

**LAPORAN KARYA KREATIF**

**PERANCANGAN DIGITAL IMAGING SEBAGAI IKLAN  
LAYANAN MASYARAKAT DALAM PELESTARIAN  
LINGKUNGAN HIDUP**

**Laporan Karya Kreatif Ini Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akhir Dan  
Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md) Dalam Bidang  
Ilmu Komunikasi Dengan Spesialis Advertising**



**Yogi Arseginta Bangun**

**2014/AD/3925**

**PROGRAM STUDI ADVERTISING  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa laporan karya mahasiswa dengan:

Nama : Yogi Arseginta Bangun  
NIM : 2014/AD/3925  
Jurusan : Advertising  
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

Telah selesai melakukan Pameran Karya TA pada tanggal 20-21 Agustus 2018 di Mrene Resto Pringwulung Yogyakarta dan telah menyelesaikan laporan dan siap disidangkan dengan judul: Perancangan Digital Imaging sebagai Iklan Layanan Masyarakat dalam Pelestarian Lingkungan Hidup

Yogyakarta, 25 Agustus 2018

**STIKOM**  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
Y O G Y A K A R T A  
Hardoyo, M.A.



## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan praktik kerja lapangan dengan judul Perancangan Digital Imaging sebagai Iklan Layanan Masyarakat dalam Pelestarian Lingkungan Hidup:

Nama : Yogi Arseginta Bangun

Nim : 2014/AD/3925

Telah disahkan dan dipresentasikan di hadapan dosen penguji/ pembahasan jurusan/ program studi Advertising Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta pada:

Hari/ tanggal : Kamis, 25 Agustus 2018

Waktu : 10.00

Tempat : Ruang Presentasi

Penguji I

Penguji II

Hardoyo, M.A.

Jatmiko Wicaksono, M.Sn.

Penguji III

Widya Sekar Dwisari ,M.A.

Ketua STIKOM Yogyakarta

Kaprodi D3 Periklanan

R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M.Si

Rike Tias Permanis Sari, M.A

## **PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK**

Nama : Yogi Arseginta Bangun

NIM : 2014/AD/3925

Judul : Perancangan Digital Imaging sebagai Iklan Layanan Masyarakat dalam  
Pelestarian Lingkungan Hidup

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan yang bersifat orisinal, murni karya saya, dan merupakan deskripsi atas karya kreatif selama penciptaan yang dibantu oleh dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (copy paste ) karya serupa milik orang lain, kecuali pengutipan yang saya lakukan untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya mencantumkan sumbernya secara resmi di Daftar Pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila kemudia hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran Etika , yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya, dan kemudian dipublikasikan secara luas oleh pihak STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari siapapun.

Yogyakarta, 25 Agustus 2018

Yogi Arseginta Bangun

## **MOTTO**

*"Mela Mulih adi la Rulih"*

*"Do What u Want, As long as you think that is something good, God will help you to  
make it done"*

Yogi Arseginta Bangun

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan Tugas Akhir Praktik Kerja Lapangan ini kepada:

1. Kedua Orang Tua
2. Adik – Adik Kandung
3. Seluruh Sanak Saudara
4. Teman – teman di Yogyakarta
5. Kepada Puluhdadi Squad
6. Kepada Crew Gertak Simalem
7. Kampus STIKOM
8. Kepada PC saya yang tidak pernah mengulah selama pengerjaan TA
9. Orang yang saya cintai dan mencintai saya

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNYA sehingga Laporan yang berjudul “PERANCANGAN DIGITAL IMAGING SEBAGAI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DALAM PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP” ini dapat diselesaikan.

Laporan ini telah tersusun dengan maksimal berkat bantuan dari orang – orang kreatif di sekitar saya, dan saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi baik secara materi maupun ide pemikiran dalam menyusun Laporan ini hingga selesai.

Terlepas dari semua itu, saya menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasa. Oleh karena itu dengan tangan terbuka saya menerima segala bentuk kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan Laporan ini.

Akhir kata semoga Laporan Karya Kreatif ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Yogyakarta, 25 Agustus 2018

Penyusun

Yogi Arseginta Bangun

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL DAN COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan/Batasan Permasalahan .....</b>	<b>3</b>
<b>C. Tujuan.....</b>	<b>3</b>
<b>C.1. Tujuan Umum .....</b>	<b>3</b>
<b>C.2. Tujuan Khusus .....</b>	<b>3</b>
<b>D. Waktu dan Tempat Pengerjaan Karya Kreatif .....</b>	<b>3</b>
<b>E. Metode Pengerjaan Karya Kreatif .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II KERANGKA KONSEP .....</b>	<b>6</b>
<b>A. Penegasan Judul.....</b>	<b>6</b>
<b>B. Teori .....</b>	<b>6</b>
<b>B.1. Iklan.....</b>	<b>6</b>
<b>B.2. Iklan Layanan Masyarakat.....</b>	<b>7</b>
<b>B.3. Pelestarian Lingkungan.....</b>	<b>8</b>
<b>B.4. Digital Imaging .....</b>	<b>9</b>
<b>B.4.1. Sejarah dan Perkembangan Digital Imaging.....</b>	<b>9</b>
<b>B.4.2. Pengertian Digital Imaging.....</b>	<b>10</b>
<b>B.5. Konsep Digital Imaging .....</b>	<b>10</b>
<b>B.5.1. Pengambilan Gambar .....</b>	<b>10</b>
<b>B.5.2. Cropping .....</b>	<b>11</b>

B.5.3. Resolusi.....	12
B.5.4. Konsep Warna .....	12
B.5.5. Highlight, Midtone, dan Shadow .....	18
B.5.6. Mengatur Layer.....	20
B.5.7. Grading .....	21
B.5.8. Output Data .....	21
B.6. Komposisi.....	22
B.6.1. Kesatuan (Unity).....	23
B.6.2. Keseimbangan (Balance) .....	23
B.6.3. Proporsi (Proportion).....	23
B.6.4. Irama (Rhythm).....	24
B.6.5. Kontras .....	24
B.6.6. Dominasi (Domination).....	25
B.7. Penerapan Teori Nirmana Dwi Matra Pada Komposisi Fotografi.....	25
B.7.1. Garis .....	26
B.7.2. Ujud (Shape) .....	26
B.7.3. Bentuk (Form) .....	27
B.7.4. Pola (Pattern).....	27
B.7.5. Tekstuk.....	28
B.7.6. Unsur Kontras (Contrast).....	29
B.7.7. Unsur Warna (Colour).....	29
B.8. Defenisi dan Tujuan Editing dalam Digital Imaging .....	31
B.8.1. Defenisi .....	31
B.8.2. Tujuan Editing.....	31
B.9. Typography dalam Pembuatan Tagline.....	32
<b>BAB III DESKRIPSI OBYEK PERUSAHAAN .....</b>	<b>33</b>
A. Sejarah dan Perkembangan Lembaga .....	33
B. Sumberdaya Organisasi.....	35
C. Tujuan, Visi dan Misi .....	36
C.1. Tujuan Organisasi.....	36
C.2. Visi .....	36
C.3. Misi .....	36
D. Nilai Dasar Lembaga .....	36
E. Struktur Organisasi .....	37

<b>BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
<b>A. Tema dan Konsep Karya Digital Imaging .....</b>	<b>39</b>
<b>A.1. Tema .....</b>	<b>39</b>
<b>A.2. Konsep Digital Imaging .....</b>	<b>40</b>
<b>A.2.1. Bahan dan Alat .....</b>	<b>40</b>
<b>A.2.2. Teknik Pengerjaan .....</b>	<b>41</b>
<b>B. Pameran dan Karya .....</b>	<b>45</b>
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>46</b>
<b>C.1. Karya Digital Imaging .....</b>	<b>46</b>
<b>C.1.1. Akibat membuang puntung rokok sembarangan .....</b>	<b>46</b>
<b>C.1.2. Menanggulangi penggunaan kertas yang berlebihan .....</b>	<b>50</b>
<b>C.1.3. Times Running up .....</b>	<b>55</b>
<b>C.1.4. Dead or Live .....</b>	<b>63</b>
<b>C.1.5. Building Relationship .....</b>	<b>69</b>
<b>C.1.6. Memories Left .....</b>	<b>74</b>
<b>C.1.7. If Bee Dissapeared .....</b>	<b>77</b>
<b>C.1.8. It's Not Save .....</b>	<b>83</b>
<b>C.1.9. Our Footprint Become a Mess .....</b>	<b>88</b>
<b>C.1.10. They Need Home Too .....</b>	<b>92</b>
<b>C.1.11. Make Friend With Them .....</b>	<b>99</b>
<b>C.1.12. Evolution of Plastic Straw .....</b>	<b>108</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>112</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>112</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>113</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xviii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Pencahayaan Objek .....	11
Gambar 2.	Angle pengambilan Objek.....	11
Gambar 3.	Pemilihan Warna di Photoshop.....	13
Gambar 4.	Warna panas dan warna dingin .....	14
Gambar 5.	Warna terang dan warna gelap.....	14
Gambar 6.	Adjustment Brightness and Contrast.....	19
Gambar 7.	Histogram Pada Photoshop .....	20
Gambar 8.	Layer Pada Photoshop.....	21
Gambar 9.	Unsur Komposisi Garis .....	26
Gambar 10.	Unsur Komposisi Ujud (Shape) .....	27
Gambar 11.	Unsur Komposisi bentuk (form) .....	27
Gambar 11.	Unsur Komposisi Pola (pattern).....	28
Gambar 12.	Unsur Komposisi Teksture.....	29
Gambar 13.	Unsur Komposisi Kontras (Contrast).....	29
Gambar 14.	Unsur Komposisi Warna (colour) .....	30
Gambar 15.	Rule Of Thrids .....	30
Gambar 16.	Logo walhi Djogja.....	35
Gambar 17.	Tagline Earthome hitam .....	39
Gambar 18.	Tagline Earthome putih.....	39
Gambar 19.	Free Trasnform pada Photoshop .....	41
Gambar 20.	Levels pada Photoshop.....	42
Gambar 21.	Hue/Saturation.....	42
Gambar 22.	Brightness/Contrast pada Photoshop.....	43
Gambar 23.	Selective Color pada Photoshop .....	43
Gambar 24.	Masking pada Photoshop .....	45
Gambar 25.	Akibat Membuat puntung Rokok Sembarangan .....	46
Gambar 26.	Kebakaran Hutan.....	47
Gambar 27.	Rokok yang masih menyala .....	47
Gambar 28.	Sehelai Daun .....	48
Gambar 29.	Sekma Pembuatan Gambar (Akibat Membuang puntung Rokok Sembarangan).....	48
Gambar 30.	Alur Proses Editing (Akibat Membuang puntung Rokok Sembarangan).....	49

Gambar 31.	Menanggulangi Penggunaan Kertas yang Berlebihan .....	50
Gambar 32.	Kertas Beterbangan(1) .....	51
Gambar 33.	Kertas Beterbangan(2) .....	51
Gambar 34.	Background Hutan Gersang .....	52
Gambar 35.	Pohon format PNG .....	52
Gambar 36.	Lembaran Kerja Microsoft Word.....	53
Gambar 37.	Skema Pembuatan Gambar (Menanggulangi Penggunaan Kertas yang Berlebihan) .....	53
Gambar 38.	Alur Proses Editing (Menanggulangi Penggunaan Kertas yang Berlebihan).....	54
Gambar 39.	Time Running Up.....	55
Gambar 40.	Building Constractions(1) .....	56
Gambar 41.	Bangunan Mercusuar .....	57
Gambar 42.	Building Constractions(2) .....	57
Gambar 43.	Tekstur Semen Kasar .....	58
Gambar 44.	Tekstur Semen Halus .....	58
Gambar 45.	Bebatuan Kars .....	59
Gambar 46.	Rock Limestone .....	59
Gambar 47.	Air di Dalam Goa .....	60
Gambar 48.	Aliran Sungai .....	60
Gambar 49.	Tetes Air .....	61
Gambar 50.	Air di bawah Gua .....	61
Gambar 51.	Skema Pembuatan Gambar (Time Running Up) .....	62
Gambar 52.	Alur Proses Editing (Time Running Up) .....	62
Gambar 53.	Dead or Live.....	63
Gambar 54.	Pabrik Penyebab polusi .....	64
Gambar 55.	Cat Terkelupas .....	65
Gambar 56.	Lautan Berawan Gelap.....	65
Gambar 57.	Pasir Pantai.....	66
Gambar 58.	Batu format PNG .....	66
Gambar 59.	Pohon Format PNG.....	67
Gambar 60.	Timbangan Jaman Dahulu format PNG.....	67
Gambar 61.	Skema Pembuatan Gambar (Dead or Live) .....	68
Gambar 62.	Alur Proses Editing (Dead or Live) .....	68
Gambar 63.	Building Relathionship .....	69
Gambar 64.	Berjabat Tangan Format PNG.....	70

Gambar 65.	Pepohonan di Hutan .....	71
Gambar 66.	Bumi.....	71
Gambar 67.	Tekstur Rumput Kasar .....	72
Gambar 68.	Texture Rumput Halus .....	72
Gambar 69.	Skema Pembuatan gambar (Building Relathionship) .....	73
Gambar 70.	Alur Proses Editing (Building Relathionship) .....	73
Gambar 71.	Memories Left.....	74
Gambar 72.	Hutan Terbakar.....	75
Gambar 73.	Tangan memegang Foto.....	75
Gambar 74.	Skema Pembuatan Gambar (Memories Left).....	76
Gambar 75.	Alur Proses Editing (Memories Left).....	76
Gambar 76.	If Bee Dissapeared .....	77
Gambar 77.	Tumpukan Tanah .....	78
Gambar 78.	Lebah.....	79
Gambar 79.	Lebah Mati(1).....	79
Gambar 80.	Lebah Mati(2).....	80
Gambar 81.	Pot Bunga berbentuk Kubus .....	80
Gambar 82.	Bunga Mawar dan batang yang berbeda .....	81
Gambar 83.	Skema Pembuatan Gambar ( <i>If Bee Dissapeared</i> ) .....	81
Gambar 84.	Alur Proses Editing ( <i>If Bee Dissapeared</i> ) .....	82
Gambar 85.	<i>It's Not Save</i> .....	83
Gambar 86.	Pohon dengan format PNG .....	84
Gambar 87.	Tumpukan Sampah(1).....	84
Gambar 88.	Pohon Gersang .....	85
Gambar 89.	Lautan dengan awan yang gelap .....	85
Gambar 90.	Tumpukan Sampah(2).....	86
Gambar 91.	Skema Pembuatan Gambar ( <i>It's Not Save</i> ) .....	86
Gambar 92.	Alur Proses Editing ( <i>It's Not Save</i> ).....	87
Gambar 93.	<i>Our Footprint Become a Mess</i> .....	88
Gambar 94.	Sampah di jalanan .....	89
Gambar 95.	Tekstur Pasir .....	89
Gambar 96.	Clipart Tapak Kaki Format PNG .....	90
Gambar 97.	Skema Pembuatan Gambar ( <i>Our Footprint Become a Mess</i> ).....	90
Gambar 98.	Alur Proses Editing ( <i>Our Footprint Become a Mess</i> ).....	91
Gambar 99.	<i>They Need Home Too</i> .....	92
Gambar 100.	Tunggul Pohon(1).....	93

Gambar 101.	Tunggul Pohon(2).....	93
Gambar 102.	Hutan Berkabut.....	94
Gambar 103.	Manusia berjalan tampak belakang .....	94
Gambar 104.	<i>Close Up</i> kepala Gajah .....	95
Gambar 105.	Tunggul Kayu(3) .....	95
Gambar 106.	Pepohonan didalam Hutan.....	96
Gambar 107.	Tunggul Pohon(4).....	96
Gambar 108.	Skema Pembuatan Gambar ( <i>They Need Home Too</i> ) .....	97
Gambar 109.	Alur Proses Editing ( <i>They Need Home Too</i> ) .....	98
Gambar 110.	<i>Make Friend With Them</i> .....	99
Gambar 111.	Wanita melakukan Yoga .....	100
Gambar 112.	Pemandangan bunga sakura dan gunung bersalju .....	100
Gambar 113.	Balon udara.....	101
Gambar 114.	Burung terbang berkelompok format PNG .....	101
Gambar 115.	Air terjun .....	102
Gambar 116.	Bunga Tulip format PNG .....	102
Gambar 117.	Macan Tutul tampak samping .....	103
Gambar 118.	Padang rumput siang hari .....	103
Gambar 119.	Tanah dengan rerumputan .....	104
Gambar 120.	Tumbuhan Daun Talas plastik format PNG .....	104
Gambar 121.	Wanita berdiri saat Matahari Terbenan di Pantai .....	105
Gambar 122.	Tumbuhan menjalar format PNG .....	105
Gambar 123.	Skema Pembuatan Gambar ( <i>Make Friend With Them</i> ).....	106
Gambar 124.	Alur Proses Editing ( <i>Make Friend With Them</i> ).....	107
Gambar 125.	<i>Evolution of Plastic Straws</i> .....	108
Gambar 126.	Gambaran Sedotan Plastik.....	109
Gambar 127.	Penghapus Pensil menghapus diatas kertas .....	109
Gambar 128.	Metal Tekstur .....	110
Gambar 129.	Skema Pembuatan Gambar ( <i>Evolution of Plastic Straws</i> ) .....	110
Gambar 130.	Alur Proses Editing ( <i>Evolution of Plastic Straws</i> ) .....	111

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakteristik Warna .....	15
------------------------------------	----

## ABSTRAK

Masalah lingkungan hidup dewasa ini menghadapi masalah yang cukup kompleks dan dilematis. Permasalahan tersebut memicu masyarakat untuk membuat organisasi atau Lembaga Swadaya Masyarakat yang bergerak untuk upaya menyelamatkan lingkungan hidup. Media yang di pakai oleh organisasi Pencinta lingkungan hidup dalam memberitahu masyarakat adalah iklan layanan masyarakat, dimana diharapkan melalui iklan ini masyarakat sadar akan isu lingkungan hidup.

Perkembangan iklan layanan masyarakat selalu berkembang mengikuti peradaban masyarakat, teknologi dan sosial di masyarakat. Komunikasi visual sebagai kekuatan dalam strategi penyampaian pesan iklan dipandang sebagai bahasa, maka visualisasi iklan mencakup struktur tanda yang memiliki makna. Pemilihan iklan layanan masyarakat sebagai pijakan kreatif harus melibatkan perancangan konsep-konsep dan strategi kreatif sehingga mampu mewujudkan karya yang memberi pesan yang kuat. Tujuannya agar pesan yang disampaikan melalui beberapa media dapat menarik beberapa khalayak.

Pesan yang dengan visual yang baik dapat dibuat dengan menggunakan karya digital imaging, Penampilan visual itu merupakan hasil olah kreatif yang dilakukan oleh seseorang. Kehadiran Digital Imaging yang mengiringi dunia fotografi telah memberikan warna tersendiri bagi industri periklanan. Imajinasi visual, dan gagasan visual yang cenderung hiperbola dan surealis saat ini sudah menjadi pemandangan yang dengan mudah kita temukan pada billboard, iklan majalah, dan media cetak lainnya.

Karya digital imaging dapat menciptakan visual yang memiliki informasi yang tepat ke dalam Iklan Layanan Masyarakat dengan menggabungkan text beserta gambar. Sehingga masyarakat yang modern sekarang dapat menikmati dan menjadi lebih sadar terhadap pesan yang ada dalam Iklan Layanan Masyarakat tersebut.

Kata kunci: *Digital Imaging*, Iklan Layanan Masyarakat, Visualisasi

## **ABSTRACT**

*Today's environmental problems face quite complex and dilemmatic problems. These problems trigger the community to make organizations or non-governmental organizations engaged in efforts to save the environment. The media used by environmentalists in informing the public is public service advertisements, which are expected through this advertisement, the public is aware of environmental issues.*

*The development of public service advertisements has always evolved following the civilization of society, technology and social in society. Visual communication as a force in the strategy of delivering advertising messages seen as language, therefore ad visualization includes sign structures that have meaning. The selection of public service advertisements as a creative footing must involve the design of creative concepts and strategies so as to be able to realize work that gives a deep message. The goal is that messages delivered through several media can attract some audiences.*

*Messages with good visuals can be made using digital imaging works, visual appearance is a creative work done by someone. The presence of Digital Imaging that accompanies the world of photography has had a different impact on the advertising industry. Visual imaginations, and visual ideas that tend to be hyperbole and surreal are now a scene that is easily found in billboards, magazine advertisements, and other print media.*

*Digital imaging works can create visuals that have the right information into Public Service Ads by combining text and images. So that modern society can enjoy and become more aware of the messages in the Public Service Ad.*

*Keywords: Digital Imaging, Public Service Advertising, Visualization*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Lingkungan hidup menjadi salah satu permasalahan yang menarik perhatian dunia. Isu lingkungan hidup muncul disebabkan masyarakat yang memiliki kesadaran rendah terhadap lingkungan hidup. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki istilah sebagai *jamrud khatulistiwa* karena memiliki hutan yang luas. Indonesia juga merupakan negara yang memiliki laju pengrusakan hutan tercepat di Dunia, tercatat dalam *World Guinness Book Of Record* pada tahun 2008. Menteri lingkungan hidup dan kehutanan Siti Nurbaya (periode 2014 - 2019) menyebutkan, Indonesia merupakan pemilik hutan hujan tropis ketiga di dunia dengan luas kawasan mencapai 130,68 juta hektare.

Selain luas hutannya, Indonesia terkenal dengan berbagai keanekaragaman hayati yang melimpah, keberadaan dari keanekaragaman hayati ini pun semakin terancam karena luas hutan yang berkurang setiap tahunnya. Dikarenakan pertumbuhan Indonesia disektor ekonomi dan industri, menyebabkan kerusakan lingkungan yang cukup besar. Perusahaan-perusahaan mulai mengeksploitasi hutan di Indonesia, eksploitasi laut Indonesia, menghasilkan polusi dari asap pabrik. Sayangnya banyak masyarakat yang masih memiliki kesadaran rendah untuk menjaga lingkungan hidup terlihat dari masih terjadi bencana banjir, *global warming*, polusi udara, kepunahan hewan dan lain sebagainya.

