

PENCAHAYAAN PADA DIGITAL IMAGING IKLAN KOMERSIAL

William Reynaldo¹, Ani Wijayanti S²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jln. Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

¹Email: william190800@gmail.com

Abstrak

Pencahayaan merupakan elemen utama dalam menghasilkan suatu foto. Dalam dunia fotografi, untuk menghasilkan suatu foto yang baik diperlukan pemahaman terkait sifat-sifat dan efek dari pencahayaan pada objek/subjek yang dihadapkannya. Selain proses pemotretan, proses pasca potret juga memerlukan pemahaman ini agar tidak merusak hasil foto. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perlakuan *editing* cahaya pada foto proyek komersial pasca pemotretan. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan mengamati beberapa sampel proyek komersial yang dikerjakan. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan *shadow highlight* yang harus alami seperti di dunia nyata dan pengeditan kerap kali lebih dari sekedar *toning* warna dan perubahan/pembuatan efek cahaya (*shadow* dan *highlight*) yang sangat mungkin dilakukan pasca pemotretan.

Kata kunci: *Shadow Highlight*, pencahayaan, alami, dunia nyata.

Abstract

Digital Imaging Lighting on Commercials

Lighting is a main element in producing a picture. To achieve an exemplary image in the world of photography, it is crucial to grasp the characteristic and effects of lighting to the object/subject captured. Aside from the process of picture taking, understanding the post-process is equally important in order to avoid any decrease in quality. The purpose of this research is to understand the post-photoshoot light *editing* for commercial projects. The qualitative method is used to observe commercial projects assigned. Results of this research is the creation of *shadow highlight* which must be as natural as real life lighting and the process is more than simply color *toning* and changing/making light effects (*shadow and highlight*) which is highly possible to be done post-photoshoot.

Keywords: *Shadow Highlight, lighting, natural, real life.*

Pendahuluan

Pencahayaan adalah faktor yang esensial dalam dunia fotografi. Pengaturan cahaya sangat diperlukan (terlebih saat *indoor photoshoot*) untuk mendukung foto supaya sesuai dengan konsep, tak terkecuali pada dunia komersial. Agar foto iklan semakin terlihat meyakinkan, diperlukan *editing* dengan *software* pasca pemotretan (*digital imaging*) untuk mengolah lebih lanjut hasil foto hingga menjadi kondisi siap tayang. Pengolahan lebih lanjut ini bisa bermacam-macam pengerjaannya seperti penambahan/penghilangan objek atau elemen yang mengganggu, pengolahan warna, merapikan bagian dari objek, pengaturan cahaya, dan lain sebagainya. Dalam proses *digital imaging*, kerap kali pencahayaan dalam foto diolah/diatur lagi dengan *software photoshop* untuk membenahi cahaya-cahaya yang bocor, terlihat kusam, efek cahaya yang membuat bentuk objek menjadi datar, atau bahkan menambahkan/mengurangi pencahayaan dari foto asli. Supaya bisa membuat foto menjadi siap tayang, terdapat *treatment* yang harus

dipahami terkait pengolahan cahaya supaya foto tidak menjadi rusak. Rusak disini dapat diartikan terlihat palsu (atau sering dibilang editan yang jelek), tidak sesuai konsep, kehilangan detail foto yang semestinya, atau bahkan mengakibatkan salah artian kepada audiens dari makna awal gambar. Agar terhindar dari kesalahan-kesalahan tersebut, diperlukan pemahaman yang benar dan kepekaan mata dalam pengerjaannya. Untuk memahami *treatment* pencahayaan inilah dibuatlah studi terkait pencahayaan pasca pemotretan (*digital imaging*) khususnya pada dunia komersial.

Metode Pengumpulan Data

Data Primer

Data primer didapat dari observasi partisipatif tiap sampel proyek iklan foto komersial yang dikerjakan dan wawancara tidak terstruktur kepada informan yang mempunyai informasi lebih terkait pemahaman cahaya pada *digital imaging* komersial.

Data Sekunder

Data sekunder diambil dari dokumentasi proyek dan pencarian lewat internet terkait informasi pencahayaan pada dunia *digital imaging* (khususnya komersial).

Metode Analisis Data

Metode analisis yang dipakai adalah deskriptif kualitatif untuk memahami objek penelitian secara mendalam. Objek yang diteliti merupakan studi kasus pencahayaan pada *digital imaging* dengan data non-numerik, maka teknik analisa ini sangat cocok untuk membahas data secara mendalam.

Landasan Teori

Digital Imaging

Digital imaging berasal dari 2 kata dasar yaitu digital dan *image*. Digital berartikan sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran (KBBI, 2021). Dalam artian ini, penomoran yang dipakai ialah dengan penomoran angka biner yaitu dengan lambang 0 dan 1 yang menyusun semua sistem berbasis digital. *image* adalah gambar, citra, visual (tidak bergerak). Perlu diketahui perbedaan antara foto dengan gambar digital. Foto adalah hasil jepretan dari apa yang fotografer lihat dari perspektif kamera, sedangkan gambar digital adalah hasil dari terjemahan ide-ide pembuat yang dituangkan dalam sebuah gambar menjadi (karya) gambar digital atau lebih mudahnya tidak seperti foto yang terlihat seperti kejadian apa adanya. Gambar digital dapat berasal dari foto atau gambar digital lain, kemudian diolah secara digital untuk menghasilkan visual yang diinginkan. Proses pengolahan tersebutlah yang kemudian dinamakan *digital imaging*, diartikan sebagai usaha/proses pencitraan suatu gambar untuk menghasilkan sebuah gambar digital yang terdapat dari dalam ide-ide.

