

## KOMPARASI KAMERA *DSLR* & *SMARTPHONE* DALAM PENERAPAN LIGHT PAINTING PHOTOGRAPHY

Rafael Simamora<sup>1</sup>, Tri Cahyo Kusumandyoko<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: rafaelsimamora16021244006@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup> Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: tricahyo@unesa.ac.id

### Abstrak

Fotografi telah memperkaya perkembangan seni rupa dan mempengaruhi perkembangan seni rupa. Seni rupa bertujuan untuk membantu terciptanya seni rupa khususnya seni lukis. Dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi memiliki pengaruh yang besar dalam industri fotografi, yang telah membawa banyak perubahan atau revolusi. Revolusi ini telah menciptakan fenomena baru di bidang fotografi, dan fotografi telah digunakan sebagai alat dokumenter yang umum sebelumnya dan sekarang telah menjadi media ekspresi artistik. Teknik yang digagas oleh Étienne-Jules Marey dan Georges Demeny di tahun 1889 ini menjadi teknik yang menakjubkan. Berangkat dari hal itu, peneliti mencoba untuk menganalisis *light painting photography* dan menuangkannya di dalam sebuah jurnal skripsi ini. Dari berbagai informasi yang dihimpun, peneliti memiliki gagasan untuk membandingkan penerapan *light painting photography*, mengetahui spesifikasi kamera dan *smartphone* yang ideal untuk menerapkan konsep ini, dan komparasi hasil antara kamera dengan *smartphone* oleh peneliti. Penelitian ini mengadopsi metode deskriptif dengan memberikan informasi yang diteliti tentang fotografi secara umum ke khusus, metode observasi digunakan untuk mengetahui kondisi di luar fotografi yang belum dilakukan oleh peneliti dengan konsep observasi partisipatoris. Setelah proses studi pendahuluan dengan menghimpun informasi dan data-data yang dibutuhkan, peneliti melakukan tahapan implementasi atau uji coba di lapangan. Berdasarkan dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kekurangan dan kelebihan yang akan dituangkan melalui tulisan ini.

**Kata kunci:** fotografi, teknologi, *light painting photography*, *smartphone*, seni visual.

### Abstract

*Photography has enriched the development of art and influenced the development of art. Fine art aims to help create fine arts, especially painting. Over time, technological developments have had a big influence on the photography industry, which has brought about many changes or revolutions. This revolution has created a new phenomenon in the field of photography, and photography has been used as a common documentary tool before and now has become a medium of expression. This expression technique which was initiated by Étienne-Jules Marey and Georges Demeny in 1889 has become an amazing technique. Departing from this, the researcher tries to analyze light painting photography and put it in a journal of this thesis. From the various information gathered, researchers have the idea of comparing the application of light painting photography, looking at the ideal camera and smartphone specifications to apply this concept and the comparison of results between cameras and smartphones by researchers. This research is a descriptive method by providing researched information about general to specific photography, the observation method is used to see conditions outside of photography that has not been carried out by researchers with the concept of participatory observation. After the preliminary study process by gathering the required information and data, the researchers carried out the implementation stage or field trials. Based on these results, it can be argued that several advantages and disadvantages will be outlined in this paper.*

**Keywords:** *photography, technology, light painting photography, smartphone, visual arts.*

## PENDAHULUAN

Banyak perubahan yang terjadi dalam dunia seni, salah satunya adalah perkembangan media. Berbagai media seni rupa yang muncul selama ini memperkaya dan mempengaruhi perkembangan seni rupa. Dalam perkembangannya, seni dan teknologi merupakan dua aspek yang saling melengkapi dalam perjalanan peradaban manusia. Ilmuwan dan seniman adalah dua jurusan yang memegang peranan penting dalam perkembangan peradaban ini, keduanya merupakan dua aspek yang berbeda, mereka telah melakukan terobosan-terobosan dalam peradaban manusia. Untuk dapat menghasilkan karya seni yang bernilai dan indah perlu dipahami prinsip-prinsip estetika, konsep ekspresi, pengetahuan material dan teknologi. Inilah mengapa teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam dunia seni.