Keberadaan lingkungan hidup sangatlah penting bagi kehidupan manusia. Apabila terjadi kerusakan lingkungan hidup maka kehidupan manusia juga akan terganggu. Peran serta masyarakat dalam menjaga dan melestarikan lingkungan hidup sangat dibutuhkan karena masyarakatlah yang secara langsung berhadapan dengan masalah lingkungan. *Problem* lingkungan hidup dewasa ini menghadapi masalah yang cukup kompleks dan dilematis. Keberhasilan pembangunan dan pertumbuhan ekonomi yang dilaksanakan dengan memanfaatkan sumber daya alam banyak menyisakan dampak negatif terhadap lingkungan. Oleh karena itu, mulai bermunculan organisasi atau Lembaga Swadaya Masyarakat yang bergerak untuk upaya menyelamatkan lingkungan hidup. Organisasi-organisasi ini bertujuan untuk



memberitahukan masyarakat tentang isu-isu lingkungan hidup agar masyarakat semakin sadar dengan keadaan lingkungan hidup saat ini. Alat yang di pakai oleh organisasi Pencinta lingkungan hidup dalam memberitahu masyarakat adalah iklan layanan masyarakat, dimana diharapkan melalui iklan ini masyarakat sadar akan isu lingkungan hidup.

Iklan merupakan suatu pesan tentang barang/jasa (produk) yang dibuat oleh produser yang disampaikan lewat media (cetak, audio, elektronik) yang di tujuakan kepada masyarakat. Sedangkan Iklan layanan masyarakat merupakan kegiatan pelayanan masyarakat dilaksanakan oleh suatu kegiatan non-profit yang tidak mengejar keuntungan. Iklan Layanan Masyarakat memiliki peran penting bagi berbagai kegiatan non bisnis, karena dipandang dapat menggerakkan solidaritas masyarakat pada masalah - masalah sosial. Keberadaan Iklan Layanan Masyarakat sendiri selalu berkembang mengikuti peradaban masyarakat, teknologi dan sosial dimasyarakat.

Iklan Layanan Masyarakat muncul didasari oleh kondisi lingkungan dan perilaku yang berdampak pada permasalahan sosial. Iklan layanan masyarakat di sampaikan dengan media digital imaging. Digital imaging adalah mencakup keseluruhan image atau gambar yang lahir dari perangkat pencitraan digital, seperti kamera digital, scanner, komputer. Semua gambar yang anda lihat di layar monitor komputer atau smartphone anda adalah "*digital image*". Dalam karya Iklan Layanan Masyarakat ini dibuat konsep digital imaging yang dikenal dengan kemampuannya dalam memvisualkan konsep yang diciptakan. Oleh sebab itu dengan digital imaging, karya tersebut dapat dirasakan lebih nyata dan dapat merangsang otak dari pemirsanya untuk mencari kesimpulan yang tepat dari gambar tersebut. Dengan adanya dampak dari melihat gambar tersebut maka akan menciptakan efek yang diharapkan dari penulis terhadap orang yang melihat karya tersebut.

## **B. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah:

1. Bagaimana Proses pembautan karya kreatif?
2. Bagaimana Digital Imaging dapat memvisualkan konsep karya kreatif tentang lingkungan hidup?

## **C. Tujuan**

### **C.1. Tujuan Umum**

Tujuan pengerjaan karya kreatif ini adalah mengetahui bagaimana digital imaging dapat digunakan sebagai salah satu media untuk memvisualkan iklan layanan masyarakat, khususnya dalam menciptakan awareness bagi orang yang melihatnya.

### **C.2. Tujuan Khusus**

1. Tujuan khusus pengerjaan karya kreatif ini adalah menampilkan visual iklan layanan masyarakat yang memiliki kesan yang berbeda dengan menggunakan metode digital imaging yang menggabungkan gambar dan text.
2. Membuat representasi visual yang interaktif dari data-data yang ada, dengan tujuan meningkatkan daya tangkap informasi

## **D. Waktu dan Tempat mengerjakan Karya Kreatif**

Waktu dan Tempat pengerjaan karya kreatif dilakukan melalui berbagai tahap. Disamping itu, waktu dan Tempat pengerjaan karya kreatif yang digunakan untuk memperoleh data dalam pembuatan karya adalah:

### **a. Tahap Pra Produksi**

Waktu : tanggal, 01april - 05juni  
Tempat : Puluhdadi

**b. Tahap Produksi**

Waktu : tanggal, 10juni - 20 juli  
Tempat : Puluhdadi

**c. Tahap Paska Produksi**

Waktu : tanggal, 21juli - agustus  
Tempat : Puluhdadi

**E. Metode Pengerjaan Karya Kreatif**

Agar karya-karya dalam tugas karya kreatif dapat terwujud sesuai dengan tujuan, maka pengerjaan karya kreatif ini dilalui dari beberapa tahapan, dari pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Pada tahap pra produksi, penulis mencari ide dan refrensi foto digital imaging untuk membantu membuka ide dalam pembuatan konsep visual, Juga di tahapan ini penulis menentukan pesan yang akan disampaikan dalam foto digital imaging yang akan diciptakan. Pada tahap selanjutnya dari refrensi yang di dapatkan penulis membuat konsep kasar sebagai layout dalam membantu merealisasikan visual yang akan diubah ke dalam bentuk digital imaging, di tahap ini penulis jugak melakukan pemotretan dan mengumpulkan bahan – bahan foto yang akan digunakan untuk membuat iklan layanan masyarakat ke dalam bentuk digital imaging. Dan pada tahap pasca produksi dilakukan proses editing dan grading untuk menciptakan foto digital imaging sesuai konsep yang telah disetujui.

**a. Tahap Pra Produksi**

- Mencari ide dan refrensi di berbagai media
- Menentukan pesan pada gambar digital imaging

**b. Tahap Produksi**

- Membaut konsep kasar pada kertas sketsa
- Pengambilan gambar yang dibutuhkan untuk dilakukan dalam pengeditan
- Mendownload gambar yang tersedia di website penyedia gambar gratis seperti, [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com), [www.unsplash.com](http://www.unsplash.com), [www.pexels.com](http://www.pexels.com), [www.wildtexture.com](http://www.wildtexture.com), [www.burst.shipify.com](http://www.burst.shipify.com), [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)

**c. Tahap Pasca Produksi**

- Pengeditan gambar – gambar yang telah dikumpulkan menjadi sebuah foto digital imaging sesuai konsep yang ditentukan dengan aplikasi Photoshop.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **A. Penegasan Judul**

Judul Laporan ini adalah “Perancangan Digital Imaging sebagai Iklan Layanan Masyarakat dalam Pelestarian Lingkungan Hidup” judul tersebut diambil berdasarkan pembuatan karya kreatif dalam membuat iklan layanan masyarakat ke dalam bentuk digital imaging. Penulis bertujuan untuk menciptakan tampilan iklan layanan masyarakat tidak hanya berisikan text untuk mengajak masyarakat melainkan menambahkan unsur visual untuk memanipulasi masyarakat seperti fungsi utama dari digital imaging tentang proses memanipulasi dan mengelolah informasi dari sebuah gambar. Istilah lain untuk gambar sebagai salah satu komponen multimedia memegang peranan sangat penting sebagai bentuk informasi visual. gambar mempunyai karakteristik yang tidak dimiliki oleh data teks, yaitu gambar kaya akan informasi. Maksudnya sebuah gambar dapat memberikan informasi lebih banyak daripada informasi tersebut disajikan dalam bentuk tekstual.

#### **B. Teori**

##### **B.1. Iklan**

Iklan adalah sarana komunikasi penting yang tidak bisa dihindarkan dalam negara yang menganut sistem ekonomi yang berorientasi pasar. Melalui iklan, produsen dapat menyampaikan manfaat tentang produk yang ditawarkannya, melalui iklan pula konsumen dapat mengetahui manfaat barang atau jasa yang ditawarkan sekaligus tahu kapan dan dimana mereka bisa memperolehnya.

Menurut (Liliwari, 1992:20) defenisi iklan merupakan proses komunikasi yang mempunyai kekuatan yang sangat penting, alat pemasaran yang membantu menjual barang, memberikan pelayanan, serta gagasan atau ide-ide melalui saluran tertentu dalam bentuk informasi yang persuasif.

Iklan sudah dikenal dalam bentuk pesan berantai sebelum ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg untuk melancarkan proses jual beli secara barter dalam masyarakat. Pada tahun 600 SM di zaman Romawi Kuno, adalah seorang ahli ilmu politik, matematika, dan astronomi yang mengadu nasib sebagai ahli nujum untuk

meramalkan terjadinya gerhana matahari. Ramalan diumumkan kepada khalayak oleh seorang penerangnya yang dijuluki “Town Cries” yang berseru secara berulang-ulang ditengah keramaian. Town cries ini juga digunakan oleh para pedagang untuk meneriakkan barang dagangan dan mendapat upah. Mereka inilah yang dianggap sebagai cikal bakal iklan.

Sejarah perkembangan iklan di Indonesia dimulai awal abad ke-17, saat itu Gubernur Jenderal Jan Pieter Coen menerbitkan surat kabar iklan yang diberinama “*Memories des Nouvelis*” yang memuat keputusan-keputusan sang Gubernur yang perlu diketahui masyarakat secara cepat dan luas.

## **B.2. Iklan Layanan Masyarakat**

Iklan layanan masyarakat biasanya dimuat atas permintaan pemerintah untuk menggalang solidaritas masyarakat atas suatu masalah guna mencapai suatu tujuan sosial terutama untuk kesejahteraan ataupun kebaikan masyarakat.

Pada awalnya Iklan Layanan Masyarakat muncul di Amerika Serikat pada masa Perang Dunia ke II untuk memotivasi masyarakat Amerika untuk memenangkan perang dunia dan untuk memotivasi masyarakatnya agar membeli war bonds (surat-surat berharga) untuk membiayai perang. Kegiatan ini diprakarsai oleh Asosiasi Agen Periklanan Amerika, Asosiasi Nasional Pemasangan Iklan, Asosiasi Penerbit Majalah, Biro Periklanan Surat kabar dan Asosiasi Iklan Luar Ruang yang tergabung dalam suatu lembaga organisasi periklanan Amerika yang bernama Ad Council Inc yang dikenal sebagai Dewan Periklanan Amerika.

Menurut Ad Council, suatu dewan periklanan di Amerika Serikat yang memelopori Iklan Layanan Masyarakat, kriteria yang dipakai untuk menentukan kampanye pelayanan masyarakat adalah non – komersial, tidak bersifat keagamaan, non – politik, berwawasan nasional, diajukan oleh organisasi yang telah diakui, dapat diiklankan, dan Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional ( Kasali 1992 : 205).

Sedangkan Menurut Liliweri (1992:32) pengertian iklan layanan masyarakat adalah jenis iklan yang bersifat non-profit. Jadi iklan ini tidak mencari keuntungan akibat pemasangan kepada khalayak. Iklan layanan masyarakat menurut Susanto (1976: 203), adalah pengumuman tentang berbagai pelayanan

masyarakat, tidak disebarluaskan melalui pembelian ruang dan waktu serta setiap kegiatan pelayanan masyarakat dilaksanakan oleh suatu kegiatan non-profit/ tidak mengejar keuntungan.

Iklan Layanan Masyarakat pada umumnya bertujuan untuk memberikan informasi dan penerangan serta pendidikan kepada masyarakat dalam rangka pelayanan dengan mengajak masyarakat untuk berpartisipasi, bersikap positif terhadap pesan yang disampaikan. Iklan layanan masyarakat tidak terlalu terikat pada penatan yang ketat, perancangan pesan yang rumit, pemilihan media yang sesuai, sampai pada penentuan khalayak sasaran maupun pemilihan tempat dan waktu yang benar – benar pas.

Penyampai pesan iklan dipandang sebagai bahasa komunikasi visual, maka visualisasi iklan mencakup struktur tanda yang memiliki makna. Melalui bahasa visual lebih memiliki kesempatan dalam memahami konsentrasi target sasaran (Yayan Suherlan, 2010:236). Sedangkan istilah Iklan layanan Masyarakat menurut Pujiyanto (2014:12) diartikan iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengajak atau mendidik khalayak dimana tujuan akhir bukan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan sosial. Memahami informasi untuk keuntungan sosial adalah pengetahuan, kesadaran sikap dan perubahan perilaku masyarakat. Disisi lain, iklan juga untuk mendapatkan citra yang baik di mata masyarakat.

Jika diartikan, lingkungan hidup adalah suatu proses kehidupan yang dipengaruhi baik pengaruh dari luar ataupun pengaruh dari dalam yang satu sama lain saling membutuhkan (S.J. McNaughton dan Larry L. Wolf,.) dalam buku “ekologi umum edisi kedua”.

### **B.3. Pelestarian Lingkungan**

Pelestarian Lingkungan adalah upaya dalam mencintai, memelihara, menjaga, dan memanfaatkan lingkungan untuk generasi mendatang. Menurut Leonardo Boff (Buru, 2009), untuk menjaga lingkungan hidup kita harus menjalankan 3 prinsip yaitu prinsip berkelanjutan, prinsip penghargaan dan perhatian, dan prinsip tanggung jawab.

#### 1. Prinsip Berkelanjutan

Dalam hubungan etika ekologi, prinsip ini menjadi pedoman untuk memakai atau merambah alam secara rasional sesuai kebutuhan kita tanpa merusaknya. Semua organisme hidup (binatang dan tanaman) harus diberikan kesempatan untuk beregenerasi, sehingga keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem akan terjaga. Prinsip ini memotivasi kita untuk secara bersamaan berjuang demi keberlanjutan lingkungan hidup.

#### 2. Prinsip Penghargaan dan Perhatian

Prinsip ini membantu manusia untuk memperlakukan organisme lain secara berhati-hati dan penuh cinta serta dapat membantu melihat dan memahami nilai yang ada dalam semua ciptaan dan membawa manusia pada sikap penuh penghargaan dalam berrelasi dengan ciptaan lain

#### 3. Prinsip Tanggung Jawab

Prinsip ini memberikan tanggung jawab kepada manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem di semua organisme hidup.

### **B.4. Digital Imaging**

#### **B.4.1. Sejarah dan Perkembangan Digital Imaging**

Digital imaging berkembang di Indonesia pada awal tahun 2000 yang diperkenalkan oleh Sam Nugroho (pemilik The Loop Indonesia). Lewat perusahaannya (Amoeba), Sam mencoba untuk mendirikan hal yang baru dalam dunia Fotografi. Menurut Sam, di tahun 1997, bisnis digital imaging masih sangat mudah karena belum banyak yang mengetahui tentang digital imaging seperti sekarang ini. Awalnya, hampir semua agency tidak menerima orderan dalam bentuk Digital Imaging karena mereka belum paham akan proses Digital Imaging dalam dunia fotografi. Bahkan setelah Hanawi dan rekannya memperkenalkan begitu banyak tentang digital imaging, agency iklan tetap ragu untuk memberikan order dalam bentuk Digital Imaging.

Namun setelah tahun 1997, agency mulai melihat Digital Imaging sebagai peluang bisnis. Dari hal tersebut maka pesanan untuk digital imaging mulai ramai karena semua yang diinginkan oleh klien dapat direalisasikan melalui proses Digital Imaging. Hadirnya proses digital imaging dalam dunia fotografi



sangat memberi warna baru kedalam dunia agency periklanan, karena informasi yang ingin disampaikan dapat dengan mudah direalisasikan.

#### **B.4.2. Pengertian Digital Imaging**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1264) digital berarti sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu dimana juga memiliki arti penomoran. Sedangkan imaging berasal dari kata image yang artinya bayangan, citra, gambar. Imaging berarti pencitraan yaitu proses yang terlibat dalam penangkapan, penyimpanan, penampilan, dan percetakan gambar grafis. Menurut Kamus Pintar Fotografer (2009: 92) digital imaging adalah kinerja fotografi di mana materi awalnya dapat dimulai dengan menggunakan film slide kemudian di-scan dan ditusir (*retouch*) kalau ada yang perlu diperbaiki. Lalu hasilnya disimpan dalam bentuk digital. Sedangkan menurut Nugroho (2011: 150-151), digital imaging adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi digital dengan program komputer, ada proses *retouching*, *combining* dan *composing*. Selain itu juga dikatakan sebuah metode untuk mengedit gambar yang di-scan dari dokumen asli menjadi *digital life* dalam bentuk pixel yang dapat dibaca dan dimanipulasi komputer.

#### **B.5. Konsep Digital Imaging**

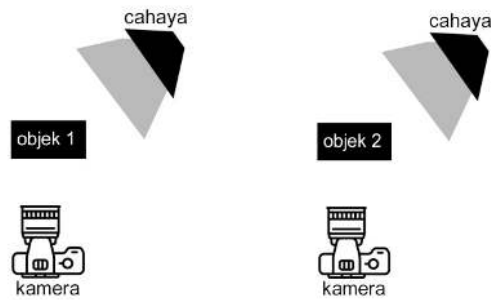
Program digital imaging yang biasanya dipakai untuk para fotografer professional adalah photoshop atau perangkat lunak lainnya. Akan tetapi, sebagai dasar untuk melakukan olah digital harus mengetahui dasar-dasar konsep digital imaging seperti pengambilang gambar, skleksi gambar, mengubah resolusi gambar, *cropping*, *masking*, warna, *highlight*, *midtone*, dan *shadow*, mengatur layer, *grading* dan *output file*.

##### **B.5.1. Pengambilan gambar**

Untuk menciptakan gambar yang realistik dalam penyampaian pesan visual gambar, proses digital imaging harus melalui pengambilang gambar dengan beberapa proses.

### a. Pencahayaan

Cahaya yang di ambil pada setiap foto yang digunakan harus datang dari arah yang sama agar memudahkan saat pengeditan gambar.



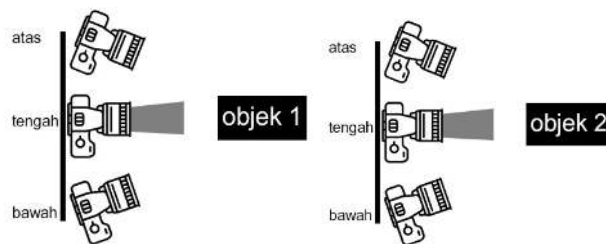
Gambar 1: Pencahayaan Objek  
Sumber: Penulis

### b. Lensa

Dalam foto digital imaging lensa yang digunakan saat pengambilan gambar harus menggunakan dengan lensa yang sama agar background dan foreground memiliki satu kesatuan.

### c. Angel

Pengambilan angel harus dilakukan pada tata letak objek dan lensa yang sama agar tidak merusak komposisi gambar yang akan diciptakan.



Gambar 2: *Angel* pengambilan Objek  
Sumber: Penulis

## B.5.2. Cropping

Pada digital imaging menciptakan komposisi foto seperti; memperbesar, memperkecilkan, memotong, dan menghapus, harus dilakukan sehingga komposisi foto yang diinginkan dapat dicapai dengan mudah. Salah satu hal yang harus diperhatikan ketika menciptakan komposisi pada sebuah foto adalah *cropping*. Arti

lain dari cropping adalah membuang bagian-bagian tertentu yang kurang dikehendaki di dalam foto atau sesuatu yang tercetak. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki komposisi untuk menyederhanakan sebuah objek yang akan di proses kedalam satu komposisi gambar yang terkonsep.

### **B.5.3. Resolusi**

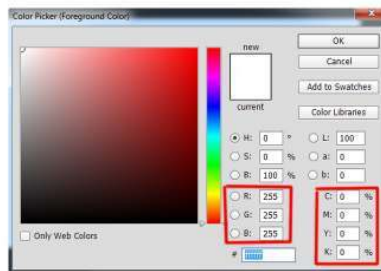
Resolusi adalah kepadatan sebuah foto yang menentukan besar kecilnya foto saat melakukan , pada photoshop satuan yang digunakan adalah “dpi” (*dot per inch*). Standard untuk cetak foto adalah 300 dpi dengan ukuran sebenarnya (ukuran cetak), akan tetapi kamera pada data mentah sering diset default 72 dpi tetapi ukurannya bisa sangat besar. Misalnya dari kamera 8 MP menghasilkan foto maksimal ukuran 120x80 cm dengan resolusi 300 dpi. Pembesaran cetak dapat dilakukan sebatas resolusi foto masih memungkinkan untuk menjaga kualitas terbaik dari foto tersebut.

Dalam proses membuat foto digital imaging resolusi sangat dibutuhkan, karena hal tersebut menentukan detail dari hasil gambar yang diciptakan. Semakin tinggi resolusi gambar yang kita miliki maka detail dari hasil gambar yang akan diciptakan semakin bagus dan menarik.

### **B.5.4. Konsep Warna**

Warna adalah elemen dasar gambar digital yang paling penting. Setiap gambar yang didigitalisasi dapat direpresentasikan dalam bentuk matriks warna (*matrix of color*). Warna juga merupakan persepsi yang dirasakan oleh system visual manusia terhadap panjang gelombang cahaya yang dipantulkan oleh sebuah objek. Tiap warna memiliki panjang gelombang yang berbeda. Seperti warna merah yang memiliki panjang gelombang paling tinggi, sedangkan warna ungu memiliki panjang gelombang paling rendah.

Warna-warna yang diterima oleh mata manusia merupakan gabungan dari cahaya dengan panjang gelombang yang berbeda-beda. Kombinasi warna yang memberikan rentang warna paling besar adalah kombinasi warna merah (R), hijau (G), dan biru (B). Nilai R, G, dan B pada gambar RGB 8 bit adalah 0 sampai 255.



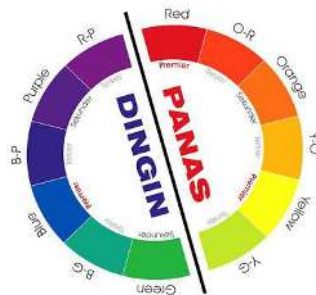
Gambar 3: Pemilihan Warna di Photoshop

Sumber: Penulis

Diantara bermacam sistem warna diatas, yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak saat ini adalah CMYK atau Process Color System yang membagi warna dasarnya menjadi *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black*. Sementara itu, RGB Color System dipergunakan dalam industri media elektronika. Warna dapat ditimbulkan melalui pilihan pencahayaan serta *exposure*, sedikit underexposing akan memberikan hasil yang *low-key*, dan sedikit *overexposing* akan memberikan hasil warna yang kontras (Nugroho, 2011: 110). Idealnya, sebuah foto mempunyai satu subyek dan warna lainnya merupakan pendukung. Sebuah komposisi yang warnanya terdiri dari tingkat warna sejenis akan menghasilkan foto yang tenang. Warna pada photoshop atau perangkat lunak lainnya dapat di-edit dengan berbagai macam cara dan karakter, seperti, *Hue Saturation*, *Curve*, *Channel*, dan sebagainya.

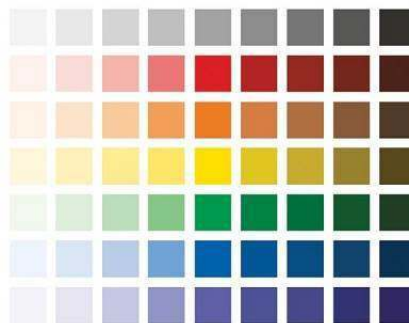
Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih memepertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya. Masalah warna ini begitu penting karena kemampuannya menciptakan impresi yang mampu menimbulkan efek-efek tertentu.