Jenis Gambar Digital

Terdapat 2 jenis utama yang menjadi pembeda cara pengolahannya, yaitu *vektor* dan *bitmap*. Gambar digital berjenis *vektor* mempunyai elemen terkecilnya yang bernama *point* yang bertugas mencatat titik koordinat dari setiap warna secara *independent* (tidak bergantung pada resolusi) sehingga tidak dapat pecah saat diperbesar. *Bitmap* mempunyai elemen terkecil bernama *pixel* yang bergantung pada resolusi gambar, sehingga akan pecah jika diperbesar (Lithmee, December 15, 2018). Gambar *bitmap* merupakan bahan utama dalam proses *digital imaging*.

Photoshop

Photoshop adalah alat/*software* yang dipakai untuk proses *digital imaging*. Photoshop merupakan *software/aplikasi* editor grafis raster yang dikembangkan oleh Thomas Knoll dan John Knoll di perusahaan Adobe Inc sejak 1990. Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur efek dan alat untuk memanipulasi foto untuk meningkatkan hasil yang berkualitas (Yunita, November 2, 2021). Aplikasi ini umumnya dipakai oleh para desainer grafis dalam mengolah gambar/foto seperti perubahan warna, menambahkan efek tertentu, memotong dan menggabungkan gambar, dan lain-lain sesuai dengan keinginan dari pembuat karya.

Photo Editing, Retouching

Menurut Teguh (2020), proses *editing* secara umum meliputi mengoreksi pencahayaan, kontras warna, memotong dan penambahan teks jika diperlukan. Tujuan dari *photo editing* ini agar dapat meningkatkan kualitas dari sebuah foto tanpa mengubah isi foto yang menjadikan seperti gambar/foto lain. Proses lebih ditekankan pada perubahan warna, *cropping* komposisi foto, dan pengaturan *highlight shadow* jika dirasa foto kurang memadai keinginan. *Photo retouching*, menurut Teguh (2020), adalah proses lebih lanjut dari *editing*, memanipulasi foto yang masuk ke ranah perombakan pada struktur *pixel*nya. Proses ini kerap terpakai apabila ditemui masalah pada foto yang tidak bisa diselesaikan menggunakan teknik *editing*, seperti mengubah bentuk wajah model, memperbaiki objek foto yang rusak seperti; lubang, penyok, tergores, dan lain sebagainya. Proses ini dapat dikembangkan lebih lagi menjadi *high end photo retouching*. Menurut Teguh (2020), adalah proses *retouching* yang sangat mendetail dan diterapkan pada foto yang beresolusi tinggi. Proses ini dilakukan memanipulasi foto tanpa mengubah objek dasar dari foto awal, seperti; memperbaiki wajah model hingga bersih dari kerutan, jerawat, warna kulit belang tanpa mengubah tekstur kulit dan bentuk wajah subjek sehingga membuat subjek tidak menjadi subjek yang berbeda. Proses ini kerap digunakan untuk kebutuhan komersial profesional sehingga hasil yang didapat bisa sempurna untuk periklanan.

Tekstur, Warna, dan Bentuk Dalam Fotografi

Tekstur merupakan rasa yang indra peraba rasakan dari bersentuhan dengan suatu objek baik itu nyata maupun semu yang terasa kasar, halus, keras atau lunak, atau licin. Tekstur adalah karakter nilai raba yang dapat dirasakan dengan fisik ataupun imajiner (Sidik dan Prayitno, 1979: 26). Tekstur dapat ditentukan dari bahan/materi, cara proses pembuatan, faktor alam, atau akibat dari sebuah kejadian (tergores, terseret, bergesekan, dan lain sebagainya). Dalam fotografi, tekstur adalah detail visual yang menggambarkan

bagaimana objek dalam foto tersebut terasa secara fisik. Tekstur dapat dirasakan melalui perabaan maupun penglihatan. Menurut Yusuf (2019), warna merupakan elemen yang sangat penting dalam foto karena memberikan kekuatan elemen yang sangat kuat pada keseluruhan foto. Warna mengandung nilai, corak dan nada serta dapat mempengaruhi visual bentuk, emosi dan latar belakang dari warna objek yang dilihat. Bentuk merupakan struktur dasar objek. Bentuk objek menentukan sinar cahaya yang dipikirkan agar dapat menghasilkan foto yang sesuai rencana. Pengaturan cahaya yang tidak tepat dapat membuat dimensi bentuk sebuah objek menjadi rusak (terlihat datar dalam foto).

Pencahayaan Subjek dalam Fotografi Berdasarkan Luas Jangkauan Cahaya

- *Short Lighting* : Sisi subjek yang menghadap kamera mendapat lebih sedikit cahaya daripada yang membelakangi kamera. Membuat subjek terlihat “tipis”. Detail pada subjek cenderung kurang akibat kurang cahaya.
- *Broad Lighting* : Sisi subjek yang menghadap kamera mendapat lebih banyak cahaya daripada yang membelakangi kamera. Membuat subjek terlihat tebal, namun lebih terlihat semua bagian.

Efek Arah Cahaya Terhadap Bayangan pada Subjek

- *Split* : Lampu/cahaya berasal dari samping subjek (90 derajat). Membuat kontras tinggi antar sisi kiri dan kanan.
- *Rembrandt* : Lampu/cahaya berasal dari serong depan atas subjek, pada arah ini mempunyai ciri khas jika diarahkan pada manusia yaitu cahaya berbentuk segitiga di bawah mata.
- *Butterfly* : Lampu/cahaya berasal dari atas depan subjek.
- *Horror* : Lampu/cahaya berasal dari depan bawah, mengarah langsung ke muka/depan subjek. Menimbulkan efek horor jika digunakan pada manusia.
- *Silhouette* : Lampu/cahaya berasal dari belakang subjek. Lampu dipasang *softbox* serta menggunakan tingkat *power* yang tinggi membuat subjek menjadi gelap total.