Selain memberikan informasi yang akurat dan benar, foto juga memiliki nilai dokumentasi yang tinggi. Penggemar fotografi dapat mengekspresikan ide dengan cepat dan mudah, karena fotografi yang sifatnya mekanis tidak memerlukan pengoperasian yang tinggi, dan hampir semua objek di sekitar kita dapat dijadikan subjek karya fotografi. Perkembangan teknologi kamera saat ini dan ditemukannya kamera SLR digital yang tidak lagi menggunakan film semakin memudahkan fotografer untuk bereksperimen.

Dengan berlalunya waktu, teknologi memiliki pengaruh yang besar dalam industri fotografi. Mulai dari camera *obscura obscura* digunakan sebagai alat repetitif untuk menggambar alam. Perkembangan baru fotografi dengan media unik tidak hanya dapat berperan sebagai perekam visual, tetapi juga memiliki fungsi merekam objek di sekitarnya dengan kualitas rekaman yang mendekati bentuk asli objek nyata. Alat perekam yang dulunya memiliki ukuran yang besar, lambat laun berubah karena pengaruh teknologi, kini hadir dengan kemasan serta tampilan yang elegan dan berukuran lebih kecil. Tentunya sangat praktis dapat dibawa di mana saja. Perkembangan teknologi tersebut dapat disimpulkan membawa banyak perubahan yang dinamakan dengan revolusi digital.

Salah satu hasil dari revolusi teknologi itu adalah *light painting photography*. *Light painting photography* dapat dibagi menjadi 3 bagian. Yang pertama adalah *light drawing*, dimana sumber cahaya dapat dilihat oleh kamera, selama eksposur yang lama, fotografer dapat menggunakan sumber cahaya ini untuk menggambar atau membuat desain di dalam frame. Kategori kedua adalah *kinetic light painting*, untuk teknik lukisan cahaya ini, lampu dalam pemandangan umumnya tetap diam sementara kamera itu sendiri digerakkan selama eksposur lama untuk menciptakan warna dan desain dalam bingkai. Kategori ketiga adalah *light painting*, di sinilah fotografer menggunakan sumber cahaya genggam untuk secara selektif menerangi bagian pemandangan selama foto pencahayaan lama.

Soedjono (2006: 163) berpendapat bahwa revolusi terjadi karena hampir semua aspek fotografi tradisional telah digantikan oleh kemungkinan yang lebih mudah dan praktis dalam proses fotografi digital. Hal ini terjadi karena masyarakat saat ini cenderung menggunakan segala sesuatu yang lebih mudah digunakan dan praktis. Tidak seperti dulu, fotografi hampir selalu menggunakan kamera fisik yang besar dan besar, tetapi sekarang perlahan-lahan bergeser karena kemajuan teknologi yang ada.

Perancangan konsep *light painting* sudah banyak dilakukan oleh fotografer ahli, beberapa dari mereka membuat portofolio untuk komersial seperti Jan Leonardo dengan mengkombinasikan teknologi kamera dengan teknologi cahaya. *Light painting* menuntut kita untuk kreatif dalam menuangkan ide dalam karya yang dihasilkan. Maka dari itu, urgensi dari judul yang diambil adalah sebagai sarana komparasi hasil karya antara pengambilan objek dengan kamera dan telepon pintar.

Kegelisahan para fotografer awam dalam mencoba teknik *light painting* tidak bisa dibilang sedikit karena konsep ini terus berkembang di kalangan pengguna media sosial. Platform-platform media sosial sudah menjadi kiblat mereka dengan turut mencoba konsep ini untuk dijadikan konten meskipun dengan *equipment* yang seadanya.

Berangkat dari hal itu, ada kausalitas (hubungan sebab akibat) antara dinamika yang dihadapi pengguna *light painting* selama ini. Salah satunya adalah spesifikasi yang ideal seperti apa untuk bisa menerapkan konsep ini dan bagaimana komparasi antara kamera dengan *smartphone*. Maka dari itu, penelitian ini hadir untuk menjawab seluruh dinamika yang ada. Salah satunya adalah sebagai *screening* awal dengan komparasi visual yang dihasilkan oleh masing-masing alat.

