

**TEKNIK FOTO 3D DI MUSEUM *TRICK EYE* DEMATA  
XT SQUARE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh :**

**Nurulita Wulandari**

**NIM. 13206247002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DESEMBER 2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Teknik Foto 3D Di Museum Trick Eye Demata Xt Square Yogyakarta*, telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 22 November 2016

Pembimbing,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd  
NIP. 195710051987031002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Teknik Foto 3D Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 8 Desember 2016 dan dinyatakan lulus.



DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		22-12-2016
Aran Handoko, S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		22-12-2016
Drs. R. Kuncoro Wulan	Penguji Utama		22-12-2016
Dewojati, M.Sn.			

Yogyakarta, 22 Desember 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M. A

NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Nurulita Wulandari

NIM : 13206247002

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 22 November 2016

Penulis,



Nurulita Wulandari

## **MOTTO**

**“Jika kesempatan tidak pernah datang, buatlah!”**

## **PERSEMBAHAN**

Atas ridho Allah S.W.T

Karya ini saya persembahkan untuk :

Bapak, Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa

Teman-teman seperjuangan dan teman hidupku

Almamater Prodi Pendidikan Seni Rupa, FBS

Universitas Negeri Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Teknik Foto 3D Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta” ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Dalam hal ini penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, perkenankanlah penulis mengucapkan rasa terima kasihnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Dr. Widyastuti Purbani, MA.
3. Ketua Jurusan, Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn.
4. Dosen pembimbing, Drs. Mardiyatmo, M.Pd., yang telah membimbing mahasiswa hingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibunda tercinta (Zuliyah), ayahanda tercinta (Noordin Wakhid), dan adik tercinta (Nurulinda Kusuma Winahyu) yang telah memberikan semangat, penopang, dan do'a restu bagi penulis dan tempat berteduh dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Narasumber penelitian, Rossa Amalia yang telah membantu dalam proses penelitian ini.
7. Pakar Ahli penelitian, Tunggul Setiawan yang telah memberikan pengarahan dan nasihat dalam proses penelitian ini.
8. Aditya Agung Prabowo yang telah memberikan semangat serta waktunya untuk membantu dan menemani penulis selama mengerjakan.
9. Teman – teman PKS 2013 Pendidikan Seni Rupa, Widyantari Diah Paramita, Adinda Dwi Andali Lestari, Yulius Wisnu AP, Nurmala Setyowati, dan Feris Rahmat R yang telah berjuang bersama dari awal hingga akhir di kampus ini.

10. Teman seperjuangan dalam menempuh ilmu Seni Rupa di UNY angkatan 2012 dan 2013.

11. Teman, keluarga, serta beberapa pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu.

Akhir kata, kiranya masih banyak kekurangan dalam laporan ini. Penulis berharap saran dan kritik dari pembaca, sehingga kelak dikemudian hari penulis dapat lebih baik lagi. Mungkin hanya itu saja yang dapat penulis sampaikan, semoga dapat berguna dan terima kasih banyak atas semuanya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, 22 November 2016

Nurulita Wulandari

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Permasalahan.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Teknik Fotografi.....	6
1. Unsur-unsur Fotografi.....	6
a. Pencahayaan.....	7
b. Sudur Pemotrtan.....	9
c. Komposisi .....	10
2. Elemen-elemen Komposisi .....	12
a. Garis .....	12
b. Bentuk / <i>Shape</i> .....	13
c. Tekstur.....	14

d. Warna .....	15
e. Pola / Patterns.....	16
f. Ruang / Dimensi.....	17
3. Teknik dan <i>Trick</i> Fotografi 3D .....	18
a. Latar Belakang .....	19
b. Latar Depan.....	19
c. Sudut Pandang.....	18
d. Pemotretan Sudut Lebar.....	18
B. Teknik foto Yang digunakan Di Demata .....	19
1. Pemotretan Sudut Lebar .....	19
2. Sudut Pandang.....	20
3. Pengaturan <i>aperature</i> kamera.....	20
a. Pengaturan <i>shutter speed</i> .....	21
b. Pengaturan <i>flash</i> .....	22
c. Pengaturan <i>focal lengh</i> .....	23
C. Pengolahan Foto.....	23
1. Konsep <i>Cropping</i> .....	23
2. Konsep <i>Lighting</i> .....	24
3. Konsep <i>Masking</i> .....	24
4. Konsep <i>Output data</i> .....	24
D. Foto 3 Dimensi.....	25

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Data Penelitian .....	30
C. Sumber Data.....	32
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	32
F. Teknik Analisis Data.....	34
G. Validitas .....	37
H. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38

## **BAB IV PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	40
B. Latar Belakang Museum <i>Trick Eye</i> Demata Xt Square Yogyakarta .....	40
C. Proses Pembuatan <i>Background</i> .....	41
D. Proses Perwujudan Foto 3D .....	44
1. Bahan.....	44
2. Kamera .....	44
3. Lampu kilat eksternal .....	44
4. Komputer .....	45
5. Perangkat Lunak.....	45
E. Langkah-langkah Perwujudan Foto 3D .....	45
1. Menentukan <i>Background</i> .....	45
2. Menyiapkan Kamera .....	46
3. Melihat Contoh Foto .....	46
4. Proses Pemotretan .....	46
5. Pengolahan Foto <i>Digital</i> .....	46
F. Proses Pemotretan .....	47
G. Proses Pengolahan Foto .....	48
1. Langkah-langkah Pengolahan Foto 3D .....	49
a. Proses <i>Cropping</i> .....	49
b. Proses <i>Clone</i> .....	50
c. Proses <i>Burn</i> .....	51
d. Proses <i>Level</i> .....	52
2. Hasil Foto .....	53
H. Pembahasan Proses Pemotretan Menggunakan Teknik 3Dimensi .....	54
1. Foto Keliling Dunia dengan sapu ajaib .....	54
2. Foto Tembok Cina Im In Love.....	59
3. Foto Melangkah Menembus Kalbu .....	64

4. Foto Jangan Buang Aku ke Jurang Api.....	69
5. Foto Venesia Bersama Kita.....	74
6. Foto Balon Udara Bersama.....	79
7. Foto Salah Sasaran .....	84
8. Foto Jembatan Kayu Reot .....	89
9. Foto Ruang Beban Ringan .....	94
10. Foto Aku dan Beruangku .....	99
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Unsur Fotografi Pencahayaan .....	7
Gambar 2. Unsur Fotografi Sudut pemotretan .....	9
Gambar 3. Unsur Fotografi Komposisi .....	10
Gambar 4. Elemen Komposisi Garis .....	12
Gambar 5. Elemen Komposisi Bentuk .....	13
Gambar 6. Elemen Komposisi Tekstur .....	14
Gambar 7. Elemen Komposisi Warna .....	15
Gambar 8. Elemen Komposisi Pola .....	16
Gambar 9. Elemen Komposisi Ruang / Diumensi .....	17
Gambar 10. Foto 3D sebagai contoh .....	27
Gambar 11. Foto 3D sebagai contoh .....	28
Gambar 12. Hubungan antara Analisis Data dengan Pengumpulan Data .....	35
Gambar 13. Bagan Analisis .....	36
Gambar 14. Triangulasi teknik pengumpulan data .....	38
Gambar 15. Lukisan 3D .....	42
Gambar 16. Lukisan 3D .....	43
Gambar 17. Proses Pemotretan menggunakan <i>High Angle</i> .....	47
Gambar 18. Proses Pemotretan menggunakan <i>Low Angle</i> .....	48
Gambar 19. <i>Cropping</i> .....	49
Gambar 20. <i>Clone</i> .....	50
Gambar 21. <i>Burn</i> .....	51
Gambar 22. <i>Level</i> .....	52
Gambar 23. Foto sebelum diedit .....	53
Gambar 24. Foto sesudah diedit .....	53
Gambar 25. Foto Keliling Dunia dengan sapu ajaib .....	54
Gambar 26. Skema Pemotretan <i>eye level</i> dari samping .....	57

Gambar 27. Skema Pemotretan <i>eye level</i> dari atas .....	58
Gambar 28. Foto Tembok Cina Im In Love.....	59
Gambar 29. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari samping .....	62
Gambar 30. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari atas.....	63
Gambar 31. Foto Melangkah Menembus Kalbu .....	64
Gambar 32. Skema Pemotretan <i>Bird level</i> dari samping .....	67
Gambar 33. Skema Pemotretan <i>Bird level</i> dari atas.....	68
Gambar 34. Foto Jangan Buang Aku ke Jurang Api.....	69
Gambar 35. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari samping .....	72
Gambar 36. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari atas.....	73
Gambar 37. Foto Vanesia Bersama kita.....	74
Gambar 38. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari samping .....	77
Gambar 39. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari atas.....	78
Gambar 40. Foto Balon Udara Bersamamu .....	79
Gambar 41. Skema Pemotretan <i>Bird level</i> dari samping .....	82
Gambar 42. Skema Pemotretan <i>Bird level</i> dari atas.....	83
Gambar 43. Foto Salah Sasaran .....	84
Gambar 44. Skema Pemotretan <i>eye level</i> dari samping .....	87
Gambar 45. Skema Pemotretan <i>eye level</i> dari atas .....	88
Gambar 46. Foto Jembatan Kayu Reot .....	89
Gambar 47. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari samping .....	92
Gambar 48. Skema Pemotretan <i>High level</i> dari atas.....	93
Gambar 49. Foto Ruang Beban Ringan .....	94
Gambar 50. Skema Pemotretan <i>eye level</i> dari samping .....	97
Gambar 51. Skema Pemotretan <i>eye level</i> dari atas .....	98
Gambar 52. Foto Aku dan Beruangku .....	99
Gambar 53. Skema Pemotretan <i>Birdlevel</i> dari samping .....	102
Gambar 54. Skema Pemotretan <i>Birdlevel</i> dari atas.....	103

## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Jadwal penelitian.....	39

# **TEKNIK FOTO 3D DI MUSEUM *TRICK EYE* DEMATA XT SQUARE YOGYAKARTA**

**Oleh: Nurulita Wulandari**

**NIM: 13206247002**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui teknik dalam proses pemotretan foto 3 Dimensi yang berada di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta, supaya mendapatkan hasil foto yang maksimal dan terlihat seperti nyata, maka teknik ini harus dilakukan dengan benar .

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini merupakan hasil karya foto 3 Dimensi Rossa Amelia di Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta. Data penelitian diperoleh dari teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini difokuskan pada teknik-teknik pengambilan foto 3D. Data dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil foto. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi antara peneliti, data dan pakar ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam proses pemotretan foto 3D terdapat teknik-teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, antara lain: (1) teknik ruang tajam, (2) sudut pandang yang sesuai, (3) pencahayaan, (4) komposisi (garis, *shape*, warna, gelap-terang, *pattern*, *angle*, pengaturan *aperature*), (5) proses editing diantaranya *cropping*, *clone*, *burn*, *level* dan *rotation*.

**3D PHOTO TECHNICS IN DEMATA TRICK EYE MUSEUM  
AT XT SQUARE YOGYAKARTA**

**By: Nurulita Wulandari**

**NIM: 13206247002**

***ABSTRACT***

The objectives of this study are aimed to find out the proses of taking 3D picture. In making a good 3D photo, some technics should be considerd.

This study is a descriptive qualitative research. The object of this study was 3D photo taken by Rossa Amelia in Demata Trick Eye Museum placed in XT Square Yogyakarta. The instruments for collecting data were observations, interviews, and documentation. Researcher focused on the technics how to take 3D pictures. To analyze the data the researcher described some 3D pictures. The legality of the data were acquired by triangulation technic from the researcher, data, and the expert.

In research finding the rsearcher found some technics used for taking 3D pictures to get the best photo. Those technics are: (1) depth of field technic, (2) correct angle, (3) lighting technic, (4) composition (line, shape, colour, brightness, pattern, angle, aperature setting), (5) editing processes like cropping, clone, burn, level, and rotation.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman ini berjalan dengan cepat dari perkembangan penduduk, pendidikan, kemajuan alat elektronik dan teknologi. Dahulu, waktu ditemukannya kamera yang disebut *obscura* pertama kali pada tahun 1825 oleh NICHEPORE NIEPCE, manusia sudah mulai tahu bahwa fungsi kamera sangat penting untuk mengabadikan momen penting yang ada di era itu, pemotretan dilakukan dengan penyinaran sampai berjam-jam dan menggunakan ruang yang besar untuk menempatkan mesin atau alat yang disebut kamera. Saat ini teknologi pemotretan dapat dilakukan dalam hitungan detik, kamera yang digunakan juga sudah berbagai macam bahkan sudah ada didalam alat komunikasi kita yang dapat disebut HP (*handphone*).

Hampir seluruh manusia di bumi ini tidak lepas dengan alat dan kecanggihan teknologi tersebut, saat ini komunikasi sangatlah penting, dari komunikasi dan bertukar gambar melalui *handphone* maka tak heran untuk semua fitur *handphone* dilengkapi dengan kamera. Salah satu fungsinya untuk mengambil gambar dengan mudah, cara mengambil gambar atau objek dapat disebut dengan fotografi.

Fotografi merupakan salah satu bidang komunikasi visual yang memiliki banyak peminat di Indonesia. Fotografi sendiri berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto, dari satu objek dengan merekam pantulan cahaya pada media visual yang konkret dan realistik.

Menurut Soedjono (2007: 7) bahwa fotografi sebagai salah satu entitas dalam domain seni rupa tidak bisa lepas dari nilai-nilai dan kaidah-kaidah seni rupa. Dengan kata lain meskipun peralatan yang tersedia sangat canggih tetap saja kemampuan teknis dan estetika yang memadai menjadi salah satu kunci.

Foto merupakan penggambaran nyata dari suatu objek atau peristiwa yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sebuah foto sekarang ini banyak yang bersifat manipulatif, namun masyarakat sadar dan memahami adanya kemampuan manipulasi itu untuk suatu keindahan atau demi mendapatkan foto yang dianggap penting juga terlihat menjadi lebih menarik.

Perkembangan fotografi di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, di dukung dengan alat yang serba digital dan kamera yang sangat mudah cara mengoperasikannya. Mulai dari kamera yang berada di *handphone* juga kamera DSLR (*digital single lens reflex*). Perkembangan fotografi sudah tampak pada era *digital* yaitu dengan kamera digital diciptakan oleh STEVEN J. SASSON pada tahun 1975 untuk memotret tanpa menggunakan film, negatif, dan proses analog, hal ini adanya perekaman objek foto telah tergesernya kamera analog dengan kamera *digital* yang memiliki layar sensor elektronik CCD (*charge coupled device*) atau CMOS (*complementary metal oxide semiconductor*) juga penyimpanan file foto menggunakan *memory card* sebagai informasi data foto dengan berbagai kapasitas penyimpanannya.

Proses kamar gelap dalam fotografi analog sudah tergantikan dengan teknologi *digital* yang menggunakan proses kamar terang dengan komputer dalam

memproses hasil pemotretannya (Soedjono, 2007: 17). Selain itu perkembangan zaman di era *digital* sangat berpengaruh kepada semua kalangan dari anak – anak hingga dewasa untuk mengabadikan segala *moment*, misalnya acara pernikahan, ulang tahun, saat berpergian, rekreasi, dan bahkan *selfie*. Sehingga menjamurnya produk kamera dengan berbagai fungsi menjadikan masyarakat sekarang menjadi gila foto dengan berbagai gaya dan pose, bahkan tidak memandang tempat.

Pak Petrus, seorang pelukis, dapat melihat peluang bisnis dari fotografi tersebut dengan mengembangkan karya seninya melalui lukisan, apabila berfoto di depannya menimbulkan efek 3D (Dimensi). Untuk memperoleh foto 3D harus menggunakan *trick* dan teknik dalam mengambil gambar, seseorang mendapatkan foto yang seolah-olah foto tersebut terlihat nyata. Pelukis yang juga pengusaha dari Magelang itu mampu mengubah sebuah tempat yang di dalamnya terdapat *background* untuk foto dengan berbagai tema yang menarik, seperti *background* dari tempat-tempat yang terkenal di dunia, dan juga gambar - gambar unik. Maka jika ingin berfoto di suatu tempat yang menarik di suatu negara tidak perlu datang langsung ke Negara tujuan. Masyarakat hanya perlu datang ke Demata untuk mendapatkan hasil foto yang dimaksud di atas. Maka dari itu masyarakat sudah bisa mendapatkan foto yang seakan – akan ada di Negara tersebut.

Untuk mendapatkan foto yang menarik juga terlihat 3D, masyarakat harus memperhatikan *trick* dan teknik foto yang sudah ditentukan oleh demata, seperti saat mengambil gambar dengan *angle* yang tepat, penggunaan *flash* eksternal, selain itu objek yang difoto juga perlu memperhatikan ekspresi wajah yang sesuai

dengan tema *background*, supaya hasil foto yang dihasilkan menjadi benar – benar terlihat nyata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mendapatkan foto 3D yang terlihat begitu nyata. Sehingga masyarakat dapat menciptakan hasil foto yang bervariasi dan memiliki nilai estetis.

### **B. Fokus Masalah**

Bagaimana teknik yang digunakan dalam proses pemotretan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengetahui teknik dalam proses pemotretan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Teoritis

Menambah wawasan dan teknik baru dalam membuat karya foto 3D. Jika mengetahui teknik foto yang benar masyarakat akan dengan mudah mendapatkan foto yang diinginkan. Adanya kamera yang mudah dioperasikan, diharapkan masyarakat dapat menggunakan teknik atau mendapatkan *angle* foto yang bagus, selain itu juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri saat berfoto.

#### 2. Praktis

##### a. Pihak Museum *trick eye* Demata

Untuk pihak museum supaya lebih mengolah dan mengembangkan variasi *background* foto yang lebih menarik.

b. Pengunjung Museum *trick eye* Demata

Kepada pengunjung museum diharapkan dapat menggunakan teknik foto yang benar saat mengambil gambar di demata, sehingga mendapatkan hasil foto yang maksimal dan benar – benar terlihat 3D.

c. Penulis

Untuk penulis supaya dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan teknik foto 3D, selain itu supaya penulis mampu menerapkan teknik foto 3D untuk mengembangkan karya – karyanya.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Teknik Fotografi**

Teknik dalam pengambilan sebuah foto sangat dibutuhkan karena foto yang terlihat bagus harus mempunyai suatu teknik dan *trick*. Sedangkan teknik-teknik fotografi sangat banyak dan teknik tersebut berkembang secara cepat, hal ini adanya kebutuhan foto yang berbeda-beda, sehingga teknik foto tersebut muncul dan berkembang, hal itu terjadi karena adanya teori juga eksperimen dari kalangan fotografer. Dari beberapa teknik foto menurut Soelarko (1990: 13),

*Teknik pemotretan adalah cara memotret dengan tidak melibatkan tanggapan perasaan pribadi si pemotret. Hal – hal ini menyangkut: Pengenalan kamera yang telah dipilih oleh pemotret untuk melakukan fotografi pada tiap-tiap kesempatan. Pengenalan pada kamera ini harus demikian rupa, hingga manipulasi dari bagian-bagian kamera yang penting dapat dilakukan dengan lancar, tanpa mengalihkan perhatian dari obyek : pengamat.*

1. *Pemilihan kecepatan rana, dimana jari memutar selector kecepatan.*
2. *Pemutar gelang diafragma untuk menyesuaikannya dengan sinar, yang berlaku pada tiap saat.*
3. *Pembidikan terus menerus, sesuai dengan gerakan, atau pergantian – pergantian posisi dari obyek, dengan pertimbangan – pertimbangan yang menyangkut pengisian ruang, latar muka dan latar belakang.*

#### **1. Unsur-Unsur Fotografi**

Sebelum mengkaji teknik dan *trick* lebih dalam, ada beberapa unsur – unsur fotografi yang dapat menjadikan acuan untuk mendapatkan foto yang bagus menurut Iqbal Nasution (2012) yaitu:

a. Pencahayaan



Gambar 1: **Unsur Fotografi Pencahayaan**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

Ada banyak sumber cahaya dalam fotografi. *Continous light* atau cahaya terus menerus seperti matahari dan *Flash light* atau cahaya kilat biasanya menggunakan perangkat lain. Memanfaatkan cahaya dapat membantu menimbulkan efek dari foto yang di ambil.

Sumber cahaya dibagi menjadi 2 macam yaitu cahaya alami dan cahaya buatan, cahanya alami meliputi, cahaya matahari, cahaya bulan, cahaya bintang, cahaya yang dihasilkan oleh jamur fospor, cahaya api. Untuk cahaya buatan yaitu lampu, lampu dapat digunakan atau dipasang dimana saja menurut fungsinya.