Peranan Cahaya Dalam Pemotretan Studio

- *Key Light* : Lampu/cahaya utama, mempunyai kekuatan yang paling besar.
- *Fill Light* : Lampu/cahaya yang bertugas mendukung *key light* dengan cara menghaluskan bayangan yang dibuat *key light*.

- *Background Light* : Lampu/cahaya yang bertugas menerangi latar.
- *Accent Light* : Lampu/cahaya yang bertugas memisahkan objek dan *background* dengan membuat *rim light* di tepian objek.

Penggunaan Rasio Antara Key dan Fill Light

- Bayi dan anak-anak : rasio rendah (1:1 / 2:1)
- Perempuan : rasio sedang (3:1)
- Laki-laki / foto *portrait* bisnis : rasio tinggi (4:1)
- Subjek yang memerlukan efek drama tinggi : rasio yang tinggi disesuaikan dengan kebutuhan.

Semakin besar rasio, foto akan menimbulkan efek dramatis yang lebih besar, begitu sebaliknya jika rasio semakin rendah, maka foto akan terlihat semakin halus/datar dan tidak dramatis.

Teknik Pencahayaan Fotografi Outdoor

Terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi gelap terang objek dalam foto, yaitu intensitas cahaya dan arah datang cahaya. Intensitas memiliki 2 tipe, yaitu keras (*hard*) dan halus (*soft*). Intensitas keras membuat kontras menjadi sangat tinggi bagian yang terkena cahaya menjadi sangat terang sedangkan yang tidak terkena cahaya menjadi sangat gelap. Terbalik dengan intensitas halus yang membuat cahaya lebih merata pada objek foto sehingga membuatnya terlihat lebih *flat*. Menurut Yusuf (2019), arah datang cahaya *outdoor* dapat dibedakan berdasarkan 5 arah, yaitu; atas, depan, samping, bawah, dan belakang.

- Atas : Arah cahaya berasal dari atas objek membuat area bayangan kecil dan pendek di bawah objek.
- Depan : Arah cahaya langsung mengarah bagian depan objek membuat objek terlihat *flat* dan *soft*.
- Samping : Arah cahaya membuat objek memiliki kesan lebih timbul karena membuat objek terlihat jelas secara bentuk (lengkungan dan tekstur terlihat jelas).
- Bawah : Arah cahaya membuat bayangan di bagian atas objek, panjang dan gelap bayangan tergantung pada intensitas dan jarak cahaya.
- Belakang : Arah cahaya berasal dari belakang objek membuat *rim light* di sekitaran ujung objek. Bagian depan objek akan terlihat gelap karena tidak terkena cahaya. Semakin keras intensitas cahayanya, semakin gelap bagian depan objek.

Hasil Cahaya Berdasarkan Sumbernya

- Semakin lebar penampang sumber cahaya: cahaya yang dihasilkan semakin halus

- Semakin sempit penampang sumber cahaya: cahaya yang dihasilkan semakin tajam
- *Diffuser* dan reflektor membuat cahaya halus

Pembahasan

Editing pencahayaan selalu terjadi pada setiap proyek *digital imaging*, apa lagi yang berkaitan dengan komersial. Ini dikarenakan *brand* ingin setiap produk/*talent* yang ada dalam iklan atau catalog terlihat jelas dan bagus tentunya agar tidak menurunkan citra dari produk dan *brand*. Perlakuan *editing* cahaya disini tergantung pada keperluan setiap proyek dan konsep yang diajukan. Terdapat yang berfokus pada *highlight shadow* dan warna, mengubah gelap terang foto *talent*, membuat titik cahaya baru beserta bayangannya dan lain-lain. Dari berbagai kasus yang ditemukan, pengerjaan *editing* berpatokan kepada referensi cahaya dunia nyata dan teori pencahayaan fotografi agar hasil tidak terlihat aneh dan palsu. Berikut adalah contoh kasus beberapa sampel proyek yang dikerjakan beserta dengan kebutuhannya dalam *editing* cahaya;

Cahaya dan bayangan buatan

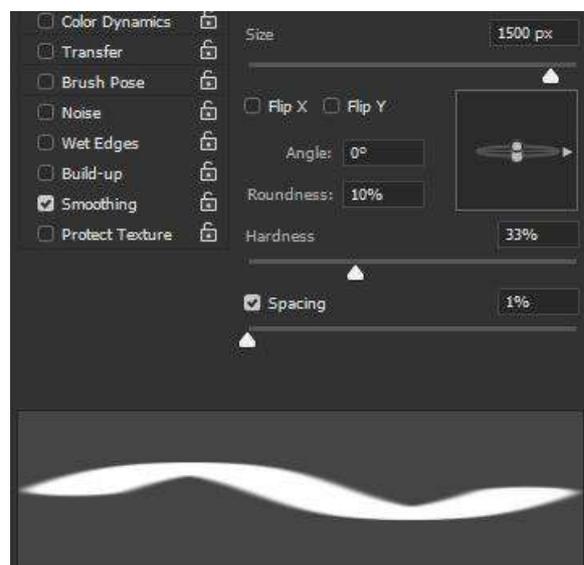
Pada proyek Shipper.id KV (*Key Visual*) *Shipping*, stok foto yang diberikan terpisah-pisah antar elemen. Terdapat 6 stok foto (*flare*, langit, mobil, sepeda motor, gudang dan aspal) yang kemudian disatukan menjadi seperti gambar dibawah;