Dari pembahasan diatas dapat ditemukan Rumusan Masalah. Sejak *booming*-nya teknik ini, banyak sekali pengguna media sosial yang ingin mencoba. Sebut saja di Instagram, banyak sekali yang mencoba dengan hasil karya berupa foto. Begitu juga di TikTok, banyak pengguna yang mengunggah hasil karyanya yang kebanyakan berbentuk video di platform tersebut dengan tujuan menaikkan *engagement* akun dari konten *light painting*-nya. Bahkan, ada beberapa yang menjelaskan bagaimana cara pengambilan teknik *light painting* ini. Selain berupa karya foto atau video, teknik ini sudah dikomersilkan oleh fotografer yang sudah menekuni bakat dengan menawarkan konsep ini di *wedding photography* dan menjual di *website*.

Namun, tidak sedikit juga bagi user *smartphone* yang ingin menggunakan konsep *light painting photography* untuk dijadikan sebuah karya yang dikonsumsi secara pribadi atau dalam bentuk konten. Ternyata, menggunakan *smartphone* pun juga bisa, tetapi visual yang dihasilkan tidak sebaik dengan yang menggunakan kamera. Ada beberapa catatan yang menjadi rumusan masalah dalam tulisan ini. Meskipun demikian, perkembangan teknologi sangat membantu para user *smartphone* dalam menggunakan teknik ini. Pasalnya, kita dapat memperbaiki hasil foto dengan sentuhan aplikasi edit untuk hasil yang lebih baik.

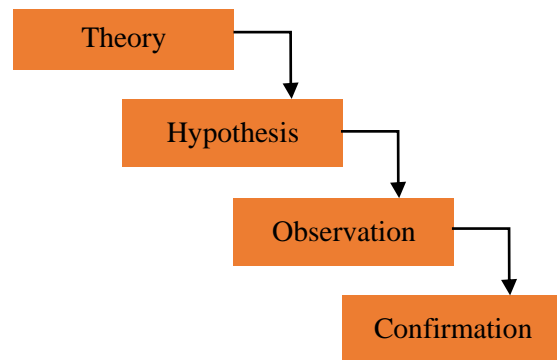
Berangkat dari hal itu, ada beberapa kegelisahan yang menjadi rumusan masalah dalam tulisan ini. Berikut rumusan masalah yang berkaitan dengan *light painting*:

1. Menganalisis *light painting photography*.
2. Menerapkan konsep teknik *light painting*.
3. Apa perbedaan antara hasil visual yang menggunakan kamera *Dslr* dengan *handphone*?
4. Mengapa fotografer tertarik menerapkan konsep *light painting* sebagai karya?

Secara etimologis, hipotesis ini bersumber dari dua kata, yaitu “less than” dan “viewpoint”. Oleh karena itu, apakah hipotesis merupakan pandangan akhir atau kesimpulan harus diverifikasi (Djarwanto, 1994: 13).

Dalam penelitian ini, jika ditinjau dari proses pemerolehannya, peneliti menggunakan hipotesis deduktif. Adapun tahapan dari hipotesis deduktif menurut Trochim (2005) adalah sebagai berikut:

**Bagan 1.** Tahapan Hipotesis Deduktif (sumber: Statistikian, 2021)



Menurut peneliti, penggunaan hipotesis tersebut sesuai dengan bentuk penelitian tentang *light painting*. Selanjutnya, peneliti menggunakan bentuk hipotesis komparatif yaitu dengan membandingkan dua variabel; hasil karya *light painting* menggunakan kamera dan hasil karya *light painting* menggunakan *smartphone*.

Dalam hal ini, peneliti berasumsi bahwa dalam menggunakan kamera lebih maksimal dari pada menggunakan *smartphone*. Adapaun rumus hipotesis komparatif dapat digambarkan sebagai berikut:

**Bagan 2.** Tahapan hipotesis induktif  
(sumber: Statistikian, 2021)

Pernyataan =  $H_0 > H_1$  atau  $H_0 < H_1$   
 $H_0$  = Hipotesis kerja  
 $H_1$  = Hipotesis nol

Dari rumusan tersebut, hasil yang diperoleh peneliti cenderung ke hipotesis kerja, yaitu jawaban sementara yang merupakan sintesis dari hasil kajian teoritis. Karena menurut Sudarwan Danim dan Darwis (2003:171), tujuan penggunaan hipotesis kerja adalah teori yang digunakan memang “dipersiapkan” untuk diterima.