Menurut Soelarko (1990: 27) *fungsi cahaya disamping membuat subyeknya kelihatan jelas dan dengan demikian dapat diabadikan, cahaya, bagi pemotret, memiliki tiga fungsi yang penting:*

- *Cahaya melambangkan isi dan kedalaman.*
- *Cahaya menentukan perasaan gambarnya.*
- *Cahaya menciptakan pola pada warna hitam putih.*

Macam-macam arah sumber cahaya :

- 1) Arah pencahayaan dari depan (*Front Light*)  
Sumber cahaya terletak di depan obyek foto, pencahayaan ini akan menghasilkan foto yang relatif tanpa bayangan, sehingga tercipta efek yang mengurangi tekstur obyek.
- 2) Arah pencahayaan dari samping (*Side Light*)  
Sumber cahaya terletak di samping obyek foto, hal ini akan menonjolkan bentuk dan permukaan tekstur obyek foto.
- 3) Arah pencahayaan dari atas (*Top Light*)  
Sumber cahaya terletak tepat di atas obyek foto, hal ini dapat menimbulkan kesan yang dramatis.
- 4) Arah pencahayaan dari bawah (*Bottom Light*)  
Sumber cahaya yang terletak di bawah, pencahayaan seperti ini banyak digunakan sebagai cahaya pengisi (*fill-in light*) untuk mengurangi kontras.
- 5) Arah pencahayaan dari belakang (*Back Light*)  
Sumber cahaya yang terletak di belakang obyek, yang secara umum akan menghasilkan efek siluet dan garis tegas pada obyek.

b. Sudut pemotretan



Gambar 2: **Unsur Fotografi Sudut pemotretan**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

*Angle* atau sudut pemotretan adalah faktor lain dalam mengambil gambar. Beda sudut beda pula prespektif yang dihasilkan. Mengambil lebih luas atau *zoom*, lebih rendah atau lebih tinggi akan menghadirkan sensasi hasil foto yang berbeda-beda pula.

Salah satu unsur yang membangun sebuah komposisi foto adalah sudut pengambilan objek. Berikut jenis sudut pengambilan foto atau sering disebut kamera *angle* yang bisa kita terapkan saat memotret :

- 1) *Bird Eye* : posisi objek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kita, biasa untuk memotret manusia.
- 2) *Eye Level* : Sudut pengambilan gambar yang dimana objek dan kamera sejajar / sama seperti mata memandang.
- 3) *Low Angle* : Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera, misalnya motret gedung bertingkat.

b. Komposisi



Gambar 3: **Unsur Fotografi Komposisi**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

Komposisi merupakan teknik tata letak pengambilan dan menempatkan isi dalam *frame* tersebut. Dikenal dengan teknik *THE RULE OF THIRD* dibagi *frame* menjadi 9 kotak kecil atau 3 bagian utama. Dengan bebas menempatkan mana objek utama mana pendukung gambar. Hasil dari penempatan ini juga akan menghadirkan informasi yang berbeda.

Komposisi dalam fotografi yaitu cara menyusun elemen-elemen obyek foto yang penting secara keseluruhan yang ada dalam foto, secara garis besar format vertikal dan horisontal dalam proses pemotretan. Soelarko (1990: 104) susunan ini dapat merupakan permainan bentuk, nada dan garis-garis yang tidak mempunyai refleksi terhadap alam nyata, tetapi dipetik dari kehidupan sehari-hari, karena susunan itu menimbulkan perasaan yang peka terhadap unsur-unsur, suatu keharuan atau ide dari suatu keindahan.

Macam-macam komposisi dalam fotografi :

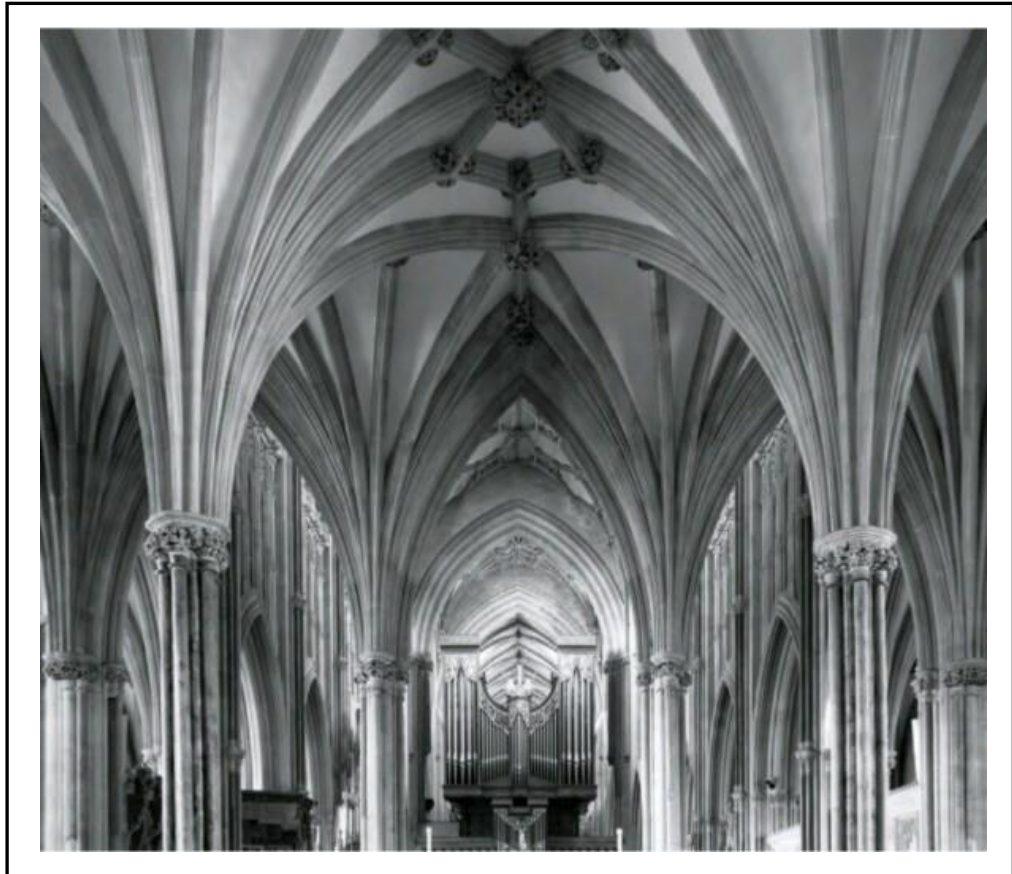
- 1) *Aturan Pertiga (rule of third)*  
Merupakan prinsip komposisi dimana dalam *frame* foto dibagi menjadi 3 bagian vertikal dan 3 bagian horisontal.
- 2) *Segitiga (the golden tri angle)*  
Merupakan prinsip komposisi dimana dalam pembagian obyek foto dibagi menjadi 3 segitiga dalam *frame* foto.
- 3) *Point of interest*  
Merupakan prinsip komposisi dimana menonjolkan suatu obyek dalam *frame* foto.
- 4) *Diagonal*  
Merupakan prinsip komposisi dimana pembagian dalam *frame* foto menjadi kesan tampak lebih dinamis.

Menurut Soelarko (1990: 21) komposisi dalam foto, dapat disimpulkan sebagai susunan garis, nada, kontras dan tekstur, yang diatur dalam suatu format.

Tujuan mengatur komposisi dalam fotografi adalah untuk membangun “*mood*” suatu foto agar memiliki keseimbangan objek yang ada dalam foto tersebut. Selain itu, dengan mengatur komposisi sebuah foto, juga dapat melatih kepekaan mata kita untuk menangkap berbagai elemen/ unsur saat memotret.

## 2. Elemen-Elemen Komposisi

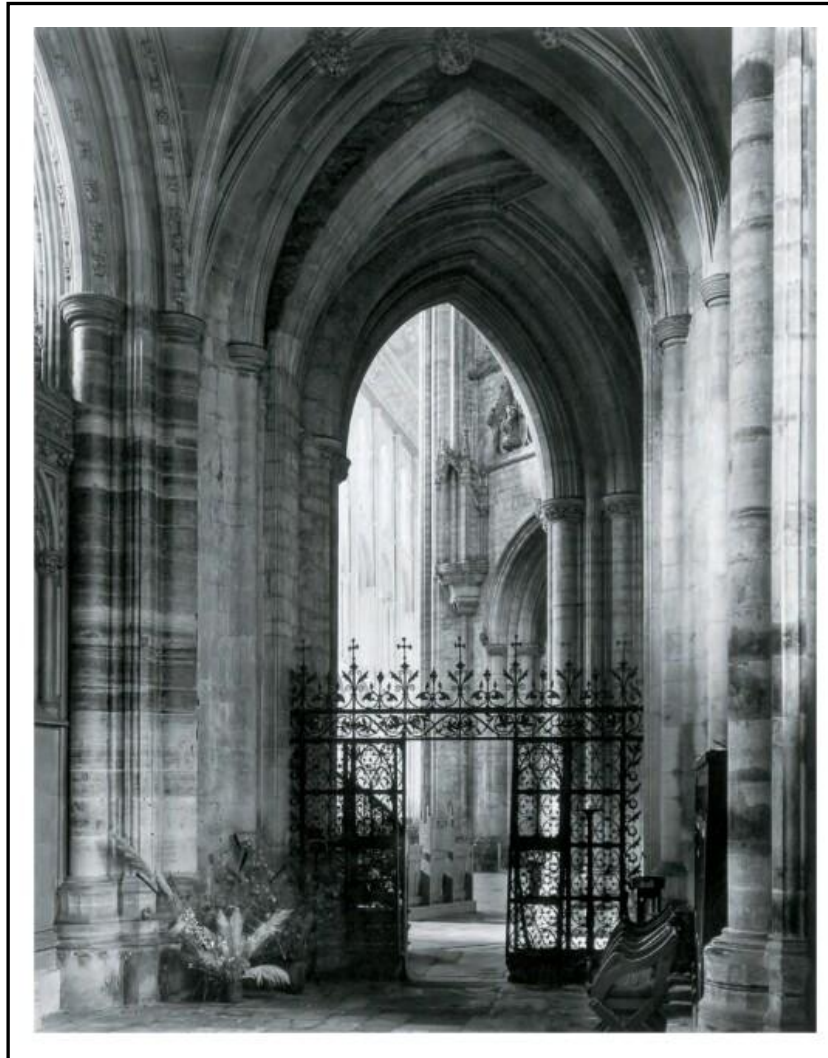
### a. Garis



Gambar 4: **Elemen Komposisi Garis**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

Garis mampu menimbulkan kesan kedalaman dan memperlihatkan gerak pada gambar. Ketika garis-garis itu sendiri digunakan sebagai subjek, yang terjadi adalah gambar-gambar menjadi menarik perhatian. Komposisi ini terbentuk dari pengemasan garis secara dinamis, meliputi garis itu lurus, melingkar atau melengkung.

b. **Bentuk (*shape*)**



**Gambar 5: Elemen Komposisi Shape**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

Untuk membuat *shape* menonjol, maka harus mampu memisahkan *shape* tersebut dari lingkungan sekitarnya atau dari latar belakang yang terlalu ramai. Komposisi ini biasanya dipakai fotografer untuk memberikan penekanan secara visual kualitas abstrak terhadap sebuah obyek foto. Biasanya bentuk yang paling sering dijadikan sebagai komposisi adalah kotak dan lingkaran.

c. **Tekstur**



Gambar 6: **Elemen Komposisi Tekstur**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

Yaitu tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut). Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan. Menurut Soelarko (1990: 30) menyatakan bahwa

*Terkstur adalah sifat permukaan benda yang disajikan dalam gambar secara tepat, sesuai dengan aslinya. Sutra harus digambarkan seperti sutra, kaca seperti kaca, mengkilat dan tembus sinar, dan kayu seperti kayudan tampak serat-seratnya.*

#### d. Warna



Gambar 7: **Elemen Komposisi Warna**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

Warna memberikan sebuah kesan yang elegan dan dinamis pada sebuah foto apabila dikomposisikan dengan baik. Kadang kala komposisi warna dapat pula memberikan kesan anggun serta mampu dengan sempurna memunculkan *mood color* atau keserasian warna-warni dari sebuah foto yang ingin menonjolkan unsur keindahan.

Tiga cara untuk mengungkapkan warna dengan baik menurut Soelarko (1990: 47) yaitu *juru foto yang berpengalaman tahu bahwa warna yang benar tidak tentu harus merupakan warna yang baik, bahwa warna yang baik tidak selalu harus warna yang benar, dan bahwa warna yang tercemar tidak selalu harus warna yang jelek. Karena pengungkapan warna yang baik dapat dilakukan dengan tiga cara yang berbeda :*

- 1.) *Pengungkapan warna dapat indah karena warnanya kelihatan sesuai dengan alam yaitu, karena sesuai dengan warna subjek seperti yang nampak pada cahaya putih disiang hari, apakah warna pada pengungkapan sepadan dengan warna subjek yang sebenarnya pada waktu gambarnya dibuat.*
- 2.) *Pengungkapan warna dapat baik karena cermat, yaitu karena warnanya cocok dengan warna subjeknya pada waktu gambarnya dibuat, walaupun warnanya mungkin lain dari warna subjeknya seperti yang seharusnya nampak pada sinar putih siang hari*
- 3.) *Pengungkapan warna dapat baik karena berguna walaupun warna subjeknya nyata.*

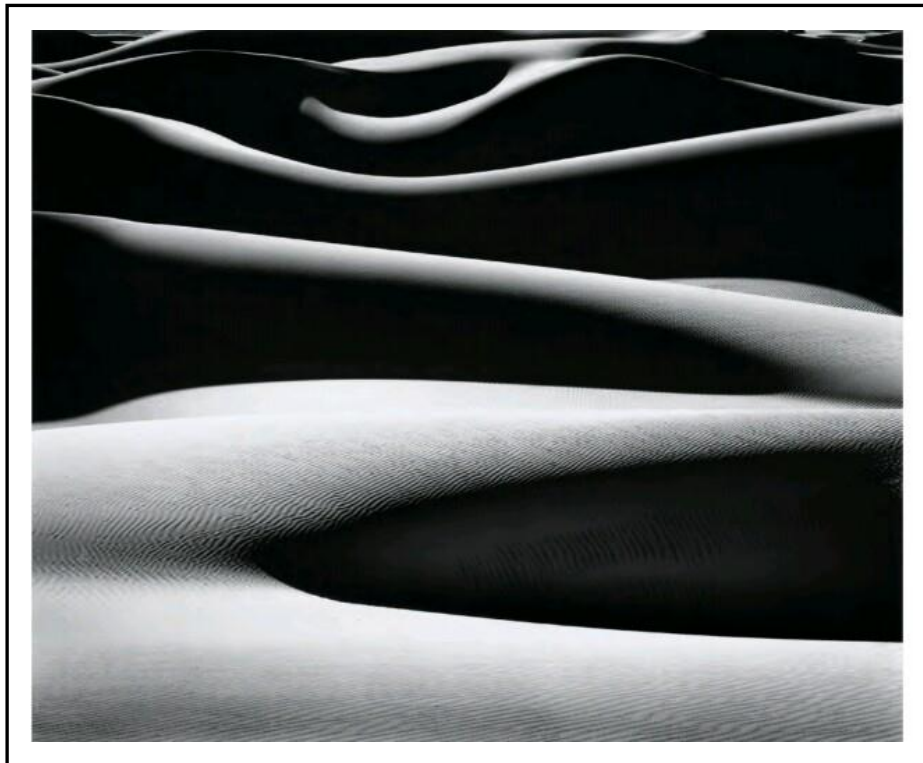
**e. Pola (patterns)**



**Gambar 8: Elemen Komposisi *Patterns***  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

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

f. **Ruang / Dimensi**



Gambar 9: **Elemen Ruang / Dimensi**  
(Sumber: Bruce Barnbaum)

Elemen komposisi ini sebenarnya sudah dipakai fotografer sejak era fotografi analog masih berkembang pesat terutama pada pemotretan hitam putih. Namun, di era digital komposisi ini diterapkan kembali. Kini pengkomposisian gelap dan terang digunakan sebagai penekanan visualitas sebuah objek. Kita dapat menggunakan komposisi ini dengan baik apabila kita mampu memperhatikan kontras sebuah objek dan harus memperhatikan lingkungan sekitar objek yang dirasa mengganggu yang sekiranya menjadikan permainan gelap terang sebuah foto akan hilang.

### **3. Teknik dan Trick Fotografi 3D**

Teknik merupakan cara-cara penyelenggaraanya lewat berbagai tahap proses pemotretan, pengembangan dan percetakan, dan akhirnya komposisi tersebut memberi bentuk akhir kepada gambar itu dalam format *file* ataupun format kertas yang sudah ditentukan. Soelarko (1990: 102)

Dari beberapa adanya teknik fotografi hal yang lebih dikaji yaitu suatu teknik yang berhubungan dengan foto 3D salah satunya dengan teknik sebuah foto dengan kesan mendalam dan perspektif akan jauh lebih menarik dan menawan. Salah satu tantangan fotografi adalah untuk membawa rasa kedalaman pada foto, memberikan gambar dua dimensi dan nuansa tiga dimensi yang nyata. Foto yang dikatakan bagus bukan hanya fotografer yang menghasilkan karyanya yang bagus, tetapi melibatkan penikmat karya foto untuk lebih menikmati, mengundang mereka untuk mengeksplorasi semua titik dan tidak sekedar hanya untuk mengamatinya.

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesan mendalam di hasil foto bidikan seseorang, yaitu menggunakan teknik DOF (*depth of field*), pencahayaan (*lighting*), kedalaman, gelap – terang, Fokus (jarak pemotretan) teknik tersebut digunakan guna untuk memberikan kesan mendalam atau dimensi dalam foto, hal yang paling penting dalam foto 3 dimensi tidak lepas dengan 2 gabungan antara fotografi dan pengolahan foto (*editing*), adanya teknik foto 3 dimensi untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, selain itu *editing* foto untuk menyempurnakan hasil.

Berikut beberapa teknik dan *trick* untuk menciptakan kesan kedalaman foto :

a. Latar Belakang (*Background*)

*Background* adalah objek-objek yang berada di belakang subjek. Dalam foto 3D *background* sangat penting karena hal itu sendiri dapat menentukan foto terlihat 3D atau tidaknya. Soelarko (1996: 29) menyatakan bahwa latar belakang ialah unsur penting dalam fotografi sebagai sasaran utama dan daerah sekelilingnya.

b. Latar Depan (*Foreground*)

*Foreground* adalah objek-objek yang ada di depan subjek foto. Tidak hanya *background*, *foreground* juga berpengaruh untuk mendapatkan foto 3D. Untuk dapat membuat kesan yang begitu nyata *foreground* tersebut harus disesuaikan dengan *background* yang digunakan, yaitu bisa berupa orang – orang yang ada di depan *background*. Soelarko (1996: 33) menyatakan pada pemotretan latar depan

melambangkan jarak yang dekat, keakraban dan sifat duniawi, sebaliknya latar belakang menyatakan jarak yang jauh, ruangan di belakang obyek.

c. Sudut Pandang ( *Viewpoint* )

Sudut pandang atau perspektif mata ketika sedang memotret. Jika biasanya memotret sejajar dengan mata, mencoba untuk memotret dari posisi bawah atau atas, dengan mengubah *angle* pemotretan akan menciptakan rasa kedalaman yang lebih besar. Mengubah sudut pandang atau *viewpoint* ketika memotret juga memiliki manfaat tambahan memberikan *foreground* / latar depan lebih luas dan juga menciptakan komposisi lebih menarik, (Lorentfebrian, 2010).

d. Pemotretan sudut lebar (*wide angle*)

Memotret dengan sudut yang lebih luas secara alami melebihi – lebihkan perspektif dalam sebuah momen, mencapai rasa yang lebih besar dari kedalaman. Sebuah sudut lebar melebihi – lebihkan perspektif dalam memotret. Bergerak lebih dekat ke subyek dan *zooming out* memiliki efek yang sama saat memotret dengan lensa *zoom*. Soelarko (1990: 96) mengungkapkan gejalanya jelas pada ciri-ciri dimana penonjolan perbedaan berlebihan antara ukuran subyek yang dekat dan yang jauh.

## B. Teknik foto yang digunakan di Demata

### 1. Pemotretan sudut lebar (*wide angle*)

Menggunakan *wide angle* digunakan dalam pengambilan foto 3D, guna untuk mencapai gambar yang merupakan *background* foto yang digunakan dasar foto 3D. Soelarko (1995: 95-96)

*menyatakan bahwa tidak ada lensa yang begitu sukar untuk dipergunakan dengan berhasil seperti lensa bersudut lebar, dan kekecewaan hanya dapat dielakan jika seorang juru foto telah paham dengan ciri-cirinya; terutama, harus diketahui hal – hal yang berikut.*

- a. *Pengurangan kuas kesannya ialah imbalan yang harus dikurbankan untuk memperoleh sudut penglihatan yang meningkat. Jelas sudah, bahwa cara satu – satunya untuk mengungkapkan daerah subyek yang lebih besar pada negatifnya tanpa memperbesar jarak antara subyek dan kamera ialah dengan memperlihatkan segala sesuatu dalam perbandingan yang lebih kecil.*
- b. *Memperbesar ketajaman pada kedalamannya. Seperti yang diutarakan didepan, makin pendek panjang pemusatan lensanya, makin tajam kedalamannya, makin tajam kedalaman daerah yang diulas oleh bukaan diafragma tertentu jika diketahui bahwa jarak subyek-kamera sama.*
- c. *Perspektif sudut lebar. Gejalanya elas pada ciri - ciri dimana menonjolan perbedaan berlebihan antara ukuran subjek yang dekat dan yang jauh. Contoh yang terkenal dari hal ini ialah tangan dan kaki yang direntangkan kearah kamera, yang diungkapkan tidak sebanding besarnya, sementara kepala dan tubuhnya nampak tidak sebanding kecilnya. Pengaruh ini menjadi menonjol sekali, makin lebar sudut pandangan lensanya, makin besar kedalam subyeknya.*
- d. *Distorsi sudut – lebar yang sesungguhnya dapat dilihat dengan jelas pada gambar kelompok manui yang dibuat dengan lensa bersudut lebar yang berlebihan : kepala – kepala orang yng dekat dengan pinggir gambar akan keliatan berbentuk bujur – telur. Ini merupakan akibat yang tidak dapat dielakan dari proyeksi sebuah bentuk yang berdimensi tiga, permukaan yang rata pada sudut yang rawan.*

### 2. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan hal yang penting digunakan dalam pembuatan foto 3D, karena untuk mendapatkan ruang tajam, foto perlu memperhatikan sudut

pandang yang digunakan, jika sudut pandang yang digunakan salah maka foto 3D tersebut tidak akan terjadi.