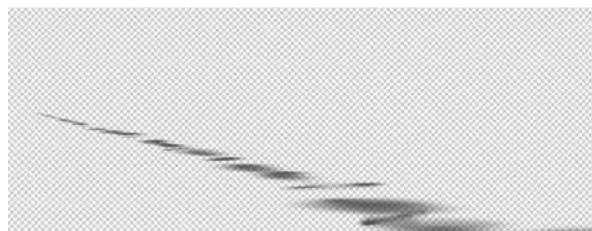
Gambar 1. Compose layout Shipper.id kv shipping

Dikarenakan objek seperti mobil dan motor adalah foto terpisah dan KV tidak mempunyai *background* asli, maka cahaya harus dibuat dari awal. Pembuatan titik cahaya dibuat mengikuti arah dari warna langit yang paling cerah, berada di kiri atas gambar. Selain terang langit, arah bayangan dari pintu gudang mengarah ke kanan gambar, menandakan letak titik cahaya harus berada disebaliknya, yaitu kiri atas. Posisi kendaraan yang berhadapan langsung dengan cahaya dari atas seharusnya membuat bayangan menjadi pendek dan garis agak tegas. Selain disebabkan arah cahaya datang dari atas, jarak antara mobil ke aspal tidak jauh

sehingga bayangan tidak menyebar. Dalam pengerjaannya bayangan yang dibuat terlihat halus akibat penggunaan *hardness* yang cenderung kecil (33%) dengan ukuran *brush* yang besar (1500px). Hal ini membuat garis bayangan terlihat pudar dan halus. Meski demikian progres tetap disetujui dengan catatan dari klien yaitu bentuknya yang harus seragam antar kendaraan (mobil dengan mobil, motor dengan motor). Memang agak berbeda dengan dunia asli dimana jika cahaya terik menyinari mobil dari atas, garis bayangan mobil seharusnya tegas dan pendek ke jalanan. Bayangan ini dibuat dengan *brush* yang digambar secara manual pada *layer* di bawah kendaraan. Mengingat bentuk kendaraan yang sama, maka bayangannya pun juga mengikuti sama, baik dari bentuk dan kegelapan.



Gambar 2. Brush properties pembuatan shadow



Gambar 3. Gambaran shadow yang dibuat

Titik cahaya pada proyek ini dibuat dengan stok foto *flare* yang diberikan, lalu mengganti *layer blending* modusnya menjadi "screen". *Layer blending mode* "screen" memunculkan (pada *layer* tersebut) 100% *pixel* warna terang dan menyembunyikan 100% *pixel* yang berwarna gelap. Semakin terang (putih) *pixel*, maka akan muncul 100%, begitu sebaliknya.



Gambar 4. Stok foto flare yang digunakan

Dari foto diatas, hanya cahaya putih dan kuning saja yang akan terlihat pada layer foto *flare* tersebut, sedangkan warna gelapnya akan tersembunyi tidak nampak pada gambar. Ukuran *flare* dibuat besar hingga menutupi area kiri atas foto mengingat skenario yang dibuat adalah siang cerah, sehingga langit pada foto harus terlihat terang merata. Selain *flare*, *gradient* putih (*opacity* 35%) ditambahkan di atas *layer flare* untuk mendukung dan memperterang efek *flare* pada langit.

Dengan langit yang terang, seharusnya membuat kaca mobil menjadi terang dan agak memantulkan warna cahaya langit. Pada KV ini, kaca mobil diminta untuk digelapkan seperti memakai kaca film yang tebal.



Gambar 5. Hasil final Shipper KV Shipping

Cahaya dan bayangan buatan juga dibuat pada proyek Shipper.id lainnya, yakni KV *Warehouse*. Bayangan dan cahaya dibuatkan untuk orang-orang (*talent*) dalam gambar agar bisa menyatu dengan foto *background* sehingga terlihat nyata. Selain menyatukan *talent* dengan *background*, cahaya dibuat agar menambah efek dramatis dari gambar. Cahaya dibuat mengikuti dengan foto *background* yang diberikan, yaitu dari kiri atas gambar dan memiliki intensitas tinggi. Cahaya dibuat dengan stok foto *flare* lain yang diberikan lalu mengganti *layer blending* modeny menjadi “*screen*”, sama seperti proyek sebelumnya. *Flare* ditempatkan di ujung kiri atas dengan ukuran sedikit kecil. Berbeda dengan kv *shipping*, terang pada kv *warehouse* tidak merata ke dalam gudang. Ada bagian-bagian gudang yang dijaga tetap gelap karena pengaruh dari bayangan

rak dan kardus. Selain itu, cahaya awal *background* berasal dari samping kiri, jadi agak terlihat aneh jika cahaya diatas juga menyebar rata di langit, menyebabkan ketidakkonsistenan antara sumber cahaya dan bayangan.



Gambar 6. Stok foto background kv warehouse

Melihat dari arah datang cahaya dan intensitasnya, maka *talent* yang terpapar langsung akan dibuat menjadi memiliki kontras tinggi antara *highlight* dan *shadow* di badannya. Penerapan ini perlu diperhatikan dari letak *talent* pada gambar. Posisi mereka yang menyebar dan berbeda-beda membuat *treatment lighting* dan *shadownya* juga berbeda-beda. Ada yang berada di antara rak sehingga cahaya terhalang kardus sehingga menjadi sedikit gelap. Ada yang di tempat terbuka sehingga terpapar membelakangi cahaya langsung, serta yang diujung kanan sehingga intensitas cahaya menjadi rendah. Berbeda dengan KV *Shipping* yang jarak dan posisinya sama semua terhadap cahaya (hanya berbeda ukuran besar kecil saja). Pembuatan *shadow highlight* pada *talent* dibuat semirip mungkin mengambil referensi dari dunia nyata dan mengambil dari teori pencahayaan fotografi, khususnya tentang arah cahaya *outdoor*. Cahaya terik yang datang dari kiri atas membuat setiap *talent* yang terpapar langsung akan memiliki kontras badan yang tinggi.