## **METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)**

Metodologi adalah metode atau metode analisis teoritis. Penelitian adalah studi sistematis untuk menambah jumlah pengetahuan, dan juga merupakan upaya sistematis dan terorganisir untuk beberapa pertanyaan yang membutuhkan jawaban. Motivasi dan tujuan penelitian kurang lebih sama, yaitu penelitian mencerminkan keinginan orang untuk mengetahui sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia, dan biasanya menjadi kekuatan pendorong untuk penelitian.

Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. secara *holistic*, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

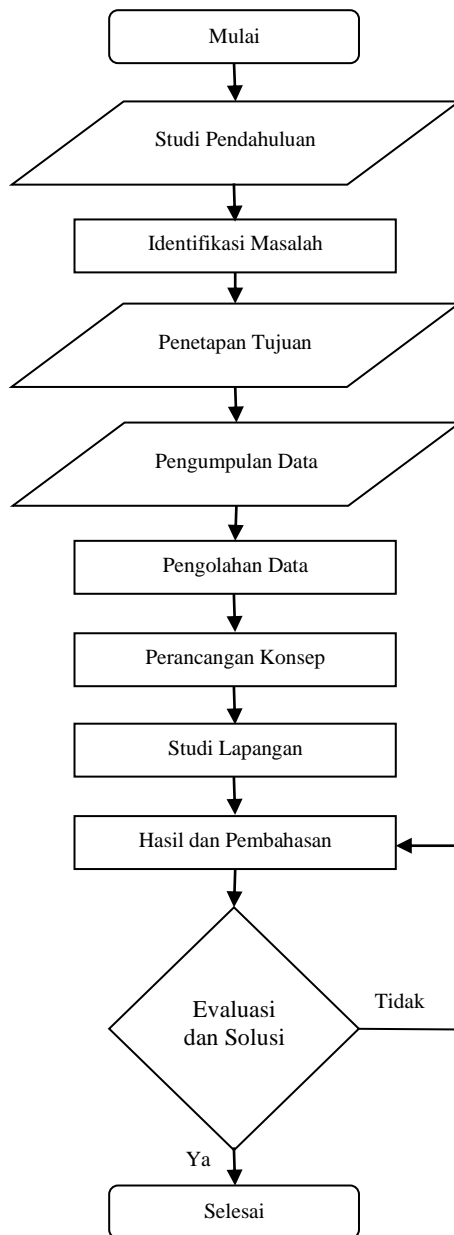
Metode yang digunakan adalah metode deskriptif Sesuai dengan kebutuhan peneliti maka dipilih metode penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan perilaku sosial yang umumnya terjadi dalam fotografi khususnya fotografi

lukisan cahaya. Metode deskriptif disebut juga metode naratif. Data yang diperoleh berupa narasi mendalam yang merinci objek penelitian secara mendetail dari bagaimana menemukan spesifikasi yang ideal untuk memotret konsep *light painting photography*, pemotretan menggunakan *smartphone*, dan komparasi hasil uji coba.

Selain itu, metode observasi biasanya adalah observasi terhadap lima fenomena sosial selain peneliti. Dalam penelitian sosial, observasi yang dilakukan biasanya melibatkan peran aktif peneliti. Peran positif peneliti dalam melakukan observasi lebih relevan dan disebut observasi partisipatif. Partisipasi dalam observasi bersifat terbuka (*overt*) dan tertutup (*covert*). Terbuka terhadap penelitian yang dilakukan kepada rekan sesama fotografer dan orang lain (tidak dikenal) yang membantu memotret. Namun, juga tertutup terhadap penelitian yang dilakukan kepada observasi dari rekan-rekan fotografer di media sosial dan di situs.

