frezzing* dengan bukaan *diafragma* f/2.8,

shutter speed 1/400 sec dengan ISO 1000. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari lampu laser.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan *noise* pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Setup 3d For Mapping*”



Foto 14. “*Setup 3d For Mapping*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya ke-empatbelas berjudul “*Setup 3d For Mapping*” ini, memperlihatkan setup *mapping* di MEAI Studio. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *Frame* dimana kita membingkai suatu detail

yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *Low angle view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan hasil mapping laser dengan object di MEAI Studio. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Freezing* dengan bukaan *diafragma* f/11, *shutter speed* 1/400 sec dengan ISO 1000 menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari Lampu laser.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*, di *Adobe Lightroom* mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop* dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Karya Foto Berjudul “*Human Mapping*”

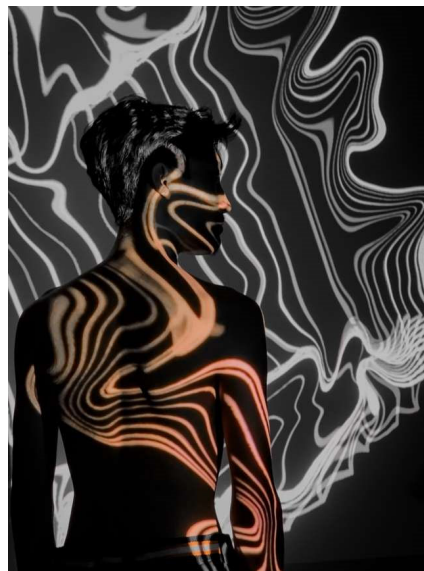


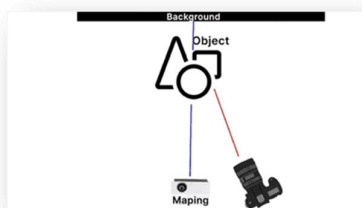
Foto 15. “*Human Mapping*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada karya yang kelimabelas berjudul “*Human Mapping*” ini memperlihatkan hasil mapping laser dan projector di MEAI Studio sehingga menciptakan cahaya buatan yang menonjol. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur *Frame* dimana kita membingkai suatu detail yang telah dipilih, dalam karya ini pencipta menggunakan *eye level view*.

Estetika pada tataran *ideational* dalam karya ini pencipta ingin menampilkan hasil *mapping* laser dan projector di MEAI Studio sehingga menciptakan cahaya buatan yang menonjol. Serta estetika pada tataran *technical* menggunakan *angle eye level view* menerapkan teknik *Freezing* dengan bukaan *diafragma* f/2,8, *shutter speed* 1/200 sec dengan ISO 1600. Menggunakan Sony A7 III dikombinasikan dengan lensa Sony FE G-Master 24-70mm F2,8 sehingga mampu menghasilkan gambar yang tajam, detail, serta memiliki sudut pandang yang luas. Cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya diatas adalah cahaya dari Lampu laser dan projector.

Tahap pengolahan pencipta menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* untuk mengolah bagian *brightness*, *contrast*, *highlight*, *white*, dan *shadow*, sedangkan di *Adobe Photoshop*

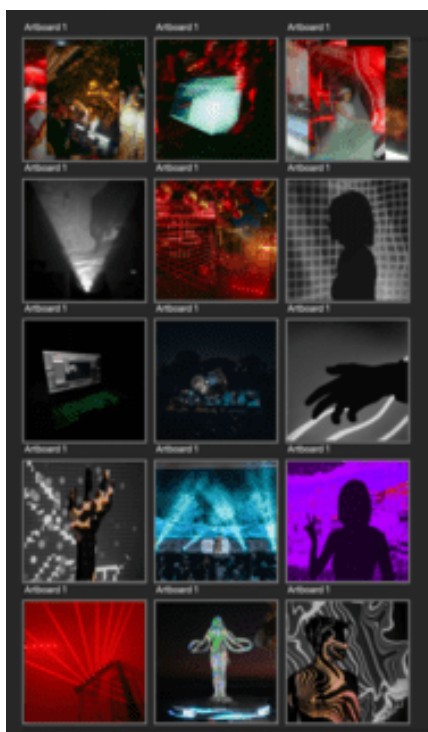
dilakukan pengolahan berupa kolase, *brush/stamp* untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan, merubah warna, dan menghilangkan noise pada foto.