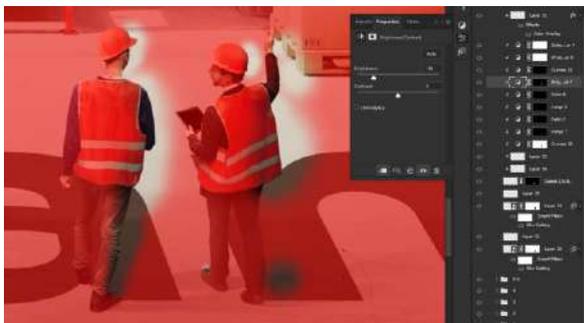
Gambar 7. Contoh talent dengan kontras tinggi

Bagi *talent* yang membelakangi cahaya, *rim light* dibuatkan di bagian belakang badannya, sesuai ciri foto *backlight*. *Rim light* yang dibuat di tubuh *talent* tidak terlalu menggaris melainkan lebih menyebar rata dikarenakan *talent* dilihat dari tampak samping, seolah-olah cahaya datang dari samping (dalam perspektif audiens) dan punya kontras tinggi, bukan dari belakang.

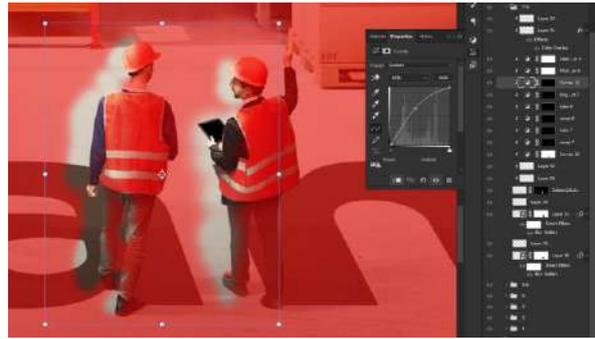


Gambar 8. *Rim light* yang dibuat pada *talent*

Penambahan *shadow highlight* ini semua menggunakan *adjustment brightness* dan *curve*, dibantu dengan *layer blending mode* dan dibentuk menggunakan *layer masking* dengan *brush*. Bentuk *shadow highlight* sangat dipengaruhi oleh *hardness* dan ukuran *brush* yang dipakai, yang mana bergantung pada ukuran dan posisi *talent*. Jika memerlukan garis bayangan yang keras, seperti bayangan *talent* yang terpapar sinar, maka *hardness* brush dinaikkan agar menghasilkan garis yang tegas.



Gambar 9. Contoh pembuatan *shadow* pada *talent* menggunakan *adjustment* dan *brush masking*



Gambar 10. Contoh pembuatan *highlight* di *talent* menggunakan *adjustment* dan *brush masking*

Talent yang berada diantara rak barang, cahaya utama terhalang oleh kardus membuat sedikit sisa cahaya yang menembus barang tersebut dan sampai ke badan *talent*. Sehingga badan dibuat menjadi gelap atau ada *highlight* sedikit dari sisa cahaya yang tembus mengenai tubuhnya (tergantung posisi dan barang di sekitarnya).



Gambar 11. *Highlight* yang lewat sela-sela barang

Penyesuaian suasana

Jika pada foto *background* yang diberikan telah memiliki titik cahaya sendiri dan telah disepakati demikian, pembuatan titik cahaya baru tidak diperlukan. Meski demikian penyesuaian pencahayaan antara objek lepasan dan *background* tetap diperlukan agar menghasilkan foto yang terlihat natural dan tidak terkesan “tempelan”. Ini berlaku jika proyek memerlukan penyatuan *background* dan *talent* dari 2 foto yang berbeda (umumnya saat penggunaan stok foto), pada proyek Lancar by Danamas misalnya. *Shadow highlight talent* terlihat kurang sesuai dengan *background* (stok foto) yang digunakan, sehingga perlu digambar manual menggunakan *brush* mengikuti patokan dari cahaya *background*.



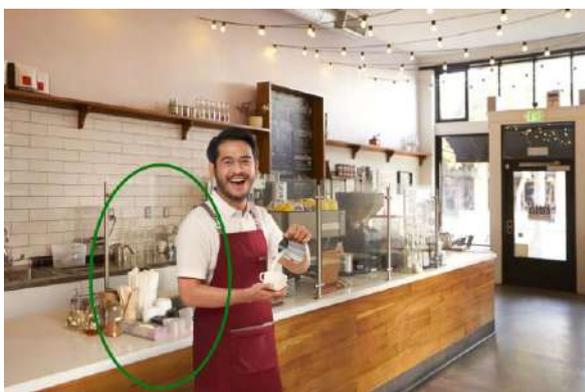
Gambar 12. Stok foto talent



Gambar 13. Stok foto background

Terlihat pada stok foto *talent*, area perut agak gelap tertutup tangan. Jika melihat acuan *background* (yang nantinya juga ditambahkan *brightness* agar lebih terang), maka seharusnya area perut perlu diterangkan lagi. Ini merupakan efek dari lampu ruangan dan cahaya luar yang menyebabkan ruangan *background* terang merata.

Dengan penambahan *talent* pada gambar, maka tentu adanya bayangan dari *talent* yang muncul pada *background*, seperti pada belakang sisi kiri *talent* yang seharusnya gelap jika mengikuti acuan arah cahaya. Objek yang berada di serong belakang *talent* menjadi gelap akibat tertutup badan *talent* dari cahaya.