### 3. Pengaturan *aperature* dalam kamera

Dalam pengaturan *aperature* sebuah kamera sangat penting diperhatikan, karena untuk mendapatkan keseimbangan antara cahaya yang ditangkap sebuah kamera, sehingga hal ini perlu dicermati dan dipelajari, *aperature* sering disebut dengan *diafragma* berguna untuk mengatur cahaya yang akan masuk ke dalam kamera. Diafragma dibagi menjadi 3 macam, yaitu

- 1) Large dengan bukaan 1,4f – 5,6f
- 2) Medium dengan bukaan 5,6f – 11f
- 3) Small dengan bukaan 11f - 32f

#### a. Pengaturan *shutter speed*

*Shutter speed* adalah kecepatan atau lamanya shutter membuka sehingga cahaya mengenai sensor. Jadi, *shutter speed* bisa diibaratkan lamanya apabila membuka keran untuk mengisi air. Semakin lama keran dibuka, maka akan semakin banyak air yang mengisi ember.

#### b. Eksternal *flash*

*Flash* adalah sumber cahaya yang sangat kuat. Selain itu, *flash* adalah cahaya yang bersumber dari sumber cahaya yang kecil (sempit).

Karenanya, bila cahaya ini dihadapkan langsung pada suatu obyek akan menyebabkan penerangan yang keras (*hard*). Dalam sebagian besar foto

dokumentasi konsumsi pribadi dimana petugas dokumentasi menggunakan kamera analog / digital ini bisa diterima.

c. *Focal length*

*Focal Length* atau dalam Bahasa Indonesia disebut juga Panjang *Focal* adalah jarak dari sebuah sensor kamera (baik digital ataupun konvensional) ke inti sebuah optik lensa. Atau secara gampang *focal length* adalah kemampuan sebuah lensa untuk menangkap suatu objek. Baik objek lebar maupun objek sempit (mendetail) untuk ditangkap ke sensor & diolah oleh kamera.

Hal ini berguna untuk mendapatkan foto yang lebih jernih dan detail foto yang didapat, sehingga dengan memerhatikan *focal length* tersebut mendapatkan foto 3D dengan kedetailan gambar juga komposisi mudah didapatkan.

### **C. Pengolahan foto / proses *editing digital***

Teknik tambahan dalam memperoleh hasil yang maksimal dengan bantuan perangkat lunak (*adobe photoshop*) tersebut yaitu menggunakan beberapa konsep dasar yang harus diketahui untuk mengolah foto 3D, menurut Nugroho (2011: 158-162) berikut konsep dasar olah foto:

1. Konsep *Cropping*

Pada saat pengambilan gambar, terkadang ada beberapa gambar yang bocor atau ikut masuk dalam jepretan sehingga perlu mengkomposisi foto seperti memotong, membuang bagian yang tidak diperlukan foto, dengan itu komposisi foto dapat dicapai dengan mudah. Sedangkan menurut Sugiarto (2009: 83) *Cropping* adalah penghilangan bagian- bagian yang dianggap merusak gambar

secara keseluruhan atau membuang *figurative* dari sesuatu yang bertanda di dalam bingkai foto. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki komposisi dari hal yang merusak foto.

## 2. Konsep *Lighting*

Menambahkan gelap terang dapat di edit menggunakan *photoshop*, karena mempunyai banyak konsep seperti ; *brightness-Contrast*, *Shadow-Highlight*, *Level*, dan sebagainya. Sehingga dengan mudah kita dapat membuat foto 3D menjadi benar-benar nyata adanya gelap terang pada suatu gambar.

## 3. Konsep *Masking*

*Masking* merupakan salah satu teknik pada *photoshop* yang umumnya digunakan sebagai teknik pengolahan foto, *masking* diambil dari kata *mask* yang berarti topeng, layaknya seorang yang memakai topeng tersebut akan menutupi sebagian gambar dengan gambar yang lain sehingga apa yang terlihat tidak seperti gambar aslinya melainkan topeng yang digunakan untuk menutupi bagian tersebut. Hal ini pada foto 3D dapat membantu untuk menutupi garis atau bagian – bagian yang merusak foto tersebut.

## 4. Konsep output data.

Format foto ada beberapa macam menurut kegunaanya yaitu ; BMP (*Bitmap*), EPS (*Encapsulate Postscript*), GIF (*Graphics Interchange Format*), PNG (*Portable Network Graphics*) adalah format yang bisanya digunakan untuk keperluan grafis. PSD dipakai untuk format *photoshop*, jika *file* foto disimpan dalam format PSD, foto tersebut masih dapat diedit kembali sesuai yang diinginkan. Namun untuk hasil akhir kebanyakan format foto yang digunakan yaitu

JPEG atau JPG (*Joint Photographic Expert Group*) dan TIFF (*Tagged Image File Format*). Format TIFF dianjurkan untuk hasil editing dari RAW (data mentah dari kamera) karena format TIFF tidak menyederhanakan data. Format JPEG adalah format kompresi sehingga *file* menjadi kecil dan lebih efisien, tetapi karena kompresi tersebut kualitas foto tidak sebagus aslinya atau format TIFF.

#### **D. Foto 3 Dimensi**

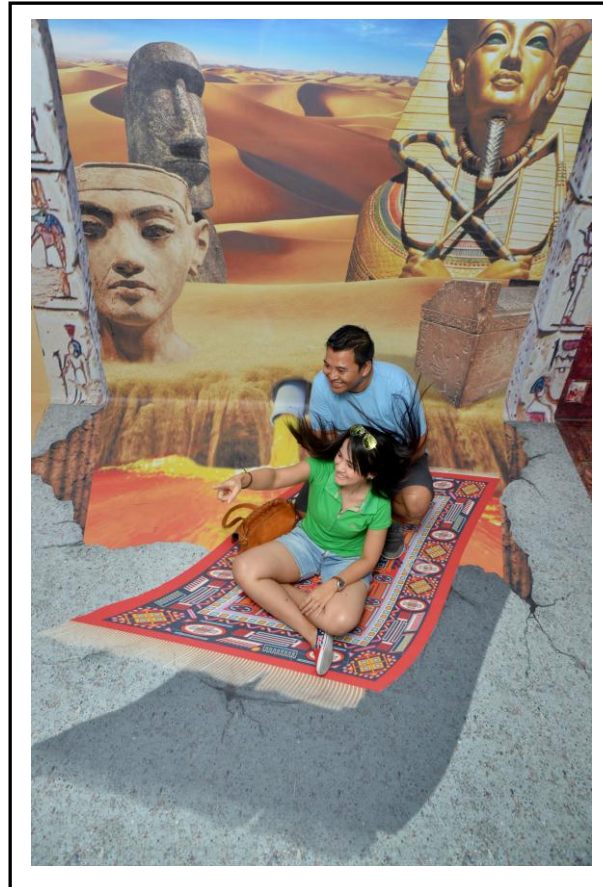
Foto adalah gambar diam baik berwarna maupun hitam-putih yang dihasilkan oleh kamera yang merekam suatu obyek atau kejadian atau keadaan pada suatu waktu tertentu. Sehingga foto dapat disimpulkan sebagai gambar hasil jepretan kamera.

Mengenai Istilah 3 dimensi, Suherlin (2015) menyatakan salah satu istilah yang biasa digunakan di bidang seni. Suatu karya seni dapat dikatakan sebagai karya seni tiga dimensi bila karya tersebut memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Karya seni bisa juga dikatakan bersifat tiga dimensi bila karya tersebut bersifat memiliki volume serta menempati ruang. Namun untuk 3D dalam foto memang tidak memiliki *volume* atau ruang, karena foto 3D hanyalah tipuan mata manusia saja. Maksud foto 3 dimensi disini foto yang terlihat nyata dan seakan-akan foto tersebut diambil ditempat dimana aslinya, padahal foto ini hanya *trick eye*, atau tipuan mata. Foto yang diambil disuatu ruang dengan *background* dan dengan teknik pengambilan gambar tertentu sehingga terlihat nyata apabila mampu mengetahui teknik dan *angle* foto yang didapat.

Foto 3 dimensi tersebut biasa didapat karena bantuan *background* yang memang sudah dirancang atau didesain untuk membantu mendapatkan foto 3D, namun apabila kita mengambil foto dengan asal menjepret tanpa memperhatikan teknik dari pengambilan foto, maka hasil foto tersebut tidak akan terlihat 3D dengan sempurna.

Menurut Soelarko (1996: 72) *bahwa pengertian yang paling salah ialah bahwa: "kamera tidak menipu". Yang benar ialah yang sebaliknya. Kebanyakan gambar ialah "menipu" dalam arti bahwa mereka tidak seluruhnya sebangun dengan kenyataanya : penyajian subyek yang tiga dimensi ke dalam gambar yang berdimensi dua: penyajian hitam putih sebuah subyek yang berwarna; pengabadian subjek yang bergerak-gerak dalam gambar yang berhenti, membeku.*

### E. Contoh foto 3D



Gambar 10. Foto 3D sebagai contoh  
(Sumber : karya rossa)

Foto 3D yang dimaksud bukan foto yang harus menggunakan kaca mata 3D ataupun foto 3D yang memiliki *volume* atau ruang dan bentuk, namun foto 3D tersebut foto yang hasilnya seakan foto tersebut diambil secara nyata, ke 3Dan difoto yaitu dua orang yang sedang keliing mesir menggunakan karpet ajaib, untuk mendukung foto terlihat 3D orang tersebut ber ekspresi sesuai dengan tema yang digunakan yang disebut latar belakang (*background*).



Gambar 11. Foto 3D sebagai contoh  
(Sumber : [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com))

Foto 3D yang dimaksud bukan foto yang harus menggunakan kaca mata 3D ataupun foto 3D yang memiliki *volume* atau ruang dan bentuk, namun foto 3D tersebut foto yang hasilnya seakan foto tersebut diambil secara nyata, ke 3D dan difoto yaitu seseorang yang berusaha menarik dinosaurus dalam lukisan, dan tiba-tiba dinosaurus keluar dan hidup dari dalam lukisan tersebut. Untuk mendukung foto terlihat 3D orang tersebut ber ekspresi sesuai dengan tema yang digunakan yang disebut latar belakang (*background*). Sedangkan *background* tersebut di desain dengan menarik juga ditambah bayangan dari letak lukisan dan bayangan dari dinosaurus tersebut.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena variabel penelitian tidak perlu menggunakan data pengukuran dan statistik. Data penelitian yang dilakukan merupakan data berupa kata-kata, gambar bukan berupa angka-angka Moleong (2001: 6). Sedangkan untuk pengertian metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2013: 14),

*“Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.”*

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif bersifat deskriptif. Almansur (2012: 34).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pengambilan foto 3D. Penelitian dilakukan dengan studi pustaka dan wawancara dengan fotografer di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta sebagai narasumber. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang terkait dengan hasil foto 3D yang akan diteliti, sedangkan wawancara bertujuan untuk mengetahui teknik pengambilan foto 3D tersebut.

## **B. Data Penelitian**

Data penelitian didapatkan dengan cara observasi dan wawancara dengan sumber secara langsung untuk mendapatkan data penelitian maka ada beberapa tahap yaitu :

### 1) Tahap Pra Lapangan

Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini, diantaranya adalah menyusun rancangan penelitian, yaitu menentukan jenis metode penelitian yang akan dilakukan, dalam hal ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. kemudian mengemukakan latar belakang masalah dan melakukan kajian pustaka dan mencari literatur yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Kegiatan selanjutnya adalah memilih tempat penelitian, penelitian ini tidak memperlmasalahkan tempat penelitian karena objek penelitian adalah analisis teknik pengambilan foto 3D. Sehingga lapangan penelitian bisa sangat fleksibel. Selanjutnya mengurus perizinan penelitian yang dikeluarkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta selaku pihak yang berwenang dalam penelitian ini dengan menyertakan proposal penelitian.

Sebelum benar-benar melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menilai keadaan lapangan dan lingkungan objek penelitian. Dalam hal ini objek penelitian adalah fotografer Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta yang dimana beliau merupakan orang yang sudah lama dan banyak menghasilkan foto 3D, sehingga penulis dapat mencari sumber serta langsung mendapatkan foto 3D yang akan diteliti dan dideskripsikan

Setelah itu adalah memanfaatkan dan memilih informan. Menurut Moleong (2001: 90) informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Dalam penelitian ini peneliti merujuk kepada fotografer untuk menjadi informan mengenai hasil karya foto 3D yang akan diteliti tersebut. Kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan perlengkapan penelitian, seperti, kisi-kisi wawancara, alat tulis dan perekam, serta kamera.

## 2) Tahap Pekerjaan Lapangan

Dalam tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu menganalisis objek penelitian berdasarkan poin-poin yang telah disebutkan dan sekaligus mencatat hasilnya. Analisis dalam tahap ini dilakukan pada objek berupa dokumentasi audiovisual dan wawancara serta studi pustaka.

## 3) Tahap Pasca Lapangan

Peneliti menelaah lebih mendalam mengenai penelitian yang telah dilakukan diantaranya berupa hasil wawancara, hasil data, dokumentasi, dan hasil analisa peneliti. Kemudian mengelompokkan data hasil penelitian agar lebih spesifik untuk kemudian dibandingkan dengan studi kepustakaan dan penelitian yang relevan.

### **C. Sumber Data Penelitian.**

Sumber data penelitian diperoleh dari manajemen, desain grafis dan fotografer Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta serta mengambil referensi dari buku-buku mengenai, foto dan juga metode penelitian.

### **D. Instrumen Penelitian**

Peneliti berperan sebagai alat pengumpul penelitian, karena peneliti adalah alat atau instrumen penelitian itu sendiri Sugiyono (2008: 305). Sebagai instrumen penelitian peneliti berperan mengumpulkan data dan hasil foto 3D dengan wawancara dan dokumentasi. Kemudian peneliti menyimpulkan data dan hasil analisis. Dalam hal ini panduan yang digunakan adalah :

1. Panduan wawancara : Daftar pertanyaan mengenai materi yang terkait dengan penelitian. Peneliti menggunakan alat tulis, alat rekam serta kamera untuk mendokumentasikan hasil wawancara.
2. Panduan dokumentasi : foto, rekaman audiovisual. Peneliti menggunakan alat bantu berupa laptop dan kamera.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ada berbagai macam cara, antara lain observasi, wawancara, kuisioner, tes, dan dokumenter. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan adalah teknik dokumenter dan wawancara.

Teknik dokumenter biasanya digunakan untuk menelusuri data historis dan digunakan dalam penelitian sosial. Menurut Burhan Bungin (2009: 122),

*“Dokumenter adalah informasi yang disimpan atau didokumentasikan sebagai bahan dokumenter. Ada beberapa bahan dokumenter, antara lain:*

- 1. Otobiografi,*
- 2. Surat – surat pribadi, buku – buku atau catatan harian, memorial,*
- 3. Kliping,*
- 4. Dokumen pemerintah maupun swasta,*
- 5. Cerita roman dan cerita rakyat,*
- 6. Data di server dan flashdisk,*
- 7. Data tersimpan di web site dan lain – lain.”*

Teknik pengumpulan data yang akan dipakai untuk penelitian yaitu menggunakan:

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu Moleong (2001: 135). Dalam hal ini pewawancara adalah peneliti, sedangkan yang diwawancara adalah Rosa sebagai Fotografer dan Teguh sebagai desainer grafis, dalam penelitian ini mengenai teknik foto 3D. Wawancara dilakukan pada bulan April, dengan pendekatan wawancara pendekatan informal, karena hubungan pewawancara dan yang diwawancara adalah dalam suasana biasa, wajar, sedangkan pertanyaan dan jawabannya berjalan seperti biasa dalam kehidupan sehari-hari.

Almanshur (2012: 175) mengemukakan bahwa cara utama yang dilakukan pakar metodologi kualitatif untuk memahami perspsi, perasaan, dan pengetahuan orang-orang adalah dengan wawancara mendalam dan insentif.

## 2. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto hasil karya jepretan rosa selaku fotografer Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta, buku-buku mengenai foto, kedalaman cahaya, teknik fotografi dan metode penelitian.

Dokumentasi yang digunakan selain berupa dokumen dari hasil foto 3D juga menggunakan dokumen berupa beberapa buku yang berhubungan dengan penelitian, dengan cara studi pustaka. Studi pustaka dilakukan di perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta, dari buku-buku pribadi yang berkaitan dengan penelitian dan juga mencari sumber dari internet yang berkaitan dengan objek penelitian.

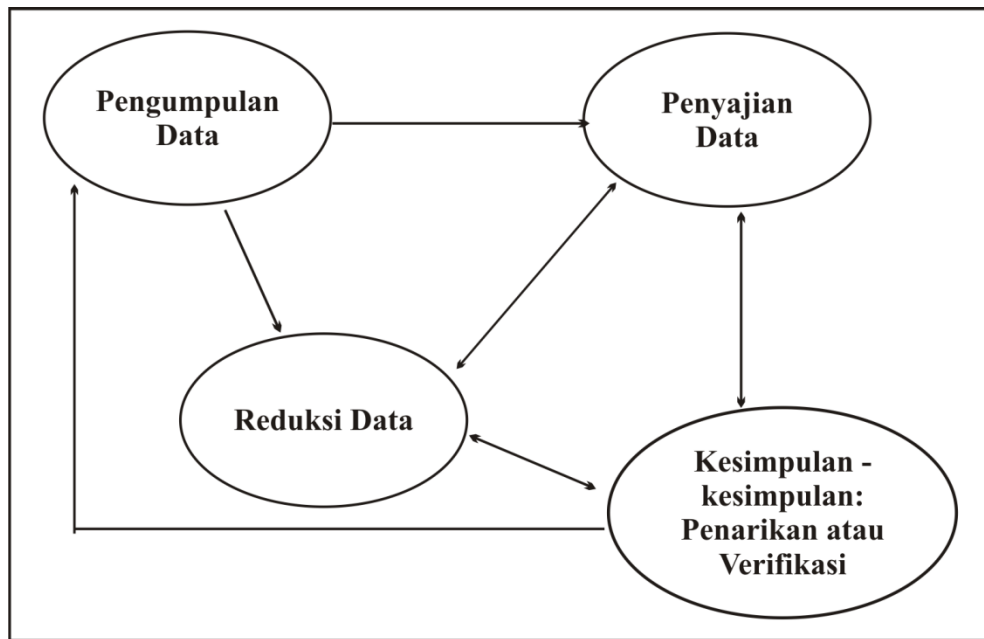
### **F. Teknik Analisis Data**

Bogdan dalam Sugiyono (2008: 88) menyatakan bahwa, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

Selain itu Almanshur (2012: 164) mengemukakan bahwa pengumpulan data penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik kondisi yang alami, sumber data primer, dan lebih banyak pada teknik observasi, berperan serta wawancara mendalam dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (Afrizal: 2015), analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara siklus dan membaginya dalam tiga tahap yaitu: (1) kondifikasi

data/reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi data. Berikut skema mengenai analisis data dengan pengumpulan data menurut Miles dan Huberman:



**Gambar 12: Hubungan antara Analisis Data dengan Pengumpulan Data menurut Miles dan Huberman**

Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008: 91) menjelaskan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas. Dijelaskan pula terdapat tiga aktivitas dalam analisis data yaitu :

a. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada hal-hal yang penting kemudian dicari tema dan polanya. Sugiyono (2008: 92). Karena data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup

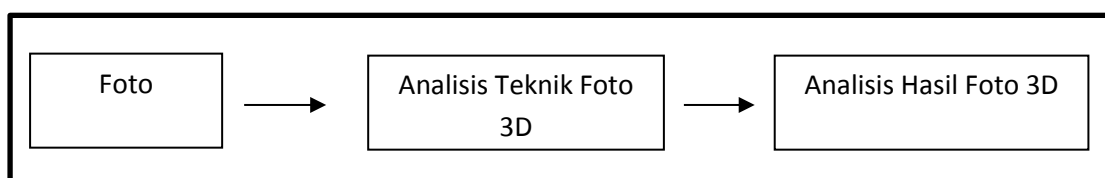
banyak dan bermacam-macam maka perlu dilakukan reduksi data agar data yang akan dianalisis lebih terpol dan terfokus.

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berupa hasil foto 3D berupa *softcopy* untuk bahan analisis yang akan dikaji lebih dalam. Selain itu wawasan dan ilmu pengetahuan tentang teknik yang digunakan sekaligus trick yang digunakan untuk mendapatkan hasil foto 3D yang bagus dan menarik.

b. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Miles dan Huberman Sugiyono (2008: 95) menjelaskan, dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Data yang disajikan pada penelitian ini adalah berupa foto 3D karya Rosa seorang fotografer Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta. Hasil foto tersebut yang akan diteliti teknik dan trick untuk mendapatkan foto tersebut.



Gambar 13. **Bagan Analisis**  
(Sumber: dokumen pribadi)

c. Concluding drawing/verivication (penyimpulan)

Langkah berikutnya setelah reduksi data adalah penyimpulan. Milles dan Huberman dalam Sugiyono (2008: 99) menjelaskan bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara apabila tidak ditemukan bukti-bukti pendukung yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Apabila bukti-bukti pendukung pada kesimpulan merupakan bukti yang kuat dan valid dan konsisiten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dalam penelitian ini peneliti mengemukakan kesimpulan dari hasil analisis dengan data pendukung berupa Foto 3D dan dokumentasi serta melalui studi pustaka menggunakan literatur dan buku-buku yang mendukung dan berhubungan dengan penelitian.

