



**MODUL PRATIKUM**






**MATA KULIAH**  
**FOTOGRAFI DALAM RUANG**



**Topik**

**Perkenalan Fotografi Dalam Ruang dan Tata Cara Light Position**



Tim Penyusun:

Muhammad Fauzi, S.Des., M.Ds

Ahmad Fuad, S.Sn., M.Ds

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah DKV Fotografi Dalam Ruang Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain komunikasi visual
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis dan analisis profesional dalam praktek desain komunikasi visual
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 20 Agustus 2017

Universitas Esa Unggul

**Tim Penyusun**

**DAFTAR ISI**

No Isi

Halaman

1 Kata Pengantar

2

2 Daftar Isi

3

3 Tujuan Instruksional

4

4 Sasaran Pembelajaran

4

5 Sumber Pembelajaran

4

6 Sumber Daya

4

7 Ruang Lingkup

4

8 Alat dan Kelengkapan

4


9 Pengendalian dan Pemantauan


4

10 Pelaksanaan

4

## Tujuan Intruksional

 Mata kuliah Fotografi Desain memberikan konsentrasi pada pemotretan benda dan model di studio fotografi. Pemotretan menggunakan kamera DSLR, menggunakan fasilitas pencahayaan *flash light* yang terukur dan dapat memenuhi kebutuhan pemotretannya. Fotografi Desain melewati tahapan-tahapan perencanaan, pemilihan objek, pemilihan *property*, menata objek, menentukan ruang ketajaman gambar, menentukan warna cahaya, memberikan sentuhan *artistic* dengan *specia effect* dan mengedit hasil pemotretan, serta mencetak karya di atas kertas foto dengan arahan yang jelas.

 Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa dapat menggunakan kamera DSLR, menggunakan fasilitas pencahayaan *flash light* dan mengukur cahaya yang dibutuhkannya dalam sebuah pemotretan. Tertib dalam melakukan prosedur pemotretan, teliti memilih objek dan *property*, kreatif dalam menata objek, serta dapat menentukan ruang ketajaman gambar. Menjadi terlatih cita-rasa artistiknya dalam menentukan warna cahaya. Memiliki keterampilan membuat *specia effect* sehingga ditangannya objek sederhana dapat menjadi foto yang menarik. Mahasiswa juga terampil mengedit hasil pemotretan, serta mencetak karya di atas kertas foto mempersiapkan *save file* yang siap cetak.

## Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum manual mata kuliah Fotografi Dalam Ruang ini adalah mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual semester 4 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

## Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

1. Buselle, Michael, *Digital Photography*, David & Charles, London, 2002
2. Chris Gatcum, *The Beginners Photography Guide. The Ultimate Step-by-Step Manual for Getting The Must From*
3. Child John, *Essential Skills, Photographic Lighting*, Focal Press Oxford Auckland Boston Johannesburg Melbourn, 1999
4. Andreas, *Principles of Composition in Photography*, London, 1973
5. Freeman, Michael, *Mastering Digital Photography*, 2013
6. Freeman, Michael, *Basic Photography (Guide Book)*, USA, 2004
7. Goodman, *Masters of Photography* River Golden, Hongkong. 2013
8. Hedgecoes, John, *Introductory Photography Course*, Reed International Book Ltd, London, 1994
9. *Still Life Photography (the light)* USA, 1999
10. *Studio Lighting*, Brook Intstitute. 1996

11. Lister, Martin, *The Photographic Image in Digital Culture*, 1995
12. Routledge, London and New York. National Geographic, *National Geographic Image Collection*. Washington D.C, 2013
13. Feininger, Andreas, *The Creative Photographer*, Prentice-Hall Inc Englewood Clifft, USA
14. Darwis Triadi, *The Secret Lighting*, 1996
15. Ian Farrell, *Complete Guide to Digital Photography*, Quersus Rosenblum, Naomi (1984), *A World History of Photography*, Abbeville Press, New York.
16. *Your Digital Camera*, London, 2014