Gambar 14. Area yang tertutup badan talent

Shadow talent digambar menggunakan *brush* hitam dengan *hardness* rendah agar tidak menimbulkan garis, sebab rasio cahaya yang sampai *talent* barang tidak tajam intensitasnya. *Layer shadow* diganti menjadi “*multiply*” agar menambah efek gelap. *Shadow* yang digambar juga cenderung tipis mengingat suasana ruang yang terang merata akibat cahaya luar dan lampu ruangan. Dengan posisi *talent* yang diatur sedemikian rupa, area perut *talent* yang dibuat lebih terang menyesuaikan *background* karena sumber cahaya kuat datang dari arah kanan mengenai sisi kanan *talent* hingga ke area tengah depan *talent*. Melihat cahaya yang datang dari samping kanan *talent*, seharusnya juga membuat *talent* memiliki bayangan yang semakin memperlihatkan bentuk dan tekstur. Pada proyek ini, kontras yang dibuat pada *talent* tidak dinaikkan banyak. Ini dikarenakan *talent* diminta untuk tetap terang merata sebagai fokus utama dari gambar. Selain faktor fokus utama, ruangan (*background*) yang diterangkan secara keseluruhan juga membuat bayangan yang seharusnya ada pada *talent* menjadi sedikit pudar. Jika kontras *shadow* dan *highlight* dinaikkan, akan membuat *talent* tidak menyatu dengan *background* akibat perbedaan kontras antara *talent* dengan *background*.



Gambar 15. Hasil akhir

Flare ditambahkan di ujung kanan atas gambar agar menambah kesan dramatis. Keberadaan *flare* juga cukup membantu mengangkat kesan foto agar terlihat lebih “hidup”.



Gambar 16. Hasil akhir (tanpa flare)

Mengubah *lighting* (menggelapkan)

Pengubahan disini lebih mengarah ke penekanan pada konsep. Untuk mendukung konsep “*teaser*” *Xiaomi 12 pro* yang diusung, gambar dibuat gelap menyisakan sedikit lengkungan-lengkukan badan dari *talent* dan area *rembrandt* pada bawah mata agar *talent* tidak mudah dikenali. Foto diambil menggunakan *single lighting* dari atas serong dengan intensitas yang rendah. Hasil foto memperlihatkan remang-remang *talent* yang berpose dengan produk.



Gambar 17. Hasil foto *talent*

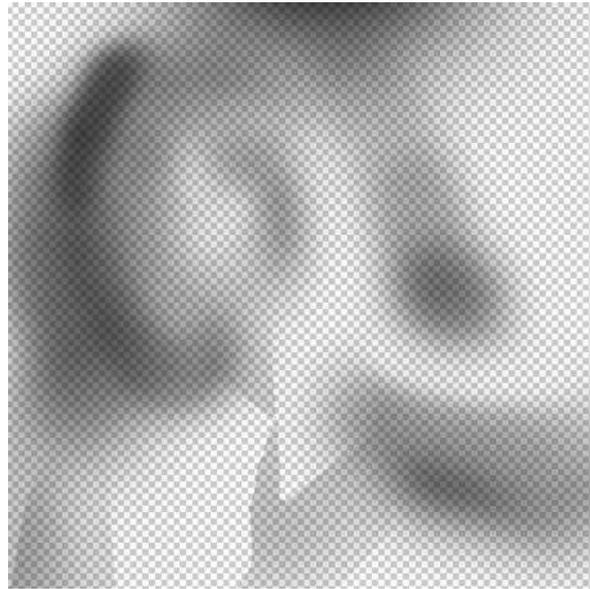
Secara foto, hasil yang diberikan sudah mengarah ke konsep, hanya saja masih terlalu terang untuk mencapai hasil akhir sesuai referensi.



Gambar 18. Referensi hasil akhir yang diberikan

Perlu ada penggelapan oleh *software* pasca pemotretan untuk bisa mencapai hasil referensi. Proses ini perlu memperhatikan ciri khas dari foto *rembrandt*, yaitu terdapat area cahaya segitiga pada bawah mata. Area sekitar harus digelapkan, namun juga harus terlihat *natural*, seolah-olah *talent* di foto pada cahaya yang sangat minim. Penggelapan dikerjakan menggunakan *shadow* buatan dari *brush* warna hitam secara manual

di secara keseluruhan badan *talent* menyisakan area *rembrandt* di bawah mata yang dibiarkan mengkilap.



Gambar 19. Shadow yang dibuat

Brush harus pada *hardness* dan *opacity* yang rendah karena bayangan gelap harus sehalus mungkin. Jika menggunakan *brush hardness* yang tinggi/keras, akan terlihat seperti goresan bayangan yang tidak diinginkan karena akan merusak muka *talent*. Garis tegas pada gambar *layer shadow* diatas hanya berada di perbatasan kulit dengan baju dan produk. Dibuat demikian agar *shadow* tidak “bocor” ke bagian-bagian yang tidak diinginkan; seperti pada produk, baju dan kuku *talent*. Dalam iklan komersial, muka *talent* harus sangat dijaga agar *editing* yang dikerjakan tidak sampai menurunkan citra dari *talent* dan *brand* yang beriklan.

Treatment pencahayaan wajah *talent* yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- Meratakan cahaya pada kulit. Terlihat pada hasil foto, muka *talent* masih terdapat banyak sekali belang-belang akibat tekstur wajah yang kurang halus. Memperbaikinya bisa dilakukan menggunakan *adjustment curve* terang dan gelap, yang kemudian di-*masking* (dengan *brush*) sesuai area yang diperlukan (bagian yang belang gelap di *brush curve* terang, begitu pun sebaliknya).
- Menjaga *shadow highlight* yang dibuat tidak mengubah bentukan wajah *talent* sehingga tidak dikenali seperti aslinya.