Warna juga memiliki beberapa sifat dan karakteristik, sifat dari warna terdiri dari 4 bagian yaitu panas, dingin, terang, dan gelap. Warna panas adalah warna yang mengandung unsur merah dan warna merah itu sendiri, contohnya merah, oranye, oranye kemerahan, terakota, merah maroon, dan lain-lain. Sementara, warna dingin yaitu warna-warna yang mengandung unsur biru dan warna biru itu sendiri, contohnya biru, hijau, ungu kebiruan, hijau toska, biru muda, dan lain-lain.



Gambar 4: Warna panas dan warna dingin  
 (sumber: <http://www.marupen.net/2018/01/teori-tentang-warna-panas-dan-dingin.html>)

Warna terang adalah warna yang mengandung unsur putih di dalamnya, sering juga disebut warna pastel atau warna pucat. Contohnya pink muda, kuning pucat, birulangi, krem, dan lain-lain. Warna gelap merupakan warna-warna yang mengandung unsur hitam di dalamnya misalnya merah tua, merah maroon, biru tua, hijau lumut, coklat, abu-abu dan lain-lain.



Gambar 5: Warna terang dan warna gelap  
 (Sumber: <https://fitinline.com/article/read/unsur-desain-fashion-unsur-warna-bagian-ii/>)

Warna bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna mampu mempengaruhi perilaku dan memegang peran penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Warna yang umum dilihat atau sering disebut warna universal, mempunyai arti dan karakteristik yang berbeda. Sebutan untuk warna pun berbeda di tiap daerah, misalnya untuk orang yang tinggal di daerah pantai menyebut biru dengan sebutan biru laut dan orang yang lebih sering tinggal di daerah pegunungan mungkin akan menyebutnya

biru sebagai langit. Tentu saja akan berbeda lagi untuk orang perkotaan yang langitnya selalu tampak kusam karena tertutup asap dan tidak terdapat perairan dikota. Contoh lainnya adalah orang-orang tua jaman dahulu sering menyebut salah satu jenis warnabiru dengan sebutan biru dongker. Selain sebutannya yang berbeda-pada tiapdaerah, pada tiap negara pun mempunyai arti warna yang berbeda, misalnya Cina menganggap putih adalah lambang kedukaan, tetapi untuk negara di Eropa, putih merupakan lambang kesucian. Berikut ini adalah beberapa arti dari karakter masing-masing warna:

Tabel 1: Karakteristik Warna

No	Warna	Karakteristik
1.	Merah	Merah diasosiasikan dengan api, darah, sex. Postifnya yaitu semangat, cinta, darah, energi, antusiasme, panas, kekuatan. Sementara, negatif yaitu agresif, kemarahan, perang, revolusi, kekejaman, ketidaksopanan. Efek pada produk adalah warna yang dominan, berkesan kecepatan dan aksi, menstimulasi detak jantung, nafas, dan nafsu makan, orang atau benda akan terlihat lebih besar jika menggunakan warna merah, mobil merah lebih menarik perhatian. Hubungan pada budaya lokal adalah kematian (Afrika), maskulin (Perancis), pernikahan, keberuntungan, kebahagiaan (Asia), simbol tentara (India), kesedihan (Afrika Selatan).
2.	Kuning	Kuning diasosiasikan dengan sinar matahari. Positifnya yaitu intelek, kebijaksanaan, optimisme, cahaya, kegembiraan, idealisme. Sementara, negatifnya yaitu kecemburuan, pengecut, ketidakjujuran, waspada. Efek pada produk, yaitu warna yang paling menarik perhatian, lebih terang dibanding warna putih, melambangkan kecepatan dan metabolisme, menyakitkan mata, warna kuning muda dapat menambah konsentrasi. Hubungan pada budaya lokal yaitu digunakan pada jubah pendeta (Buddha), kesedihan (Mesir dan Burma),

		simbol kemakmuran (India), digunakan untuk perayaan musim semi (Hindu), keberanian (Jepang).
3.	Biru	Biru diasosiasikan dengan laut dan langit. Positifnya yaitu pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, kontemplasi, kesetiaan, keadilan, intelektual. Sementara, negative nya adalah depresi, dingin, kelesuan. Efek pada produk warna biru pada makanan sangat jarang karena dianggap dapat merusak selera makan, menyebabkan tubuh memproduksi rasa tenang dan santai, beberapa orang mengatakan merasa lebih produktif di dalam ruangan berwarna biru, warna biru pada seragam menyimbolkan kesetiaan dan kepercayaan. Hubungan pada budaya lokal yaitu maskulin (hampir di seluruh dunia), warna untuk anak kecil perempuan (Cina), kesedihan (Iran), cinta (tradisi pengantin Barat), warna corporate perusahaan (seluruh dunia).
4.	Hijau	Hijau diasosiasikan dengan tumbuhan, natural, lingkungan. Sisi positifnya adalah kesuburan, uang, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, natural, harmoni, kejujuran, muda. Negatifnya bisa berarti rakus, iri, muak, racun, kerusakan karena lumut, tidak berpengalaman. Efek pada produk di antaranya adalah warna yang 'ramah' terhadap mata, menyejukkan dan menenangkan, biasanya digunakan oleh rumah sakit untuk memberi kenyamanan pada pasien, memberikan kesan teratur, memberikan kesembuhan. Sementara, hubungan pada budaya lokal disimbolkan sebagai surga (Islam), simbol utama Irlandia, kesuburan (Yunani), melambangkan kemauan keras (penduduk asli Amerika).
5.	Ungu	Ungu diasosiasikan dengan keagungan, spiritualitas. Sisi positifnya adalah kemewahan, kebijaksanaan, imajinasi, keajaiban, tingkatan, inspirasi, kekayaan, penghargaan, mistik. Negatifnya bisa berarti kekejaman, berlebihan. Efek pada produk yaitu ungu memberikan kesan feminin dan

		romantik,terkadang diasosiasikan dengan homoseksual, sering disebut imitasi, pada jaman kerajaan isimbolkan dengan kekayaan dan kerajaan. Hubungan pada budaya lokal adalah mengindikasikan kematian (Amerika Latin), digunakan pada saat seorang istri mengalami keduakaan karena kematian suaminya (Thailand), melambangkan perayaan dan arogansi (Jepang).
6.	Oranye	Oranye diasosiasikan dengan musim semi dan jeruk. Positifnya adalah memberikan tambahan energi, kreativitas, keunikan, stimulasi, sosial, kesehatan, aktivitas. Negatifnya adalah kegilaan, trend, berisik. Efek pada produk adalah penambah nafsu makan, ruangan yang berwarna oranye akan membuat orang cenderung berpikir dan berbicara, ruangan berwarna oranye menyuarakan persahabatan dan kegembiraan, menambah kewaspadaan maka sering dipakai untuk seragam pekerja. Hubungan pada budaya lokal adalah merujuk pada gerakan agama Protestan (Irlandia), berhubungan dengan pembelajaran dan kekeluargaan (budaya Amerika pribumi), merujuk pada agama Hindu (India), warna nasional dari monarki (Belanda).
7.	Abu-abu	Abu-abu diasosiasikan dengan netral. Positifnya adalah seimbang, keamanan, masuk akal, klasik, sederhana, dewasa, intelek, keadilan. Negatifnya adalah kurang tanggung jawab, ketidakpastian, labil, tua, membosankan, cuaca buruk, kesedihan. Efek pada produk yaitu mempengaruhi kekuatan emosi, penyeimbang antara warna hitam dan putih, sebagai warna pendukung. Hubungan pada budaya lokal diasosiasikan dengan kesetiaan dan persahabatan (penduduk asli Amerika), menyimbolkan industri sebagai lawan dari hijau yang menyimbolkan lingkungan (Amerika), biasa dianggap sebagai simbol uang dan perak (seluruh dunia).



8.	Hitam	Hitam diasosiasikan dengan malam dan kematian. Positifnya adalah kekuatan, kekuasaan, berat, kemewahan, elegan, formal, serius, bergengsi, kesunyian, misteri. Efek pada produk adalah pakaian berwarna hitam membuat seseorang terlihat kurus, warna hitam membuat warna lain terlihat lebih terang, pada terapi psikis, warna hitam memberi efek meningkatkan kepercayaan diri dan kekuatan, diasosiasikan dengan kerahasiaan. Hubungan pada budaya lokal adalah warna hitam untuk anak kecil laki-laki (Cina), diasosiasikan dengan karir, pengetahuan, kesedihan, penebusan dosa (Asia pada umumnya), pemberontak (Amerika, Eropa, kaum muda Jepang).
9.	Putih	Putih diasosiasikan dengan sinar dan kemurnian. Positifnya adalah sempurna, pernikahan, bersih, kebajikan, kejujuran, sinar, kelembutan, suci, sederhana. Negatifnya adalah rapuh, terisolasi. Efek pada produk adalah pada budaya tertentu warna putih pada pakaian memberikan simbol keberuntungan dalam pernikahan, putih adalah warna penyeimbang yg sangat baik, manjur dalam mengobati rasa sakit kepala, sinar putih yang terang dapat membutakan mata, diasosiasikan dengan malaikat dan Tuhan. Hubungan pada budaya lokal adalah warna pemakaman (Jepang dan Cina), simbol menyerah (seluruh dunia), mengidentikkan dengan orang kulit putih/Kaukasian (Eropa, Amerika), mengundang kesedihan pada pernikahan (India).

#### **B.5.5. Highlight, Midtone, and Shadow**

Ketiga elemen ini hadir di setiap foto, baik foto warna ataupun hitam dan putih, jadi untuk membuat gambar digital imaging sangat penting untuk memahami cara meningkatkan dan menyesuaikan ketiga elemen-elemen tersebut. Highlight adalah area paling terang dari sebuah gambar ataupun yang memiliki cahaya paling banyak mengenai sebuah objek. Jika sesuatu objek memiliki terlalu banyak

highlight, kita dapat mengatakan bahwa itu terlalu terang (*over exposure*) dan area tersebut akan menjadi kurang detail. *Midtones* menunjukkan nada tengah gambar - warna yang ada di antara *shadow* dan *highlight*. Sebagai contoh, jika kita memiliki gambar hitam dan putih, midtone akan berwarna abu-abu. Sedangkan *shadow* adalah area tergelap dari sebuah foto. Bayangan juga tidak berwarna; bisa jadi hitam di foto atau hanya area yang membawa sedikit cahaya. Gambar dengan terlalu banyak bayangan mungkin kurang terang, dan tidak akan menampilkan banyak detail.

*Shadow* dan *highlight* pada photoshop adalah satu metode untuk mengoreksi foto dengan gambar siluet karena latar belakang yang terlalu terang atau mengoreksi subjek yang kelebihan cahaya karena terlalu dekat dengan lampu kilat kamera. Penyesuaian ini juga dapat digunakan untuk mencerahkan area bayangan pada sebuah gambar. Elemen ini tidak hanya dapat menerangkan atau menggelapkan gambar, melainkan mencerahkan atau menggelapkan berdasarkan piksel sehingga cahaya dan bayangan terlihat lebih detail. Untuk alasan ini, ada kontrol shadow dan highlight terpisah. Standarnya diatur untuk memperbaiki gambar dengan masalah *backlight*.

Photoshop dan banyak jenis pengeditan foto perangkat lunak lainnya akan memungkinkan mengatur cahaya dan bayangan dengan kreasi kita sendiri. Ada banyak cara untuk menyesuaikan sorotan, bayangan dan midtones di Photoshop. Alat pertama yang harus diperhatikan adalah *Brightness and Contrast* pada *Adjustment tool* yang dapat menyesuaikan kecerahan dan kontras, mengubahnya ke atas atau ke bawah dengan menggunakan *slider*, atau angka-angka dalam kotak untuk kontrol lebih spesifik. Anda juga dapat melihat pratinjau gambar sebelum memutuskan apakah Anda ingin menyimpannya atau tidak.



Gambar 6: *Adjustment Brightness and Contrast*

(Sumber: <https://www.proudphotography.com>)

Cara lain yang dapat kita lakukan untuk menangani bayangan, midtone dan highlight adalah dengan melihat histogram dan menyesuaikannya. *Histogram* seperti grafik yang dapat dilihat pada kamera dan juga di aplikasi photoshop. Garis-garis grafik akan memberi informasi seberapa seimbang pencahayaan yang ada pada sebuah gambar, serta mengukur area paling gelap dan terang dalam sebuah gambar. Jika sebuah gambar terlalu gelap, maka grafiknya akan berada di bagian paling atas di sisi kiri, dan jika gambar terlalu terang, maka bagian grafik yang tertinggi berada di sisi kanan.



Gambar 7: *Histogram* Pada Photoshop

(Sumber: <https://www.agitraining.com>)

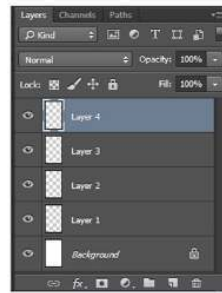
### B.5.6. Mengatur Layer

*Layer* (Lapisan) merupakan sebuah lembaran atau lapisan yang didalam terdapat sebuah objek tertentu. Lapisan ini berisikan sebuah objek yang sebelumnya sudah dikerjakan. Lapisan ini berguna untuk mengedit satu objek yang diinginkan. Lapisan ini akan saling menutupi objek yang berada dibawahnya.

Keunggulan utama digital imaging adalah dapat memainkan beberapa *layer* dan di-edit dalam satu file. *Layer* yang dimaksud adalah gambar dapat disusun layaknya kolase, yaitu seperti lapisan mana yang paling depan (terlihat pertama) sampai gambar paling belakang (background) dan setiap *layer*/gambar dapat di-edit, dihapus, di-copy, dan sebagainya sesuai keinginan. *Layer* pada photoshop juga ada istilah *Blending Mode*, yaitu mengatur bagaimana tampilan dari sebuah *layer*.

Terdapat banyak jenis *Blending Mode*, masing-masing memiliki fungsi yang berbeda dan juga menimbulkan efek yang berbeda dalam menampilkan *layer*. Jika penggunaan objek semakin banyak maka *layer* juga akan semakin banyak. Lapisan *layer* ini tidak hanya berisikan objek gambar saja. Lapisan-lapisan tadi juga

berisikan teks, *background*, *effect layer*, *group layer*, *clipping*, *adjustment layer*, dan *image layer*. Sehingga dalam pengerjaan gambar digital imaging, pengaturan *layer* sangat dibutuhkan untuk menghapus dan memindahkan layer dalam sebuah komposisi gambar.



Gambar 8: *Layer* Pada Photoshop

Sumber: Penulis

### **B.5.7. Grading**

*Grading* pada pengolahan digital imaging mempunyai beragam fungsi seperti menambah ketajaman gambar, memperhalus gambar, mengatur white balance, dan lain-lain. Grading biasanya dilakukan pada bagian akhir sebelum gambar akhirnya di output data. Ada berbagai teknik untuk grading sebuah gambar, seperti: *filter*, *color lookup*, bahkan *plugin* (program tambahan) pada photoshop.

### **B.5.8. Output Data**

Format file foto ada beberapa macam menurut kegunaannya yaitu; BMP (*Bitmap*), EPS (*Encapsulated Postscript*), GIF (*Graphics Interchange Format*), PNG (*Portable Network Graphics*) adalah format yang biasanya digunakan untuk keperluan grafis. PSD dipakai untuk format photoshop. Jika file foto disimpan dalam format PSD, foto tersebut masih dapat di-edit kembali pada layer maupun background-nya. Format file foto lebih sering menggunakan JPEG atau *JPG* (*Joint Photographic Experts Group*) dan TIFF (*Tagged Image File Format*). Format yang paling umum digunakan adalah JPEG. Format TIFF dan RAW dianjurkan untuk foto yang digunakan saat melakukan editing. Kaerena format TIFF dan RAW lebih memiliki banyak informasi seperti shadow, highlight, dan midtone yang lebih lengkap dari format gambar lainnya. Format JPEG adalah format kompresi

sehingga file menjadi kecil dan lebih efisien, tetapi karena kompresi tersebut kualitas foto tidak sebagus dari foto dengan format TIFF atau RAW.

## **B.6. Komposisi**

Pengertian secara umum, komposisi mempunyai arti adalah "susunan". Komposisi dalam lagu merupakan susunan dari nada-nada yang dirangkai sesuai dengan irama tertentu. Komposisi dalam pengertian seni rupa adalah susunan gambar (elemen) dalam batasan satu ruang. Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar. Elemen-elemen tersebut mencakup garis, shape, form, warna, tekstur, dan gelap terang (Soelarko, 1990: 19). Elemen – elemen tersebut harus diperhatikan saat membuat sebuah komposisi gambar.

Komposisi itu juga soal kesadaran terhadap bahasa visual dengan segala kekuatannya yang khas. Oleh karena itu, "membaca" pada komposisi lebih dari sekedar menilai. Membaca pada komposisi merupakan proses menganalisis yang dimulai dari melihat, merasakan, memikirkan, dan barulah otak mengambil keputusan terhadap makna yang terkandung didalamnya (Dradjat, 2010: 27). Jelas sekali bahwa menyinggung soal komposisi sebuah foto pada akhirnya tak layak hanya sekedar berbicara tentang teori-teori komposisi. Karena komposisi menyangkut POI (*point of interest*), tatkala memasuki pembahasan komposisi pada karya, foto pun berarti menjelajahi ranah kesadaran dalam arti yang seluas-luasnya. Teori-teori komposisi merupakan bekal yang penting. Didalamnya terkandung elemen-elemen desain, seperti garis, warna, bentuk, ketajaman objek, dan pencahayaan. Namun sebelum menyusun komposisi, ada beberapa prinsip utama yang harus diperhatikan:

1. Ruang Kosong (*White Space*)

Agar karya tidak terlalu padat dan menjadikan objek lebih dominan.

2. Kejelasan (*Clarity*)

Mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya agar mudah dimengerti dan tidak menimbulkan makna ganda.

3. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Kesederhanaan sering juga diartikan tepat dan tidak berlebihan.

#### 4. Emphasis (*Point of Interest*)

Merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistik. Aspek yang utama dari sebuah komposisi adalah menghasilkan sebuah *visual impact*, yakni sebuah kemampuan untuk menyampaikan perasaan yang diinginkan untuk berekspresi dalam sebuah foto. Dengan demikian kita perlu menata sedemikian rupa agar tujuannya dapat tercapai, apakah itu untuk menyampaikan kesan statis dan diam atau sesuatu mengejutkan (Mardiyatmo, 2006: 37).

Lebih jauh lagi, sebelum praktik penyusunan komposisi dikerjakan, harus mengetahui dan paham akan lima prinsip dasar tatarupa, yaitu:

##### **B.6.1. Kesatuan (*Unity*)**

Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Namun, jika tidak ada kesatuan, karya akan terlihat cerai-berai. Dalam karya seni rupa menunjukkan berbagai unsur (fisik dan non fisik) dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya. Unsur yang terpadu dan saling mengisi akan mendukung terwujudnya karya seni yang indah.

##### **B.6.2. Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh sebuah benda pada saat semua daya yang berkerja saling mengalahkan atau suatu keadaan ketika semua bagian tidak ada yang saling membebani. Keseimbangan tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan. Keseimbangan ini ada yang simetris, yaitu menunjukkan atau menggambarkan beberapa unsur yang sama diletakkan dalam susunan yang sama (kiri-kanan, atas-bawah, dll) dan ada pula yang asimetris yaitu penyusunan unturnya tidak ditempatkan secara sama namun tetap menunjukkan kesan keseimbangan.

##### **B.6.3. Proporsi (*Proportion*)**

Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya, diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Pada dasarnya, proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Konon, proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam, termasuk struktur ukuran

tubuh manusia. Dalam bidang desain, contoh proporsi dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

#### **B.6.4. Irama (*Rhythm*)**

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus-menerus. Dalam bentuk alam, kita dapat mengambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan dan lain-lain. Prinsip irama pada sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa. Kesan gerak dalam irama tersebut dapat bersifat harmoni dan kontras, pengulangan (repetisi) atau variasi.

#### **B.6.5. Kontras (*Contrast*)**

Memahami bagaimana cara menggunakan kontras akan membantu menciptakan foto yang menarik. Kontras merupakan perangkat yang digunakan para fotografer untuk mengarahkan perhatian kepada subyek mereka. Ada dua jenis kontras yaitu kontras tone dan kontras warna. Kontras tone merujuk pada perbedaan tone dari yang paling terang ke yang paling gelap, dengan kata lain, perbedaan tone dari putih ke abu-abu ke hitam.

Perbedaan kontras tone biasanya dikategorikan sebagai tone tinggi, normal, atau rendah. Gambar atau foto dengan tone tinggi utamanya terdiri dari hitam dan putih dengan sedikit atau tanpa tone abu-abu. Gambar tone normal memiliki elemen putih, beberapa hitam dan banyak tone tengah abu-abu. Gambar tone rendah ialah gambar yang hampir tidak ada bagian yang sangat terang atau gelap, semua tone hampir mirip satu sama lain. Gambar tone tinggi sifatnya kasar sedangkan gambar dengan tone yang rendah sifatnya lembut. Kontras warna dapat digunakan untuk menciptakan komposisi yang menakjubkan.

Kontras pada warna memiliki beberapa karakteristik yang berbeda - beda, misalnya biru dan kuning, sangat kontras ketika ditempatkan bersama. Ketika dua warna yang bertolak belakang ditempatkan bersama, mereka melengkapi dan menekankan kualitas warna lain. Warna hangat dan warna dingin hampir selalu kontras, cahaya terang kontras dengan yang lebih gelap, dan warna tegas mengimbangi warna yang tidak kuat. Komposisi dalam fotografi juga diklasifikasikan ke dalam kunci tinggi dan rendah. Ketika suatu gambar

mengandung lebih banyak tone atau warna gelap maka dikategorikan sebagai kunci rendah, bila mengandung tone atau warna cerah maka dikategorikan sebagai kunci tinggi.

Biasanya gambar dengan tone yang rendah sifatnya serius dan misterius, sedangkan gambar dengan tone yang tinggi menciptakan perasaan kecerahan dan subyek yang lembut. Siluet merupakan contoh kontras tone. Siluet diciptakan melalui perbedaan tajam antara wilayah gelap dan terang. Gambar siluet memiliki kontras warna yang mengandung warna penyeimbang. Siluet juga memiliki dua warna yang bertolak belakang. Biru dan kuning, atau hijau dan merah pada gambar siluet menciptakan gambar kontras yang menarik perhatian.

Dari kontras yang saling bertolak belakang kita dapat mempelajari bagaimana mengkombinasikan dan memanfaatkan kontras tone dan kontras warna atau bagaimana cara menyeimbangkannya ketika menggunakannya secara terpisah. Kontras warna yang baik merupakan cara yang baik untuk mengimbangi kontras tone. Sebuah gambar dengan kontras tone rendah dapat ditingkatkan dengan memasukkan kontras warna ke dalamnya. Hal lain yang mempengaruhi kontras ialah saturasi warna. Ketika lebih banyak warna dimasukkan maka objek dengan warna tertentu akan semakin kontras.