### Sumber Daya

#### A. Sumber daya manusia:

1. Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang
2. Asistensi dosen : 1 orang

#### B. Sarana dan Prasarana

Ruang Studio Fotografi Desain Komunikasi Visual

### Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktikum Fotografi Dalam Ruang meliputi penjelasan tentang:

TM	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Strategi
I	Mahasiswa memahami orientasi dan model perkuliahan dalam satu semester. Mengetahui prinsip dasar fotografi desain.	Kesepakatan kontrak kuliah, pemahaman tentang peralatan. Pengenalan prinsip memotret. Fotografi desain dan tujuan-tujuan pemotretan.	Membacakan kontrak kuliah dan membuat kesepakatan bersama dalam mentaati aturan kuliah. Perkenalan singkat tentang <i>studio equipment</i> . tujuan pemotretan (konsep) plus minusnya.
II	Mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami objek bertekstur, <b>(makanan kering)</b></li> <li>• Menentukan arah cahaya</li> <li>• Menentukan ruang tajam.</li> </ul>	Mengamati objek foto. (Makanan bertekstur) Konsep Foto  Analisa Objek	<b>Kiat-kiat :</b> Memberikan contoh obyek menyerap cahaya, cara menentukan pencahayaan dan komposisi yang baik

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan objek</li> </ul>	Menentukan arah sinar. Penggunaan diafragma.	merancang konsep foto untuk mencapai tujuan pemotretan,  Memberikan kiat-kiat memotret guna membangkitkan selera dan membuat makanan berkesan <i>higienish</i>
III	Merancang konsep pemotretan sendiri Menentukan jenis pencahayaan dan menggunakannya.	Konsep foto <i>Lighting</i> untuk benda bertekstur. prinsip menyusun objek	Diskusi Konsep foto Menganalisa cahaya dan mengamati efeknya. Komposisi yang dinamis dan kesan dimensi yang baik.  <b>Tugas 1</b> : memotret makanan kering.
IV	Mampu menilai kelebihan dan kekurangan pada foto dan efek-efek yang ditimbulkan oleh <i>lighting</i> .	Evaluasi hasil pemotretan makanan kering (bertekstur)	Diskusi membahas hasil karya mahasiswa
V	Mampu membuat efek-efek kesegaran dari butiran air.	<i>Water Drop</i> <i>Lighting</i> untuk butiran air.  Cara membuat efek butiran..  1. dari sprayer 2. dari madu 3. <i>spray clear</i>	Demo membuat efek butiran air pada berbagai permukaan benda. Pengaturan cahaya yang tepat  <b>Tugas 2</b> : membuat efek butiran air/embun
VI	Mampu menilai kelebihan dan kekurangan pada foto dan efek-efek yang ditimbulkan oleh <i>lighting</i> dan warna. Efek <i>water drop</i> pada objek yang baik.	Evaluasi hasil pemotretan <i>water drop</i>	Diskusi membahas hasil karya mahasiswa.  Menunjukkan kelebihan dan