Gambar 20. Hasil akhir *teaser Xiaomi 12 pro*

Proyek ini memberi gambaran bahwa pengeditan cahaya pasca pemotretan dapat memberikan hasil yang berbeda dan sangat bisa membantu proses agar berjalan lebih cepat dan bagus, daripada sekedar mengandalkan fotografi saja.

Kaitan efek cahaya kepada tekstur dan *compose*

Cahaya sangat berdampak pada visual bentuk/dimensi suatu benda. Setiap benda di dunia memantulkan cahaya dari permukaan kepada mata. Dari pantulan cahaya setiap benda, audiens dapat mengenali bentuk rupa objek yang dilihatnya. Permasalahan dengan bentuk ini ditemukan pada proyek *AHM Genio Fashion*, yang mana motor menjadi terlihat *flat* akibat *lighting* saat pemotretan.



Gambar 21. Foto *base motor AHM Genio Fashion*

Badan motor di foto dengan pencahayaan yang setara di setiap sisinya. Menyebabkan warna badan motor memudar serta memiliki kontras yang rendah, dikarenakan tidak ada tempat bagi bayangan untuk muncul di badan motor. Penggunaan rasio rendah dan *diffuser* pada *lighting* fotografi membuat kontras pada

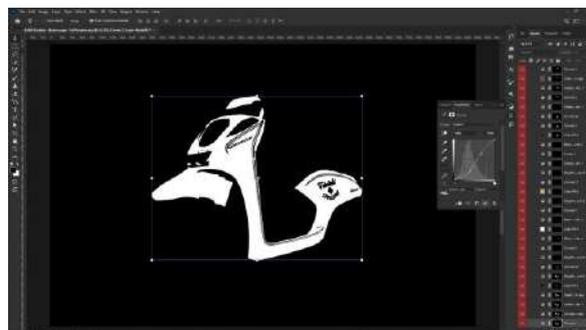
motor menjadi rendah mengakibatkan bentukan motor terlihat *flat*.

Highlight dan *shadow* tidak dibuat manual dengan *brush*, dikarenakan adanya stok foto yang fokus detail per bagian motor (beda titik fokus, dengan perspektif kamera dan badan motor yang sama). Dari bagian-bagian yang mempunyai fokus detail lebih kemudian di-*compose* ke dalam *base* stok agar *highlight shadow* dan bentukan motor bisa terlihat dengan jelas.



Gambar 22. Foto motor setelah di-*compose*

Highlight dan *shadow* tidak digambar manual pada proyek ini, karena sangat beresiko mengubah bentukan motor dan menjadi sulit menyamakan dengan foto sudut pandang lain (motor di foto dari berbagai sudut). *Highlight* dan *shadow* dimunculkan dengan menggunakan *adjustment curve* yang di-*masking* sesuai dengan bagian yang diperlukan.



Gambar 23. Menaikkan kontras di area *body biru motor*

Menaikkan kontras dengan *masking* per bagian membuat pengeditan menjadi leluasa dalam mengatur kontras *highlight shadow* per bagian motor sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Tekstur dan warna pada *body* warna biru/hitam, jok, ban, besi, lampu dan stiker dapat di-*adjust*/diatur masing-masing. *Editing* pencahayaan tidak hanya sebatas kontras *highlight shadow* saja, tapi juga *toning* warna kembali akibat pudarnya stok foto meskipun sudah di-*compose*.



Gambar 24. Warna motor setelah di-adjust ulang

Ada beberapa bagian *highlight* yang terlihat bergaris tegas akibat lengkungan *body* motor seperti yang berada di dekat ban depan.



Gambar 25. Contoh *highlight* tegas pada *body*

Detail kecil seperti ini tidak boleh dilupakan saat proses *digital imaging*. Tanpa garis *highlight* yang ditekankan tersebut, bentukan *body* motor akan terkesan *flat* di area bawah depan (mengubah bentukan asli objek).

Teknik stok *composing* sangat membantu agar mencegah munculnya *shadow highlight* yang salah/tidak rapi ketika di gambar manual yang sampai-sampai mengubah bentukan badan motor aslinya. Namun sepertinya tidak bisa diimplementasikan ke semua proyek mengingat perbedaan konsep dan perlakuan/kebutuhan tiap-tiap foto/objek/proyek serta keterbatasan waktu yang dimiliki saat pemotretan. Umumnya teknik ini dipakai untuk foto produk karena *brand* pasti ingin produknya terlihat jelas secara rata menyeluruh tanpa ada bagian detail yang hilang. Sekalipun foto menggunakan diafragma kecil, tetap tidak bisa melebihi detail dari *composing*. Semakin kecil diafragma, maka foto akan semakin gelap mengakibatkan keperluan *lighting* yang lebih banyak dan kuat lagi.

Take out shadow

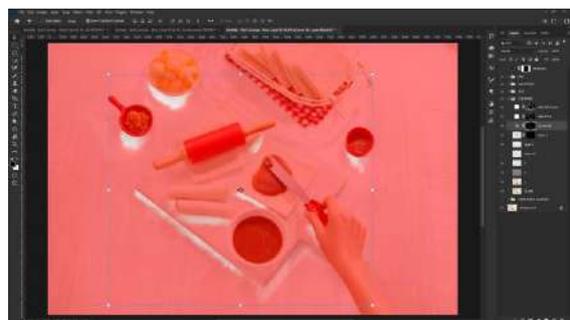
Pemakaian banyak lampu *lighting* saat foto studio terkadang diperlukan agar foto produk/objek yang di foto bisa terlihat lebih jelas dan bagus. Posisi lampu dan dayanya bergantung dengan kebutuhan dan konsep objek yang sedang di foto. Posisi lampu ini dapat membuat objek mempunyai arah bayangan yang lebih tergantung dari posisi lampu dan jarak objek dengan latar dan daya cahaya yang dikeluarkan lampu. Semakin dekat jarak latar dan besar daya cahaya dari 2 arah yang berbeda, semakin terlihat 2 arah bayangan yang berbeda.