Tahapan pendahuluan dilakukan peneliti dengan mencari inspirasi tentang bahasan yang akan diangkat melalui referensi dari hal yang terjadi. Referensi tersebut berupa pengalaman, bakat, dan minat peneliti selama ini. Dalam hal ini, fotografi menjadi *concern* utama peneliti untuk dituangkan dalam sebuah tulisan. Selanjutnya tahapan identifikasi masalah, peneliti melihat celah dan urgensi yang ada dalam teknik fotografi untuk dibahas. Dalam hal ini, peneliti menetapkan *light painting photography* sebagai fokus utama penulisan. Setelah itu, peneliti merumuskan tujuan dari diangkatnya *light painting photography* sebagai fokus utama dengan subpokok bahasan spesifikasi yang ideal dari kamera dan handphone dan komparasi hasil pengambilan melalui kamera dan *handphone*. Agar mudah dipahami, peneliti menyajikan tahapan penelitian berupa *flowchart* yang digambarkan sebagai berikut:

**Bagan 3.** Flowchart Penelitian  
(sumber: Pemaw.com, 2021)



Tahapan selanjutnya adalah pengumpulan data, peneliti mengkaji informasi seputar *light painting photography* yang berkaitan dengan pokok bahasan untuk dijadikan bahan dan diolah sedemikian rupa sebagai referensi sementara sebelum studi lapangan. Kemudian, dari data yang diperoleh tersebut, peneliti melakukan rancangan konsep penelitian yang akan dilakukan agar dapat dilaksanakan secara terstruktur.

Setelah mendapatkan informasi dan membuat rancangan konsep, peneliti melakukan studi lapangan dengan observasi dan uji coba teori-teori yang sudah dikaji.

Tahapan yang paling akhir adalah menganalisis hasil yang telah didapatkan dari studi lapangan untuk dijadikan pembahasan dalam penulisan ini. Hasil dan pembahasan tersebut berupa karya peneliti di lapangan. Dari hasil dan pembahasan itu, peneliti dapat menyimpulkan korelasi antara teori dan uji coba di lapangan melalui penulisan ini.

Variabel penelitian adalah segala bentuk yang ditentukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi tentangnya dan menarik kesimpulan. (Sugiyono, 2008:60). Sering dikatakan bahwa variabel penelitian adalah faktor-faktor yang berperan dalam kejadian atau gejala yang diteliti. Variabel dalam penelitian ditentukan oleh tujuan penelitian, landasan teori dan asumsi. Jika penelitian lain memiliki tujuan penelitian dan landasan teoritis yang berbeda, maka variabel penelitian juga akan berbeda (Mathar, 2000:68).

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan substansi pembahasan terhadap *light painting photography* dalam definisi operasional sebagai berikut:

**Tabel 1.** Definisi Operasional

| Variabel              | Definisi Operasional  | Cara Ukur              |
|-----------------------|---|------------------------|
| Spesifikasi           | Bagaimana spesifikasi kamera/lensa dan <i>handphone</i> yang ideal untuk mengambil gambar.              | Analisis dan Observasi |
| Teknik Light Painting | Bagaimana tahapan atau tata cara untuk mengambil foto baik menggunakan kamera maupun <i>handphone</i> . | Uji Coba               |
| Komparasi             | Membandingkan hasil visual dari <i>handphone</i> dan kamera.  | Uji Coba               |

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data tersebut dapat diperoleh, dan memiliki informasi yang jelas tentang cara mengambil data dan cara mengolah data tersebut. Menurut Nur Indrianto dan Bambang Supomo (2013:142) Selain jenis data yang disiapkan terlebih dahulu, sumber data juga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan saat menentukan metode pengumpulan data.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sumber data merupakan faktor terpenting dalam menentukan metode pengumpulan data untuk mengetahui dari mana mendapatkan subjek data.