			kekurangan.
<b>VII</b>	Mampu menghilangkan kesan refleksi yang mengganggu pada <i>small metal object</i> . Mampu memahami kegunaan <i>doom</i> untuk pemotretan objek yang mengkilat dan memantulkan sinar.	<i>Small Metal Object</i> <i>Lighting modification</i> Menganalisa objek dan menentukan sudut pandang.	Demo pemotretan <i>Small metal Object</i> .  Diskusi dengan contoh-contoh foto yang berhasil dan foto-foto yang gagal.  <b>Tugas 3:</b> memotret <i>small metal object</i>
<b>VIII</b>	Mampu menilai kelebihan dan kekurangan pada foto dan efek-efek yang ditimbulkan oleh <i>lighting</i> dan refleksi. Mampu memotret dengan teknik <i>doom</i> .	Evaluasi hasil pemotretan <i>Small metal Object</i>	Diskusi membahas hasil karya mahasiswa.  Menunjukkan kelebihan dan kekurangan.
<b>IX</b>	Mampu memotret benda mati terkesan hidup. Mampu menciptakan komposisi yang dinamis.	Foto <i>Still life (UTS)</i> Komposisi objek <i>Lighting</i> untuk objek kuno/ usang	<b>Slide Show</b> foto-foto dan diskusi, cahaya, warna dan gerakan dapat membuat benda mati terkesan hidup.  Membagikan soal (UTS)
<b>X</b>	Mampu memotret dengan <i>lighting</i> memusat (terkonsentrasi).	Evaluasi hasil pemotretan <i>Still Life</i> (objek kuno/ using)	Diskusi membahas hasil karya mahasiswa. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan.
<b>XI</b>	Memahami teknik pencahayaan untuk benda-	<i>Specular container</i>	<b>Demo motret</b>

	benda transparan, dan memberi warna <i>background</i> dengan <i>color jell</i> (pencahayaan <i>blackglass modifications</i> ).	Memahami obyek foto/benda yang tembus pandang/semi tembus pandang. Berwarna/bening.  Membuat <i>background</i> yang sesuai dengan produk	Pengaturan arah jatuhnya cahaya lampu studio ke latar belakang, membuat gradasi warna.  <b>Tugas 4:</b> memotret objek dengan latar belakang bergradasi. Gradasi mempengaruhi dan yang tidak mempengaruhi warna objek utama.
<b>XII</b>	Memahami teknik memotret dan penyinaran objek transparan, dan memberi warna <i>background</i> dengan <i>color jell</i> (pencahayaan <i>blackglass modifications</i> ).	<b>Evaluasi &gt;</b> <i>Specular container</i>	Diskusi membahas hasil karya mahasiswa. Presentasi oleh mahasiswa  Menunjukkan kelebihan dan kekurangan.
<b>XIII</b>	Mampu menunjukkan citarasa dan kreativitas yang tinggi dalam merasakan cahaya dan warna pada objek-objek transparan.	<b>Cahaya dan warna</b> Memotret objek dengan kombinasi warna-warni yang artistik.	Demo Pemotretan. Penugasan :  Memotret objek cahaya dan warna
<b>XIV</b>	Mengetahui dan dapat merasakan karya foto yang artistik dari objek cahaya dan warna.	Evaluasi objek cahaya dan warna	Diskusi, Presentasi oleh mahasiswa
<b>XV</b>	Mampu menjelaskan hasil karya dengan konsep dan artistik yang dihasilkan.	Ujian Akhir Semester	Presentasi hasil karya print di pigura 12 R <i>glossy</i>



### 🚩 Alat dan Kelengkapan

1. LCD, laptop, web, white board, Kamera, Lensa, Lighting, Background dan Tripod

### 🚩 Pengendalian dan Pemantauan

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Format asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

### 🚩 Pelaksanaan

Pada mata kuliah ini memiliki dua kali tugas proyek mencari objek yang sesuai dengan tema dalam teknik fotografi yakni untuk pemanfaatan kegunaan Posisi Lighting dan instesitas Lighting dan Konsep Komposisi. Ada pun yang harus disiapkan, antara lain:

1. Menyiapkan meja, kursi, dan white board untuk praktikum.
2. Menyiapkan alat pendukung seperti Kamera, lensa dan tripod, serta laptop bagi masing-masing mahasiswa selama masa perkuliahan
3. Menyiapkan formulir asistensi selama berlangsungnya perkuliahan sebagai bukti asistensi tugas yang dilakukan oleh peserta didik

#### FORMULIR ASISTENSI PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Nama :	Kennedy Agung A.S	Nama :	Tia Winanda
NIM :	10111019	NIM :	10111029
Kelas :	1 KGA	Kelas :	1 KGA
No	Tanggal Pelaksanaan	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing

Langkah-langkah memotret *still life* antara lain :

### Cara membuat foto dengan teknik Rimlight

Apa itu rimlight ? adalah cahaya yang datang dari belakang dengan sudut 1/4 objek sehingga menghasilkan garis di sekeliling/samping model atau objek. sebelum ke pokok bahasan tentang rimlight saya akan menjelaskan sedikit tentang dasar pencahayaan atau lighting dalam fotografi, fotografi itu adalah teknik bermain cahaya, karena kalau tak ada cahaya maka tak ada pula penampakan gambar atau foto, lebih bagus cahaya maka potensi foto bagus akan semakin besar. Maka dari itu cahaya adalah salah satu pertimbangan paling penting bagi seorang fotografer. Fotografer yang sudah berpengalaman selalu akan mempertimbangkan arah cahaya, baik cahaya alami maupun cahaya buatan. Kualitas cahaya itu sendiri sangat beragam dari ketikamatahari terbit di pagi hari sampai terbenam di sore hari. Keseimbangan antara highlight dan shadow merupakan salah satu efek yang timbul dari mempertimbangkan arah pencahayaan. Ada dua cara pencahayaan pada fotografi, Available lighting dan Artificial lighting.1.

### Available lighting (ambient) :

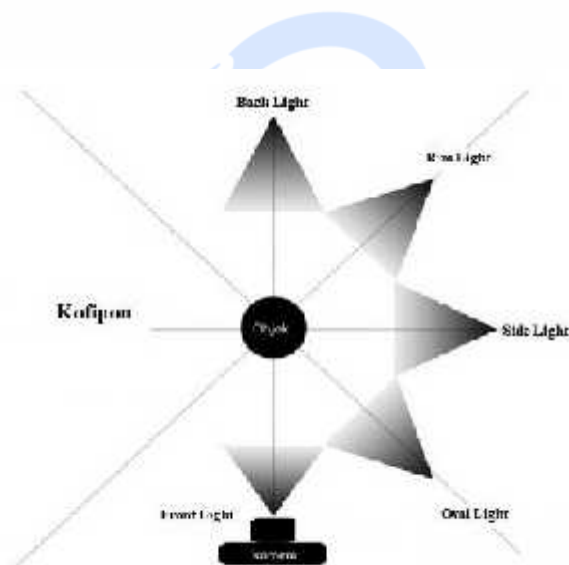
adalah pemotretan dengan memanfaatkan cahaya yang tersedia, baik natural light maupun room light.2.

### Artificial lighting :

adalah pemotretan dengan menggunakan sumber cahaya yang sengaja ditambahkan seperti penggunaan flash, strobist, studio light, dan alat-alat pendukung lainnya.

### Dasar Pencahayaan atau Lighting Fotografi

Ada 5 dasar model arah/posisi pencahayaan dalam fotografi baik alami (sinar matahari) maupun dari sumber cahaya buatan (flash), front light, oval light, side light, rim light dan back light.



Oval Light : posisi lighting berada di 3/4 objek, maka yang terjadi adalah sedikit bagian bayangan pada bagian belakang objek.2.