Skema Pengambilan Gambar
(Sumber : Penulis, 2024)

Hasil Karya Artboard

Hasil dari semua karya tersebut penulis gabungan menggunakan Adobe Photoshop CC 2024 menjadi artboard untuk simulasi post pada Instagram MEAI Studio



Hasil karya Artboard
(Sumber : Penulis, 2024)

KESIMPULAN

Cara memvisualisasikan karya fotografi dari MEAI Studio adalah dengan mendokumentasikan baik itu alat, karya, maupun *event* dari MEAI Studio yang selanjutnya akan diolah guna meningkatkan visibilitas citra *merk* melalui portofolio yang dihasilkan agar *audience* dalam hal ini calon pengguna jasa tertarik terhadap jasa yang disediakan oleh MEAI Studio.

Teknik yang penulis pakai selama memproduksi fotografi untuk MEAI Studio adalah dengan menggunakan fotografi dokumenter dengan teknik *Slow Sync* dan *High Shutterspeed*. Untuk komposisi penulis menggunakan teknik *Eye level*, *High level*, dan *Bird Eye Level*.

Hal yang harus divisualisasikan pada penelitian ini adalah dengan mendokumentasikan alat, hasil karya 3D yang sudah diimplementasikan, dan hasil *mapping event* di MEAI Studio hal ini berguna untuk menarik *audience* yang akan menggunakan jasa MEAI Studio, dengan memiliki postingan yang rapih dan terkonsep juga memiliki *showcase* portofolio yang baik akan berpengaruh signifikan tidak menutup kemungkinan hal ini akan menaikkan penjualan terhadap jasa yang disediakan oleh MEAI Studio.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Setiadi (2017). "Pengaruh Harga, Desain Produk, dan Citra Merek (Brand Image) Terhadap Keputusan Pembelian Pada Produk Smartphone Lenovo (Studi Pada Pengguna Smartphone Lenovo di Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Sultan Syarif Kasim Riau).
- Aditya, N. S., & Cokorda, I. P. N. (2021). Pesona Jember dalam fotografi landscape. *Retina Jurnal Fotografi*, 1(2), 58-68. diakses pada 18 April 2024.
- Budiman, A. (2023). Implementation of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Curriculum in PETE Study

- Program. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 5(1), 1-10.
- Bull, Stephen. (2010). *"Photography: Routledge Introductions to Media and Communication."* London : Routledge
- Charpentier, Peter. 1993. *Het Motief Voour Uw Foto, Motif Untuk Foto Anda*. Semarang. Dahara Prize.
- Djelantik, A.A.M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gardianto, G. R., & Setyanto, D. W. (2019). *Kajian Jurnalistik dengan Metode EDFAT Studi*
- Kasus Foto Pilkada 2015 *Harian Suara Merdeka*. *Jurnal Audience*, 1(1), 39–58.
- Herlina, Y. (2003). "Kreativitas dalam seni fotografi" 5(2). diakses pada 20 April, 2024.
- Nandy (2021). "Budaya Kerja Menurut Para Ahli & Jenis Budaya Kerja", <https://www.gramedia.com/best-seller/budaya-kerja/>, diakses pada 7 April 2024.
- Pangestu, M. T., & Aulia, N. (2017). "Hukum Perseroan Terbatas dan Perkembangannya Di Indonesia. Pro Negotium Justitae Legem, Three". <https://law.uui.ac.id/wp-content/uploads/2017/04/V-01-No-03-hukum-perseroan-terbatas-dan-perkembangannya-di-indonesia-teguh-pangestu-dan-nurul-aulia.pdf>.
- Rulevy, D. F., & Parahyanti, E. (2016). Hubungan psychological capital dan perilaku kerja inovatif di industri kreatif: Studi pada karyawan perusahaan XYZ. *Journal Psikogenesis*, 4(1), 99-113.
- Setiyanto, P. W., & Irwandi, I. (2017). Foto Dokumenter Bengkel Andong Mbah Musiran: Penerapan Dan Tinjauan Metode Edfat dalam Penciptaan Karya Fotografi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 13(1), 29-40.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Suryabrata sumandi. (2008). *Metodologi penelitian/sumadi suryabrata*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Studio Soocaphoto. (2018). "Commercial Photography: Jenis dari Fotografi Komersial"<https://www.soocaphoto.com/commercial-photography-jenis-dari-fotografi-komersial/>, diakses pada 4 Mei 2024.
- The Liang Gie, (1995). "Cara Belajar yang Efisien Jilid II Edisi keempat" (diperbaharui). Yogyakarta: Liberty.
- Wiersma William, "Trianggulasi", dalam Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung, Alfabeta, 2016.
- Yuliadewi, L. (2000). "Komposisi dalam Fotografi. *Nirmana*". <https://ojs.petra.ac.id>, diakses pada 16 Mei 2024..