#### **B.6.6. Dominasi (*Domination*)**

Dominasi berasal dari kata *dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dominasi sering juga disebut *center of interest*, *focal point*, dan *eye catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan, yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan mencegah ketidak beraturan.

#### **B.7 Penerapan Teori Nirmana Dwi Matra Pada Komposisi Fotografi**

Untuk menghasilkan karya yang menarik di butuhkan komposisi dalam pengambilan gambar. Komposisi adalah cara mengatur atau menyusun beberapa unsur objek menjadi satu kesatuan yang menarik sehingga objek menjadi pusat perhatian POI (*Point Of Interest*). Unsur–unsur tersebut dapat berupa garis, bentuk, ruang, bayangan, warna tekstur dan sebagainya. Komposisi yang baik dapat membangun “*mood*” suatu foto.

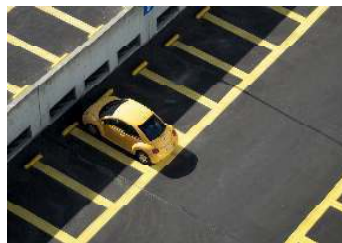


Prinsip efektif foto adalah, dengan memfokuskan apa yang ingin disampaikan. Objek utama harus ditonjolkan dan pisahkan objek yang tidak penting atau mengganggu. Dalam komposisi klasik selalu ada satu titik perhatian yang pertama menarik perhatian (POI). Hal ini terjadi karena penataan posisi, subordinasi, kontras cahaya atau intensitas subjek dibandingkan sekitarnya atau pengaturan sedemikian rupa yang membentuk arah yang membawa perhatian pengamat pada satu titik.

Secara keseluruhan, komposisi klasik yang baik memiliki proporsi yang menyenangkan. Ada keseimbangan antara gelap dan terang, antara bentuk padat dan ruang terbuka atau warna-warna cerah dengan warna-warna redup. Menurut Nugroho (2011: 107-115) Unsur-unsur komposisi pada fotografi sebagai berikut :

#### **B.7.1. Garis (*Line*)**

Fotografer yang baik kerap menggunakan garis pada karya-karyanya untuk membawa perhatian pengamat pada subjek utama. Garis juga dapat menimbulkan kesan kedalaman dan memperlihatkan gerak pada gambar. Ketika garis-garis itu sendiri digunakan sebagai subjek, yang terjadi adalah gambar-gambar menjadi menarik perhatian.



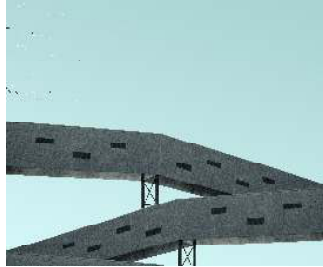
Gambar 9: Unsur Komposisi Garis

(Sumber: <https://unsplash.com/photos/wftNpcjCHT4>)

#### **B.7.2. Ujud (*Shape*)**

Ujud (*shape*), yaitu tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk atau terbuka atau tertutup), dan garis lengkung (terbuka atau tertutup atau lingkaran). Tekniknya dapat berupa kontras pencahayaan yang ekstrim seperti siluet, menonjolkan detail-detail benda, mengikutkan subyek menjadi garis luar atau outline dari sebuah tone warna tertentu. Ujud benda dapat diambil dari berbagai posisi kamera, seperti daribawah subyek. Manipulasi ujud

dengan menggunakan berbagai macam lensa, mulaidari lensa sudut lebar hingga lensa fokus panjang atau *long-focus*.



Gambar 10: Unsur Komposisi Ujud (*Shape*)

(Sumber: <https://unsplash.com/photos/TPixIUNcQ7I>)

Ujud merupakan tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon, dan garis lengkung. Tekniknya dapat berupa kontras pencahayaan yang ekstrim ini dapat terjadi sebagai akibat dari perbedaan gelap terang atau perbedaan warna. Sebuah shape tentu saja tidak berdiri sendiri. Ketika masuk kedalam sebuah pemandangan yang berisi dua atau lebih shape yang sama, kita juga dapat meng-crop salah satu shape untuk memperkuat kualitas gambar.

#### **B.7.3. Bentuk (*form*)**

Bentuk (*form*), yaitu tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola. Dalam fotografi ditunjukkan dengan gradasi cahaya dan bayangan, dan kekuatan warna. Faktor penting yang menentukan bagaimana form terbentuk adalah arah dan kualitas cahaya yang mengenai objek tersebut.



Gambar 11: Unsur Komposisi bentuk (*form*)

(Sumber: <https://unsplash.com/photos/rzA7ZuI8M5o>)

#### **B.7.4. Pola (*pattern*)**

*Pattern* yang berupa pengulangan *shape*, garis dan warna adalah elemen visual lainnya yang dapat menjadi unsur penarik perhatian utama. Keberadaan

pengulangan itu menimbulkan kesan ritmik dan harmoni dalam gambar. Tapi, terlalu banyak keseragaman akan mengakibatkan gambar menjadi membosankan. Rahasia penggunaan pattern adalah menemukan variasi yang mampu menangkap perhatian pemerhati. Pattern biasanya paling baik diungkapkan dengan merata. Walaupun pencahayaan dan sudut bidikan kamera membuat sebuah gambar cenderung kurang kesan kedalamannya dan memungkinkan sesuatu yang berulang kali menjadi menonjol.



Gambar 11: Unsur Komposisi Pola (*pattern*)

(Sumber: <https://unsplash.com/photos/ln7whDJ46r0>)

#### **B.7.5. Tekstur (*Texture*)**

Tekstur adalah tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya). Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kekontrasan yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.

Sebuah foto dengan gambar tekstur yang menonjol dapat merupakan sebuah bentuk kreatif dari shape atau pattern. Jika memadai, tekstur akan memberikan realisme pada foto, membawa kesan tiga dimensi ke sebuah subyek. Tekstur juga muncul ketika cahaya menerpa sebuah permukaan dengan sudut rendah, membentuk bayangan yang sama dalam area tertentu. Memotret tekstur dianggap berhasil bila pemotret dapat mengkomunikasikan sedemikian rupa sehingga pengamat foto seolah dapat merasakan permukaan tersebut bila menyentuhnya.



Gambar 12: Unsur Komposisi Teksture (*Texture*)

(Sumber: <https://unsplash.com/photos/8RU1Ei3KcPw>)

### **B.7.6. Unsur Kontras (*Contrast*)**

Kontras (*contrast*) atau disebut juga nada, yaitu kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (*atmosphere/mood*), emosi, dan penafsiran sebuah citra. Kontras warna disebabkan oleh warna-warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning, atau akibat dari penempatan warna primer terhadap warna komplemennya, seperti hijau, jingga, ungu, dan lain-lain.

Meskipun penggunaan warna tergantung pada pengalaman pribadi, namun ada aturan umum bahwa warna yang berat akan menyeimbangkan warna-warna lemah. Warna-warna berat atau keras berkesan penting dan bila digunakan sedikit kontras warna akan ada aksentuasi yang tidak mengganggu keseluruhan warna.



Gambar 13: Unsur Komposisi Kontras (*Contrast*)

(Sumber: <https://unsplash.com/photos/msnyz9L6gs4>)

### **B.7.7. Unsur Warna (*Colour*)**

Warna (*colour*) yaitu unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan mood daripada foto kita, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik. Warna dapat ditimbulkan melalui pilihan pencahayaan serta exposure, sedikit underexposing akan memberikan hasil yang low-key, dan sedikit overexposing atau penggunaan filter warna akan memberikan hasil warna yang kontras. Idealnya, sebuah foto mempunyai satu subyek utama dan satu warna utama, sedang subyek dan warna lainnya merupakan pendukung. Sebuah komposisi yang warnanya terdiri dari tingkat warna sejenis akan menghasilkan foto yang tenang.

Unsur-unsur pendukung komposisi ini sangat dipengaruhi oleh sumber cahaya yang berupa cahaya seadanya, seperti cahaya matahari, lampu jalan atau cahaya dari lampu studio. Perbedaan sumber cahaya dan sudut pencahayaan akan memberikan hasil yang berbeda.



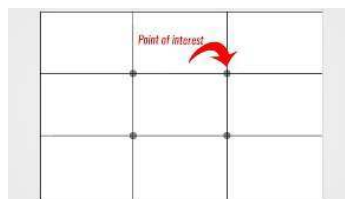
Gambar 14: Unsur Komposisi Warna (*colour*)

(Sumber: <https://unsplash.com/photos/PvPayVQwUiA>)

Dengan mempelajari unsur-unsur komposisi di atas, penerapan teori dwi matra pada teknik komposisi sebagai berikut :

a. *Rule Of Thirds*

Merupakan garis-garis panduan (*invisible*) yang membentuk Sembilan buah empat empat persegi panjang yang sama besar pada sebuah gambar. Elemen-elemen gambar yang muncul di sudut-sudut persegi panjang pusat akan mendapat daya tarik maksimum.



Gambar 15: Rule Of Thirds

Sumber: (<https://enviragallery.com/how-does-the-rule-of-thirds-work-in-photography/>)

b. Format : *Horizon* atau *Vertikal*

Proporsi empat persegi panjang pada *viewinder* memungkinkan kita untuk melakukan pemotretan dalam format *landscape/horizontal* atau *vertikal/portrait*. Perbedaan pengambilan format dapat menimbulkan efek berbeda pada komposisi akhir. Dengan melihat pada jendela bidik secara horizontal maupun vertikal kita dapat menentukan keputusan kreatif untuk hasil terbaik.

c. *Keep it simple*

Dalam beberapa keadaan, pilihan terbaik adalah *keep it simple*. Sangat sulit bagi orang yang melihat sebuah foto apabila terlalu banyak titik yang menarik perhatian. Umumnya makin “ramai” sebuah gambar, maka kita semakin sulit untuk berkonsentrasi pada satu titik perhatian dalam memaksimalkan daya tariknya.

d. *Picture scale*

Sebuah gambar yang nampak biasa namun menjadi menarik karena ada sebuah titik kecil yang menarik perhatian. Salah satu cara untuk mendapatkan fokus perhatian adalah dengan memperbesar objek yang akan dijadikan titik fokus *audience*.

e. *Horizons*

Merubah keseimbangan langit dan tanah dapat mengubah pemandangan gambar secara radikal. Seperti gambar yang hampir dipenuhi oleh langit akan memberikan kesan polos terbuka dan lebar akan tetapi bila langit hanya diletakkan sedikit di bagian atas gambar, maka akan timbul kesan sempit pada gambar tersebut.

f. *Leading lines*

Leading lines merupakan garis yang membawa mata orang yang melihat foto ke dalam gambar atau melintas gambar. Misalnya marka jalan atau tidak terlihat secara langsung seperti bayangan, refleksi.

## **B.8 Defenisi dan Tujuan Editing dalam Digital Imaging**

### **B.8.1. Definisi**

Editing adalah proses menggerakkan dan menata gambar menjadi suatu gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi.

Dalam digital imaging editing adalah menciptakan visual dari sebuah konsep yang telah ditentukan dengan bantuan aplikasi editing seperti photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw, GIMP, Affinity, dan lain sebagainya. Istilah editing telah dikenal luas dan banyak orang memberi pemahaman sendiri. namun dalam pembelajaran editing berkaitan dengan kerja-kerja dibawah ini:

1. Menata, menambahkan atau memindahkan gambar.
2. Menerapkan konsep, colour correction, filter dan peningkatan yang lain.

### **B.8.2. Tujuan Editing**

Ada banyak alasan kita melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan, yang terpenting adalah ketika kita

melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan kita melakukan editing. Namun, secara umum, tujuan editing adalah sebagai berikut:

1. Menentukan konsep
2. Mengumpulkan gambar yang dibutuhkan
3. Menentukan Komposisi dalam merealisasikan bentuk visual yang telah dikonsepsikan
4. Melakukan *cropping*, *masking*, dan *color grading*
5. Melakukan finishing dengan *output data* sesuai kebutuhan

### **B.9 *Typography* dalam Pembuatan Tagline**

*Typography* adalah tata huruf yang merupakan suatu tehnik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang bertujuan untuk membuat kesan tertentu dengan tujuan kenyamanan semaksimal mungkin pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari tulisan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual.

Tehnik Tipografi tidak terbatas pada pemilihan jenis huruf saja, ukuran huruf, bentuk huruf ataupun kecocokan dengan tema. Tetapi meliputi juga pengaturan tata letak *vertical/horizontal* pada area desain. Tehnik Tipografi telah digunakan diberbagai bidang seperti desain web, desain grafis, desain produk, majalah, undangan, percetakan, membuat Tagline, Slogan, Moto, Semboyan, dan lain sebagainya.

## **BAB III**

### **DESKRIPSI OBYEK PERUSAHAAN**

#### **A. Sejarah dan Perkembangan Lembaga**

WALHI (Wahana Lingkungan Hidup Indonesia) merupakan satu forum daerah WALHI yang ada 23 Propinsi di Indonesia. WALHI Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah sebuah jaringan yang mengikat dengan fokus kegiatan pada advokasi lingkungan hidup beranggotakan organisasi non pemerintah, kelompok pencinta alam dan organisasi rakyat. Berdiri atas kesepakatan bersama 20 lembaga karena adanya kesamaan visi dan misi dalam memperjuangkan pelestarian lingkungan hidup berdimensi kerakyatan.

Latar belakang berdirinya WALHI DIY adalah karena adanya keperihatinan sejumlah aktifis LSM (Lembaga Swadya Masyarakat), KPA (Konsorsium Pembaruan Agraria) maupun OR (*Organization related*) terhadap permasalahan lingkungan hidup yang tidak menjadi prioritas dalam kebijakan-kebijakan pembangunan di Yogyakarta maupun Indonesia pada umumnya. Permasalahan lingkungan tersebut terus bergulir walaupun telah banyak kritik maupun aksi-aksi lain yang dilakukan oleh individu per individu maupun lembaga-lembaga non pemerintah. Hal itu menyebabkan beberapa aktivis memandang perlu adanya satu jaringan yang dapat mempersatukan perjuangan tersebut. Sehingga dengan adanya wadah atau forum, gerakan yang semula sendiri-sendiri, tidak terkoordinasi serta terkadang tumpang tindih dapat teratasi. Bahkan lebih jauh dapat memperkuat gerakan pelestarian lingkungan berbasis komunitas khususnya di Yogyakarta, umumnya Indonesia maupun Internasional. Tanggal 19 September 1986, diadakan pertemuan dengan bentuk dialog mengenai lingkungan hidup. Dan salah satu output dari dialog tersebut adalah kebutuhan bersama akan wadah yang dapat mempermudah koordinasi, sharing informasi guna pelestarian lingkungan yang berpihak kepada rakyat. Dan atas kesepakatan itu pula, WALHI Forda DIY terbentuk. Dan atas persetujuan WALHI Nasional, maka WALHI DIY secara resmi menjadi forum daerah untuk Daerah Istimewa Yogyakarta untuk wilayah kerja Jateng – DIY.



Menurut Budi Wahyuni, kesadaran para aktivitis lingkungan hidup di Jogjakarta, berkembang bersama dengan diresponnya kebutuhan akan keberadaan forum daerah Wahana Lingkungan Hidup Indonesia (WALHI) di Sekretariat Nasional Jakarta. Tahun 1986, untuk pertama kali Sri Kusniyanti ditunjuk menjadi penanggungjawab untuk region Jogjakarta-Jawa Tengah. Tahun 1989, Budi Wahyuni menggantikan Sri Kusniyanti. Kali ini Budi Wahyuni tidak bekerja sendiri, karena ada kelompok kerja daerah yang dibentuk untuk membantu koordinasi dan kerja-kerja advokasi lingkungan yang dikerjakan di sekretariat nasional WALHI. Forum daerah WALHI DIY baru terbentuk pada tahun 1992, dengan Nur Ismanto, Nur Hidayat dan Budi Wahyuni sebagai presidium forum tersebut untuk pertama kalinya.

Seiring dengan berjalannya waktu, kesadaran bahwa persoalan lingkungan hidup merupakan tanggung jawab bersama, maka dalam keorganisasian WALHI muncul pemikiran baru untuk melibatkan masyarakat luas dalam gerakan advokasi lingkungan yang selama ini dilakukan. Melibatkan masyarakat luas berarti pula merubah image eksklusif WALHI menjadi lebih cair sebagai organisasi publik. Momentum inilah yang kemudian mendorong didirikannya Sahabat Lingkungan (Shalink) pada tanggal 3 Desember 2004 sebagai wadah individu dari berbagai spesifikasi keilmuan, profesi dan golongan untuk melakukan kegiatan penyadaran dan penyelamatan lingkungan.

Sebagai wahana advokasi lingkungan hidup, WALHI merupakan alat untuk memperjuangkan pemenuhan keadilan, pemerataan, pengawasan rakyat atas kebijakan pengelolaan sumber daya alam, pengadilan yang bersih dan independen serta penyelenggaraan pemerintah yang baik dan bersih untuk mendorong pengelolaan lingkungan hidup secara berkelanjutan. Sasaran dari advokasi lingkungan hidup WALHI DIY adalah Pembuat kebijakan dan pengambil keputusan, pemilik modal serta kelompokkelompok lain yang berpotensi merusak lingkungan hidup.

Saat ini dengan format eksekutif daerah, kepengurusan WALHI Jogjakarta periode 2009-2013 didukung oleh bidang kerja Penguatan Kelembagaan, Advokasi Kawasan dan Penggalangan Sumber Daya, serta Administrasi dan Keuangan. WALHI Yogyakarta bekerja melakukan advokasi lingkungan hidup terhadap

kebijakan pemerintah terkait tambang, energi, hutan, tata ruang, lingkungan perkotaan, ketahanan pangan, agraria, sumber daya air dan pengelolaan bencana. Advokasi ini disatu sisi sasarannya, adalah pembuat kebijakan, pemilik modal dan kelompok-kelompok lain yang berpotensi merusak lingkungan hidup, serta masyarakat luas disisi lain guna mendorong terbangun partisipasi dan daulat publik dalam pengelolaan sumber daya alam secara adil dan berkelanjutan.



Gambar 16: Logo walhi Djogja

Sumber: (<http://shalink-jogja.blogspot.com/2007/12/new-logo-walhi-diy.html>)

## **B. Sumberdaya Organisasi**

Anggota WALHI DIY saat ini sebanyak 34 lembaga dengan latar belakang beragam. Bergabungnya lembaga tersebut sebagai anggota karena adanya kesamaan visi dan misi lembaga dengan forum WALHI DIY. Anggota yang tergabung berlatar belakang : hukum, kesehatan lingkungan dan masyarakat, hutan, pertanian, lingkungan perkotaan, buruh, penegakan demokrasi dan HAM, pemberdayaan masyarakat, manajemen sumberdaya alam, disaster management, budaya, dan pendidikan, riset serta penggiat alam bebas.

Dari 34 lembaga tersebut, 70 % memiliki basis komunitas berupa pendampingan kepada masyarakat, baik di desa maupun di perkotaan. Dalam menjalankan aktifitas kesekretariatan dan operasional, WALHI dijalankan oleh eksekutif daerah, serta didukung oleh staf tetap yang membidangi administrasi kesekretariatan, advokasi dan pengelolaan sistem *database*. Sedangkan untuk kegiatan-kegiatan operasional dibagi berdasarkan kelompok kerja dengan

kawasan sebagai basic-nya. Kelompok kerja diambil dari lembaga anggota yang memiliki wilayah dampingan pada kawasan tersebut.

## **C. Tujuan, Visi dan Misi**

### **C.1. Tujuan Organisasi**

Tujuan WALHI DIY adalah mensinergiskan upaya-upaya advokasi lingkungan hidup. WALHI DIY adalah gerakan lingkungan hidup untuk meningkatkan pengawasan masyarakat sipil terhadap penyelenggaraan kekuasaan pemerintah daerah, maupun negara. WALHI sebagai wahana untuk memperjuangkan pemenuhan keadilan, pemerataan, pengawasan rakyat atas kebijakan pengelolaan sumberdaya alam. Pengadilan yang bersih dan independen serta penyelenggaraan pemerintahan yang baik dan bersih untuk mendorong pengelolaan yang berkelanjutan bagi generasi yang akan datang. Sasaran dari gerakan advokasi lingkungan hidup WALHI adalah membuat kebijakan dan pengambil keputusan, pemilik modal, dan kelompok-kelompok lain yang berpotensi merusak lingkungan hidup.

### **C.2. Visi**

Visi WALHI adalah dengan bersama masyarakat mewujudkan gerakan social lingkungan untuk kehidupan yang berkelanjutan.

### **C.3. Misi**

- a. Menggalang dukungan public untuk bersama-sama peduli terhadap lingkungan hidup melalui organisasi yang mandiri dan akuntabel
- b. Memberdayakan masyarakat melalui pendidikan populer untuk pelestarian lingkungan hidup.

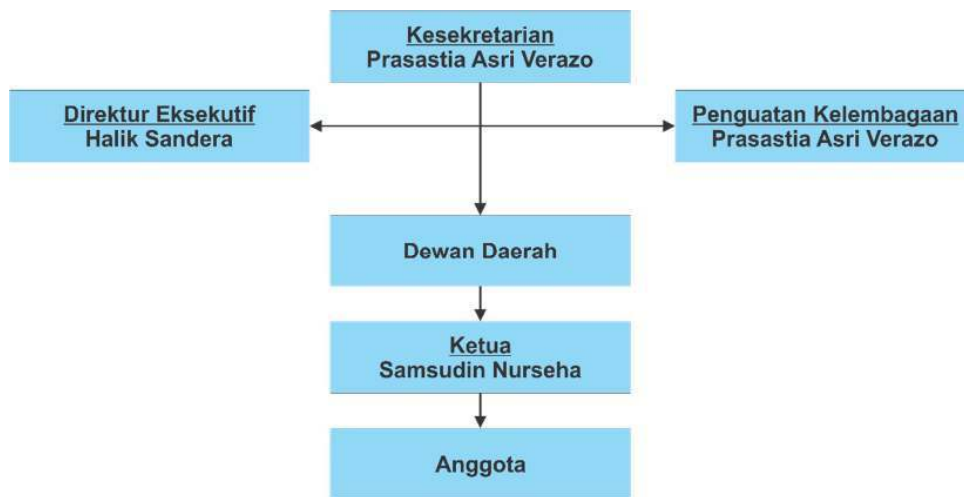
## **D. Nilai Dasar Lembaga**

- a. WALHI adalah jaringan pembela lingkungan hidup yang independen untuk mewujudkan tatanan masyarakat dan tatanan lingkungan yang adil serta demokratis.
- b. WALHI percaya hak lingkungan yang sehat dan layak adalah hak asasi manusia.
- c. WALHI menjunjung tinggi keadilan gender, hak-hak masyarakat

marjinal dan hak-hak makhluk hidup.