**G. Validitas Data**

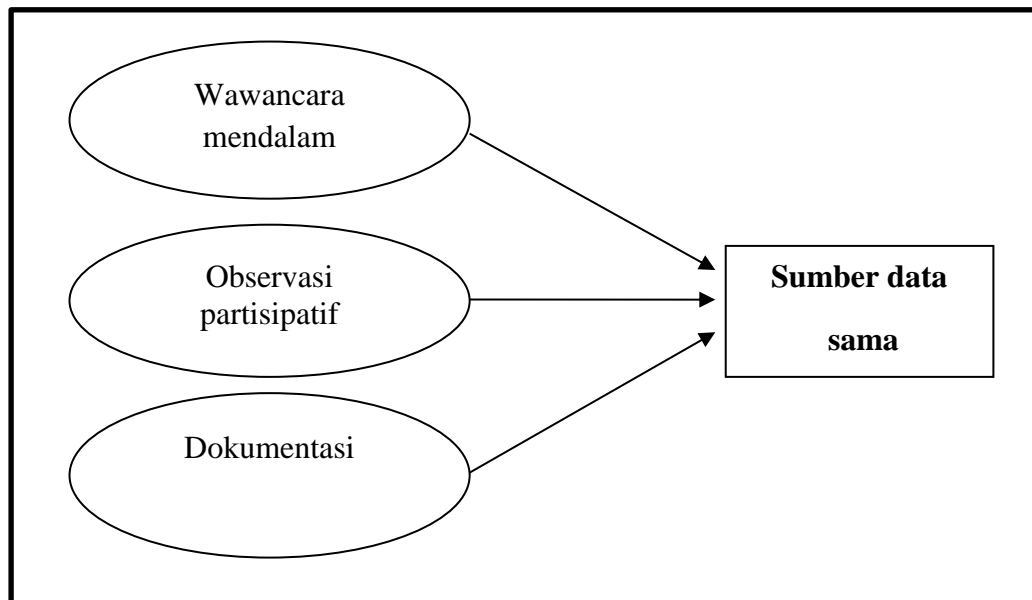
Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Menurut Sugiyono (2008: 241) Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Sedangkan menurut Almansur (2012: 322) mengemukakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kevalidan dan kebenaran data melalui sumber. Teknik tersebut dilakukan pada saat proses wawancara, dokumentasi dan melalui studi pustaka. Dalam penelitian ini teknik triangulasi yang dilakukan adalah triangulasi metode. Triangulasi metode adalah

menganalisis data yang sama dengan berbagai metode, antara lain observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Almanshur (2012: 318) tentang triangulasi sumber dan metode diatas dapat dijelaskan lebih sederhana sebagai, data yang diperoleh dicek kembali pada sumber yang sama dalam waktu yang berbeda, atau dicek dengan menggunakan sumber yang berbeda.

Di bawah ini merupakan gambar skema triangulasi teknik pengumpulan data.



Gambar.14 **Triangulasi teknik pengumpulan data**  
(Sumber : Sugiyono, 2008: 84)

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data mengenai teknik Foto 3D Di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta. . Data diperoleh melalui observasi, wawancara serta studi pustaka agar mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Setelah mendapatkan hasil melalui observasi, wawancara dan dokumentasi hasil tersebut dicek ulang oleh pakar ahli seorang fotografer sekaligus dosen MSD (*Modern School of Design*) sehingga keabsahan data lebih jelas dan pasti.

## H. Tempat dan waktu Penelitian

Tabel 1: **Jadwal penelitian**

AGENDA	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
Penyusunan Proposal	I	II	III	IV	I	II	III	IV																				
Penelitian ( Observasi )									I	II	III	IV																
Penyusunan bab 4 - 5									I	II	III	IV	I	II	III	IV												
Ujian													I	II	III	IV	I	II	III	IV								

## **BAB IV PEMBAHASAN**

### **A. Hasil penelitian**

Data penelitian yang diambil dalam penelitian tersebut tentang teknik foto 3D (Dimensi) di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta adalah data primer. Data primer yang dimaksud adalah data yang berasal dari sumber data secara langsung. Data ini diperoleh dengan teknik wawancara dan dokumentasi. proses pengambilan data dilaksanakan pada bulan April 2016. Data hasil wawancara meliputi keterangan tentang teknik foto 3D yang merupakan karya Rossa, seorang fotografer di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta, dengan 10 foto 3D akan dianalisis tekniknya lebih dalam.

### **B. Latar Belakang Museum Trick Eye Demata Xt Square Yogyakarta**

Demata *Trick Eye* Museum adalah Museum 3D satu-satunya di Yogyakarta bahkan di Jawa Tengah. Museum ini menampilkan *background* foto tiga dimensi (3D) sebanyak 120 buah dan menjadikan Demata *trick Eye* sebagai *Museum* 3D terbesar di dunia. Berbagai tema lukisan yang di tampilkan, mulai dari alam, *public figure*, superhero, olahraga, ornamen dan lain-lain. Museum yang baru dibuka pada tanggal 22 Desember 2013 ini, telah menerima penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI) pada bulan Januari 2014.

Apa yang menarik dari museum ini? Tentu saja seluruh *background* foto 3D yang menjadi koleksi museum ini merupakan hal yang sangat menarik. Keseluruhan lukisan tersebut terlihat seolah nyata yang dapat menipu mata, sesuai

dengan namanya, *Trick Eye* Museum. Setiap pengunjung di sini bebas untuk berfoto dengan berbagai tema lukisan tipuan mata tersebut. Pengunjung bisa berfoto dengan latar belakang seolah-olah sedang berjalan di atas jembatan dengan jurang yang dalam di bawahnya, menerima setangkai bunga dari Sri Sultan HB X, mewawancarai hingga berjabat tangan dengan para pemain olahraga terkenal atau berada di suatu objek wisata, seperti Candi Prambanan, Taman Sari, Kraton dan Malioboro.

Ruangan Museum Demata ini juga luas, bersih dan dingin sehingga memberi kenyamanan kepada para pengunjung yang datang ketempat tersebut. Museum Demata juga menampilkan beberapa wahana seperti tempat untuk orang berfoto juga tempat berkreasi dengan menciptakan foto – foto 3D yang terlihat benar – benar nyata. Untuk mendapatkan foto 3D fotografer harus menggunakan teknik dan *trick* secara benar.

Selain itu obyek atau model harus dapat berekspresi untuk mendukung kenyataanya foto 3D yang terlihat nyata. Tempat seperti ini sekarang sedang diburu oleh para wisatawan dan orang - orang yang memang suka berfoto, karena museum tersebut menyediakan fasilitas berupa *background – background* yang memang sudah di desain secara khusus untuk menciptakan foto 3D, Museum juga memberi *foreground* berupa elemen pendukung foto 3D.

### **C. Proses Pembuatan *Background***

*Background* yang digunakan di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta merupakan gambar yang memang sudah di atur dalam suatu sudut

pandang yang sedemikian rupa dan *angle* yang digunakan sama dengan pandangan mata. Apabila *angle* yang digunakan tidak tepat maka foto yang dihasilkan tidak berkesan 3D.

Gambar 3D yang ada di Demata sama halnya seperti suatu hasil karya seni lukisan yang dibuat oleh seorang seniman bernama Eduardo Relero. Dia melukis gambar 3D dengan menggunakan media jalan atau tembok ditempat umum. Karyanya sungguh luar biasa, gambar-gambarnya yang begitu menakjubkan dan tampak nyata. Gambar yang dilukis dijalanan menjadikannya tampak lebih unik dengan tema kejadian yang berbeda-beda dan tentunya memberikan suatu pesan tersembunyi dan terkesan lucu.



Gambar 15: **Lukisan 3D**  
(Sumber : karya seni lukisan Eduardo Relero)

Seni lukis tersebut dibuat pada media yang berada di jalanan kota, lukisan 3D tersebut untuk mengecoh mata penikmat karya tersebut, selain itu lukisan 3D hanya dapat dilihat jika ada objek dan sudut pandang penglihatan yang benar.



Gambar 16: **Lukisan 3D**  
(Sumber : karya seni lukisan Eduardo Relero)

Setelah melihat perbandingan ke dua lukisan diatas dapat terlihat kedalaman ruang. Lukisan pertama tidak ada obyek yang merupakan orang yang sedang berada dalam lukisan, maka lukisan tersebut terlihat *flat*. Berbeda dengan foto yang kedua, lukisan tersebut difungsikan menjadi *background* foto, sehingga akan terlihat kedalaman ruang pada lukisan tersebut.

Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta menerapkan hal itu sebagai *background*, namun pak petrus sudah tidak melukis karena lukisan yg dibuat lama prosesnya dan hanya meninggalkan 2 lukisan untuk *background* foto , sehingga pada *background* yang digunakan Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta hanyalah menggunakan gambar-gambar yang dipotong, disusun dan dikreasikan supaya terlihat 3D dari sudut pandang tertentu. Proses pembuatan *background* itu dibuat melalui olah digital oleh seniman grafis, atau sering disebut desain grafisnya Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

#### D. Proses perwujudan foto 3D

Untuk mendapatkan foto 3D maka yang perlu diperhatikan adalah bahan dan peralatan yang digunakan, sehingga foto yang dihasilkan menjadi maksimal.

##### 1. Bahan.

Bahan pemotretan dan pendukung pemotretan yaitu bahan yang digunakan untuk mendukung objek seperti *background*, *foreground* dan aksesoris pendukung. Bahan yang digunakan merupakan suatu bentuk gambar dengan tema tertentu yang didesain secara rapi dan diprint dengan media *banner* lalu dipasangkan pada dinding juga lantai.

##### 2. Kamera

Kamera merupakan suatu alat untuk memotret. Bentuk dan ukuran beragam, kamera sekarang juga sudah berada dalam alat komunikasi berupa Hp (*handphone*) yang mudah dibawa.

Dalam pengambilan foto 3D ini fotografer di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta menggunakan kamera digital, hal ini dikarenakan untuk mempermudah memperoleh foto, kamera yang digunakan yaitu Nikon D7000.

##### 3. Lampu kilat eksternal

*Blitz* atau *flash* diterjemahkan secara bebas menjadi lampu kilat. Ini merupakan satu asesoris yang sangat luas dipakai dalam dunia fotografi. Fungsi utamanya adalah untuk meng-illuminate (mencahayai/menerangi) obyek yang kekurangan cahaya agar ter ekspos dengan baik.

Dalam pengambilan foto 3D ini berada didalam ruang sehingga cahaya yang digunakan kurang maksimal jika hanya menggunakan lampu yang disediakan museum tersebut, karena itu perlu lampu tambahan yaitu lampu kilat, lampu kilat tersebut biasanya terpisah dari kamera atau tambahan lampu pada kamera guna untuk menambah cahaya yang akan ditangkap oleh kamera.

#### 4. Komputer

Komputer disini berguna untuk memindah *file* dari kamera dan disimpan dikomputer untuk melanjutkan pengolahan foto menjadi lebih maksimal.

#### 5. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengeditan gambar di komputer adalah *Adobe Photoshop CS5*. Perangkat lunak ini sudah familiar dalam penggunaannya juga sangat banyak terdapat fasilitas pendukung dalam proses pengolahan gambar, dalam proses pengolahan gambar perangkat lunak ini dengan mudah diakses.

### **E. Langkah – langkah perwujudan foto 3D**

#### 1. Menentukan *Background*

Menentukan *background* dengan memilih tempat foto karena pilihan *background* yang disediakan museum demata sangat banyak sehingga untuk membuat foto 3D juga harus pandai – pandai memilih *background* yang cocok, disini selain mementukan *background* juga mengamati gambar dan dimana letak obyek supaya foto dapat terlihat 3D.

## 2. Menyiapkan Kamera

Persiapan kamera yang dimaksud dengan setingan *indoor* dapat dilakukan dengan menseting *iso*, *diafragma* juga *speed* tidak lupa setingan lampu kilat, karena setiap tempat berbeda – beda cahaya yang ditangkap.

## 3. Melihat contoh Foto

Dalam museum demata setiap *background* sudah ada contoh foto dan *trick* foto supaya mendapatkan foto 3D, kita dapat mencontoh foto yang sudah disediakan pihak museum dari ekspresi raut wajah juga *angle* pengambilan foto.

## 4. Proses Pemotretan

Yang terpenting yaitu proses pemotretan dimana kita akan membuat foto supaya terlihat nyata dengan mengarahkan objek dan ketepatan kecepatan cahaya pada kamera teknik dan *trick* sangat dibutuhkan dalam proses pemotretan ini.

## 5. Pengolahan foto *digital*

Pengolahan foto dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak yaitu *ADOBE PHOTOSHOP*, setelah kita memiliki foto 3D maka untuk hasil yang lebih maksimal masih harus melalui tahan pengolahan foto yang dimana foto masih diolah dengan pengaturan cahaya, *masking*, dan *cropping* karena hasil mentah masih kurang terlihat 3D, adanya potongan gambar pada *background*, flerr pada pantulan lampu kilat, ketepatan warna pada foto, hal ini sangat mempengaruhi hasil foto 3D, maka dari itu pengolahan foto sangat penting digunakan untuk mendapatkan hasil foto 3D yang maksimal.

## F. Proses pemotretan foto 3 Dimensi

### 1. Proses pemotretan menggunakan *high angle*



Gambar 17: Proses pemotretan menggunakan *high Angle*

Dalam pemotretan menggunakan *high angle* fotografer memotret dari atas dengan bantuan tangga dengan ketinggian kamera kurang lebih 2,5 meter dan dalam *background* seperti pada gambar di atas harus menggunakan sudut pandang *high angle* karena apabila sudut pandang dirubah maka hasil foto tidak akan terlihat 3D.

## 2. Proses pemotretan menggunakan *Low angle*



Gambar 18: **Proses pemotretan menggunakan *low Angle***

Dalam pemotretan menggunakan *low angle* fotografer memotret dari atas dengan bantuan tangga dengan ketinggian kamera kurang lebih 75cm, dan dalam *background* seperti pada gambar di atas harus menggunakan sudut pandang *low angle* karena apabila sudut pandang dirubah maka hasil foto tidak akan terlihat 3D.

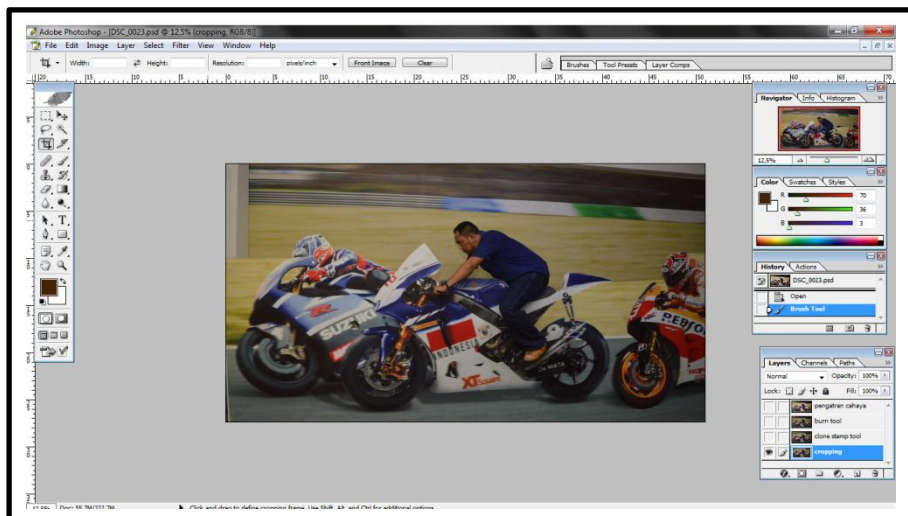
### **G. Proses pengolahan foto 3 Dimensi**

Proses pengolahan foto disini tidak menggunakan cara yang rumit, tidak memotong atau menambah foto seperti *digital imaging* karena foto 3D di *Museum Trick Eye Demata Xt Square Yogyakarta* hanyalah tipuan mata dari pengambilan sudut pandang, saat pengambilan foto sehingga menciptakan foto yang sudah terlihat ke 3Dannya. Efek menibulkan 3D terdapat pada *background* yang digunakan.

Pengolahan foto 3D ini menggunakan *adobe photoshop* untuk menghilangkan atau merapikan hasil foto dari sudut atau gambar tangkapan kamera yang dianggap mengganggu keindahan foto, selain itu untuk merapikan lipatan pada *background* foto yang terdapat pada sambungan dinding dengan lantai, setelah merapikan bagian-bagian yang tidak diperlukan sentuhan terakhir pengaturan cahaya pada foto serta melakukan konsep *masking* untuk menghilangkan pantulan pada pantulan cahaya lampu kilat.

## 1. Langkah-langkah pengolahan foto

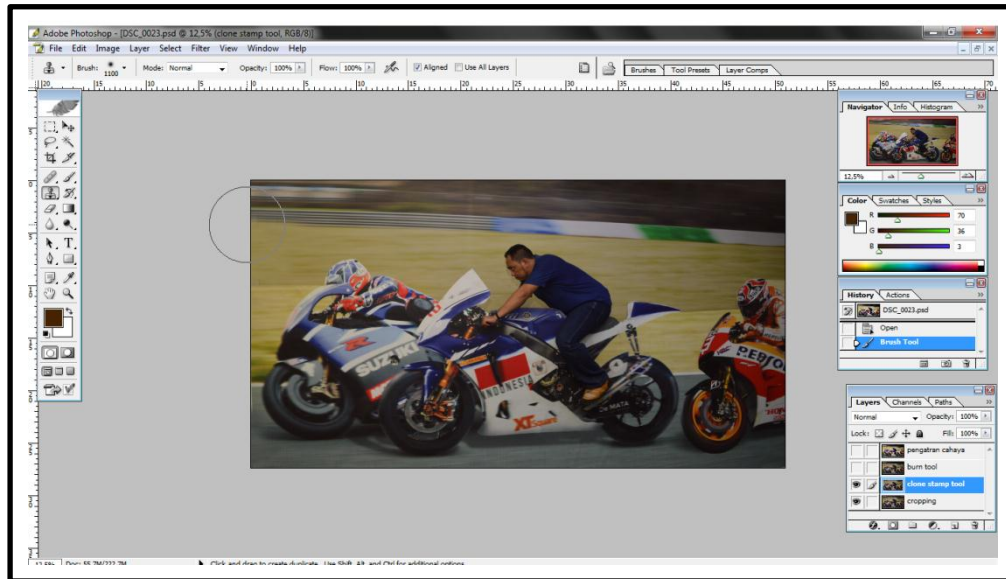
### a. Proses *Cropping*



Gambar 19: *Cropping*  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

*Cropping* merupakan proses dimana pemotongan foto, kadang bidikan dalam kamera tidak sesuai dengan hasil yang diinginkan, ada beberapa objek yang tidak terpakai ikut dalam jepretan foto, sehingga guna *cropping* untuk membuang bagian foto yang tidak diperlukan. Urutan kerjanya adalah :

- 1) Pilih menu *cropping* pada toolbar.
  - 2) Mulai memotong pada bagian yang diinginkan.
- b. Proses Clone



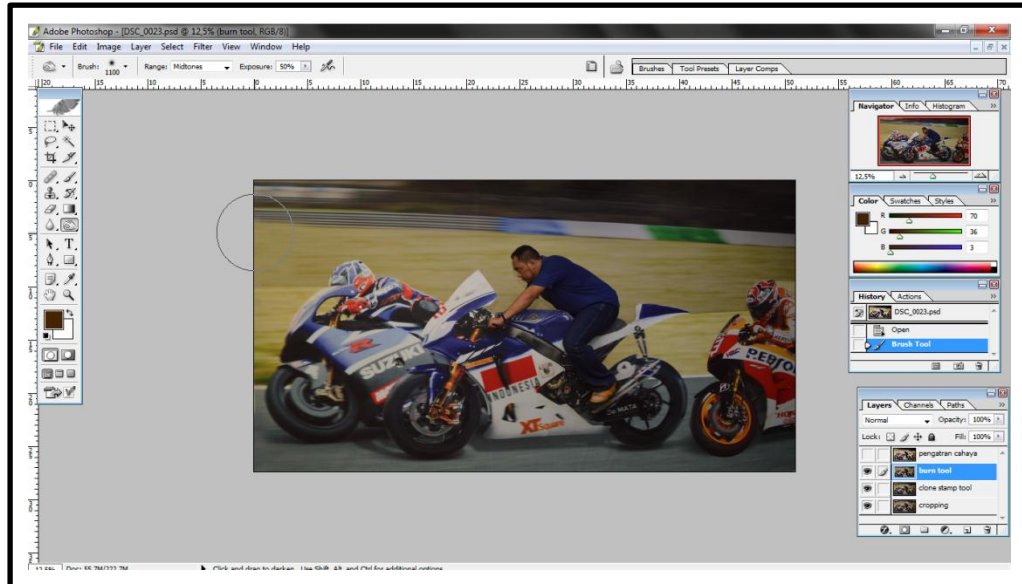
Gambar 20: *Clone*

(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

*Clone* digunakan untuk menutup bagian yang mengganggu bagian foto yang kurang sempurna, bagian yang tidak diinginkan bisa tertutup dengan bagian yang sudah ada didalam foto. Urutan kerjanya adalah :

- 1) Pilih menu *clone stamp tool* pada toolbar
- 2) Atur besar kecilnya *cursor*
- 3) Mulai menggoreskan pada bagian yang diinginkan.

c. Proses *Burn*



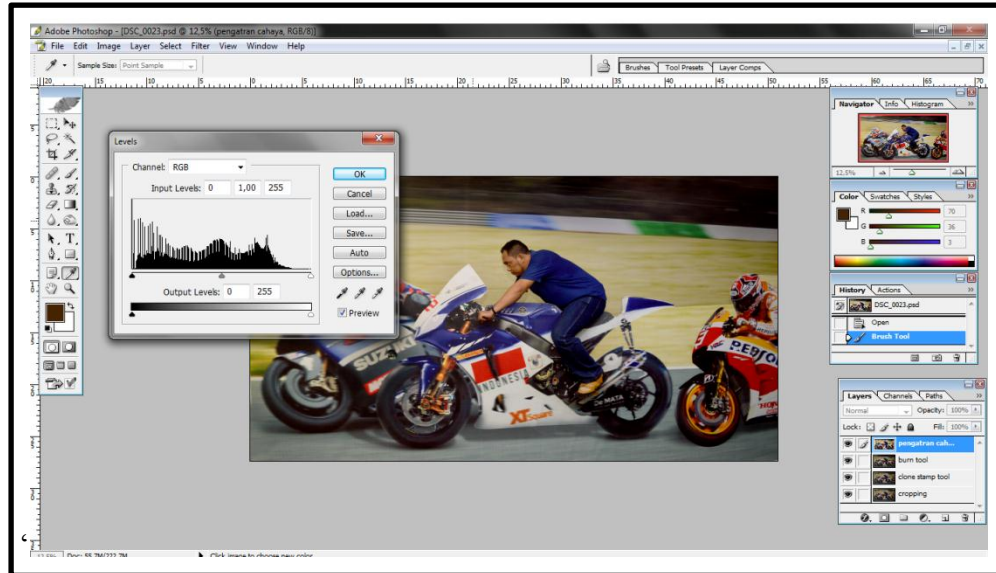
Gambar 21: *Burn*

(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

*Burn* digunakan untuk membakar pada warna foto yang harusnya gelap, karena terkena pantulan lampu kilat agar dapat hasil foto dengan warna yang terlihat warna yang sempurna. Urutan kerjanya adalah :

- 1) Pilih menu *burn* pada toolbar
- 2) Atur besar kecilnya *cursor*
- 3) Mulai menggoreskan pada bagian yang diinginkan.

d. Proses Level



Gambar 22: *Level*  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

Pengaturan *Level* dilakukan agar dapat hasil foto dengan warna yang seimbang dan padat terlihat warna yang sempurna. Urutan kerjanya adalah :

- 1) Pilih menu *image* pada menu utama
- 2) Pilih *image adjustments*
- 3) Pilih *level*
- 4) Muncul kotak pengaturan *level*.