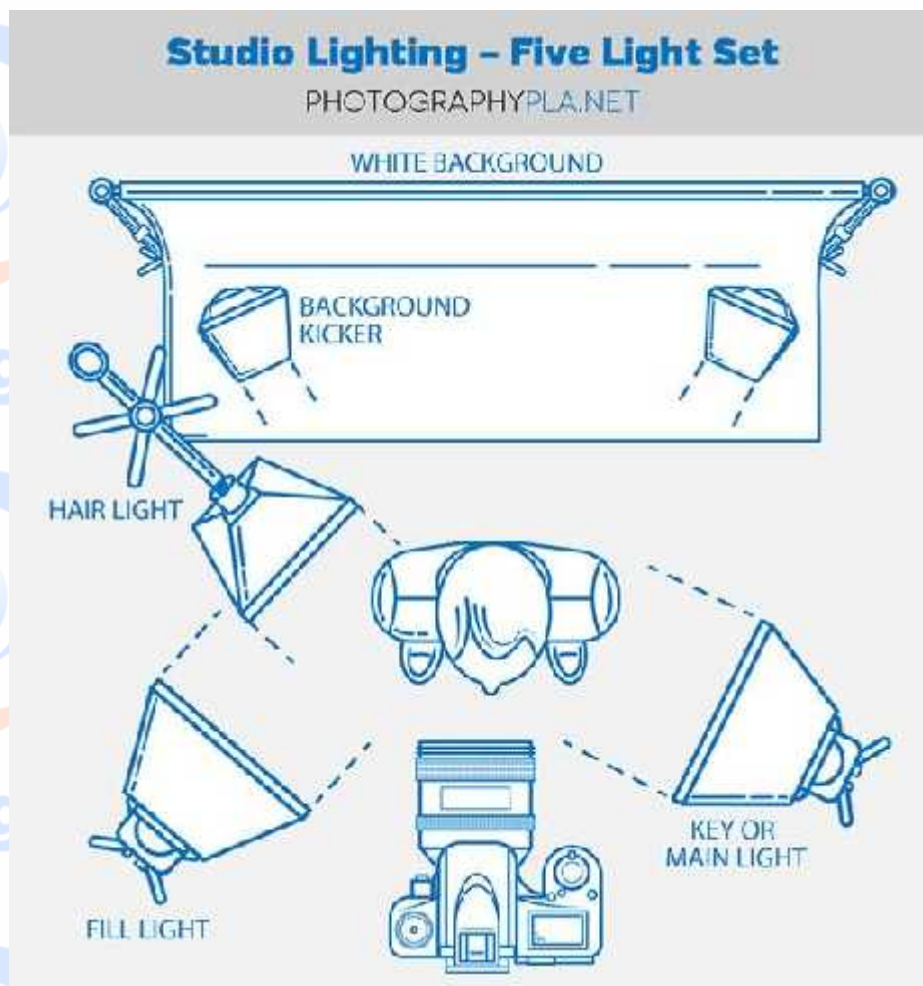
Side Light : posisi lighting tepat di samping objek, maka yang terjadi adalah bayangan pada setengah objek pada sisi yang lain objek yang difoto.3.

Rim Light : posisi berada di bagian belakang dengan sudut 1/4 object, maka yang terjadi adalah bagian depan gelap sehingga akan terjadi garis pada objek.4.