- d. WALHI percaya gerakan lingkungan harus berkembang menjadi gerakan sosial yang mengutamakan solidaritas, aksi-aksi konfrontatif yang kreatif dan tanpa kekerasan.
- e. WALHI percaya organisasi yang demokratis, terbuka dan bertanggung jawab dan profesional akan mampu melindungi hak-hak masyarakat dan keberlanjutan lingkungan hidup.

## E. Struktur Organisasi



### 1. Eksekutif Daerah

#### 1. Halik Sandera ( Direktur Eksekutif )

Jobdesk: - Mengelola Sumber Daya Manusia

- Membuat keputusan tentang sumber daya dan operasi
- Mengelolah keuangan dan Pelaporanya
- Pengelola aspek jangka panjang

#### 2. Prasastia Asri Verazo ( Kesekretarian )

Jobdesk: - Mengkoordinasikan kegiatan

- Menyusun dan perencanaan dalam program kegiatan
- Pelayanan Administrasi dan pembinaan

#### 3. Risalati Aminatul Insaniyah ( Penguatan Kelembagaan )

Jobdesk: - Meningkatkan Kapasitas pengelola pada sumber daya manusia

- Menyusun rencana kegiatan seksi penguatan kelembagaan
- Menyusun profil kegiatan
- Meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia
- Menyiapkan bahan penyusunan rencana dan program di bidang penguatan kelembagaan.

## **2. Dewan Daerah**

1. Samsudin Nurseha ( Ketua )

Jobdesk: - Melakukan pertimbangan akan keluhan masyarakat

- Menjadi walkil dari masyarakat daerah

2. Wahyu Wibisono ( Anggota )

Jobdesk : mematuhi peraturan organisasi yg ada, menerima keputusan hasil musyawarah dan melaksanakan keputusan.

## BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

### A. Tema dan Konsep Karya Digital Imaging

#### A.1. Tema

Tema Diambil Berdasarkan Isu lingkungan yang dapat mengancam kehidupan di sekitar kita. Dari persoalan diatas penulis melakukan konsep foto Iklan Layanan Masyarakat dengan metode visualisasi digital imaging dengan judul “Perancangan Digital Imaging sebagai Iklan Layanan Masyarakat dalam Pelestarian Lingkungan Hidup”. Tema ini bertujuan untuk mengajak masyarakat agar lebih sadar akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup.

Dari tema dan permasalahan yang ada penulis membuat tagline yang bertuliskan “EARTHHOME” yang diartikan sebagai bumi adalah rumah. Kata Home disini bukan menunjukkan struktur atau bangunan fisik, tetapi lebih ke hubungan emosionalnya. *Home* dalam tagline tersebut adalah tempat dimana kita merasa nyaman. Oleh karena itu untuk tetap merasa nyaman di bumi kita harus menjaga dan melestarikanya karena bumi adalah kita orang yang ada di dalamnya.

The image shows the tagline 'earthHOME' in a bold, black, sans-serif font. The word 'earth' is in lowercase, and 'HOME' is in uppercase. The 'H' in 'HOME' is significantly larger and more prominent than the other letters, acting as a visual separator between 'earth' and 'HOME'.

Gambar 17: Tagline EARTHHOME hitam

The image shows the tagline 'earthHOME' in a light gray, sans-serif font, identical in style to the black version above. The 'H' in 'HOME' is again the largest and most prominent letter.

Gambar 18: Tagline EARTHHOME putih

Dalam pembautan tagline tersebut digunakan font *Maxwell Bold* karena font ini masuk dalam kategori *Futuristic font*, dimana salah satu tujuan karya tersebut mengajak kita untuk melakukan pencegahan untuk menciptakan masa depan yang lebih baik bagi generasi mendatang. Pemisah dari kata *Earth* dengan *Home*

menunjukkan bahwa sekarang ini bumi belum menjadi tempat yang nyaman yang dapat disebutkan sebagai kata *home*.

## **A.2. Konsep Karya Digital Imaging**

### **A.2.1. Bahan dan Alat**

Membuat sebuah foto digital imaging tentu membutuhkan bahan, alat dan teknik penciptaan. Dalam hal ini penulis berusaha memilih hal tersebut sesuai dengan apa yang ingin dicapai pada hasil akhir.

#### **a) Bahan**

Bahan pemotretan dan pendukung pemotretan adalah bahan yang digunakan untuk mendukung objek, seperti background dan aksesoris pendukung. Bahan yang digunakan tidak hanya dari proses pemotretan tapi juga berasal dari website yang menyediakan stok foto gratis yang *editable*, seperti:

[www.pixabay.com](http://www.pixabay.com), [www.unsplash.com](http://www.unsplash.com), [www.pexels.com](http://www.pexels.com), [www.wildtexture.com](http://www.wildtexture.com), [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)

#### **b) Alat**

##### **1. Kamera**

Dalam membuat karya tersebut saya menggunakan kamera Canon 70D dengan lensa EF-S 18-135mm dan EF 50mm

##### **2. Komputer**

Operating System : Windows 7 Ultimate 64-bit (6.1, Build 7601) Service Pack 1 (7601.win7sp1\_ldr.180608-0600)

System Manufacturer : MSI

System Model : MS-7721

Processor : AMD A8-7600 Radeon R7, 10 Compute Cores 4C+6G (4 CPUs), ~3.1GHz

Memory : 8192MB RAM

Graphic Card : AMD Radeon R7 200 Series 4GB DDR5

HDD : 500GB

Monitor : SHARP TV with HDMI

Mouse+keyboard : Logitech Wireless

### 3. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengeditan gambar di komputer adalah Adobe Photoshop CC 2015. Perangkat lunak ini dipilih karena sudah familiar dalam penggunaannya dan banyak terdapat fasilitas pendukung dalam proses pengolahan gambar.

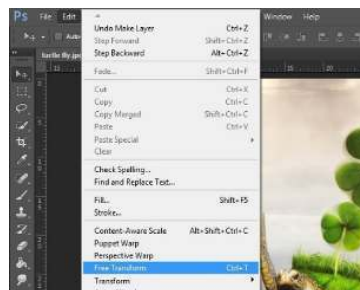
#### A.2.2. Teknik Pengerjaan

Dalam memvisualisasikan kedalam karya fotografi, menggunakan teknik digital imaging. Teknik pengerjaan dilakukan dengan cara menggabungkan berbagai macam objek menjadi satu, melalui Aplikasi Photoshop. Adapun beberapa tools yang digunakan dalam aplikasi photoshop adalah sebagai berikut:

##### a. *Free Transform*

Menu ini digunakan untuk memperbesar, memperkecil dan mendistorsikan bentuk foto. Fasilitas ini digunakan untuk mengubah bentuk ataupun ukuran sebuah layer. Layer disini diartikan sebagai sebuah layer yang terpisah, dalam arti bukan merupakan sebuah layer background.

- 1) Pilih menu edit pada menu utama
- 2) Pilih fasilitas free transform
- 3) Atau menggunakan shortcutkey dengan menekan tombol CTRL + T pada keyboard secara bersamaan.



Gambar 19: *Free Trasnform* pada Photoshop

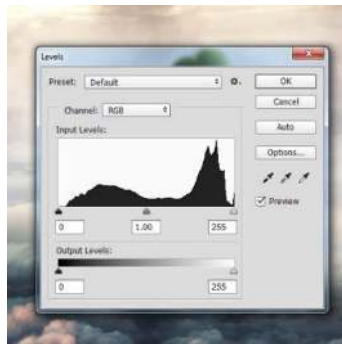
Sumber: Penulis



### ***b. Levels***

Pengaturan level dilakukan agar didapat hasil foto yang datar atau seimbang pada kontras warnanya. Urutan kerjanya adalah sebagai berikut :

- 1) Pilih menu image pada menu utama
- 2) Pilih fasilitas image adjustments
- 3) Pilih levels
- 4) Muncul kotak pengatur levels
- 5) Shortkey pada keyboard CTRL+L



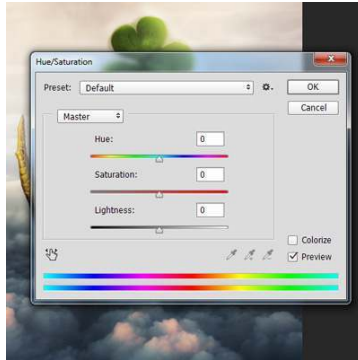
Gambar 20: *Levels* pada Photoshop

Sumber: Penulis

### ***c. Hue atau saturation***

Menu ini digunakan untuk mencari kepekaan warna yang sesuai dengan yang diinginkan. Urutan kerjanya adalah sebagai berikut :

- 1) Pilih menu image pada menu utama
- 2) Pilih fasilitas image adjustments
- 3) Pilih hue atau saturation
- 4) Atur kepekaan warna sesuaikan dengan yang diinginkan
- 5) Shortkey pada keyboard CTRL+U



Gambar 21: *Hue atau Saturation* pada Photoshop

Sumber: Penulis

#### ***d. Brightness atau kontras***

Pengaturan brightness atau kontras dilakukan untuk mengatur tingkatan gelap terang pada foto. Urutan langkah kerjanya adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih menu image pada menu utama
- 2) Pilih fasilitas image adjustments
- 3) Pilih brightness atau contrast
- 4) Atur gelap terang sesuaikan dengan yang diinginkan



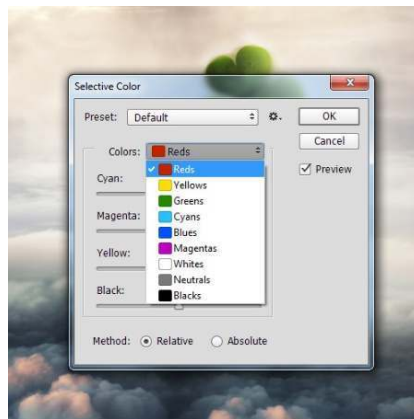
Gambar 22: *Brightness atau Contrast* pada Photoshop

Sumber: Penulis

#### ***e. Selective color***

Menu ini digunakan untuk menyeleksi warna. Hal ini berguna untuk mempertajam detail foto dan kontras warna satu dengan yang lain. Urutan langkah kerjanya adalah sebagai berikut :

- 1) Pilih menu image pada menu utama
- 2) Pilih fasilitas image adjustments
- 3) Pilih selective color
- 4) Atur warna yang tersedia pada table sesuaikan dengan yang diinginkan.

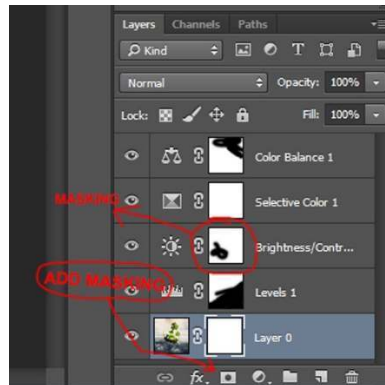


Gambar 23: *Selective Color* pada Photoshop

Sumber: Penulis

#### ***f. Masking***

Tujuan utama masking, menutupi sebagian gambar dengan gambar yang lain sehingga apa yang terlihat tidak seperti gambar aslinya. Masking juga berguna disaat kita ingin mengatur bagian mana yang kekurangan dan kelebihan cahaya serta bagian mana yang kurang atau kelebihan warna dalam penyeimbangan komposisi gambar. Untuk mengurangi intensitas masking digunakan brush tool dengan warna hitam dan untuk membah intesitas masking digunakan brush tool dengan warna putih. Masking juga dapat digunakan untuk memisahkan gambar dengan background dan menghilangkan bagian – bagian foto yang tidak dibutuhkan.



Gambar 24: *Masking* pada Photoshop

Sumber: Penulis

## B. Pameran dan Karya

Karya Iklan Layanan Masyarakat ini terdiri dari 12 karya yang dicetak dengan ukuran 30X40cm menggunakan kertas krungku. Dan karya tersebut memiliki tema yang berbeda dari setiap fotonya. Tema dari setiap karya adalah sebagai berikut:

1. Akibat membuang puntung rokok sembarangan
2. Menanggulangi penggunaan kertas yang berlebihan
3. *Times Running up*
4. *Dead or Live*
5. *Building Relationship*
6. *Memories Left*
7. *If Bee Dissapeared*
8. *It's Not Save*
9. *Our Footprint Become a Mess*
10. *They Need Home Too*
11. *Make Friend With Them*
12. *Evolution of Plastic Straws*

Pameran Foto Iklan Layanan Masyarakat dengan konsep Digital Imaging ini dilaksanakan pada tanggal 20 – 21 Agustus 2018 di Mrene Resto Pringwulung Yogyakarta.

## C. Pembahasan

### C.1. Karya Digital Imaging

#### C.1.1. Akibat membuang puntung rokok sembarangan



Gambar 25: Akibat Membuat puntung Rokok Sembarangan

#### 1. Konsep foto

Gambar ini mengilustrasikan masalah lingkungan yang terjadi karena membuang puntung rokok sembarangan yang mengakibatkan kebakaran hutan yang mencapai puluhan hektar. Dalam gambar tersebut terdapat daun yang menjadi lambang dari alam yang harus kita jaga kelestariaanya. Dalam daun tersebut juga terdapat hutan yang terbakar, dan pada bagian sebelah kanan dari daun terdapat puntung rokok yang masih menyala.

## 2. Seleksi foto



Gambar 26: Kebakaran Hutan

Sumber : <https://pixabay.com/en/forest-fire-blaze-smoke-trees-1161868/>



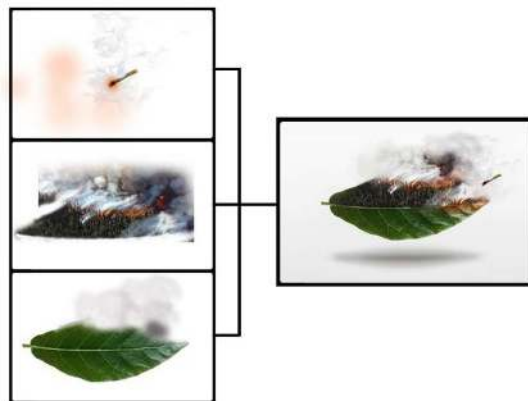
Gambar 27: Rokok yang masih menyala

Sumber: <https://www.npr.org/sections/health-shots/2018/03/19/592873218/are-there-risks-from-secondhand-marijuana-smoke-early-science-says-yes>



Gambar 28: Sehelai Daun  
Sumber : Camera canon 70D

### 3. Skema Foto

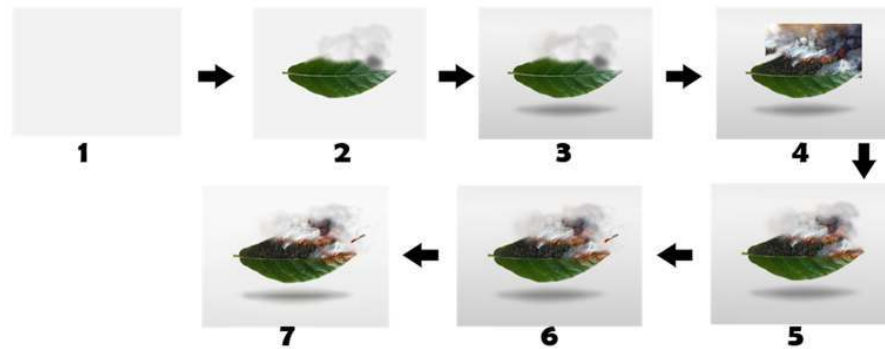


Gambar 29: Sekma Pembuatan Gambar (Akibat Membuat puntung Rokok Sembarangan)



Karya tersebut dibuat dengan beberapa metode pengerjaan seperti *Cropping*, *Masking*, *Selection*, dan *brushing*. *Cropping* digunakan pada saat memisahkan *background* dengan *foreground* pada gambar rokok dan sehelai daun. Tools yang digunakan untuk *cropping* gambar adalah dengan pen tool dan membuat selection. Untuk gambar hutan kebakaran digunakan metode masking yaitu dengan menghapus beberapa bagian yang tidak dibutuhkan. Untuk penggunaan metode *brushing* digunakan pada saat memberikan warna *orange* di sekitaran daun untuk memberi refleksi dari hutan yang terbakar.

#### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 30: Alur Proses Editing (Akibat Membuat puntung Rokok Sembarangan)

Tahapan pertama dari pembuatan karya ini adalah dengan membuat *new project* dengan *background* berwarna putih yang berukuran 3762Pixels x 2850Pixels, beresolusi 100Pixels per Inch. Lalu setelah itu memasukkan Foto Daun Pada *background* putih dan menambahkan bayangan daun agar terlihat seperti melayang. Setelah selesai lalu ditambahkan *gradient* gelap ke terang pada background untuk memberi kesan 3D pada bagian *background*.

Selanjutnya menambahkan foto kebakaran Hutan pada Daun dan menyatukan Foto hutan kebakaran dengan daun lalu menambah asap untuk menyempurnakan penggabungan, juga menambahkan pantulan dari cahaya Api ke Daun. Dengan menambahkan Foto Puntung Rokok yang sedang menyala di



samping kanan gambar untuk emnunjukkan *icon* dari permasalahan dalam foto tersebut. Tapahapn terakhir melakukan *color grading* dengan *Camera Raw Filter* sebagai *Finishing* dari gambar tersebut.

### C.1.2. Menanggulangi penggunaan kertas yang berlebihan



Gambar 31: Menanggulangi Penggunaan Kertas yang Berlebihan

#### 1. Konsep Foto

Gambar ini adalah ilustrasi dari masalah lingkungan yang menjadi salah satu kehancuran lingkungan di sekitar kita, yaitu penggunaan kertas yang berlebihan (*paperless*). Kertas yang dibuat dari kayu berpengaruh besar terhadap kelangsungan hidup bagi pepohonan. Ada banyak cara untuk menanggulangi masalah tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan media sebagai ganti kertas dalam menyimpan dokumen.

Seperti gambar diatas saya menampilkan pohon yang sudah hancur dan hanya ada 1 pohon yang tersisa. Pada pohon tersebut terdapat kertas yang

beterbangan dengan bentuk seperti MS WORD yang menjadi salah satu media yang dapat mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan.

## 2. sekeksi foto



Gambar 32: Kertas Beterbangan(1)

Sumber : [https://pngtree.com/freepng/fly-paper\\_299966.html](https://pngtree.com/freepng/fly-paper_299966.html)



Gambar 33: Kertas Beterbangan(2)

Sumber : [https://pngtree.com/freepng/paper\\_749288.html](https://pngtree.com/freepng/paper_749288.html)



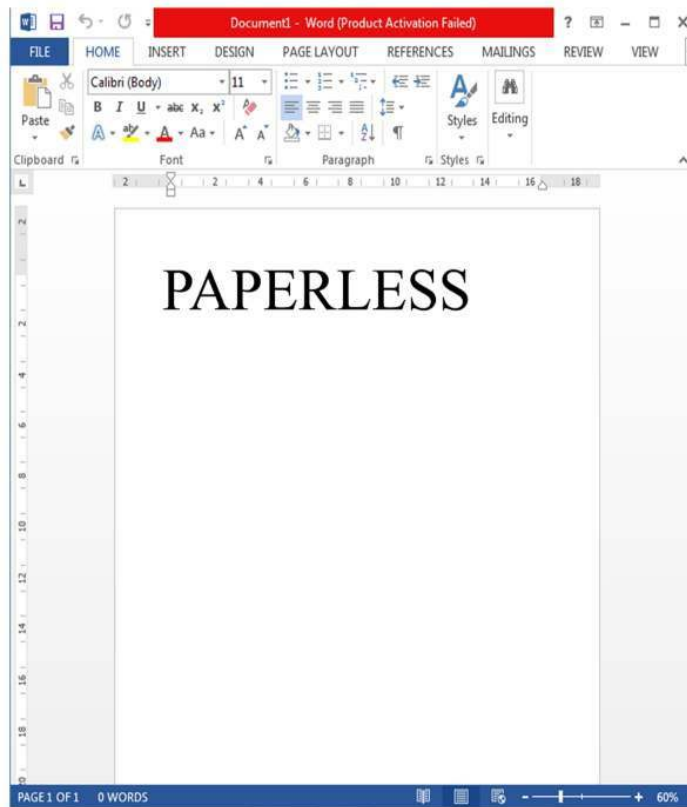
Gambar 34: Background Hutan Gersang

Sumber: <https://pixabay.com/en/dead-trees-dry-deserted-dead-wood-947331/>



Gambar 35: Pohon format PNG

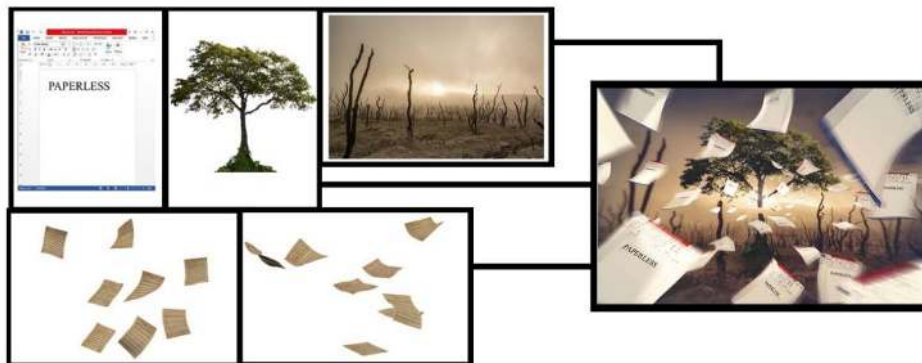
Sumber: <https://www.deviantart.com/annamae22/art/Tree-PNG-Stock-Photo-0001-607824905>



Gambar 36: Lembaran Kerja Microsoft Word

Sumber: Screenshot Desktop

### 3. Skema Foto

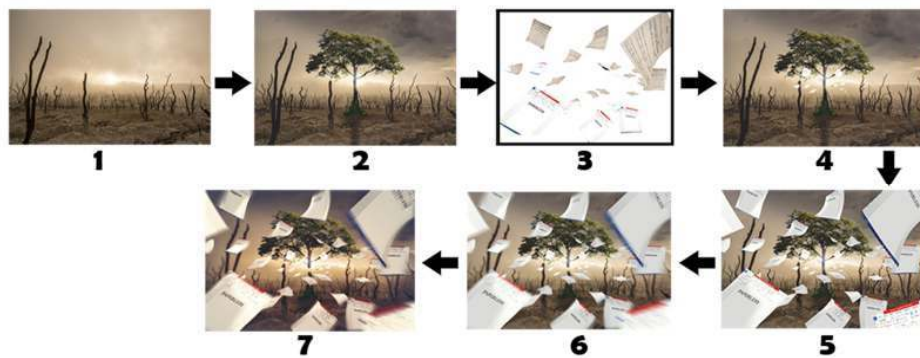


Gambar 37: Skema Pembuatan Gambar (Menanggulangi Penggunaan Kertas yang Berlebihan)

Pada membuat karya ini harus menggunakan smart object karena harus mengubah bentuk kertas yang berterbangan dengan lembaran kerja Microsoft Word.