Adapun sumber data dan jenis data dari penelitian ini disajikan sebagai berikut:

#### 1. Sumber Data

Sumber data adalah sumber, lokasi, atau lokasi dari data penelitian yang diperoleh. Sumber data dapat berupa buku, dokumen, informan, populasi narasumber, sampel atau objek penelitian. Populasi dan sampel (untuk penelitian kuantitatif) atau objek penelitian dan informan (untuk penelitian kualitatif), pemilihannya harus disertai dengan spesifikasi yang rinci dan berdasarkan argumentasi akademis. Dalam penelitian ini akan menggunakan subjek dan objek penelitian karena bersifat penelitian kuantitatif. Kemudian, sumber data penelitian dibedakan menjadi 2, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder (Sugiyono, 2015).

Adapun sumber data yang dimaksud dikategorikan dan dijelaskan sebagai berikut:

##### a. Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Arikunto (2006:88) objek penelitian adalah objek, benda atau orang yang meragukan yang dilampirkan pada data variabel penelitian. Dalam penelitian ini subjeknya adalah fotografi khususnya penggunaan konsep *light painting*.

Objek penelitian adalah topik penelitian yang ingin diteliti oleh peneliti (inilah yang menjadi fokus penelitian) (Arikunto, 2002:96). Adapun objek penelitiannya

adalah komparasi hasil visual penggunaan konsep *light painting* dari kamera dan handphone.

##### b. Sumber Primer

Sumber utama adalah sumber data yang diperoleh dari pihak yang diteliti. Menurut definisi Sugiyono (2015), data mentah merupakan sumber data yang menyediakan data secara langsung kepada pengumpul data. Sumber primer yang didapat oleh peneliti adalah hasil karya visual dari penggunaan konsep *light painting* yang dilakukan di beberapa tempat dan beberapa objek.

##### c. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari pihak di luar tujuan penelitian. Menurut definisi Sugiyono (2015), data pembantu merupakan sumber data dan tidak akan langsung memberikan data kepada pengumpul data melalui orang atau dokumen lain. Sumber sekunder yang didapat oleh peneliti adalah hasil karya visual dari fotografer profesional yang didapatkan melalui situs, teknik pengambilan konsep *light painting* yang didapatkan melalui situs dan jurnal, dan informasi lainnya yang telah diobservasi oleh peneliti melalui jurnal, esai, media sosial, dan lain-lain.

#### 2. Jenis Data Penelitian

Jenis data penelitian ini dapat berupa data kuantitatif atau kualitatif dari hasil pengukuran, observasi, wawancara, dokumen, dll. Data kuantitatif berbentuk digital, sedangkan data kualitatif berbentuk digital seperti kata, gambar, warna, dll. Jenis data yang dimaksud dijelaskan dan dikategorikan sebagai berikut:

##### a. Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2015) definisi data kualitatif adalah data yang berupa kata, skema dan gambar. Data kualitatif yang dimaksud berupa catatan hasil wawancara dengan fotografer dan hasil observasi serta uji coba di lapangan.

##### b. Data Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2015) yang dimaksud dengan data kuantitatif adalah data dalam bentuk digital atau data yang diekstrapolasi. Data

kuantitatif yang dimaksud berupa tabel spesifikasi dan tabel hasil uji coba di lapangan.

Bagian ini menjelaskan tentang teknik pengumpulan data yang digunakan, seperti tes, observasi (partisipan atau non partisipan), wawancara, angket atau dokumen. Teknik pengumpulan data dalam mendeskripsikan harus disertai dengan prosedur, personel yang terlibat dan kualifikasinya, peralatan yang digunakan, dan durasi yang dipersyaratkan. Dalam melakukan pengecekan data dibutuhkan teknologi untuk mengumpulkan data untuk mendapatkan data yang valid dan akurat sehingga dapat dibuktikan keasliannya.

Sugiyono (2016: 193) mengemukakan bahwa teknologi pengumpulan data merupakan prioritas utama penelitian yang memiliki nilai strategis, karena tujuan penelitian adalah untuk memperoleh data primer atau sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengamati langsung objek penelitian. Menurut Hasan (2002: 86) observasi adalah pemilihan, modifikasi, pencatatan dan pengkodean dari rangkaian tingkah laku dan kondisi yang berkaitan dengan organisasi berdasarkan tujuan empiris.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan dua teknik observasi yaitu *partical observation* dan *nonparticipal observation*. *Partical observation* merupakan teknik pengumpulan data yang dalam penelitiannya melibatkan secara langsung dengan subjek peneliti dalam artian peneliti ikut secara langsung di lapangan. Dalam hal ini, peneliti menguji coba konsep dari teknik *light painting* untuk mendapatkan hasil karya visual dari kamera dan *handphone*.