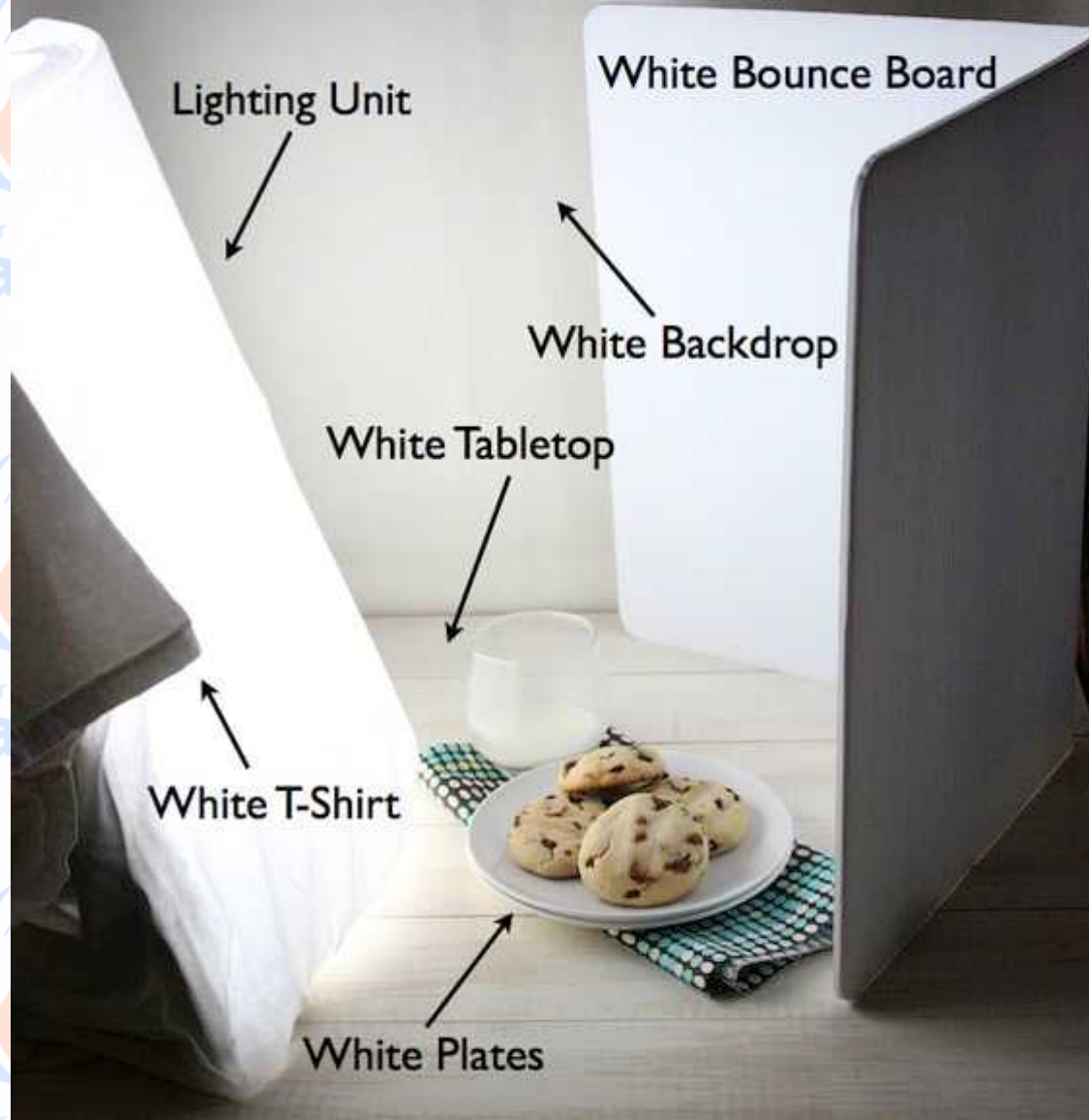
Back Light : posisi lighting berada tepat di belakang objek, sehingga bagian depan sepenuhnya gelap namun di sisi belakang tercipta garis yang sangat jelas.5.

Front Light : posisi lighting berada tepat di depan objek, sehingga bagian depan akan mendapatkan cahaya yang penuh. Dan kebetulan kita disini akan membahas tentang Rimlight, dan bagaimana cara membuatnya sesederhana mungkin? yuk kita ikuti langkah-langkah berikut ini..

Langkah-langkah light position dalam fotografi dijelaskan pada gambar dibawah ini antara lain :