Untuk menyatukan gambar pohon dengan tanah yang ada pada background digunakan *adjustment curve* dengan masking untuk memisahkan bagian yang terkena *effect curve* pada pohon, lalu menggunakan brush dengan warna hitam untuk memberikan bayangan dari pohon ke tanah. Lalu pada bagian *grading* digunakan *adjustment selective color*.

#### 4. Tahapan Editing Foto



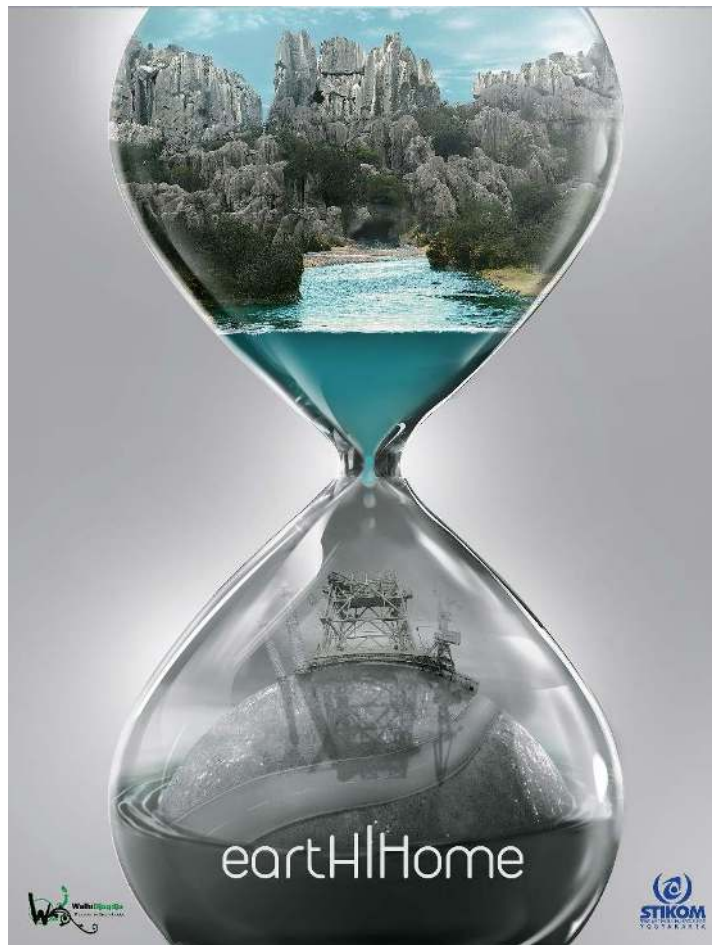
Gambar 38: Alur Proses Editing (Menanggulangi Penggunaan Kertas yang Berlebihan)

Tahapan pada pembuatan karya ini dilakukan dengan membuat project baru berukuran 3200 Pixels x 2400 Pixels, resolusi 200pixels per inch. Lalumemasukkan gambar background sebagai permulaan.

Selanjutnya menambahkan gambar pohon yang telah di *Cropping dan* mengubah tampilan kertas yang beterbangan menjadi bentuk seperti tampilan MS WORD. Tahapan berikutnya menyatukan gambar kertas ke pohon dan BG menjadi Satu lalu menambah jumlah kertas yang beterbangan agar lebih menarik. Sebagai tahapan akhir pada bagian kertas diberikan *effect zoom* lalu menambahkan *color grading* untuk menciptakan *mood* yang tepat.



### C.1.3. Times Running up



Gambar 39: *Time Running Up*

#### 1. Konsep Foto

Gambar ini menceritakan masalah lingkungan tentang kars yang dapat menghasilkan air bersih dari mata air yang berada di bawah batu kars tersebut. Akan tetapi kars juga digunakan sebagai bahan batu dalam pembuatan semen yang tingkat produksinya sangat tinggi, sehingga dengan habisnya kars maka air bersih yang dihasilkan dari gua di bawah batu kars tersebut lama – kelamaan akan habis seiring berjalanya waktu.

Pada bagian atas gambar jam pasir terdapat kars yang menghasilkan air bersih yang berwarna biru sebagai tanda kejernihan air, stabil, kecerdasan, rasa percaya diri. Pada bagian bawah terdapat tumpukan semen yang menggambarkan

sebuah industri, dengan identik warna abu - abu gelap yang diartikan sebagai warna yang permanen, misalnya batu atau karang atau sesuatu hal yang kurang baik.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 40: *Building Constructions(1)*

Sumber:

[http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/buildings/constructions/buildings\\_constructions\\_0019](http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/buildings/constructions/buildings_constructions_0019)



Gambar 41: Bangunan Mercusuar

Sumber:

[http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/buildings/constructions/buildings\\_constructions\\_0013](http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/buildings/constructions/buildings_constructions_0013)



Gambar 42: *Building Constructions(2)*

Sumber: [http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/buildings/constructions/buildings\\_constructions\\_0007](http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/buildings/constructions/buildings_constructions_0007)





Gambar 43: Tekstur Semen Kasar

Sumber:

[http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/concrete/clean/concrete\\_clean\\_0038](http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/concrete/clean/concrete_clean_0038)



Gambar 44: Tekstur Semen Halus

Sumber:

[http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/concrete/clean/concrete\\_clean\\_0037](http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/concrete/clean/concrete_clean_0037)



Gambar 45: Bebatuan Kars

Sumber: <https://pixabay.com/en/rock-rock-needles-rock-formations-694629/>



Gambar 46: *Rock Limestone*

Sumber: <https://pixabay.com/en/rock-limestone-1090351/>





Gambar 47: Air di Dalam Goa

Sumber: <https://pixabay.com/en/source-de-la-sorgue-source-spring-1460422/>



Gambar 48: Aliran Sungai

Sumber: <https://burst.shopify.com/photos/stream-water-passing-through-cliffs>



Gambar 49: Tetesan Air

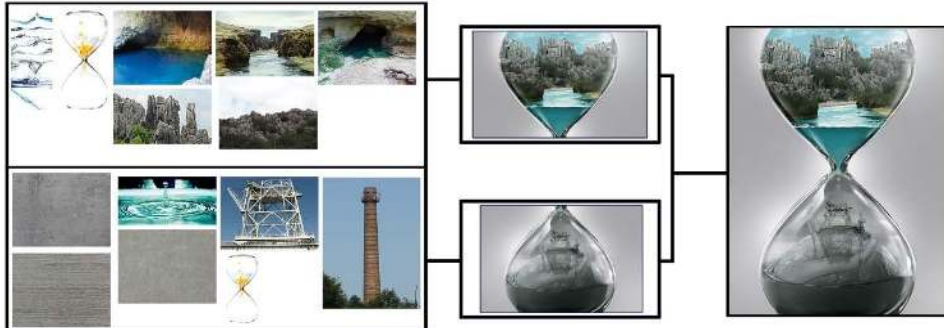
Sumber: <https://nurnurich.deviantart.com/art/turquoise-blue-drop-148071017>



Gambar 50: Air di bawah Gua

Sumber: <https://pixabay.com/en/source-de-la-sorgue-source-spring-1460422/>

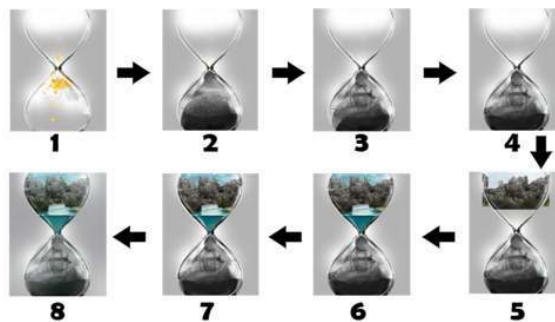
### 3. Skema Foto



Gambar 51: Skema Pembuatan Gambar (*Time Running Up*)

Dalam mengerjakan karya *Time Running Up* digunakan metode *Cropping*, *Masking*, *Brushing*, *color*, *mode lyer*, dan *create clipping mask*. Layer yang di telah seleksi diisi dengan warna putih pada layer baru untuk memisahkan bagian atas dan bawah jam pasir. Lalu *cropping* semua foto yang memiliki format JPG untuk menciptakan komposisi bagian atas dan bawah. Untuk bagian atas digunakan *adjustment solid color* dan mengubah *layer mode* menjadi *colour* pada bagian air. Untuk bagian bawah jam pasir diberikan texture semen ke semua *element* gambar dengan mengubah *mode* pada *layer* semen menjadi *overlay* dan *multiply*.

### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 52: Alur Proses Editing (*Time Running Up*)

Pada bagian pertama membuat project baru dengan background abu – abu lalu diberikan warna putih sebagai pencahayaan dan meletakkan gambar *hourglass* pada lembar project baru tersebut. Ukuran project tersebut adalah 3256Pixels x 4121Pixels, dengan Resolusi 100Pixels per Inch. Membersihkan *Hourglass*



dengan layer mask dan meletakkan gambar semen berbentuk bulat pada bagian bawah dan enambah elemen – elemen yang menggambarkan industri pada bagian semen, juga memberikan tekstur untuk menambah unsur realistik pada gambar lalu menambah Minyak Cair di bagian bawah sebagai unsur limbah industri.

Dalam pengerjaan bagian atas *Hourglass* pertama - tama adalah memasukkan beberapa foto kars sebagai permulaan lalu menambahkan unsur air di bawah kars sebagai ilustrasi bahwa di bawah kars memiliki sumber mata air yang bersih. Juga menambahkan awan yang berwarna biru muda sebagai unsur keindahan Menambahkan tetesan air di antara gambar kars dan industri semen untuk menunjukkan waktu yang sedang berjalan. Untuk tahapan akhir diatur warna dan arah pencahayaan untuk penyempurnaan gambar.

#### C.1.4. Dead or Live



Gambar 53: Dead or Live

##### 1. Konsep Foto

Kata *Dead* dalam foto tersebut diartikan sebagai banyaknya polusi yang dihasilkan dari pabrik industri mulai dari limbah dan polusi di udara. Sedangkan

*Live* diartikan sebagai pohon yang dapat membersihkan udara yang kotor yang dihasilkan oleh pabrik.

Akan tetapi pada zaman sekarang pembangunan untuk pabrik semakin bertambah dan penebangan pohon juga dilakukan untuk memperluas lahan pabrik tersebut. Jika hal ini diteruskan maka kesehatan manusia dapat terancam oleh polusi yang dihasilkan pabrik industri.

Solusi dari masalah tersebut adalah dengan menanam pohon yang setara dengan banyaknya polusi udara yang dihasilkan pabrik industri. Dengan demikian kita masih bisa menghirup udara segar walaupun pabrik industri terus bertambah.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 54: Pabrik Penyebab polusi

Sumber: <https://pixabay.com/en/photos/factory/>



Gambar 55: Cat Terkelupas

Sumber:

[http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/grunge/decal/grunge\\_decal\\_003](http://texturelib.com/texture/?path=/Textures/grunge/decal/grunge_decal_003)

4



Gambar 56: Lautan Berawan Gelap

Sumber: <https://unsplash.com/photos/1xpnPZJJHuM>





Gambar 57: Pasir Pantai

Sumber: <https://unsplash.com/@worldsbetweenlines>



Gambar 58: Batu format PNG

Sumber: <https://www.deviantart.com/kibblywibbly/art/Rock-PNG-free-to-use-567908729>



Gambar 59: Pohon Format PNG

Sumber: <https://www.textures.com/download/trees0043/50335>



Gambar 60: Timbangan Jaman Dahulu format PNG

Sumber: <http://www.pngpik.com/download/weight-scale-apple-png-image>

### 3. Skema Foto



Gambar 61: Skema Pembuatan Gambar (*Dead or Live*)

Karya ini dibuat dengan komposisi yang menggunakan metode *point of interest* yaitu menunjukkan gambar yang menjadi titik pusat perhatian. Juga dari karya tersebut banyak digunakan brusing untuk membuat bayangan pada setiap element gambar seperti bayangan timbangan dengan tanah, bagian gelap pada pohon, dan bayangan pada bagian pabrik. lalu dilanjutkan dengan memblur gambar batu format PNG untuk menjadikan timbangan sebagai *Point of Interest* dari karya tersebut. Pada *grading* untuk menyesuaikan warna di setiap *element* digunakan *adjustment selective color* dan *hue saturation*.

### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 62: Alur Proses Editing (*Dead or Live*)

Membuat Project baru dengan ukuran 3222Pixels x 3198Pixels dengan relousi 100Pixels per Inch lalu menempatkan gambar sebagai *background* pertama. Setelah itu menambahkan gambar pasir sebagai tempat berdirinya Timbangan.

Gambar pasir tersebut menggambarkan tempat yang gersang dan awan yang gelap menandakan sebuah hal yang kurang baik. Tahapan selanjutnya menyatukan *background* untuk bagian awan dengan gambar pasir agar menjadi satu kesatuan. Menambahkan gambar timbangan yang telah diedit berisikan pohon dan sebuah pabrik industri lalu mengatur keserasian warna dan cahaya agar lebih kelihatan nyata. Selanjutnya menambahkan warna dengan *tone* yang biru untuk menandakan hal yang kelam.

Selanjutnya melakukan color grading dengan *Color lookup*, *color balance*, *selective color* dan *curve* untuk menyampaikan visual yang dikonsepsikan dan menambah foto batu yang di blur pada bagian depan gambar untuk menunjukkan *Point of Interest*.

#### C.1.5. Building Relationship



Gambar 63: *Building Relationship*

##### 1. Konsep Foto

Dalam Foto tersebut kita diajak untuk mencintai lingkungan hidup dan menjaga kelestariannya. Seperti halnya sebuah hubungan (*Relationship*) harus

saling Mencintai antara satu pihak dengan yang lainnya. Hal tersebut dilakukan agar hubungan dapat bertahan dan berkelanjutan. Sama dengan bumi, jika kita ingin membangun hubungan (*Building Relationship*) kita harus menjaga dan melestarikan keindahannya.

Pada bagian tangan sebelah kiri dibuat gambar rumput berwarna hijau yang menggambarkan alam dan pada bagian kanan tangan dibuat gambar bumi yang menjadi tempat alam tersebut, dengan berpartisipasi dalam menjaga hubungan tersebut maka kita telah ikut memberi kehidupan yang lebih baik untuk anak dan cucu kita di masa mendatang.

Menurut Leonardo Boff (Buru, 2009) dalam prinsip perhatian dan penghargaan dituliskan bahwa memperlakukan organisme lain secara berhati – hati dan penuh cinta serta dapat membantu melihat dan memahami nilai yang ada dalam semua ciptaan dan membawa manusia pada sikap penuh penghargaan dalam berrelasi dengan ciptaan lain.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 64: Berjabat Tangan Format PNG

Sumber: <http://www.freepngimg.com/png/6099-handshake-png-hands-image-download>





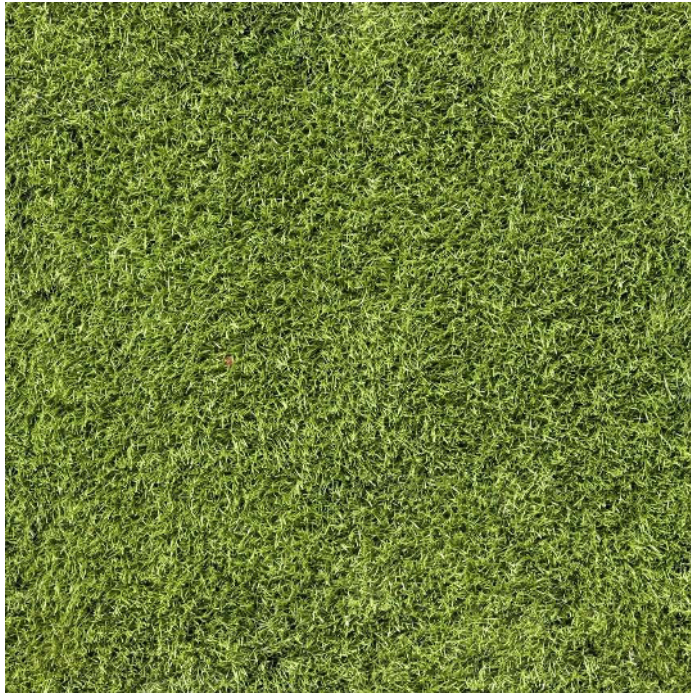
Gambar 65: Pepohonan di Hutan

Sumber: <https://www.pexels.com/photo/background-blur-botanical-branches-339614/>



Gambar 66: Bumi

Sumber: <https://www.pexels.com/photo/sky-earth-galaxy-universe-2422/>



Gambar 67: Tekstur Rumput Kasar

Sumber: <https://www.brusheezy.com/textures/20185-seamless-green-grass-textures>

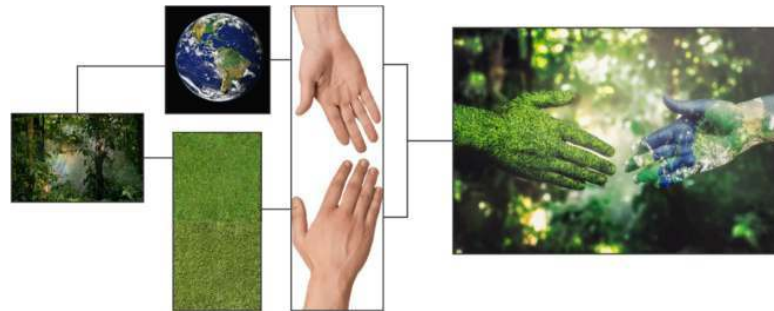


Gambar 68: Texture Rumput Halus

Sumber: <https://www.brusheezy.com/textures/20185-seamless-green-grass-textures>



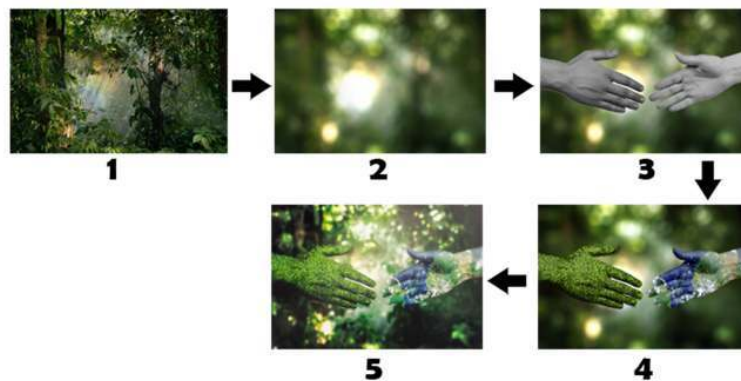
### 3. Skema Foto



Gambar 69: Skema Pembuatan gambar (*Building Relationship*)

Pengerjaan pada karya ini lebih banyak menggunakan *mode layer* dan *adjustment*. Karena untuk memberikan texture terhadap satu objek dalam photoshop dapat dilakukan dengan mengubah mode pada layer. Dengan menggunakan menu *black&white* pada gambar tangan yang berformat PNG memudahkan photoshop untuk membentuk tekstur rumput dan bumi di bagian tangan. Lalu untuk bagian backgroundnya digunakan *smart object* dan menu *gussion blur*. *Smart object* diterapkan pada layer foto pepohonan di hutan, agar intensitas dari blur dapat diubah sewaktu – waktu.

### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 70: Alur Proses Editing (*Building Relationship*)

Masuk ke tahapan pertama dengan memasukkan gambar hutan yang akan menjadi background ke dalam *new project* dengan ukuran 3732Pixels x 2565Pixels beresolusi 100Pixels per Inch. Pada tahapan kedua memberikan efek blur pada gambar hutan untuk membantu fokus perhatian pada bagian tangan dan menambahkan gambar tangan pada *background* hutan yang telah diblurkan.



Gambar tangan tersebut telah dibuat menjadi hitam putih agar lebih mudah saat pengeditan. Selanjutnya menambahkan gambar rumput pada tangan sebelah kiri dan bumi di sebelah kanan. Penggabungan ini dilakukan dengan mengubah blanding mode pada *layer* rumput dan bumi, dari normal menjadi *overlay* lalu mengurangi *blur* pada *background* untuk agar setara dengan gambar di bagian *foreground*. Efek bokeh pada *background* ditambahkan agar terlihat lebih menarik. Pada tahapan akhir melakukan *color grading* dan mengatur arah cahaya yang datang pada gambar.

### C.1.6. Memories Left



Gambar 71: *Memories Left*

### 1. Konsep Foto

Konsep foto ini lebih menceritakan dampak yang terjadi akibat kelalaian manusia yang tidak peduli akan lingkungan hidup. Dalam foto tersebut dilihat gambar hutan yang telah terbakar dan tangan yang memegang sebuah foto yang menunjukkan keindahan hutan sebelum kebakaran hutan terjadi. Ketika hal tersebut

telah menjadi kenangan kita akan mengerti betapa pentingnya hutan tersebut bagi kelangsungan hidup manusia.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 72: Hutan Terbakar

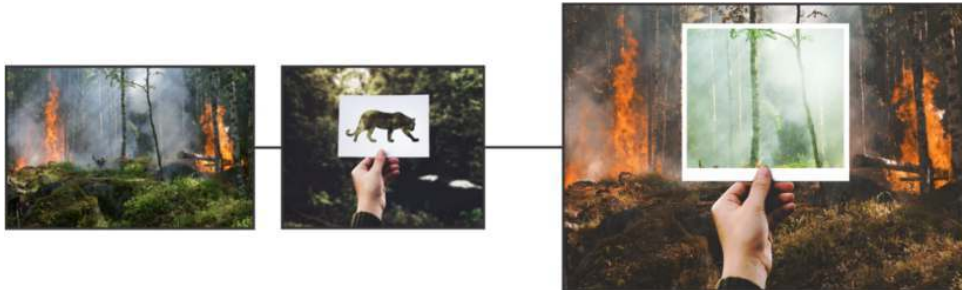
Sumber: <https://www.pexels.com/photo/forest-fire-smoke-burning-51951/>



Gambar 73: Tangan memegang Foto

Sumber: <https://www.pexels.com/photo/adult-animal-blur-close-up-335910/>

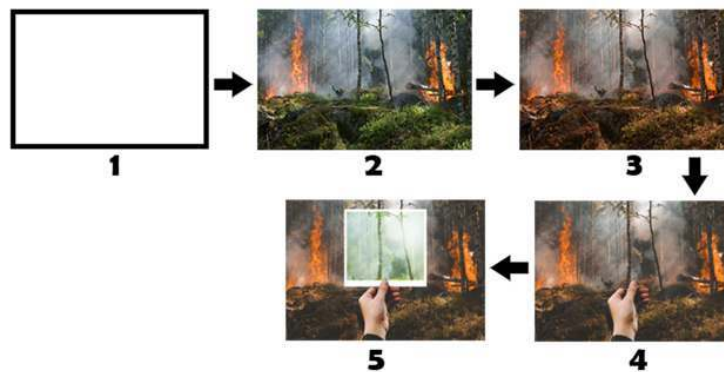
### 3. Skema Foto



Gambar 74: Skema Pembuatan Gambar (*Memories Left*)

Dalam karya tersebut dikerjakan dengan mengatur tone warna dalam membuat *visual* yang diinginkan. Dengan menggunakan menu *Camera RAW filter* dilakukan manipulasi pada suhu warna, terang dan gelap, juga menambah dan mengubah warna serta kepekatan warnanya. Untuk gambar tangan yang menggenggam Foto diterapkan metode seleksi dan *cropping*. Lalu menambahkan *brushing* untuk membuat bayangan pada tangan agar terlihat foto tersebut benar-benar digenggam.

### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 75: Alur Proses Editing (*Memories Left*)

Tahap pertama adalah membuat dokumen baru dengan ukuran 2480Pixels x 1750Pixels resolusi 150Pixels per Inch. Dilanjutkan dengan memasukkan Foto Hutan yang sedang kebakaran ke dalam project baru yang dibuat lalu menambahkan *color grading* dengan *Camera RAW filter* untk memberi efek kebakaran hutan yang menyeluruh lalu menambahkan asap pada gambar.

Tahapan selanjutnya adalah menambahkan gambar tangan yang sedang memegang gambar seperti pada bagian seleksi foto lalu memotong gambar tersebut dengan masking agar frame foto masih tetap dapat digunakan untuk pengeditan selanjutnya. Setelah itu menambahkan foto yang menggambarkan alam yang masih segar dan belum rusak, lalu finishing dengan color grading menggunakan *curve*, *color balance*, dan *high pass* untuk menambahkan detail.

### C.1.7. If Bee Disappeared



Gambar 76: *If Bee Dissapeared*

#### 1. Konsep Foto

Konsep foto ini mengilustrasikan tentang pestisida yang mengancam kehidupan lebah. Lebah adalah salah satu hewan spesial yang dapat membantu penyerbukan dari satu bunga ke bunga yang lain. Akan tetapi sebuah penelitian

menemukan bahwa pestisida yang digunakan untuk menyuburkan tanaman memiliki zat yang disebut *neonicotinoid*.

Zat *neonicotinoid* yang terdapat dalam pestisida ini menjadi racun bagi hewan yang ingin membantu penyerbukan tanaman. Zat tersebut dapat mengganggu sistem kerja saraf pada lebah. Efeknya akan menyebabkan lebah tidak dapat kembali pulang ke sarang untuk memberi makan koloni mereka. Dan sebagian mati seketika saat semua saraf mulai lumpuh. Dengan kematian massal dari lebah oleh zat *neonicotinoid* tersebut maka tanaman dan buah – buahan akan mati dan pasokan makanan bagi kita akan semakin berkurang.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 77: Tumpukan Tanah

Sumber: [http://freepik.adobe.vip/?free-photo/background-organic-white-climate-dust\\_1047835.htm#term=soil&page=1&position=0](http://freepik.adobe.vip/?free-photo/background-organic-white-climate-dust_1047835.htm#term=soil&page=1&position=0)





Gambar 78: Lebah

Sumber: <https://pixabay.com/en/bee-halictus-macro-pollinator-bug-924426/>



Gambar 79: Lebah Mati(1)

Sumber: <https://pixabay.com/en/bee-dead-pesticide-varoa-warming-3415321/>



Gambar 80: Lebah Mati(2)

Sumber: <https://pixabay.com/en/bee-dead-pesticides-macro-varroa-3419634/>



Gambar 81: Pot Bunga berbentuk Kubus

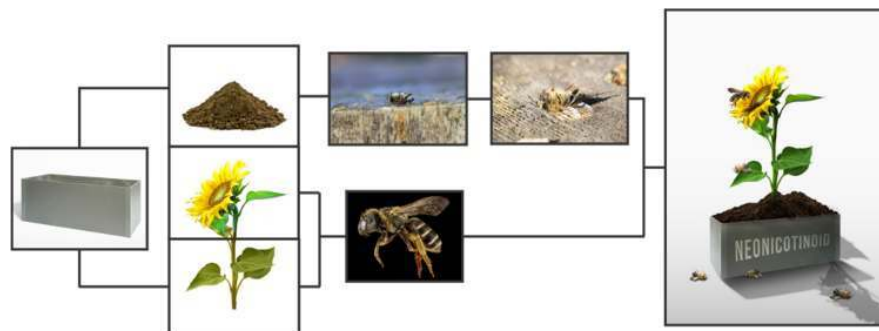
Sumber: [https://www.archiproducts.com/en/products/swisspearl-italia/low-cement-flower-pot-box\\_188490](https://www.archiproducts.com/en/products/swisspearl-italia/low-cement-flower-pot-box_188490)



Gambar 82: Bunga Mawar dan batang yang berbeda

Sumber: <http://pngimg.com/imgs/flowers/sunflower/>

### 3. Skema Foto



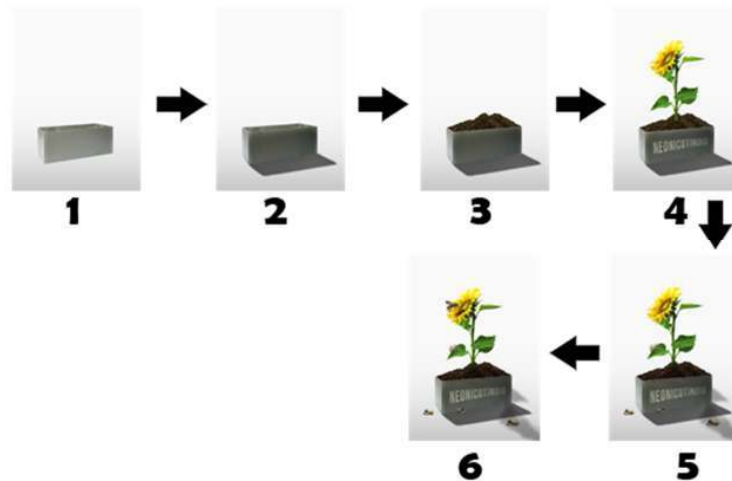
Gambar 83: Skema Pembuatan Gambar (*If Bee Dissapeared*)

Karya ini dibuat dengan menggunakan metode pengerjaan dengan *cropping* dan *colot match*. Penggunaan *cropping* dilakukan untuk memisahkan bagian setiap element yang tidak dibutuhkan. Untuk metode *color match* digunakan adjustment *hue saturation* dan *curve*. Dalam menyatukan komposisi pada gambar tersebut dilakukan *duplicate layer*, seperti pada tahanan yang ada di pot bunga. Gambar tumpukan tanah di duplikat dan dibentuk sehingga memenuhi pot bunga. Lalu



menambahkan *masking* pada setiap *layer* tumpukan tanah untuk meyatukan komposisi. pada gambar lebah yang masih hidup diletakkan dekat bunga yang memiliki zat *neonicotinoid* sedangkan pada lebah yang sudah mati diberikan efek *blur* untuk menunjukkan penyebab dari kematian lebah – lebah tersebut.

#### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 84: Alur Proses Editing (*If Bee Disappeared*)

Tahapan pertama yang dilakukan adalah membuat *new project* yang berukuran 3100Pixels x 4100Pixels dengan resolusi 100Pixels per Inch. Lanjut dengan menambahkan foto pot bunga berbentuk *Box* yang telah di *cropping* dari backgroundnya. Kedua menambahkan bayangan pada pot untuk menunjukkan arah cahaya dari gambar

Tahapan selanjutnya adalah memasukkan gambar tanah yang subur ke dalam pot untuk wadah bunga matahari lalu menambahkan bunga pada pot dan menambah text bertuliskan *Neonicotinoid* di pot sebagai tanda bahwa tanah tersebut mengandung pestisida yang dapat membunuh lebah. Selanjutnya menambahkan warna bunga dengan batang dan menambahkan gambar lebah yang mati serta menambah bayangan pada bunga. Di akhir pengerjaan gambar lebah yang sedang terbang dan yang sedang jatuh diberikan sedikit efek *blur* untuk menunjukkan lebah yang terbang ke arah bunga dan lebah yang mati dan terjatuh.

### C.1.8. It's Not Save



Gambar 85: *It's Not Save*

#### 1. Konsep Foto

Dalam foto tersebut terdapat sampah sebagai bentuk lingkungan hidup yang terjadi sekarang dan gambar pohon sebagai alam yang semestinya kita lestarikan. Hampir setengah dari pohon tersebut yang gersang yang berarti hampir setengah dari lingkungan hidup di sekitar kita yang tercemar saat ini. Mulai dari sampah, polusi, limbah, penebangan pohon, dan lain sebagainya.

Dengan foto tersebut kita diajak untuk mengubah pohon yang gersang berwarna orange tersebut menjadi hijau kembali, karena kita harus bersahabat dengan lingkungan untuk melanjutkan kelangsungan hidup di bumi.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 86: Pohon dengan format PNG

Sumber: [https://pngtree.com/freepng/lush-tree\\_2499086.html](https://pngtree.com/freepng/lush-tree_2499086.html)



Gambar 87: Tumpukan Sampah(1)

Sumber: <https://pixabay.com/en/scrapyard-recycling-dump-garbage-70908/>



Gambar 88: Pohon Gersang

Sumber: <https://www.deviantart.com/manichysteriastock/art/Oak-Tree-Foliage-Autumn-Cut-Out-Stock-568844640>



Gambar 89: Lautan dengan awan yang gelap

Sumber: <https://unsplash.com/@tentides>





Gambar 90: Tumpukan Sampah(2)

Sumber: <https://pixabay.com/en/disposal-dump-garbage-junk-1846033/>

### 3. Skema Foto

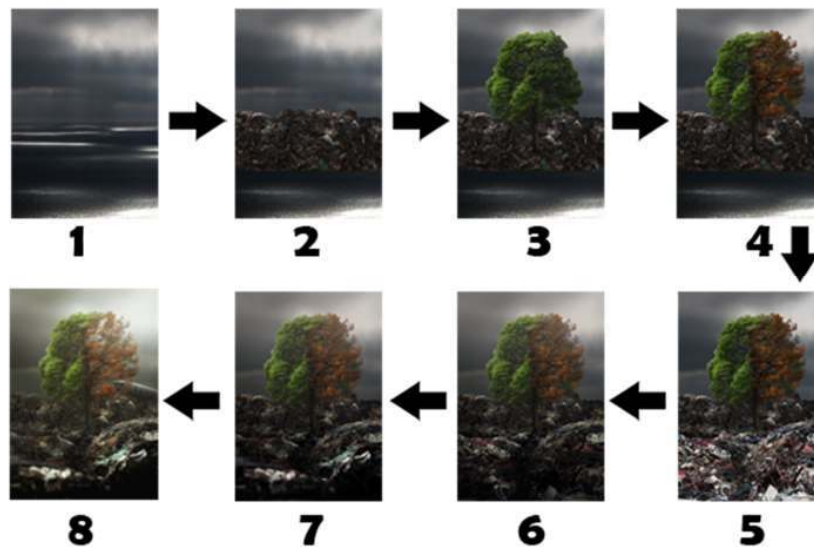


Gambar 91: Skema Pembuatan Gambar (*It's Not Save*)

Pada karya tersebut dilakukan duplicate dan free transform pada foto tumpukan sampah untuk menciptakan suasana kumuh dari sampah. Pada bagian pohon digunakan metode selection dan masking untuk memotong setengah dari bagian pohon dan menggantikannya dengan pohon yang sudah gersang. Lalu curve dan levels ditambahkan layer mask untuk menciptakan bayangan serta pencahayaan yang mengenai tumpukan sampah serta pohon. Untuk keseluruhan gambar

diberikan efek saturation yang dikurangi agar gambar memiliki suasana yang kelam.

#### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 92: Alur Proses Editing (*It's Not Save*)

Pada tahapan pertama membuat *new project* dan menambahkan *background* yaitu gambar lautan berawan gelap. Selanjutnya menambahkan gambar sampah untuk dengan cara *masking* pada *layer* sampah agar tetap dapat diedit ketika dibutuhkan. Tahapan berikutnya menambahkan warna pohon yang hijau di atas tumpukan sampah.

Untuk tahapan selanjutnya mengubah pohon yang hijau menjadi setengah gersang dengan menggunakan gambar dedaunan yang gersang pada seleksi foto sebelumnya lalu menambahkan sampah untuk membuat visual yang telah dikonsepskan dan menggabungkan semua element gambar mulai dari awan, pohon, dan sampah agar memiliki satu kesatuan. Setelah selesai dilanjutkan dengan menambahkan foto sampah di bagian foreground dan memberikan efek blur agar lebih menarik untuk dilihat. Pada tahapan terakhir mengatur pencahayaan, warna, dan menambah detail. Lalu saya mengcolor grading semua gambar dengan *plugin Nick Collection* pada photoshop

### C.1.9. Our Footprint Become a Mess



Gambar 93: *Our Footprint Become a Mess*

#### 1. konsep Foto

Pada gambar tersebut ide yang saya dapatkan berasal dari gambar sebuah meme internet (sebuah gambar yang diberikan tulisan untuk mendukung ekspresi gambar) yang menunjukkan jejak kaki hewan yang berbentuk kaki hewan sedangkan jejak kaki manusia adalah sampah. Dari meme internet tersebut saya mendapatkan ide sebuah telapak kaki yang berisikan sampah. Karena seperti kita lihat dimana ada manusia pasti ada sampah yang bertebaran. Hal tersebut tanpa disadari dapat merusak keindahan alam.

Telapak kaki pada gambar tersebut saya membuat di atas pasir berwarna merah kekuningan yang menunjukkan gambar pasir di pantai. Karena saat kita berada di pantai dan sampah yang kita tinggalkan dapat berakibat fatal bagi kelangsungan hewan – hewan yang berada di lautan. Dengan gambar tersebut kita



diajak untuk menjaga kebersihan lingkungan dari sampah yang dibuang sembarangan terutama di pantai yang banyak dikunjungi oleh manusia.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 94: Sampah di jalanan

Sumber: <http://www.lensjoy.com/blog/images/Garbage%20Haul%20Web.jpg>



Gambar 95: Tekstur Pasir

Sumber: <http://www.manchestersand.com/products/#jp-carousel-46>





Gambar 96: Clipart Tapak Kaki Format PNG

Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/human-footprint>

### 3. Skema Foto

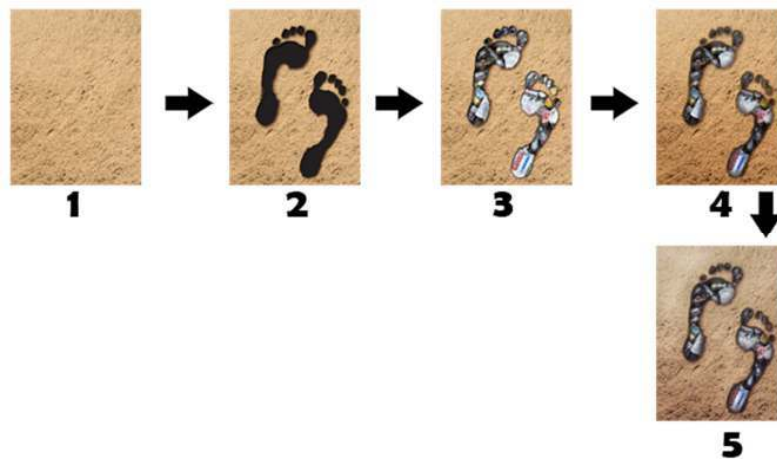


Gambar 97: Skema Pembuatan Gambar (*Our Footprint Become a Mess*)

Metode pembuatan karya ini dilakukan dengan create clipping mask, brushing, dan blending option. Untuk memasukkan gambar sampah ke dalam jari – jari, layer pada gambar jari kaki diubah ke smart object lalu memasukkan gambar sampah kedalamnya. Brusing digunakan dalam membuat edge pada bagian dalam

kaki agar komposisi terlihat lebih bagus. Setelah melakukan brushing blending option ditambahkan untuk memberi bayangan pada bagian dalam agar sampah kelihatan berada di dalam kaki tersebut. Dengan memilih pasir pantai karya dapat menunjukkan lingkungan yang terkena dampak dari permasalahan pada karya tersebut.

#### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 98: Alur Proses Editing (*Our Footprint Become a Mess*)

Tahapan pertama adalah memasukkan foto pasir yang diubah dari bentuk *landscape* menjadi *portrait* dengan memutar gambar 90 derajat. Untuk tahapan selanjutnya saya menambahkan gambar tapak kaki untuk menjadi panduan saat menempatkan sampahnyadan menambahkan foto sampah ke dalam tapak kaki yang telah dibuat sebelumnya dengan cara *create clipping mask* di layer sampah ke layer tapak kaki.

Tahapan selanjutnya dilakukan pengaturan pada bentuk sampah dengan memberi *effect blur* bagian ujung dari gambar agar menjadi lebih halus dan realistis saat diperhatikan.. Untuk tahapan terakhir saya menambahkan cahaya di bagian kiri atas gambar untuk menunjukkan arah datangnya cahaya, lalu mengatur warna dan kontras sebagai bagian dari *color grading*

### C.1.10. They Need Home Too



Gambar 99: *They Need Home Too*

#### 1. Konsep Foto

Konsep foto ini dibuat berdasarkan isu lingkungan hidup tentang gajah yang hampir terutama di daerah Sumatera. Potensi kematian yang diakibatkan oleh manusia masih menjadi ancaman serius berkurangnya mamalia dari familia *Elephantidae* ini. Perburuan liar dan pembukaan lahan masih menjadi momok bagi keberlangsungan hidup hewan ini di Indonesia. Kematian gajah selalu diikuti dengan hilangnya gading gajah. Selain permintaan gading gajah yang masih tinggi,

perlindungan hukum konservasi di Indonesia juga belum maksimal. Hukuman yang diterima untuk kasus perburuan tidak membuat pelakunya jera.

Pembunuhan gajah dialihkan dengan beragam isu konflik antara manusia dengan gajah untuk menutupi modus perburuan. Para pelaku biasanya menggunakan racun. Namun di beberapa tempat, seperti Aceh dan Riau, pelaku mulai menggunakan senjata api rakitan. Dari sekian banyak satwa yang berstatus punah, gajah sumatera (*Elephas maximus*) paling mengenaskan. Dengan kata lain, status gajah sumatera saat ini adalah terancam punah.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 100: Tunggul Pohon(1)

Sumber: <https://www.treeservicefresno.com/stump-grinding-fresno-ca.html>



Gambar 101: Tunggul Pohon(2)

Sumber: <https://pixabay.com/en/forest-slice-gardening-trunk-cut-2865954/>



Gambar 102: Hutan Berkabut

Sumber: <https://unsplash.com/@anniespratt>



Sumber 103: Manusia berjalan tampak belakang

Sumber: <https://pixabay.com/en/man-male-person-figure-stand-1116383/>





Gambar 104: *Close Up* kepala Gajah

Sumber: <https://pixabay.com/en/elephant-tusk-ivory-animal-trunk-419613/>



Gambar 105: Tunggul Kayu(3)

Sumber: <https://pixabay.com/en/nature-landscapes-forest-trunk-3442159/>



Gambar 106: Pepohonan didalam Hutan

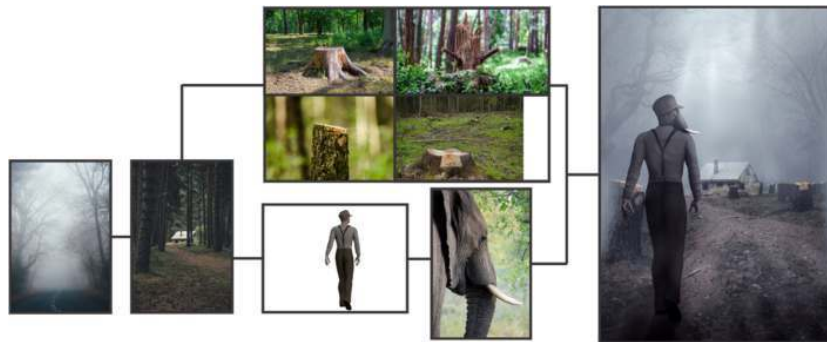
Sumber: <https://unsplash.com/photos/ZyCBB6jVCh4>



Gambar 107: Tunggul Pohon(4)

Sumber: <https://pixabay.com/en/snagit-trunk-cut-down-a-tree-2461299/>

### 3. Skema Foto



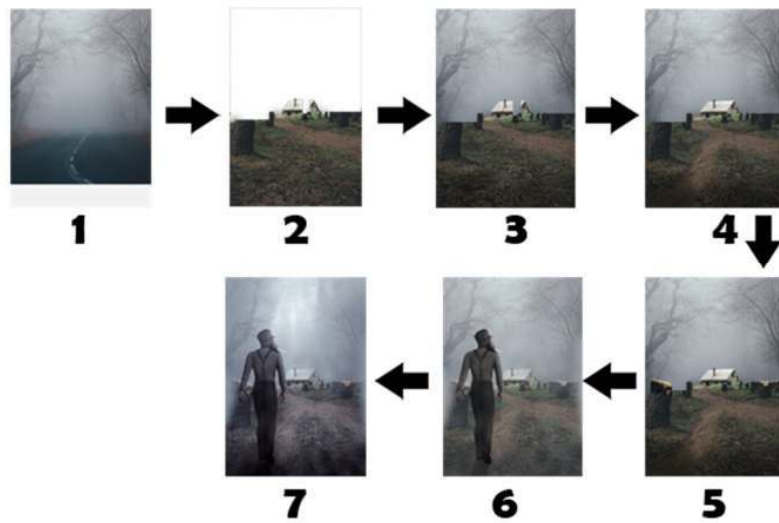
Gambar 108: Skema Pembuatan Gambar (*They Need Home Too*)

Pada karya tersebut dilakukan *cropping* pada gambar pepohonan di dalam hutan untuk menghapus setengah dari bagian pohon lalu menggantinya pada bagian atas pohon dengan pohon yang sudah tunggul. Pada foto tunggul pohon diseleksi bagian atas tunggul pohon dan menggandakan jumlah *layer* sesuai dengan jumlah pohon yang ada pada gambar pohon di dalam hutan untuk memvisualkan hutan yang sudah ditebang.