## 2. Hasil Foto

### a. Foto sebelum diedit



Gambar 23: **Foto sebelum diedit**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

Foto sebelum diedit masih terlihat tidak beraturan, terlihat bagian yang tidak diperlukan, bagian yang bocor dari dinding, pantulan cahaya dari lampu kilat, dan warna belum seimbang.

### b. Foto setelah diedit



Gambar 24: **Foto setelah diedit**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

Setelah foto selesai dalam proses pengolahan foto, hasil foto tersebut terlihat rapi, warna foto juga lebih sempurna, juga foto 3D terlihat nyata.

## H. Pembahasan Proses Pemotretan Menggunakan Teknik Foto 3D

### Keliling dunia dengan sapu ajaib



Gambar 25: **Keliling Dunia Dengan Sapu Ajaib**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/50sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 29/4/2016 – 9.47am, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, penggunaan *background* yang bertema “ Keliling dunia dengan sapu ajaib” ini memang sudah didesain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* objek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan, juga dapat menggunakan properti untuk sebagai alat pendukung yaitu sebuah sapu, guna sapu untuk alat terbang yang seakan - akan objek tersebut terbang menggunakan sapu tersebut untuk mendapatkan foto seperti di atas, fotografer tepat berada sesejajar pandangan dengan *background* dan obyek.

Setelah itu obyek melompat berkali-kali dengan posisi seolah-olah terbang menggunakan sapu sebagai alat terbang mereka, dibutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam memencet tombol kamera (*shutter speed*) untuk mendapatkan pengambilan foto 3D.

Untuk mendapatkan foto seperti di atas *angle* yang digunakan untuk memoret yaitu menggunakan *eye level*. Sudut pengambilan gambar yang dimana obyek dan kamera sejajar / sama seperti mata memandang. Selain itu pemotretan juga menggunakan teknik *levitasi* yaitu obyek seakan-akan terbang.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat obyek foto pada Segitiga (*the golden tri angle*) yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dua orang yang sedang terbang mengelilingi dunia dengan bersunda gurau. Pencahayaan menggunakan lampu ruang dan dengan bantuan lampu kilat yang dipasang pada kamera.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, *levitasi*, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *eye level*

(lurus sejajar dengan obyek). Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi yang sesuai dengan *background*.

### **1. Proses Pemotretan**

- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Keliling Dunia dengan Sapu Ajaib dari sudut pandang lurus sejajar (*eye level*), foto ini menggunakan properti sapu guna untuk alat terbang objek.
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/50, *diafragma* 4,6 dan *iso* 500.
- c. Mengarahkan obyek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan hitungan ke tiga lompat dengan ekspresif.
- d. Mengatur ketajaman ruang yang akan dihasilkan oleh kamera untuk memotret obyek.
- e. Hasil foto yang sudah di dapat dipindahkan pada komputer untuk diedit.

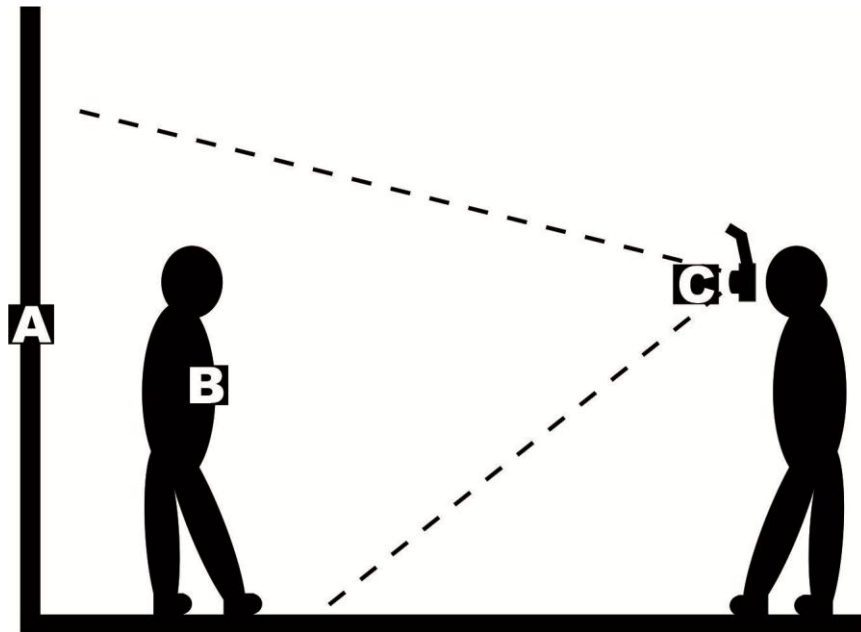
### **2. Proses Editing foto**

- a. File dari kamera setelah dipindah di komputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.

- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

- a. Skema Pemotretan dari samping



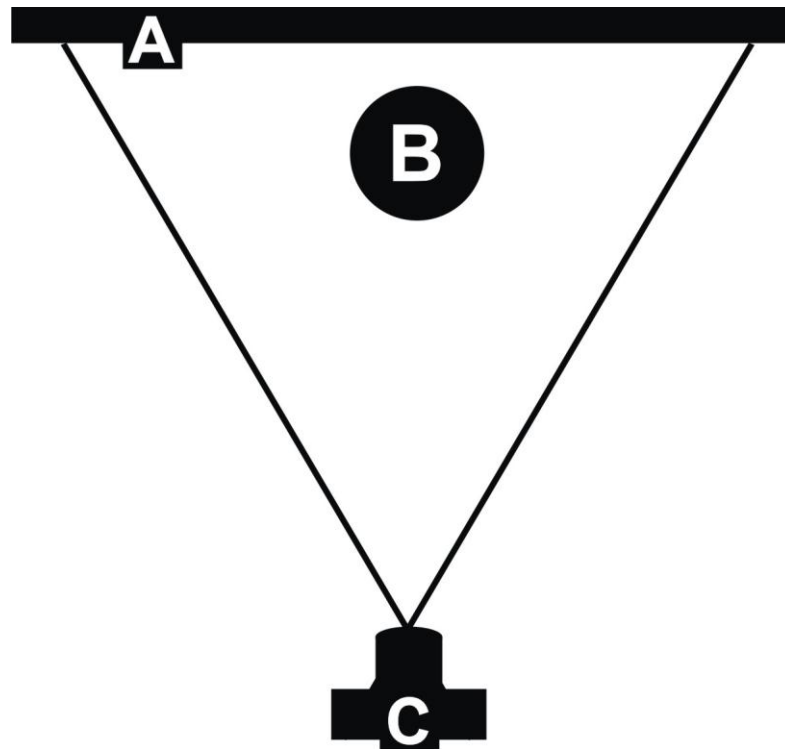
Gambar 26: **Skema Pemotretan *Eye Level* Dari Samping**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

b. Skema pemotretan dari Atas



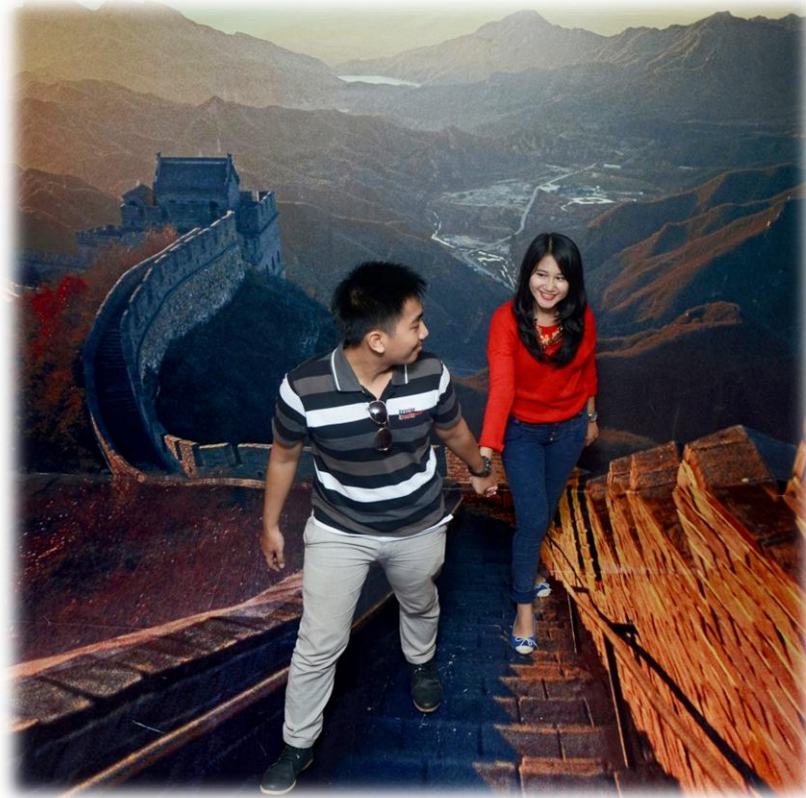
Gambar 27: **Skema Pemotretan *Eye Level* Dari Atas**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

### Tembok cina Im in Love



Gambar 28: **Tembok Cina Im in Love**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/30sec, **Iso Speed:** 600, **Date Time:** 3/12/2015 – 10.40am, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggambarkan perjalanan 2 orang yang sedang berlibur di Cina, mereka sedang berjalan ditembok besar Cina, dalam proses pemotretan obyek berdiri dijalan dengan memposisikan dirinya yang berada ditangga dalam tembok Cina, dengan ekspresi yang bersangkutan dengan tema *background* yang digunakan yaitu tembok besar cina.

Dalam menggunakan *background* ini hal yang perlu diperhatikan ialah ketepatan posisi kaki orang yang berdiri karena model *background* menyambung dari dinding hingga lantai, setelah itu posisi memotret, *trick* dan teknik fotonya tersebut.

Untuk mendapatkan foto seperti diatas *angle* yang digunakan untuk memotret yaitu menggunakan *High Eye*, posisi obyek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera, proses pemotretan itu sendiri harus berada lebih tinggi dari obyek.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat obyek foto pada Segitiga (*the golden tri angle*) yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dua orang yang sedang berjalan didalam tembok Cina dengan pemandangan yang apik. Pencahayaan dari proses foto sangat penting karena kebanyakan jika memotret dari atas maka pantulan cahaya dari lampu *flash* akan memantul pada muka obyek, jadi disini pencahayaan pada ruang ditata secara baik, *background* foto yang menyambung dari dinding hingga lantai pencahayaan ruang lebih terang, sehingga memudahkan dalam pengambilan gambar atau foto. Posisi lampu *flash* menghadap lurus serong naik supaya pantulan dari cahaya *flash* tidak langsung terkena pada muka obyek.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *High Eye* posisi obyek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera. Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi obyek yang sesuai dengan *background*.

## 1. Proses Pemotretan

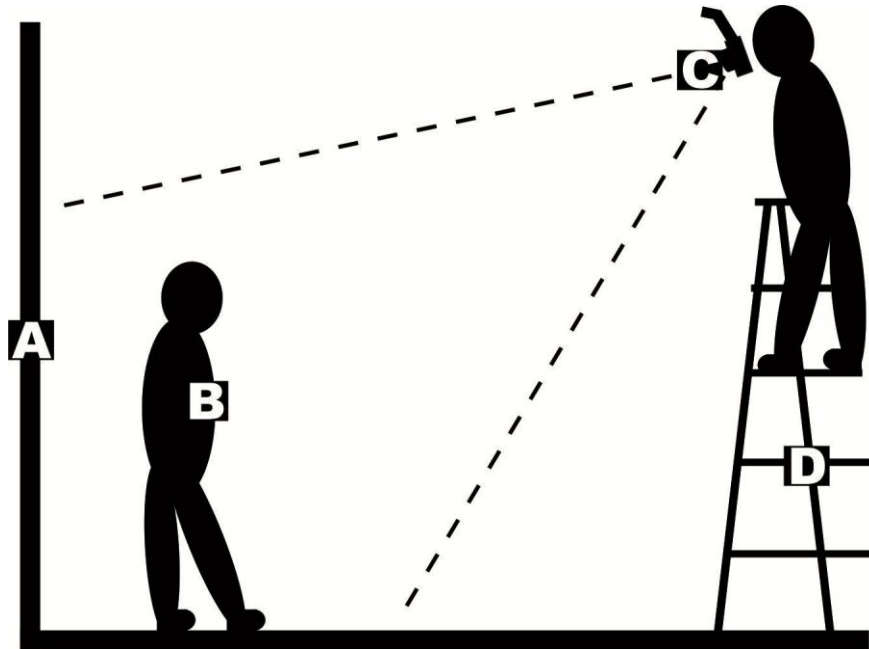
- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Tembok Cina Im in Love dari sudut pandang lebih tinggi dari objek (*high level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/30, *diafragma* 4,6 dan *iso* 600.
- c. Mengarahkan obyek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengatur letak kaki supaya tepat dengan pijakan sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat dipindahkan pada komputer untuk di edit.

## 2. Proses Editing foto

- a. File dari kamera setelah dipindah di komputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghimpitkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

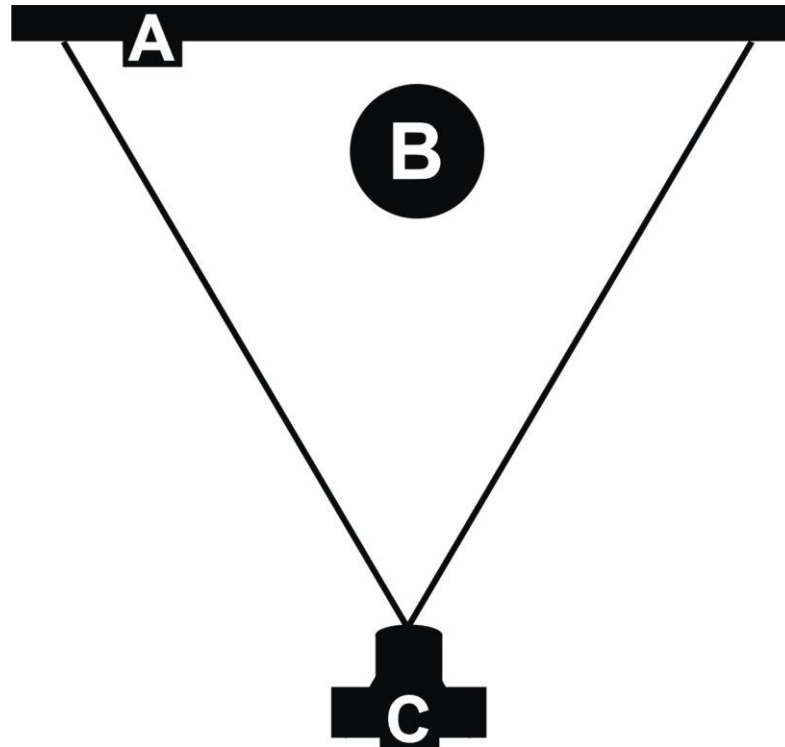
#### a. Skema pemotretan dari samping



Gambar 29: Skema Pemotretan *High Eye* Dari Samping  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera
- D. Tangga

b. Skema pemotretan dari atas



Gambar 30: **Skema Pemotretan *High Eye* Dari Atas**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

## Melangkah Menembus kalbu



Gambar 31: Melangkah Menembus Kalbu  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/30sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 5/3/2016 – 11.47am, **Place:** Museum Trick Eye Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D di atas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, menggunakan *background* yang bertema “ Melangkah menembus kalbu” ini memang sudah

didesain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* obyek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan. Proses pemotretan seseorang hanya memperhatikan langkah atau kaki untuk tepat pada gambar yang digunakan sebagai latar belakang foto, untuk mendapatkan foto seperti di atas, fotografer berada pada sudut samping dan agak merendah, yaitu kamera lebih rendah dengan obyek yang akan difoto.

Untuk mendapatkan foto seperti diatas *angle* yang digunakan untuk memoret yaitu *Low Angle*, sudut pemotretan yang dimana obyek lebih tinggi dari posisi kamera, misalnya motret gedung bertingkat.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat obyek foto pada *Rule of Third* yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dimana seseorang yang sedang menaiki tangga yang menembus gambar dalam buku.

Pencahayaan dalam proses foto ini menggunakan cahaya dari lampu ruang juga dengan bantuan lampu *flash* yang *dibounce* dan membuat cahaya menyebar untuk menghindari pantulan lampu *flash* yang memantul langsung ke muka obyek.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan

komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *low level* (obyek lebih tinggi dari kamera). Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi objek yang sesuai dengan *background*.

### **1. Proses Pemotretan**

- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Melangkah Menembus Kalbu dari sudut pandang lebih rendah dari obyek (*low level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/30, *diafragma* 4,6 dan *iso* 500.
- c. Mengarahkan obyek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengatur letak kaki supaya tepat dengan pijakan sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat dipindahkan pada komputer untuk diedit.