Gambar 26. Contoh 2 arah bayangan

Seperti contoh diatas, fotografer menggunakan *key light* (panah hitam) dan *fill light* (panah hijau) untuk menerangi objek foto secara rata. Intensitas *fill light* tidak sekeras *key light*, namun jarak yang dekat dengan objek membuat bayangan tegas di serong kanan objek. Ini terjadi mengingat letak dan daya kedua lampu. Pada proyek Nutella Bukber 123! ini, bayangan kedua (panah hijau) dihilangkan sesuai permintaan klien sebagai cara agar foto terlihat bersih, sesuai konsep mereka yaitu makanan sehat (identik dengan bersih). Selain itu, klien ingin foto terlihat seperti menggunakan 1 sumber *lighting* saja, agar foto terlihat *natural* seperti mendapat cahaya dari matahari.

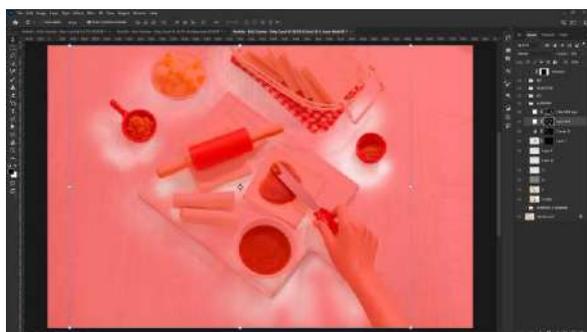
Menghilangkan bayangan kedua sebenarnya cukup mudah dengan menggunakan *curve* terang lalu di-*mask* di area bayangan kedua.



Gambar 27. Area *curve* (putih) yang di-*masking* sesuai tempat bayangan kedua

Tingkat kecerahan bayangan kedua diatur hingga menyamai kecerahan bayangan utama. *Point curve* diangkat lumayan tinggi dan dibantu dengan *opacity brush* yang dipakai saat *masking*. *Opacity brush* sangat berguna mengatur seberapa tebal/tipis *masking* yang diperlukan. Mengingat hanya menggunakan 1 *curve layer* saja, maka penyesuaian antar tebal/tipis *maskingnya* bergantung pada *opacity brush* yang dipakai.

Untuk semakin mendukung konsep bersih yang diusung, bayangan keseluruhan juga diminta untuk ditingkatkan kecerahannya. Terdapat cara selain menggunakan *curve* terang, yaitu menggunakan *color fill* putih dengan *opacity* rendah (tergantung keperluan).



Gambar 27. Area *color fill* (putih) yang di-*masking* sesuai tempat bayangan pertama

Dengan menambahkan warna putih pada *shadow*, akan mengangkat tingkat kecerahannya (sama seperti warna abu-abu yang dicampur putih menjadi abu yang lebih muda). Tipisnya bayangan yang diminta membuat beberapa barang pada latar terlihat sedikit melayang (terlihat “tempelan”). Meski demikian, gambar ini tetap *approve* hingga menjadi hasil final dan siap tayang.



Gambar 28. Objek terasa melayang akibat bayangan yang terlalu tipis

Kesimpulan

Dalam pengerjaan *digital imaging*, pembenahan cahaya tidak mungkin lepas dari proses *editing*. Baik untuk memperbaiki, atau merubah secara keseluruhan. Perubahan yang dibuat harus sesuai dengan sifat cahaya di dunia nyata karena agar hasil edit terkesan *natural*. Maka dari itu *digital imaging* selalu mengambil referensi dan diharapkan hasil *editing* bisa menyerupai dari dunia nyata agar terlihat *natural* (tidak terlihat editan). Meski ada kala dimana idealisme editor harus kalah dengan permintaan dari klien.

Namun ada baiknya jika dalam pengerjaan *digital imaging*, perubahan cahaya, *shadow* dan *highlight* diminimalisir karena akan lebih bagus dan mudah pengerjaannya jika *shadow* dan *highlight* pada objek dan *background* sudah cocok sedari awal (baik pemotretan ataupun mengambil dari *web* stok foto). Bagaimana pun juga pencahayaan yang alami akan lebih bagus daripada buatan.

Daftar Pustaka

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). Arti kata digital. Retrieved from <https://kbbi.web.id/digital>
- Lithmee (2018, December 15). *What is the Difference Between Bitmap and Vector*. Retrieved from <https://pediaa.com/what-is-the-difference-between-bitmap-and-vector/>
- Teguh, S., (2020, July 1). *Apa Bedanya Photo Retouching Dengan Photo Editing?*. Retrieved from <https://shanibacreative.com/apa-bedanya-photo-retouching-dengan-photo-editing>
- Yunita, S., (2021, November 2). *Pengertian Adobe Photoshop beserta sejarah, fungsi, tools, dst*. Retrieved from <https://dianisa.com/pengertian-adobe-photoshop/>
- Yusuf, H. (2019). *DV4263: Light Direction and Types of Light*. [Class Handout]. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.
- Yusuf, H. (2019). *DV4263: Komposisi Dalam Fotografi*. [Class Handout]. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.
- Yusuf, H. (2020). *DV4264: Studio Lighting : Tips for Dummies*. [Class Handout]. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.