Untuk melakukan manipulasi wajah manusia yang sedang berjalan dilakukan *selection* dengan *pen tool* lalu menambahkan *masking* pada *layer* kepala gajah, sehingga saat menggabungkan dengan kepala wajah manusia dengan gajah dapat terbentuk secara sempurna. Dengan kesamaan *angel* pada foto gajah dan manusia memudahkannya dalam melakukan proses *combining*. Lalu setengah dari bagian hutan diletakkan hutan yang berkabut di *layer* paling bawah, dan untuk proses *match colour* digunakan menu *adjustment selective colour*.



#### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 109: Alur Proses Editing (*They Need Home Too*)

Pada bagian awal memasukkan gambar hutan dengan ukuran dimensi 2239Pixels x 3307Pixels resolusi 200Pixels per Inch. Lalu menambahkan gambar hutan dengan pepohonan yang telah di crop menggunakan masking dan pada gambar tersebut terdapat rumah sebagai tempat tinggal manusia berkepala gajah tersebut. Lalu menyatukan *foreground* dengan *background* dan memperbaiki bentuk rumah yang rusak saat melakukan proses *cropping*.

Selanjutnya menambahkan bentuk pepohonan yang telah di tebang ke gambar hutan yang telah di *crop* sebelumnya lalu menambahkan gambar manusia yang sedang berjalan ke arah rumah tempat tinggalnya dan mengedit wajah manusia tersebut menjadi wajah gajah. *Finishing* karya tersebut dengan menambahkan *color grading* dan menambahkan cahaya pada bagian atas dan menambah efek embun menggunakan *soft brush* berwarna putih dengan jumlah *opacity* sebesar 35% dan menempatkannya di beberapa bagian pada gambar.

### C.1.11. Make Friend With Them



Gambar 110: *Make Friend With Them*

#### 1. Konsep Foto

Konsep foto ini mengajak kita untuk saling mencintai antar sesama makhluk hidup di bumi. Ide ini datang dari sebuah relaksasi musik yang saya dengarkan. Dalam musik tersebut terdapat suara rintikan hujan dan burung – burung yang berkicau. Dari musik tersebut keluar kata berteman dengan mereka (berteman dengan makhluk hidup lain) dalam pemikiran saya.

Dengan bersahabat dengan mereka kita bisa terus merasakan udara yang sejuk, pemandangan yang indah, melihat keunikan satwa, dan juga kita menjaga ekosistem kehidupan menjadi lebih stabil. Karena ketika kita bersahabat kita akan

lebih peduli dan memandang bahwa makhluk hidup lain juga sama seperti kita. Mereka memberikan kita makanan dan membersihkan polusi udara sebagai kewajiban mereka, dan mereka juga pantas mendapatkan hak untuk dilestarikan dan dicintai oleh manusia.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 111: Wanita melakukan Yoga

Sumber: <https://pixabay.com/en/woman-relaxation-portrait-3053489/>



Gambar 112: Pemandangan bunga sakura dan gunung bersalju

Sumber: <https://i1.wp.com/birdsongmarketgarden.com.au/wp-content/uploads/2016/09/amazing-beautiful-beauty-blue.jpg?ssl=1>



Gambar 113: Balon udara

Sumber: <https://pixabay.com/en/balloons-hot-air-adventure-fly-3537561/>



Gambar 114: Burung terbang berkelompok format PNG

Sumber: <https://www.deviantart.com/brizzolatto55/art/Birds-Stock-01-519830072>





Gambar 115: Air terjun

Sumber: <https://www.pexels.com/photo/waterfalls-during-daytime-161950/>



Gambar 116: Bunga Tulip format PNG

Sumber: <https://pixabay.com/en/tulip-spring-nature-flower-color-3024741/>



Gambar 117: Macan Tutul tampak samping

Sumber: <https://pixabay.com/en/nature-cat-animal-mammal-wildlife-3307964/>



Gambar 118: Padang rumput siang hari

Sumber: <https://www.pexels.com/photo/agriculture-clouds-countryside-cropland-391831/>





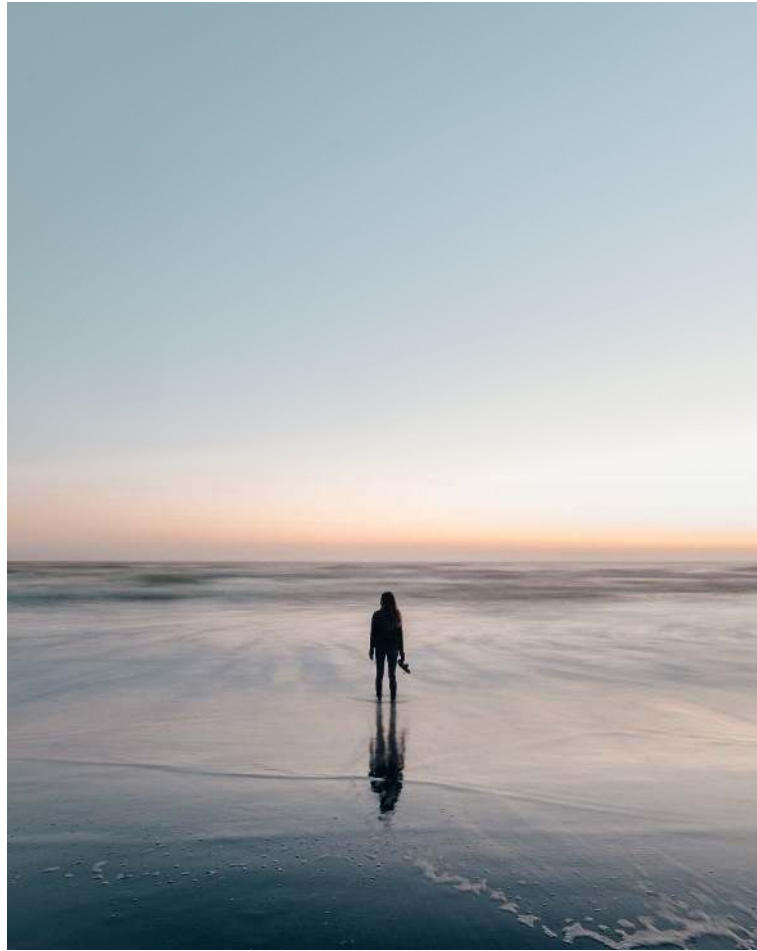
Gambar 119: Tanah dengan rerumputan

Sumber: <https://www.textures.com/download/soilrough0055/13538>



Gambar 120: Tumbuhan Daun Talas plastik format PNG

Sumber: <https://www.deviantart.com/moonglowlilly/art/3r-395625788>



Gambar 121: Wanita berdiri saat Matahari Terbenan di Pantai

Sumber: <https://burst.shopify.com/photos/woman-wades-in-ocean-at-sunset>



Gambar 122: Tumbuhan menjalar format PNG

Sumber: <https://www.deviantart.com/moonglowlilly/art/Branch-359439350>



### 3. Skema Foto

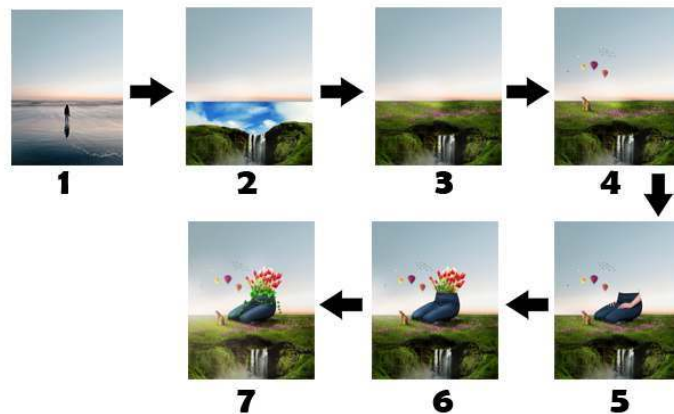


Gambar 123: Skema Pembuatan Gambar (*Make Friend With Them*)

Pada karya tersebut banyak dilakukan proses *brushing*, *masking* dan *selection* karena memiliki 3 elemen untuk bagian backgroundnya. Dalam menyatukan gambar awan dengan rumput dilakukan proses *selection* dan menambahkan *masking* pada kedua *layer*. Lalu pada pengaturan *layer* ditambahkan feather dengan menggeser *slider* ke kiri atau ke kanan. Pada gambar air terjun dilakukan *selection* dengan *pen tool* lalu menambahkan feather agar bagian *edge* dari gambar menjadi lebih halus.

Di bagian *foregroundnya* mengcombine semua gambar dilakukan dengan menambahkan *masking* pada semua elemen gambar yang telah di *cropping* (memotong bagian yang tidak dibutuhkan) dan *brushing* di setiap *edgenya* dengan *brushtool* dan pemilihan warna hitam (warna untuk menghapus gambar dalam *masking*). Lalu dalam menyetarakan warna dan pencahayaan meletakkan *hue saturation* dan *brightness contrast* di atas semua *layer* gambar dan mengeser *slidernya* sampai mendapatkan warna serta cahaya yang seimbang.

#### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 124: Alur Proses Editing (*Make Friend With Them*)

Di tahapan yang pertama digunakan gambar pantai dengan awan yang luas sebagai background untuk awan dalam gambar tersebut. Ukuran gambar tersebut 3074Pixels x 3846Pixels Resolusi 200Pixels per Inch. Lalu menambahkan gambar air terjun untuk bagian bawah gambar sebagai icon alam. Tahap selanjutnya menambahkan gambar rumput sebagai tempat objek berdiri. Selanjutnya menyatukan beberapa elemen untuk mendukung konsep yang telah dibuat yaitu hewan dan hasil karya manusia seperti balon udara.

Pada tahapan berikutnya memasukkan gambar kaki manusia yang telah di *crop* dari gambar aslinya sebagai pot untuk menempatkan bunga, lalu menghilangkan gambar tangan pada kaki dan menyusun bentuk bunga dan memasukkannya ke dalam pot. Tahapan akhir adalah mengatur pencahayaan dan menambahkan bayangan untuk memberi kesan real pada gambar lalu menambahkan sedikit *color grading* untuk meningkatkan kualitas visual.

### C.1.12. Evolution of Plastic Straws



Gambar 125: *Evolution of Plastic Straws*

#### 1. Konsep Foto

Karya Digital Imaging ini mengilustrasikan tentang limbah plastik yang dituliskan dalam website [www.katadata.co.id](http://www.katadata.co.id) tentang penggunaan sedotan plastik yang mengancam bumi. Sedota plastik menjadi salah satu limbah terbesar di lautan. Di Indonesia sendiri penggunaan sedotan plastik mencapai 93,3 juta unit per hari (Widya Nandini, 22 Juni 2018). Jika sampah sedotan itu dibariskan bisa mencapai 16.784 km. Itu sama dengan jarak Jakarta-Meksiko City. Jika pemakaian sedotan dan plastik lainnya tak dikendalikan mulai dari sekarang, kelangsungan lingkungan hidup dan Bumi bisa terancam.

Dari masalah tersebut mulai bermunculan metode – metode yang dianjurkan untuk mengurangi polusi sampah plastik dari sedotan tersebut. Salah satunya adalah dengan mengganti sedotan plastik menjadi sedotan sedotan *stainless steel*. Dengan menggunakan sedotan dari bahan *stainless steel* kita dapat menggunakannya secara berulang – ulang. Dengan menjalankan metode tersebut kita telah membantu dalam melestarikan lingkungan dari polusi sampah plastik.

## 2. Seleksi Foto



Gambar 126: Gambaran Sedotan Plastik

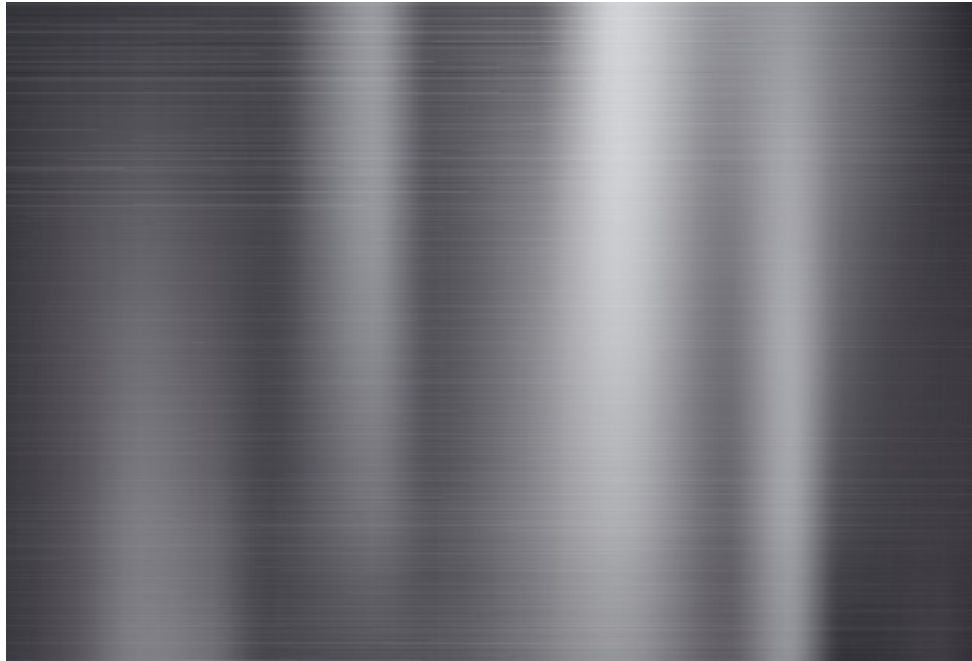
Sumber:

<https://clipartxtras.com/download/bb97009489139e7511f87f6402c40b2b75bd10f5.html>



Gambar 127: Penghapus Pensil menghapus diatas kertas

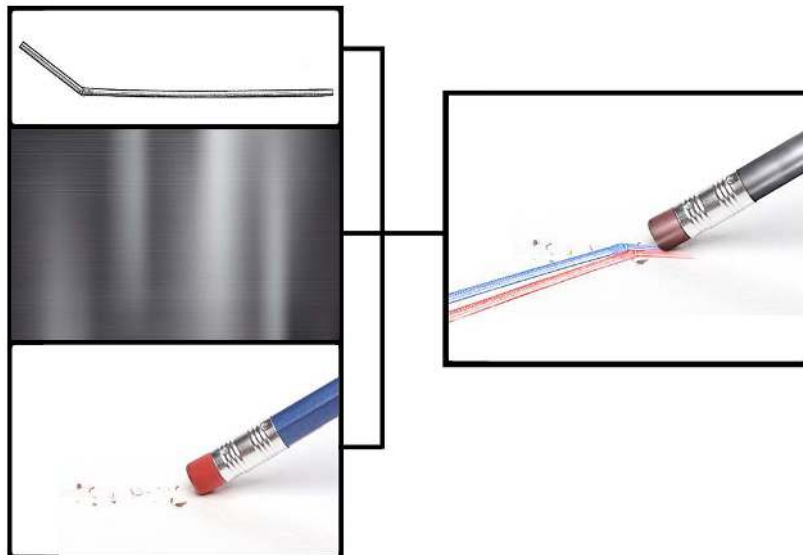
Sumber: <http://www.readersdigest.ca/home-garden/tips/5-things-do-pencil-erasers/view-all/>



Gambar 128: Metal Tekstur

Sumber: <https://www.freepik.com/index.php?goto=2&searchform=1&k=metal+texture>

### 3. Skema Foto

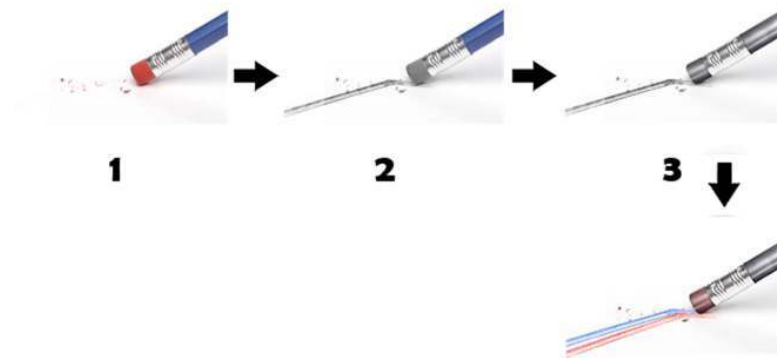


Gambar 129: Skema Pmebuatan Gambar (*Evolution of Plastic Straws*)

Pengerjaan dalam karya ini dilakukan dengan menggunakan metode *blending option* dalam membuat foto sedotan seperti melekat pada bagian kertas putih. dalam

pengerjaan pada bagian pensil yang diubah menjadi memiliki metal *texture* dibuat dengan cara melakukan *selection* pada bagian pensil dan meclip gambar *texture* dengan pensil yang sudah diseleksi. Untuk proses akhir hanya menambahkan *high pass* untuk menambahkan detail pada gambar tersebut.

#### 4. Tahapan Editing Foto



Gambar 130: Alur Proses Editing (*Evolution of Plastic Straws*)

Tahapan pertama membuat karya ini adalah dengan membuat *new project* dengan ukuran 4513Pixels x 3349Pixels dan resolusi 100Pixels per Inch. Selanjutnya mengurangi kepekatan warna merah dari penghapus pensil dengan *adjustment hue saturation*, lalu menambahkan foto sedotan dibagian bawah dekat penghapus pensil agar menjuttkkan gambar yang akan dihapus pensil tersebut. Dengan menambahkan *blending option* pada layer sedotan membuat gambar tersebut seperti nyata berada dalam kertas.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan perubahan pada bagian penghapus dan tangkai pensil yaitu dengan cara melakukan seleksi pada bagian yang ingin diubah lalu klik kanan pada layer yang berisikan gambar *metal texture* lalu menekan *create clipping mask*. Untuk tahapan akhir dilakukan *duplicate layer* dan menambahkan *high pass* lalu mengubah *mode layer* pada gambar yang telah di *duplicate* dari normal menjadi *vivid light* dan menambahkan warna dengan *brushing* di layer baru dengan layer mode *lighter*.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Sesuai dengan hasil pembahasan dalam laporan yang berjudul “PERANCANGAN DIGITAL IMAGING SEBAGAI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DALAM PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP” dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kesadaran manusia tentang lingkungan hidup di sekitar mereka sangat menurut dari baik dalam kualitas maupun kuantitas dalam menunjang kehidupan manusia itu sendiri. Ditambah lagi dengan bertambahnya pembangunan pabrik, penebangan hutan yang dilakukan secara ilegal, serta kurangnya penanggulangan terhadap sampah. Kita sebagai manusia yang memiliki akal, budi dan pikiran seharusnya mampu untuk lebih bisa menjaga, mengindahkan dan melestarikan lingkungan hidup demi menciptakan dunia yang asri. Sebaiknya kita lebih menganggap serius tentang masalah lingkungan untuk menjaga keseimbangan ekosistem yang ada di sekitar kita.
- b. Dengan Digital Imaging yang diterapkan untuk membuat visual dalam Iklan Layanan Masyarakat dapat memberikan ide dan kreatifitas yang tidak terbatas. Juga dari Teknik yang digunakan dalam pembuatan digital imaging, meliputi editing dan drawing, untuk menghasilkan karya yang secara. Perkembangan fotografi yang semakin hari semakin maju memudahkan untuk mengembangkan ide kreatif yang dimiliki setiap orang. Teknologi digital telah menjadi bagian terpenting guna mendukung bermacam perangkat teknologi lainnya sehingga dapat menghasilkan karya seni fotografi yang beragam dan inovatif.
- c. Proses visual yang dibuat juga dapat mencapai tujuan yang diinginkan sesuai konsep dari Iklan Layanan Masyarakat tersebut. Berbeda dengan ILM yang hanya menggunakan text dan gambar yang sederhana. Saat melihat karya digital imaging orang – orang akan memperhatikan ilustrasi tersebut dan memberikan persepsi yang dapat menjadi pengingat bagi penikmatnya.

Dengan demikian pesan yang akan disampaikan dapat diingat lebih lama oleh orang yang melihatnya.

## **B. Saran**

Diharapkan dari karya tersebut masyarakat lebih peduli akan keindahan dan kelestarian lingkungan sekitar mereka. Dan menerapkan prinsip berkelanjutan dalam hubungan etika ekologi, prinsip ini menjadi pedoman untuk memakai atau merambah alam secara rasional sesuai kebutuhan kita tanpa merusaknya. Semua organisasi hidup (binatang dan tanaman) harus diberikan kesempatan untuk beregenerasi, sehingga keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem akan terjaga. Prinsip ini memotivasi kita untuk secara bersamaan berjuang demi keberlanjutan lingkungan hidup.

Dengan memperlakukan organisme lain secara berhati – hati dan penuh cinta serta dapat membantu melihat dan memahami nilai yang ada dalam semua ciptaan akan membawa manusia pada sikap penuh penghargaan dalam berelasi dengan ciptaan lain. Karena sebagai manusia kita bertanggung jawab dalam menjaga keseimbangan ekosistem di semua organisme hidup. Dengan demikian kita dapat menjadi panutan yang akan diikuti oleh generasi mendatang agak tidak melakukan perusakan alam yang dapat berakibat fatal bagi mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiawan, Ferren 2011, belajar fotografi  
Jakarta: dunia komputer
- Dradjat, Ray B 2010 filosofi pencahayaan.  
Jakarta: Kompas Gramedia
- Kasali, Rhenald. 1992. Manajemen Periklanan.  
Bandung : PAU-Ekonomi-UI.
- Kurniawati, Dewi. Diktat Periklanan. FISIP USU
- Liliwari, Alo. 1992. Dasar-dasar Komunikasi Periklanan.  
Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Nugroho, Yulis 2011. Jepret! Panduan fotografi dengan kamera digital dan DSLR.  
Yogyakarta: famili pusat keluarga
- Reiha, Friza 2010. New Concept of Digital Imaging.  
Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Soelarko. 1990. Kompas Fotografi.  
Jakarta: Balai Pustaka
- Yuniarto, Bambang 2013. Membangun Kesadaran Warga Negara Dalam  
Pelestarian Lingkungan.  
Yogyakarta: Deepublish
- Akses Internet:**
- Aditama, Yudhi Maulana. 2015. kerusakan hutan mencapai 450 ribu hektare  
pertahun  
<https://nasional.sindonews.com/read/967291/15/kerusakan-hutan-mencapai-450-ribu-hektare-pertahun-1424526825>. Diakses tanggal 2  
agustus 2018, pukul 16.29)

<https://news.detik.com/berita/773427/wah-ri-pecahkan-rekor-dunia-penghancur-hutan-tercepat>. Diakses tanggal 10 agustus 2018 pukul 17.05

**LAMPIRAN**

**Dokumentasi Pameran 20 – 21 Agustus 2018**