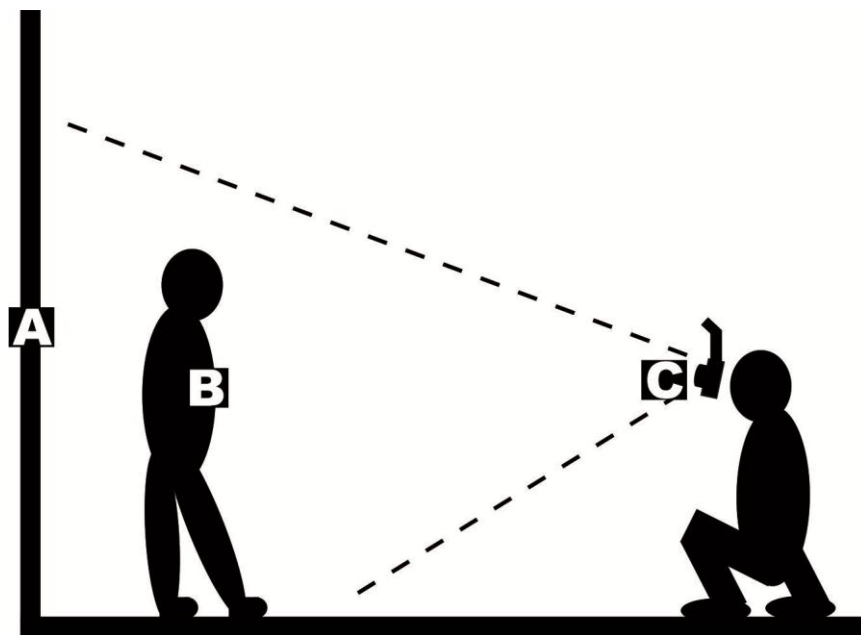
### **2. Proses Editing foto**

- a. File dari kamera setelah dipindah di komputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.

e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

a. Skema pemotretan dari samping



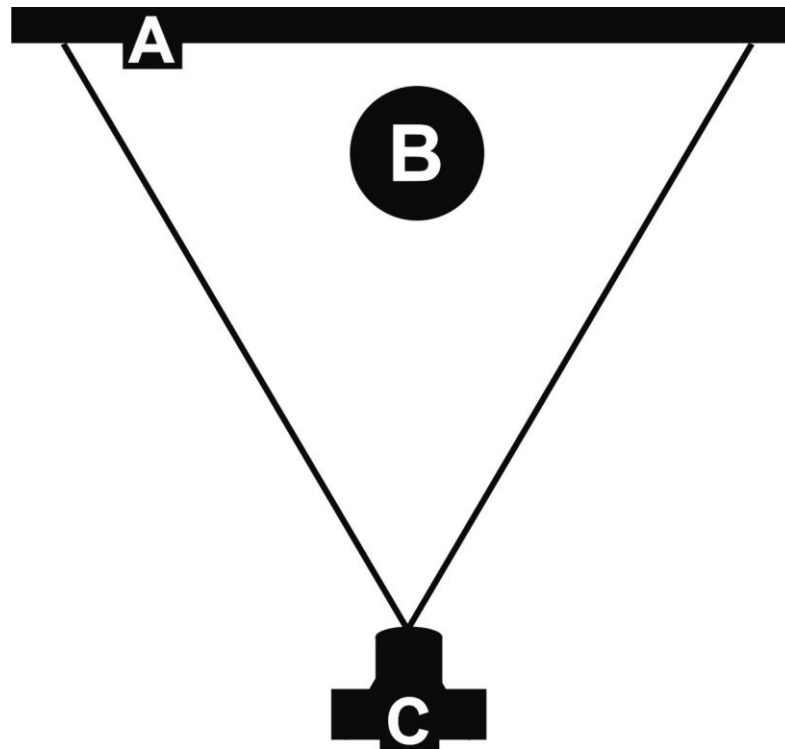
Gambar 32: Skema Pemotretan *Bird Eye* Dari Samping  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

c. Skema pemotretan dari atas



Gambar 33: **Skema Pemotretan *Bird Eye Dari Atas***  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera

### Jangan Buang Aku ke Jurang Api



Gambar 34: **Jangan Buang Aku ke Jurang Api**  
(Sumber : **Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta**)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/30sec, **Iso Speed:** 400, **Date Time:** 5/3/2016 – 3.05pm, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D di atas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, penggunaan *background* yang bertema “Jangan Buang Aku ke Jurang Api” ini memang sudah didesain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* obyek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan. Proses pemotretan seseorang hanya memperhatikan langkah atau kaki pada gambar jembatan kayu, dua orang yang ingin menolong seseorang yang akan tercebur pada jurang api, menetapkan kaki mereka tepat pada gambar, setelah itu seseorang tiduran dengan ekspresi yang seakan-akan akan tercebur pada jurang api tersebut, untuk mendapatkan foto seperti diatas, fotografer berada pada depan *background* menggunakan tangga dan di atas dari atas menggunakan alat pembantu yaitu tangga.

Untuk mendapatkan foto seperti diatas *angle* yang digunakan untuk memoret yaitu menggunakan *High Eye*, posisi obyek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera, proses pemotretan itu sendiri harus berada lebih tinggi dari obyek.

Prinsi-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat objek foto pada Segitiga (*the golden tri angle*) yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah tiga orang, dua orang sedang berusaha memegang seorang yang akan jatuh pada jurang api. Pencahayaan dari proses foto sangat penting karena kebanyakan jika memotret dari atas maka pantulan cahaya dari lampu *flash* akan memantul pada muka objek, jadi di sini pencahayaan pada ruang ditata secara baik, *background* foto yang menyambung dari dinding hingga lantai pencahayaan ruang lebih terang, sehingga memudahkan dalam pengambilan gambar atau foto.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan

komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *High Eye* posisi obyek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera. Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi obyek yang sesuai dengan *background*.

### **1. Proses Pemotretan**

- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Jangan Buang Aku ke Jurang Api dari sudut pandang lebih tinggi dari obyek (*high level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/30, *diafragma* 4,6 dan *iso* 400.
- c. Mengarahkan objek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengatur letak kaki supaya tepat dengan pijakan sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat dipindahkan pada komputer untuk di edit.

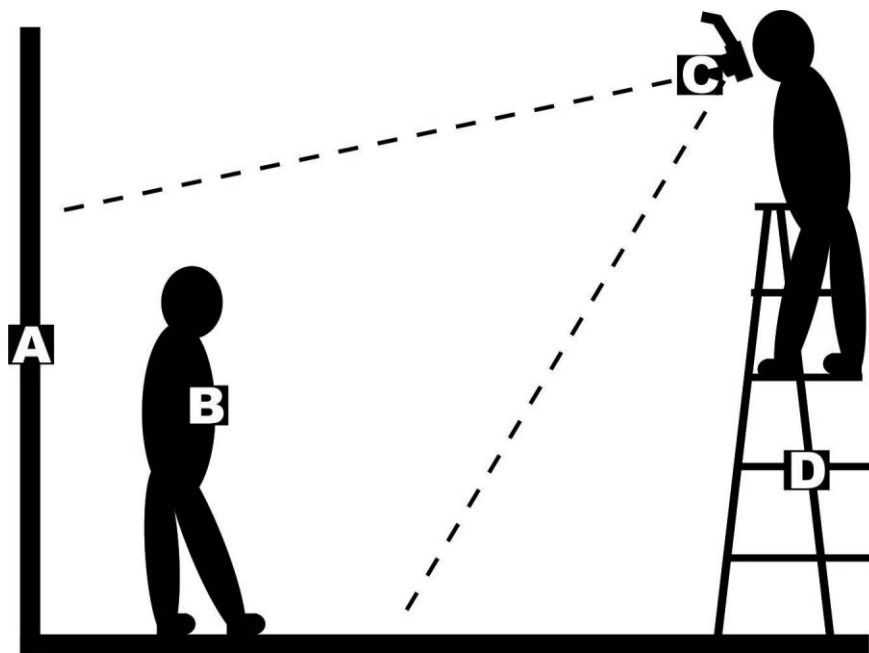
### **2. Proses Editing foto**

- a. File dari kamera setelah dipindah di komputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.

e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

a. Skema pemotretan dari samping



Gambar 35: **Skema Pemotretan *High Eye* Dari Samping**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

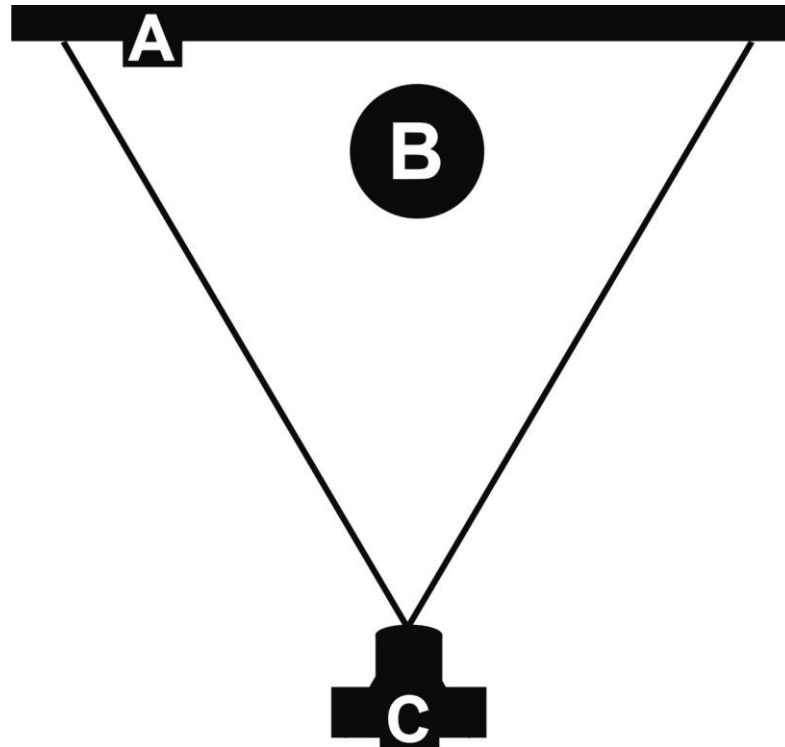
A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

D. Tangga

d. Skema pemotretan dari atas



Gambar 36: Skema Pemotretan *High Eye* Dari Atas  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

### Venesia Bersama Kita



Gambar 37: **Venesia Bersama Kita**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/20sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 21/3/2016 – 10.54am, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, penggunaan *background* yang bertema “ Venesia Bersama Kita” ini memang sudah didesain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* objek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan, pada penggunaan *background* ini objek memposisikan pada perahu, perahu tersebut menggunakan *foreground* atau properti yang berbentuk perahu, untuk membantu supaya foto benar-benar terlihat nyata. Setelah obyek berada dalam perahu tinggal ekspresi, mimik wajah yang perlu diperhatikan untuk lebih mendukung suasana yang sesuai dengan *background*.

Untuk mendapatkan foto seperti diatas *angle* yang digunakan untuk memoret yaitu menggunakan *High Eye*, posisi obyek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera, proses pemotretan itu sendiri harus berada lebih tinggi dari obyek.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat objek foto pada *point of interest* yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dua orang yang sedang menaiki perahu disungai Valencia. Pencahayaan menggunakan lampu ruang dan dengan bantuan lampu kilat yang dipasang pada kamera.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *High Eye* posisi objek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera. Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi objek yang sesuai dengan *background*.

## 1. Proses Pemotretan

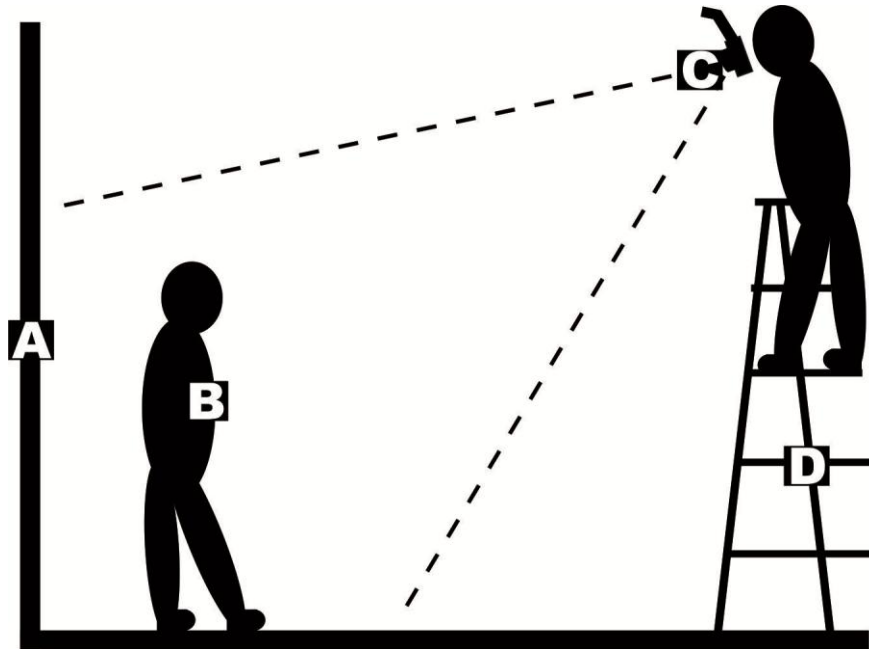
- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Venesia Bersama Kita dari sudut pandang lebih tinggi dari obyek (*high level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/20, *diafragma* 4,6 dan *iso* 600.
- c. Mengarahkan objek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengarahkan ekspresi muka objek sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat di pindahkan pada komputer untuk di edit.

## 2. Proses Editing foto

- a. File dari kamera setelah dipindah dikomputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

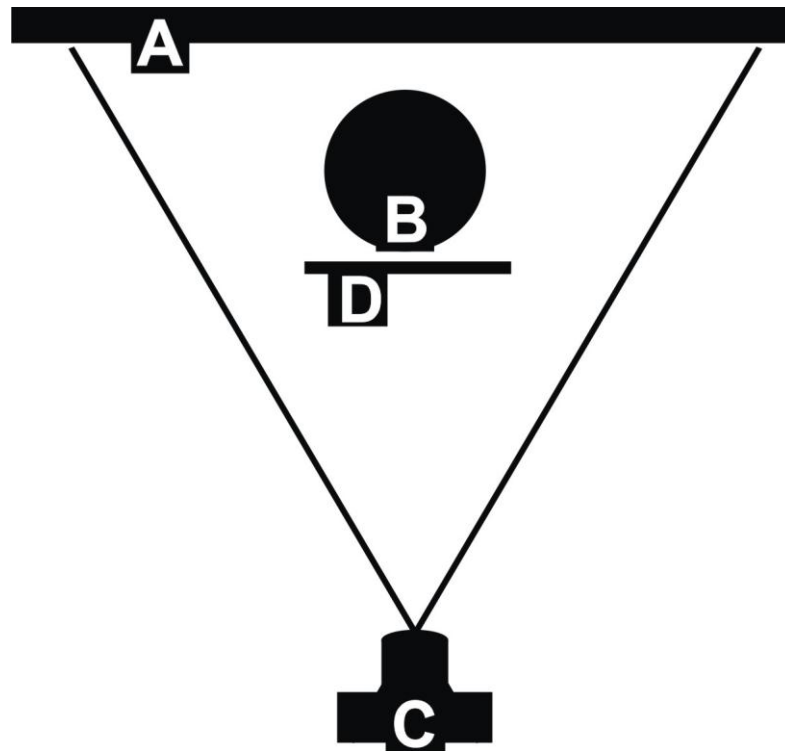
#### a. Skema pemotretan dari samping



Gambar 38: Skema Pemotretan *High Eye Dari Samping*  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera
- D. Tangga

b. Skema pemotretan dari atas



Gambar 39: Skema Pemotretan *High Eye Dari Atas*  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera
- D. *Foreground*

### Balon Udaraku Bersama Mu



Gambar 40: **Balon Udaraku Bersama Mu**  
(Sumber : **Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta**)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/30sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 3/12/2015 – 10.33am, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, menggunakan *background* yang bertema “ Balon Udaraku Bersama Mu” ini memang sudah didesain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* objek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan. Proses pemotretan dua orang yang berada di belakang *foreground* atau properti yang digunakan untuk mendukung foto, yaitu sebuah papan yang bergambar seperti kubus yang diangkat balon udara, dengan ekspresi yang seakan-akan kagum pada pemandangan yang dilihat akan lebih terlihat bahwa foto tersebut terlihat nyata. Untuk mendapatkan foto seperti di atas, fotografer berada pada sudut samping dan agak rendah, yaitu kamera lebih rendah dengan obyek yang akan difoto.

Untuk mendapatkan foto seperti di atas *angle* yang digunakan untuk memotret yaitu *Low Angle*, Sudut pemotretan yang dimana obyek lebih tinggi dari posisi kamera. Misalnya motret gedung bertingkat.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat obyek foto pada diagonal yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dimana dua orang yang sedang naik balon udara dan melihat pemandangan sekitarnya dengan ekspresi kagum.

Pencahayaan dalam proses foto ini menggunakan cahaya dari lampu ruang juga dengan bantuan lampu *flash* yang diarahkan naik kedepan untuk menghindari pantulan lampu *flash* yang memantul langsung ke muka obyek.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *low level* (obyek lebih tinggi dari kamera). Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi obyek yang sesuai dengan *background*.

## 1. Proses Pemotretan

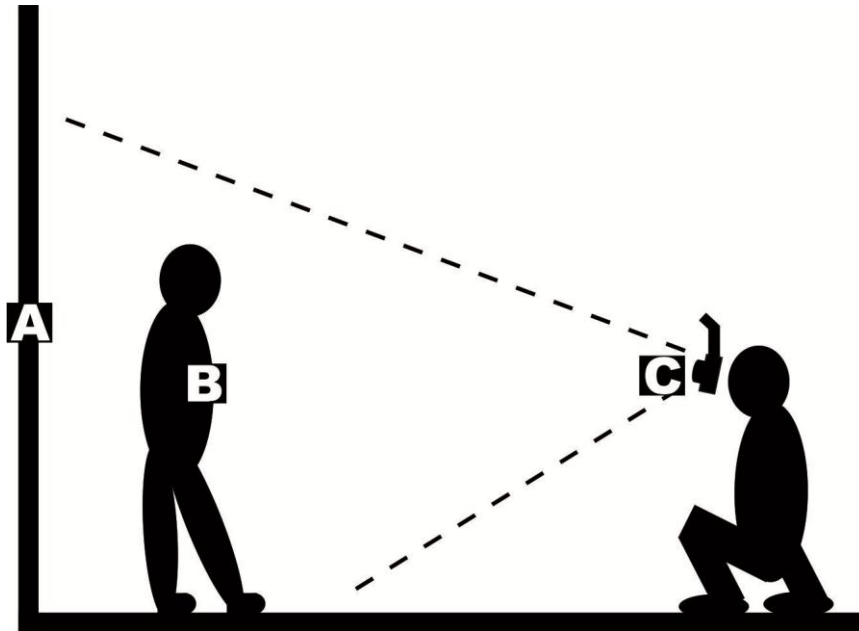
- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Balon Udara Bersama Mu dari sudut pandang lebih rendah dari obyek (*low level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/30, *diafragma* 4,6 dan *iso* 500.
- c. Mengarahkan objek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengarahkan ekspresi muka obyek sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat di pindahkan pada komputer untuk di edit.

## 2. Proses Editing foto

- a. File dari kamera setelah dipindah di komputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitakan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

#### a. Skema pemotretan dari samping



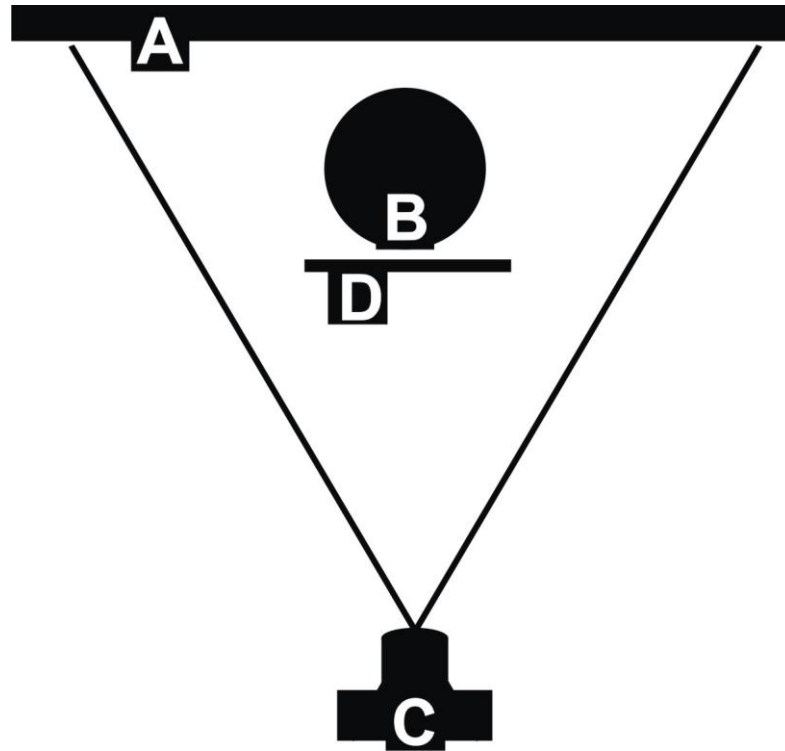
Gambar 41: Skema Pemotretan *Bird Eye* Dari Samping  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

b. Skema pemotretan dari atas



Gambar 42: Skema Pemotretan *Bird Eye Dari Atas*  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

E. *Background*

F. Obyek foto

G. Kamera

H. *Foreground*

## Salah Sasaran



Gambar 43: **Salah Sasaran**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/50sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 21/3/2016 – 10.54am, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, menggunakan *background* yang bertema “ Salah sasaran” ini memang sudah didesain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe*

*photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* obyek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan, untuk foto 3D ini paling mudah mendapatkannya karena hanya mengatur cahaya dan pengaturan kamera, karena *background* yang digunakan sudah terlihat 3D, tinggal obyek yang berada ditengah *background* dan berekspresi sesuai *background*.

Untuk mendapatkan foto seperti diatas *angle* yang digunakan untuk memoret yaitu menggunakan *eye level* Sudut pengambilan gambar yang dimana obyek dan kamera sejajar / sama seperti mata memandang.

Prinsi-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat objek foto pada Segitiga (*the golden tri angle*) yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dua orang yang sedang dikelilingi penjahat dengan membawa senapan, sehingga objek ber ekspresi dengan mimik muka yang sedang ketakutan. Pencahayaan menggunakan lampu ruang dan dengan bantuan lampu kilat yang dipasang pada kamera.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *eye level* (lurus sejajar dengan obyek). Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi obyek yang sesuai dengan *background*.