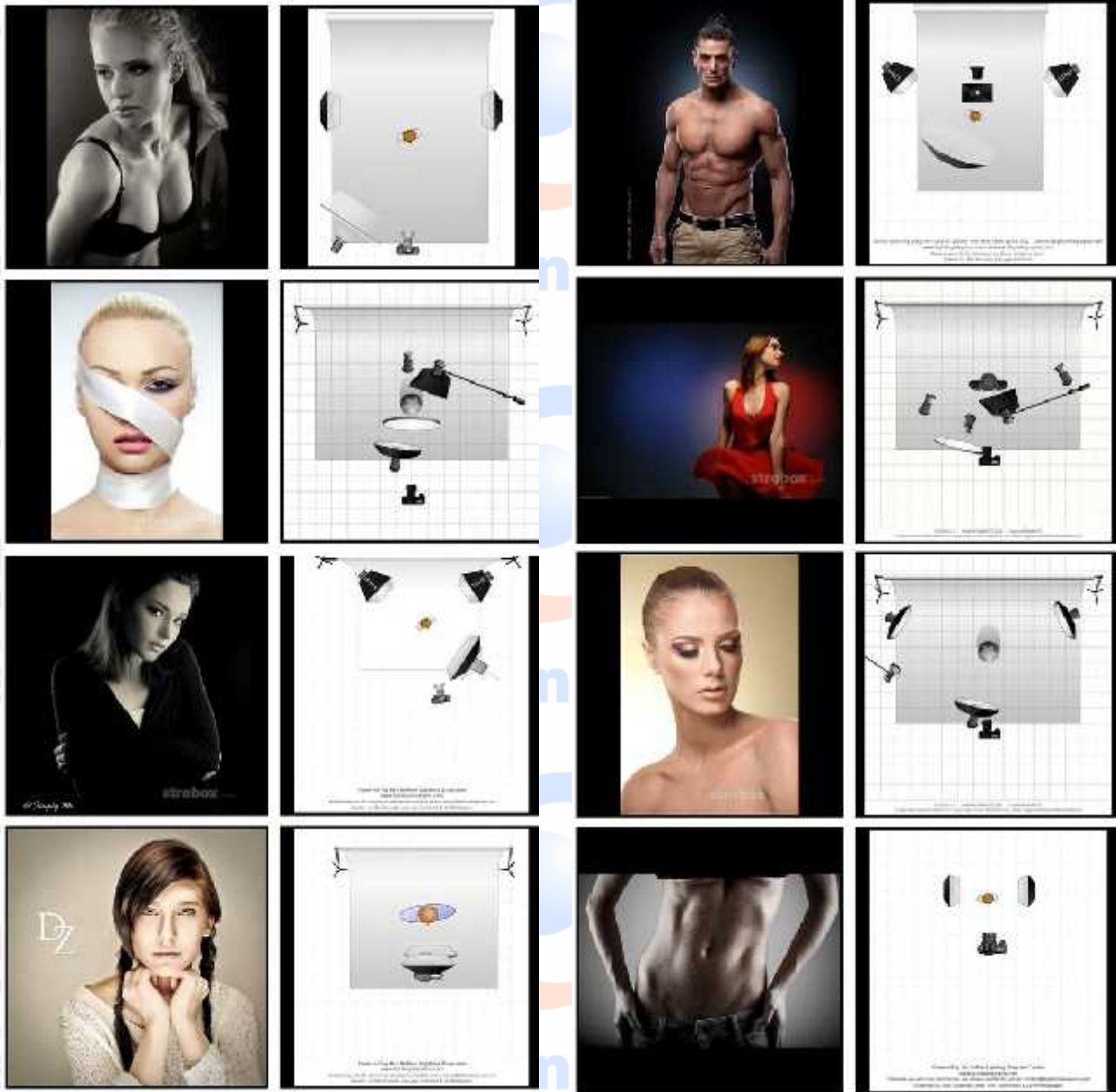


# How To Use Artificial Light



## In Food Photography

Tutorial diagram posisi Lighting dalam pemotretan model :





Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



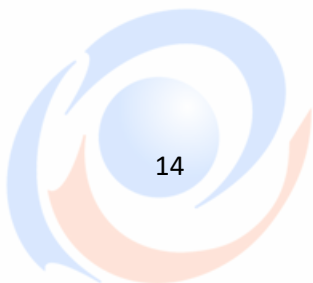
Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas



Universitas



Universitas