## 1. Proses Pemotretan

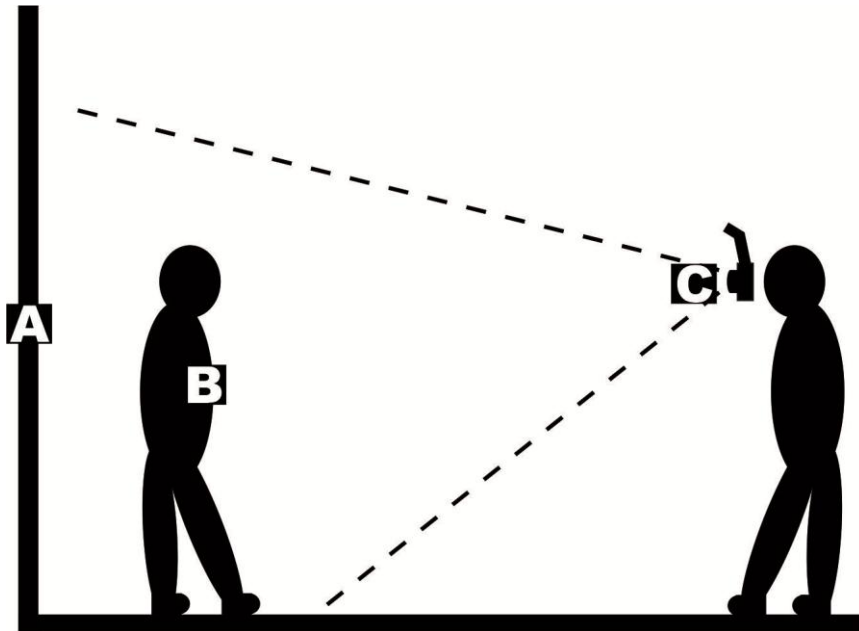
- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Salah Sasaran dari sudut pandang lurus dengan pandangan mata (*eye level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/50, *diafragma* 4,6 dan *iso* 500.
- c. Mengarahkan obyek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengarahkan ekspresi muka objek sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat di pindahkan pada komputer untuk di edit.

## 2. Proses Editing foto

- a. File dari kamera setelah dipindah dikomputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

#### a. Skema pemotretan dari samping



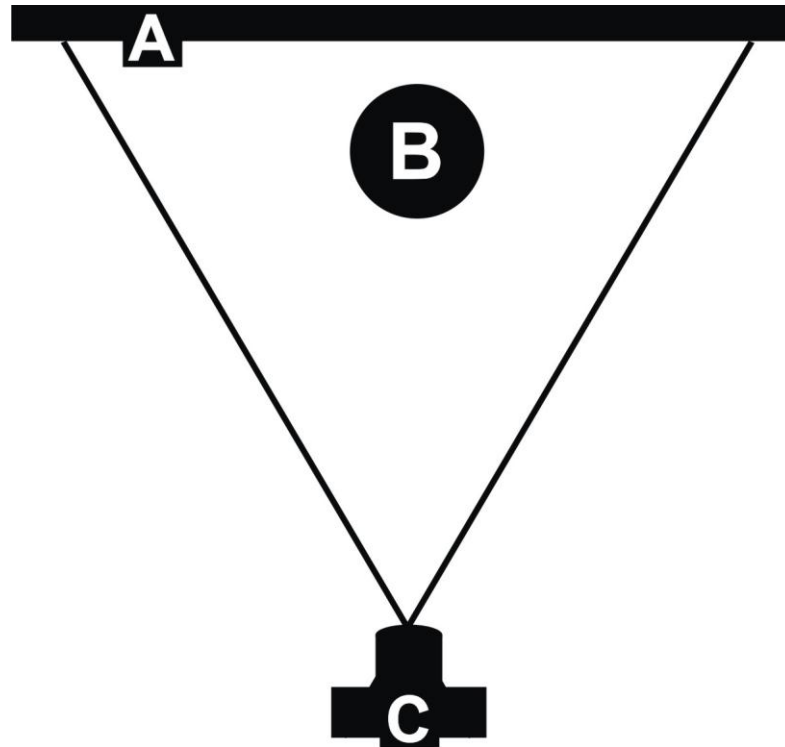
Gambar 44: **Skema Pemotretan *Eye Level* Dari Samping**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

b. Skema pemotretan dari atas



Gambar 45: **Skema Pemotretan *Eye Level* Dari Atas**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

### Jembatan Kayu Reot



Gambar 46: **Jembatan Kayu Reot**  
(Sumber : **Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta**)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/50sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 11/4/2016 – 3.05pm, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, penggunaan *background* yang bertema “ Jembatan kayu reot” ini memang sudah didesain

dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan background obyek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan. Proses pemotretan dua orang memosisikan langkah kakinya diatas gambar kayu dan ber ekspresi sesuai tema *background*, untuk mendapatkan foto seperti diatas, fotografer berada pada depan *background* menggunakan tangga dan diatas dari atas menggunakan alat pembantu yaitu tangga.

Untuk mendapatkan foto seperti diatas *angle* yang digunakan untuk memoret yaitu menggunakan *High Eye*, posisi objek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera, proses pemotretan itu sendiri harus berada lebih tinggi dari objek.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat obyek foto pada Diagonal yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dua orang yang sedang melewati jembatan kayu diatas jurang.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *High Eye* posisi obyek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kamera. Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi objek yang sesuai dengan *background*.

## 1. Proses Pemotretan

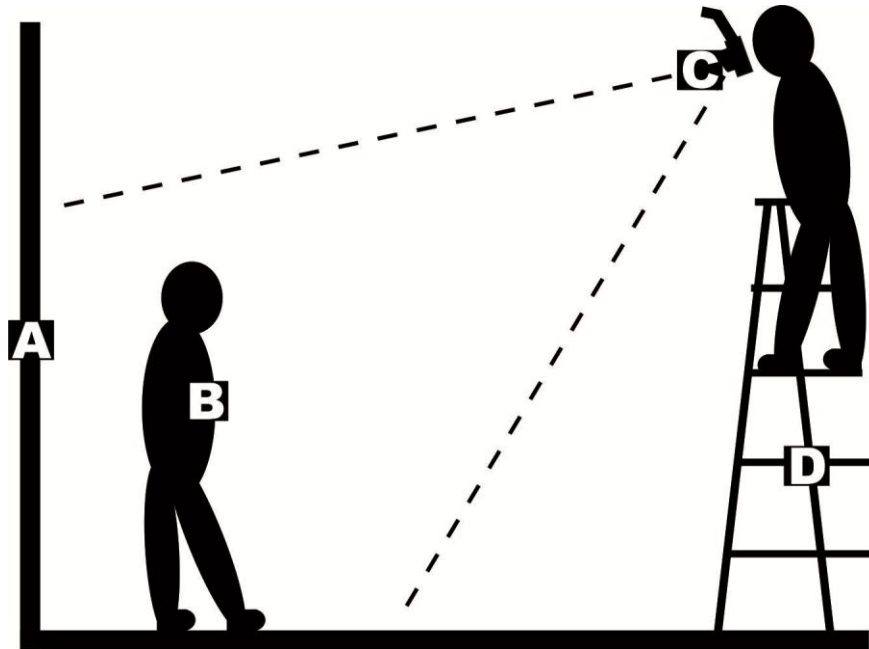
- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Jembatan Kayu Reyot dari sudut pandang lebih tinggi dari objek (*high level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/50, *diafragma* 4,6 dan *iso* 500.
- c. Mengarahkan obyek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengatur letak kaki supaya tepat dengan pijakan sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat di pindahkan pada komputer untuk di edit.

## 2. Proses Editing foto

- a. File dari kamera setelah dipindah dikomputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.

### 3. Skema Pemotretan

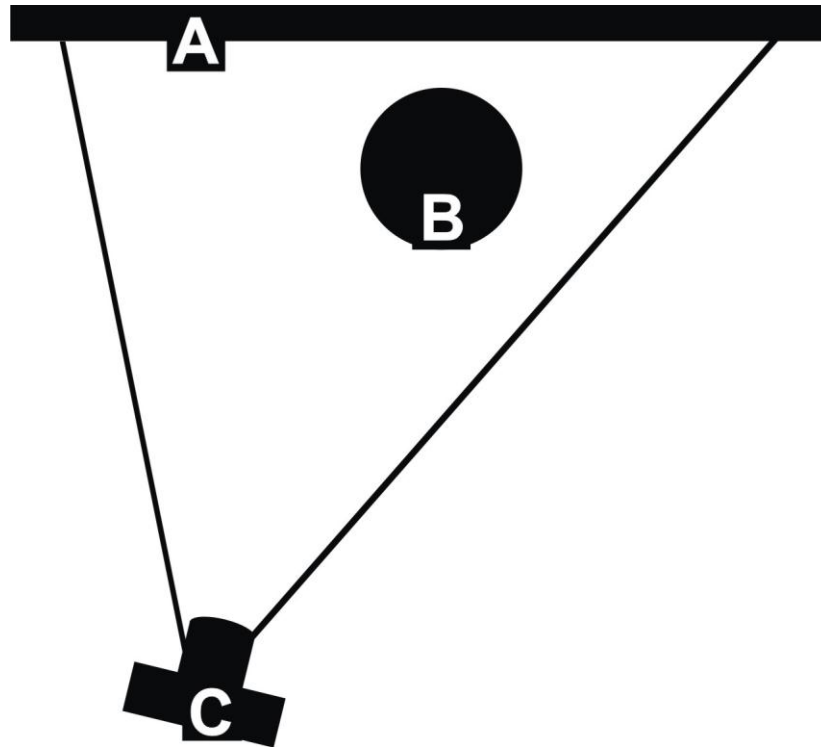
#### a. Skema pemotretan dari samping



Gambar 47: Skema Pemotretan *High Eye* Dari Samping  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera
- D. Tangga

b. Skema pemotretan dari atas



Gambar 48: **Skema Pemotretan *High Eye* Dari Atas**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

## Ruang Beban Ringan



Gambar 49: **Ruang Beban Ringan**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/50sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 21/3/2016 – 10.54am, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, menggunakan *background* yang bertema “ Ruang beban ringan” ini memang sudah di desain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak *Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* obyek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan, untuk proses pemotretan ini sebenarnya hanya *trick* pada *background* yang digunakan yaitu foto tersebut penataan *background* yang dipasang terbalik, posisi objek saat difoto yaitu obyek rebahan dengan ekspresi yang seakan-akan objek tersebut melayang, setelah pemotretan itu selesai, foto tersebut masuk dalam pengolahan foto menggunakan *adobe photoshop*, untuk dirotasi sehingga objek seakan-akan melayang.

Untuk mendapatkan foto seperti di atas *angle* yang digunakan untuk memotret yaitu menggunakan *eye level* Sudut pengambilan gambar yang dimana objek dan kamera sejajar / sama seperti mata memandang.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat objek foto pada *Rule of Third* yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dua orang yang sedang melayang disalah satu ruangan. Pencahayaan menggunakan lampu ruang dan dengan bantuan lampu kilat yang dipasang pada kamera.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *eye level* (lurus sejajar dengan obyek). Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi obyek yang sesuai dengan *background*.

## 1. Proses Pemotretan

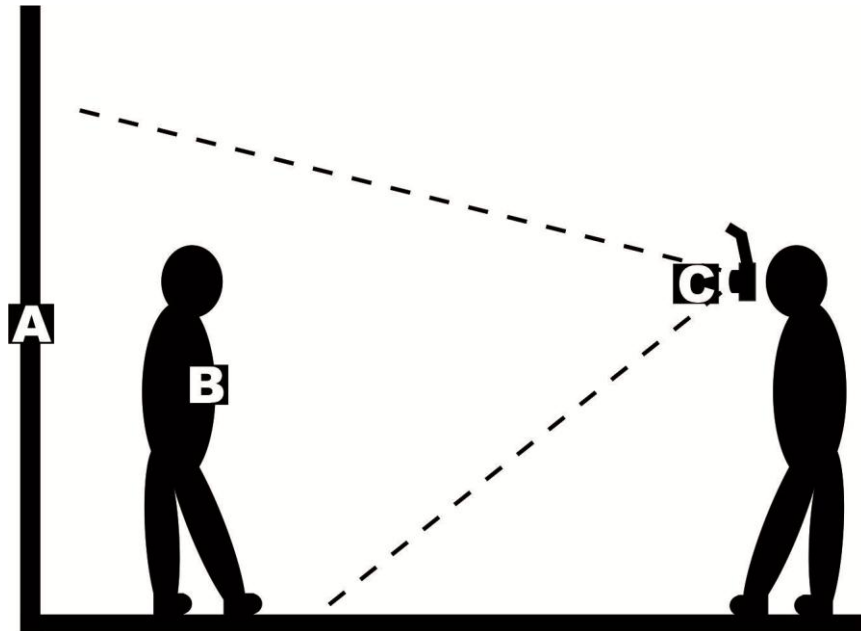
- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Ruang Beban Ringan dari sudut pandang lurus dengan pandangan mata (*eye level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/50, *diafragma* 4,6 dan *iso* 500.
- c. Mengarahkan objek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengarahkan ekspresi muka objek sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat di pindahkan pada komputer untuk di edit.

## 2. Proses Editing foto

- a. File dari kamera setelah dipindah dikomputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.
- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.
- f. Proses *Rotate* untuk memutar foto supaya terlihat seperti melayang.

### 3. Skema Pemotretan

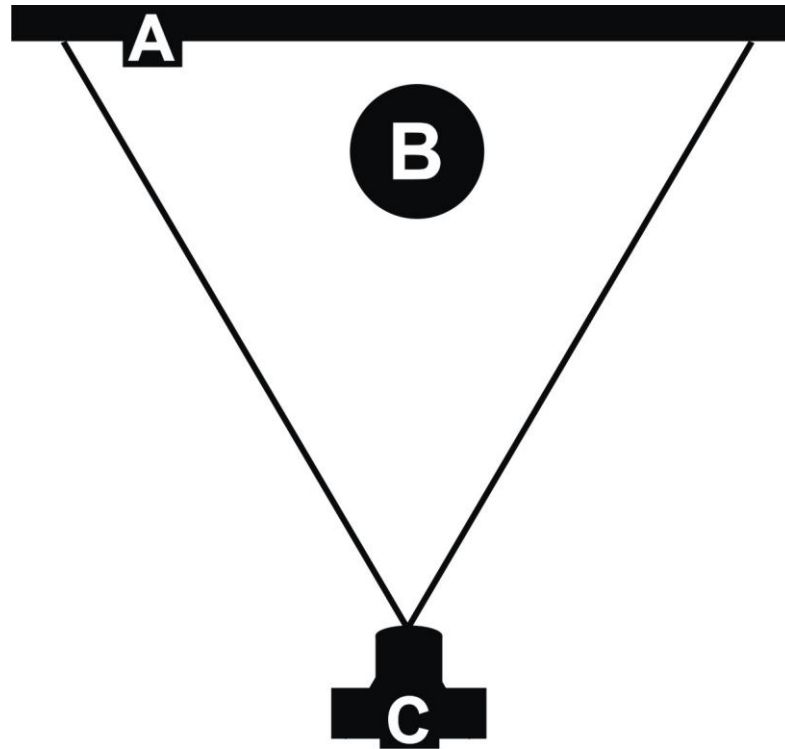
#### a. Skema pemotretan dari samping



Gambar 50: Skema Pemotretan *Eye Level* Dari Samping  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera

b. Skema pemotretan dari atas



Gambar 51: **Skema Pemotretan *Eye Level* Dari Atas**  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

A. *Background*

B. Obyek foto

C. Kamera

## Aku Dan Beruang Ku



Gambar 52: Aku dan Beruangku  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

**Author:** Rossa, **Camera:** Nikon D7000, **F-stop:** f4,6, **Shutter Speed:** 1/50sec, **Iso Speed:** 500, **Date Time:** 9/4/2016 – 11.47am, **Place:** Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta.

Foto 3D diatas menggunakan teknik dan berbagai *trick*, menggunakan *background* yang bertema “ Aku dan Beruangku” ini memang sudah di desain dengan memotong, menambah, mengubah gambar dengan suatu perangkat lunak

*Adobe photoshop* sehingga dapat terlihat 3D. Selain menggunakan teknik, *trick* dan *background* obyek sangat diperlukan untuk mendapatkan foto 3D.

Obyek yang dimaksud yaitu orang yang dapat berekspresi sesuai tema *background* yang ditentukan. Proses pemotretan obyek berada pada *foreground* atau properti yang digunakan, sesungguhnya foto tersebut diambil dengan posisi obyek sedang tengkurap diatas properti, yang digunakan hanya permainan *background* untuk mendapatkan foto 3D, setelah proses pemotretan sudah selesai, foto tersebut masuk pada pengolahan foto dengan *adobe photoshop*, foto tersebut tinggal dirotasi sehingga gambar menjadi memutar sampai mendapatkan gambar yang diinginkan. Untuk mendapatkan foto seperti diatas, fotografer berada pada sudut tengah dan agak rendah, yaitu kamera lebih rendah dengan obyek yang akan difoto.

Untuk mendapatkan foto seperti diatas *angle* yang digunakan untuk memotret yaitu *Low Angle*, Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera. Misalnya memotret gedung bertingkat.

Prinsip-prinsip komposisi yang terdapat pada elemen gambar terdapat objek foto pada diagonal yang terdapat daya tarik maksimum, pusat perhatian dari foto 3D ini adalah dimana seseorang bocah dengan ekspresi memanjat pohon bambu.

Pencahayaan dalam proses foto ini menggunakan cahaya dari lampu ruang juga dengan bantuan lampu *flash* yang diarahkan naik kedepan untuk menghindari pantulan lampu *flash* yang memantul langsung ke muka obyek.

Maksud dari foto 3D tersebut dapat disimpulkan menjadi foto dengan menggunakan beberapa teknik foto yaitu adanya pencahayaan, penggunaan komposisi dalam fotografi, menggunakan sudut pandang *low level* (obyek lebih tinggi dari kamera). Yang terpenting dalam foto 3D, penggunaan *background* dan ekspresi obyek yang sesuai dengan *background*.

### **1. Proses Pemotretan**

- a. *Background* foto yang dipilih yaitu bertema Aku dan Beruangku dari sudut pandang lebih rendah dari objek (*low level*).
- b. Mengamati cahaya lampu yang terpasang pada ruangan dan mengatur settingan pada kamera, yaitu menggunakan *shutter speed* 1/50, *diafragma* 4,6 dan *iso* 500.
- c. Mengarahkan objek untuk pada posisi sudut pandang yang sudah disesuaikan dan mengarahkan ekspresi muka objek sehingga hasil foto sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Hasil foto yang sudah didapat di pindahkan pada komputer untuk di edit.

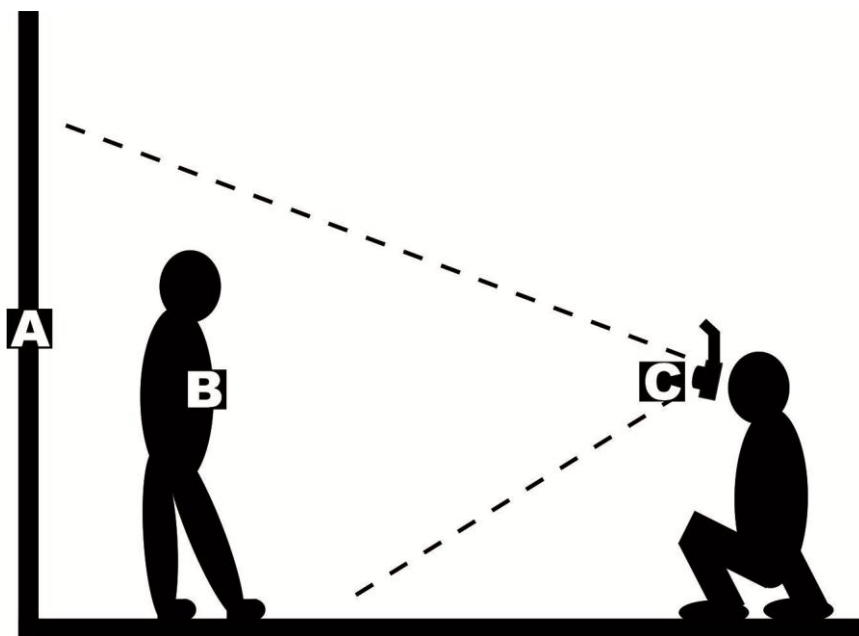
### **2. Proses Editing foto**

- a. File dari kamera setelah dipindah di komputer dibuka pada *adobe photoshop*.
- b. Proses *Cropping* berfungsi untuk membuang bagian foto yang tidak digunakan.
- c. Proses *Clone* berfungsi untuk menutupi bagian foto yang terkena pantulan cahaya lampu kilat.

- d. Proses *Burn* berfungsi untuk menghitamkan warna foto yang kurang gelap supaya kedalam foto dapat terlihat.
- e. Proses *Level* berfungsi untuk mengatur keseimbangan cahaya pada foto.
- f. Proses *Rotate* untuk memutar foto supaya terlihat seperti memanjat pohon.

### 3. Skema Pemotretan

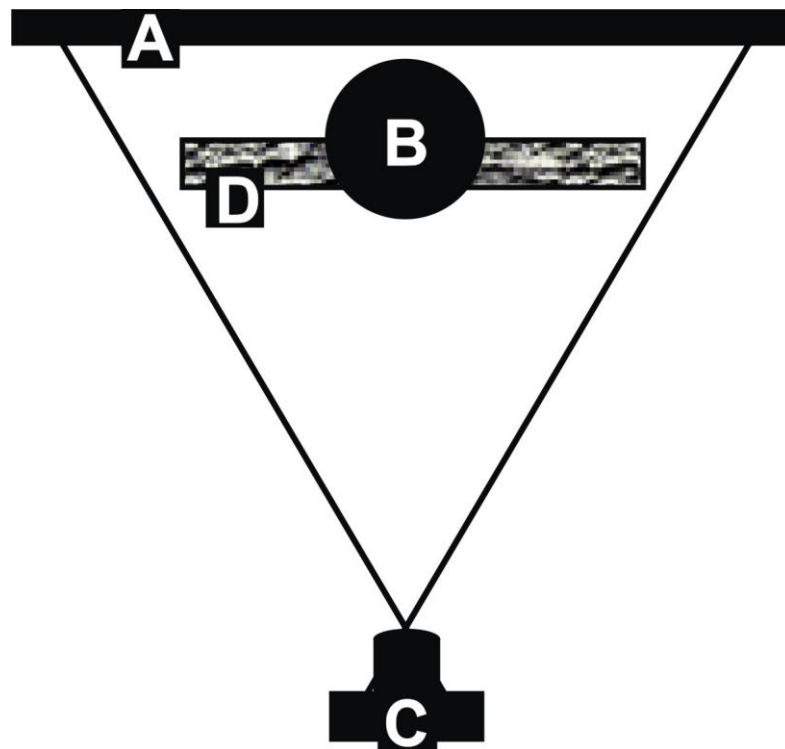
- a. Skema pemotretan dari samping



Gambar 53: Skema Pemotretan *Bird Eye* Dari Samping  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera

b. Skema pemotretan dari atas



Gambar 54: **Skema Pemotretan *Bird Eye Dari Atas***  
(Sumber : Rossa Fotografer Demata Xt Square Yogyakarta)

- A. *Background*
- B. Obyek foto
- C. Kamera
- D. *Foreground*

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pemotretan foto 3 Dimensi terdapat teknik-teknik dan *trick* yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, yaitu teknik ruang tajam, sudut pandang yang sesuai, pencahayaan, komposisi, elemen-elemen komposisi fotografi yang di dalamnya ada beberapa komponen yaitu garis, *shape*, warna, gelap-terang, *pattern*, *angle*, pengaturan *aperature* dalam kamera yang digunakan untuk mendapatkan foto 3 Dimensi. Foto 3 Dimensi dapat disempurnakan dengan melakukan proses editing diantaranya *crooping*, *clone*, *burn*, *level* dan *rotate*.

Foto 3 Dimensi tersebut hanya tipuan mata, apabila fotografer menggunakan teknik dan *trick* tersebut maka foto yang dihasilkan akan terlihat maksimal. Untuk mendapatkan kesan yang mendalam dalam foto 3D yaitu 2 hal penting, fotografi dan editing. Sehingga dengan adanya analisis teknik foto 3 Dimensi ini, masyarakat diharapkan dapat memperhatikan dan mempelajari teknik foto 3 Dimensi untuk mendapatkan hasil foto yang maksimal.

### **B. Saran**

1. Hasil dari penelitian dapat menambah wawasan dalam fotografi dengan adanya teknik foto 3D.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk masyarakat umum sehingga dapat mendapatkan foto yang lebih bagus dan estetis.

3. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi perusahaan dan fotografer untuk menambahkan fasilitas dan tatanan ruang ataupun sumber cahaya, sekaligus menjadikan Museum *Trick Eye* Demata XT Square Yogyakarta lebih baik lagi.
4. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2009. *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Barnbaum, Bruce. 2015. *The Essence of Photography. Collection Center for Creative Photography, University of Arizona*.
- Child, John. 2008. *Studio Photography Essential Skills. Elsevier's Science & Technology Right Departement In Oxford*.
- Moleong, Dr. Lexy J. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka
- M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto, Atok. 2009. *Kamus pintar fotografer* : Jakarta esensi erlangga
- Soedjano, Soeprapto. 2007. *Pot-pourri fotografi*. Jakarta : universitas Trisakti
- Soelarko, R.M. 1990. *Komposisi Fotografi*. Jakarta : Balai Pustaka
- \_\_\_\_\_. 1990. *Lambang Lambang Fotografi*. Jakarta : Balai Pustaka
- \_\_\_\_\_. 1995. *Segi Teknik Fotografi*. Semarang : Dahara Prize
- \_\_\_\_\_. 1996. *Unsur Utama Fotografi*. Semarang : Dahara Prize

**Internet**

2010. teknik aperature kamera. <http://lorentfebrian.wordpress.com/teknik-dasar-fotografi-digital-blitzflash-light/>. Diunduh pada tanggal 29 Maret 2016
2012. memahami komposisi dan elemen dalam fotografi, <https://iqbalnasution.wordpress.com/2012/01/06/penting/memahami-komposisi-dan-elemen-penting-dalam-fotografi/>. Diunduh pada tanggal 20 Mei 2016
2015. pengertian 3D. [www.suherlin.com/pengertian-dan-contoh-karya-seni-rupa-3-dimensi/](http://www.suherlin.com/pengertian-dan-contoh-karya-seni-rupa-3-dimensi/). Diunduh pada tanggal 20 Mei 2016
- Wikipedia. 2015. “Foto”, <https://id.wikipedia.org/wiki/Foto>. Diunduh pada tanggal 20 Mei 2016.

# **Surat Ijin Penelitian**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 365b/UN.34.12/DT/IV/2016  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 6 April 2016

Yth. Ms. Rosa

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**ANALISIS TEKNIK FOTO 3D DI MUSEUM TRICK EYE DEMATA XT SQUARE YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : NURULITA WULANDARI  
NIM : 13206247002  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Waktu Pelaksanaan : April – Mei 2016  
Lokasi Penelitian : Museum Trick Eye Demata XT Square Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

  
 a.n. Dekan  
 Kasubag Pendidikan FBS,  
 Indun Probo Utami, S.E.  
 NIP19670704 199312 2 001

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rossa Amelia

Pekerjaan : Fotografer di Museum Trick Eye Demata Xt Square Yogyakarta

Jabatan : Fotografer

Alamat : Jl. Veteran, Umbulharjo, XT Square, Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : Nurulita Wulandari

Nim : 13206247002

Jurusan/Prodi : Pend. Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan seni

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara guna pengambilan data Tugas Akhir Skripsi dengan judul **TEKNIK FOTO 3D DI MUSEUM TRICK EYE DEMATA XT SQUARE YOGYAKARTA.**

Demikian surat ini dibuat, agar dapat dipertanggungjawabkan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 28 Mei 2016



ROSSA

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Bp. Tunggul Setiawan  
Pekerjaan : Dosen MSD (Modern school of Design)  
Alamat :

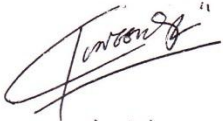
Menerangkan bahwa :

Nama : Nurulita Wulandari  
Nim : 13206247002  
Jurusan/Prodi : Pend. Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan seni

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara guna pengambilan data Tugas Akhir Skripsi dengan judul **TEKNIK FOTO 3D DI MUSEUM TRICK EYE DEMATA XT SQUARE YOGYAKARTA.**

Demikian surat ini dibuat, agar dapat dipertanggungjawabkan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

  
(Tunggul Setiawan)

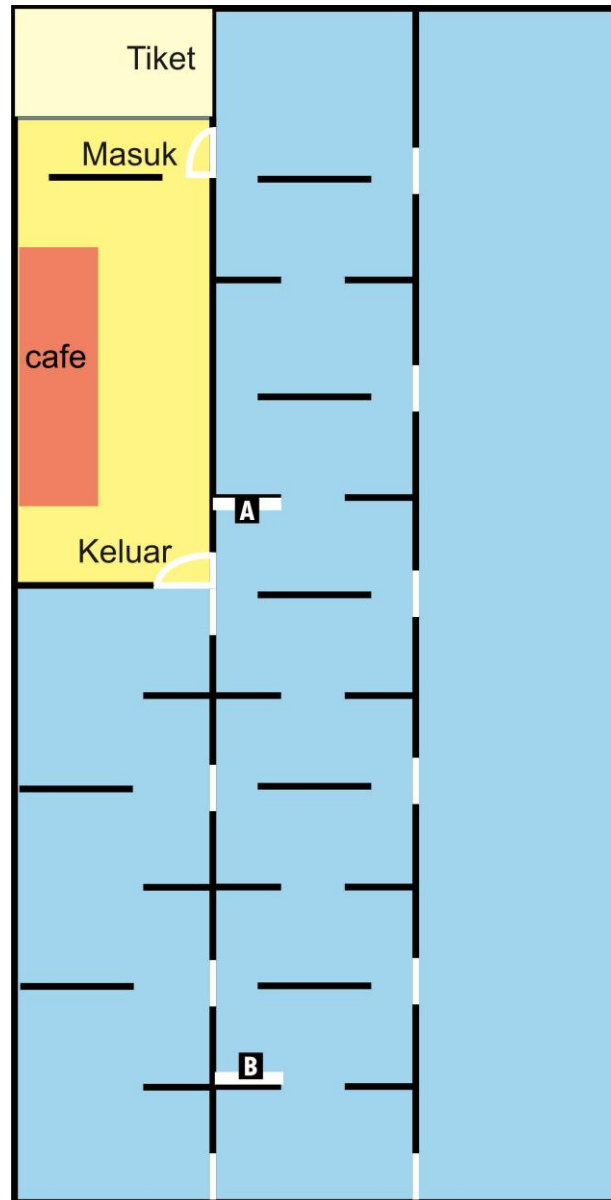
# Lampiran

Jadwal Penelitian di Museum Trick Eye Demata Xt Square  
Yogyakarta

No	Tanggal	Waktu	Keterangan
1	28-03-2016	14.00-16.00	Menemui manager Demata untuk meminta ijin penelitian.
2	07-04-2016	17.00-19.00	Surve tempat, tata ruang demata dan pencahayaan yang digunakan di Demata. (melihat zoning, background, sudut pandang, cahaya yang ditimbulkan dengan cahaya lampu)
3	08-04-2016	14.00-16.00	Wawancara dengan fotografer <i>museum trick eye</i> demata xt square Yogyakarta. (wawancara tentang penelitian yang didalamnya akan melibatkan hasil karya fotografer dan maksud serta tujuan penelitian).
4	11-04-2016	13.00-14.00	Wawancara dengan disainer grafis <i>museum trick eye</i> demata xt square Yogyakarta. (wawancara tentang pembuatan background dan sudut pandang untuk pemotretan)
5	14-04-2016	17.00-18.00	Wawancara dengan fotografer <i>museum trick eye</i> demata xt square Yogyakarta. (wawancara mengenai teknik dan <i>trick</i> apa saja yg digunakan fotografer).
6	18-04-2016	11.00-14.00	Mengamati foto yang sudah diberikan fotografer untuk diteliti lebih dalam (mengamati foto dan letak background, sudut pandang, pencahayaan, pengaturan kamera)
7	22-04-2016	17.00-19.00	Wawancara dengan editing foto <i>museum trick eye</i> demata xt square Yogyakarta. (wawancara tentang editing seperti apa yang digunakan).
8	25-04-2016	11.00-15.00	Melihat proses pemotretan yang dilakukan oleh fotografer dengan pengunjung. (mengamati proses berlangsungnya pemotretan fotografer dengan pengunjung).

9	28-04-2016	11.00-14.00	Mengamati tata letak sudut pandang dan proses pemotretan pengunjung demata. (mengamati pengunjung yg memotret dengan kamera yang mereka gunakan)
10	29-04-2016	16.00-18.00	Wawancara dengan fotografer <i>museum trick eye</i> demata xt square Yogyakarta. (wawancara masih berkaitan dengan teknik foto yang digunakan).
11	03-05-2016	16.00-18.00	Crosscek hasil penelitian dengan fotografer <i>museum trick eye</i> demata xt square Yogyakarta. (hasil pembahasan foto dikaji lebih dalam saat crosscek foto supaya teknik yg digunakan benar seperti yang digunakan fotografer).

### Zoning dan letak lukisan bapak petrus



Keterangan :

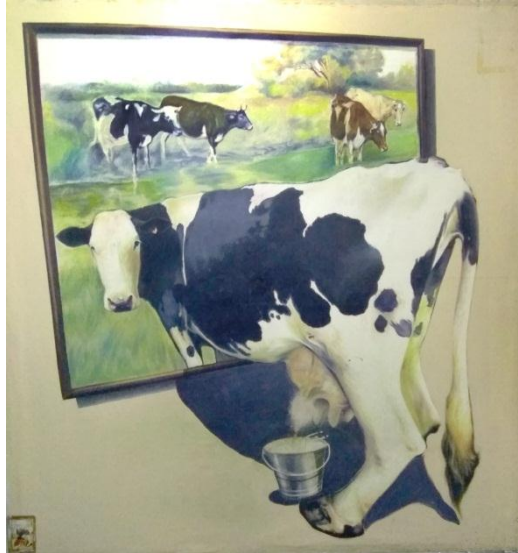
Warna cream : Tempat Penjualan tiket masuk

Warna Kuning : Ruang tunggu pengunjung

Warna Coklat : Cafe

Warna Biru : Wahana Foto 3dimensi

- A. Lukisan sapi yang terdapat dalam 1 background foto museum *Itrick eye* demata xt square yogyakarta.



- B. Lukisan pocong yang terdapat dalam 1 background foto museum *Itrick eye* demata xt square yogyakarta.



Suasana museum *Itrick eye* demata xt square yogyakarta.



**Pedoman Lembar Wawancara Fotografer Museum Trick Eye Demata Xt  
Square Yogyakarta (Rossa Amelia)**

1. Bagaimana pendapat anda dengan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?
2. Mengapa anda tertarik dengan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?
3. Menurut pendapat anda, apa yang membedakan foto 3D ini berbeda dengan foto 2D?
4. Pendekatan apa yang anda gunakan untuk menawarkan foto pada pengunjung, supaya mereka mau anda foto?
5. Menurut pendapat anda, bagaimana ciri-ciri fotografi 3D yang bagus?
6. Teknik apa saja yang anda gunakan untuk menciptakan foto 3D?
7. Bagaimana menurut anda dengan keunggulan / keunikan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?
8. Bagaimana anda dapat mengarahkan obyek anda supaya mereka mampu berekspresi sesuai background yang anda gunakan?
9. Manakah diantara semua karya foto 3D yang anda sukai, mengapa?
10. Dalam membuat foto 3d, kesulitan apa yang anda sering temui? Bagaimana solusinya?

## Foto Wawancara dengan Fotografer

Rossa Amelia Fotografer Museum *Trick Eye* Demata XT Square Yogyakarta



Keterangan :

PE : Peneliti

FG : Fotografer

Transkrip wawancara dengan fotografer :

PE : Bagaimana pendapat anda dengan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

FG : Foto 3D adalah foto yang memiliki kesan 3D. Yang dimaksud disini adalah foto yang dihasilkan ketika berfoto di museum Demata ini nantinya akan terlihat seolah – olah nyata seperti di tempat aslinya, padahal background yang digunakan dalam foto tersebut hanyalah berupa gambar yang dibuat sedemikian rupa sehingga memberikan kesan 3D.

PE : Mengapa anda tertarik dengan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

FG : Fotografi 3D merupakan hal yang baru dalam dunia fotografi dan juga belum banyak orang yang mengeluti hal tersebut. Ini akan menjadi hal yang menarik untuk dikembangkan.

PE : Menurut pendapat anda, apa yang membedakan foto 3D ini berbeda dengan foto 2D?

FG : Sebenarnya sama dengan foto 2D, foto 3D di museum Demata ini hanya membuat foto 2D menjadi terlihat 3D. Hal itu bisa terjadi karena background yang digunakan untuk berfoto disini dibuat seukuran dengan obyek fotonya yaitu pengunjung dan juga memiliki ketajaman yang dibuat bertumpuk sehingga memunculkan kesan kedalaman dalam foto.

PE : Menurut pendapat anda, bagaimana ciri-ciri fotografi 3D yang bagus?

FG : Foto 3D yang bagus adalah foto yang terlihat berdimensi dan juga memiliki ruang tajam yang jelas. Jika dilihat akan menampilkan kesan bervolume dalam foto 3D tersebut.

PE : Teknik apa saja yang anda gunakan untuk menciptakan foto 3D?

FG : Teknik yang digunakan dalam menciptakan foto 3D di sini yaitu menggunakan sudut pandang (angle) yang tepat, pencahayaan yang mencukupi, pengaturan kamera yang sesuai, dan juga penggunaan properti yang sesuai dengan background. Hal – hal tersebut harus diperhatikan engan benar, jika tidak maka foto yang dihasilkan tidak akan terlihat 3D.

PE : Bagaimana menurut anda dengan keunggulan / keunikan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

FG : Foto 3D di museum Demata ini merupakan yang pertama dan terbesar di Indonesia. Di museum ini disediakan banyak macam background yang akan memanjakan pengunjung yang akan berfoto.

PE : Bagaimana anda dapat mengarahkan obyek anda supaya mereka mampu berekspresi sesuai background yang anda gunakan?

FG : Dalam setiap background yang ada disini sudah disediakan contoh foto yang menarik dan sesuai dengan tema yang digunakan sehingga pengunjung cukup dengan melihat contoh foto tersebut ketika berfoto.

PE : Manakah diantara semua karya foto 3D yang anda sukai, mengapa?

FG : Sebenarnya semua foto disini saya suka, akan tetapi saya paling suka dengan foto dengan latar belakang *great wall* karena di tempat *background* tersebut berada, penerangannya sangat mencukupi dan akan menghasilkan sebuah karya foto yang terlihat benar – benar nyata.

PE : Dalam membuat foto 3d, kesulitan apa yang anda sering temui? Bagaimana solusinya?

FG : Kesulitan yang sering dijumpai disini adalah ketika mengarahkan obyek foto agar sesuai dengan *background*. Selain itu juga terkadang arah pencahayaan yang tidak sesuai dengan *background* yang disediakan akan menjadi sebuah kendala.

## **Pedoman Lembar Wawancara**

### **“ Pakar Ahli”**

1. Menurut pendapat Bapak, foto yang baik itu seperti apa?
2. Menurut bapak, apakah foto 3D itu?
3. Bagaimana pendapat Bapak dengan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?
4. Unsur-unsur apa saja yang wajib ada dalam penciptaan seni foto 3D?
5. Teknik foto ada beberapa, menurut bapak teknik apa yang dapat digunakan dalam foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?
6. Jika memotret di dalam ruang (indoor), bagaimana cara bapak mengatasi kurang cahaya dan *shake* pada foto?
7. Bagaimana menurut bapak dengan keunikan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?
8. Kritik dan saran apa sajakah yang dapat bapak berikan terhadap Foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

Foto Wawancara dengan Pakar Ahli

Bp. Tunggul Setiawan Dosen ASRD MSD



Keterangan

PE : Peneliti

PA : Pakar Ahli

Transkrip wawancara dengan pakar ahli

PE : Menurut pendapat Bapak, foto yang baik itu seperti apa?

PA : Foto yang baik itu ada fasenya masing-masing foto, yaitu dari segimana yang dapat dikatakan baik, untuk keseluruhan foto yang baik itu memiliki *clarity* yang bagus yaitu terang dan jelas, selanjutnya foto dapat menjelaskan apa yang dimaksud yaitu *communicate*, selanjutnya foto memiliki konsep dan komposisi yang tepat.

PE : Menurut bapak, apakah foto 3D itu?

PA : Foto 3D itu berkesan mempunyai dimensi atau volume namun foto tersebut sebenarnya 2D, berbeda dengan 3D yang memang dibuat untuk

dicetak menjadi 3D bisa dikatakan patung, foto tersebut difoto dengan menggunakan angle atau posisi dari beberapa arah, beda juga dengan foto yang hasil cetak menggunakan permainan warna sehingga penikmat foto, menikmati foto dengan menggunakan kacamata 3D.

PE : Bagaimana pendapat Bapak dengan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

PA : Foto 3D di museum trick eye demata xt square yogyakarta tersebut sama seperti yang saya tangkap saat ditanya foto 3D diatas, yaitu foto 3D disana yaitu foto yang berkesan berdimensi, atau seolah-olah nyata asal diambil dengan sudut pandang yang benar dan bjek yang digunakan yaitu 3D atau bervolume.

PE : Unsur-unsur apa saja yang wajib ada dalam penciptaan seni foto 3D?

PA : Unsur-unsur dalam pemotretan tersebut harus mempunyai ruang tajam yang detail dan luas, diagfragma mampu menampilkan hasil yang detail, menggunakan kesamaan *angle*.

PE : Teknik foto ada beberapa, menurut bapak teknik apa yang dapat digunakan dalam foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

PA : Membicarakan teknik foto sangatlah luas, jika membicarakan teknik foto 3D di demata, bisa menggunakan ruang tajam yang jelas pengaturan

cahaya dikamera sangat penting, menggunakan iso yang tinggi dan menggunakan *angle* yang sama.

PE : Jika memotret di dalam ruang (indoor), bagaimana cara bapak mengatasi kurang cahaya dan *shake* pada foto?

PA : Untuk mengatasi kurangnya cahaya, maka cahaya ruang harus menggunakan penerangan yang bagus selain itu gunakan lampu kilat dan menggunakan iso yang tinggi.

PE : Bagaimana menurut bapak dengan keunikan foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

PA : Menurut saya yang foto 3D di demata itu memang unikkarena disana bermain dengan sudut pandang, atau *angle* yang biasanya orang berfoto menggunakan *angle* yang sejajar dengan mata, disana menggunakan menggunakan *angle*, selain itu yang menjadi menarik dengan adanya *background* yang sebenarnya itu biasa jika ditambah obyek dan diambil dengan sudut pandang yang ditentukan oleh maka hasilnya menjadi unik.

PE : Kritik dan saran apa sajakah yang dapat bapak berikan terhadap Foto 3D di Museum *Trick Eye* Demata Xt Square Yogyakarta?

PA : Pemikiran adanya kesan foto yang berdimensi disana cukup menarik dan dapat dijadikan tantangan fotografer dimana dengan menghasilkan foto yang bagus didalam ruang dengan cahaya yang minim. Kritiknya hanya satu tambah penerangan pasti mendapatkan hasil foto yang maksimal.