Kemudian, *nonpartical observation* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara peneliti mengamati subjek yang akan ditelitinya, jadi peneliti tidak mengikuti kegiatan serta proses yang ditelitinya. Dalam hal ini, peneliti mendapatkan referensi dari hasil karya visual fotografer lain.

#### 2. Studi Pustaka

Penelitian literatur yang dilakukan menurut Martono (2011: 97) adalah untuk memperkaya pengetahuan tentang berbagai konsep, yang akan dijadikan dasar atau pedoman dalam proses penelitian. Peneliti juga menggunakan penelitian kepustakaan dalam teknik pengumpulan datanya. Penelitian kepustakaan dalam teknologi pengumpulan data ini merupakan salah satu jenis data penunjang yang digunakan untuk membantu proses penelitian, yaitu dengan cara mengumpulkan informasi yang terdapat pada artikel surat kabar, buku, dan karya ilmiah pada penelitian sebelumnya. Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk menemukan fakta dan menemukan konsep metode yang digunakan.

#### 3. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh informasi kegiatan penelitian melalui tanya jawab langsung antara penanya dengan responden atau responden dengan menggunakan alat bantu yang disebut pedoman (Sugiyono, 2008: 194). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara gratis, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara terstruktur yang sistematis. Panduan wawancara yang digunakan hanyalah gambaran dari pertanyaan yang akan diajukan (Sugiyono, 2008: 197). Subjek wawancara ini adalah fotografer yang mengadopsi konsep *light painting* untuk mendapatkan informasi sebagai pelengkap data penelitian tentang fotografi khususnya konsep *light painting*.

Bagian ini secara sistematis mendeskripsikan Analisis data dalam bentuk angka dan transkrip dalam wawancara dan catatan lapangan atau bahan lainnya sehingga peneliti dapat mempresentasikan temuannya. Dalam penelitian kualitatif, teknik tertentu dapat digunakan melalui tahap reduksi data, penyajian data dan verifikasi / kesimpulan data, serta melakukan analisis data selama dan setelah pengumpulan data. Peneliti juga bisa menggunakan statistik non parametrik, logika atau estetika. Dalam penelitian kuantitatif, statistik deskriptif kuantitatif / kualitatif, deskriptif atau inferensial dapat digunakan untuk analisis data. Pemilihan jenis analisis data

ditentukan oleh jenis data yang dikumpulkan dengan tetap berorientasi pada tujuan penelitian atau hipotesis yang akan diuji..

Menurut analisis data yang dilakukan oleh Bogdan dalam Sugiyono (2009: 244) adalah proses mencari dan meringkas data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan lain secara sistematis sehingga dapat dengan mudah dipahami dan dapat dibagikan kepada orang lain. orang lain. Sedangkan menurut Hasan (2002: 98), analisis kualitatif adalah analisis yang tidak menggunakan model matematis, model statistik, dan model tertentu lainnya. Proses analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dalam Prastowo (2012: 242) yaitu proses reduksi data, representasi data, penarikan kesimpulan dan triangulasi. Adapun penjabaran analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sebagai berikut:

#### 1. Data Redcution (Reduksi Data)

Reduksi data adalah opsi yang berfokus pada proses penyederhanaan, abstrak, dan transformasi data asli yang dihasilkan dari catatan tertulis saat itu juga. Dalam proses penelitian kualitatif, reduksi data ini terjadi secara terus menerus. Dalam proses reduksi data, tahap selanjutnya adalah:

a. Satu jenis. Tujuan dari pengklasifikasian (coding) data adalah membagi setiap unit data menjadi beberapa bagian dengan kandungan yang sama (Moleong, 2011: 288).

b. Interpretasi data adalah pencarian pemahaman yang lebih luas dari data yang dianalisis. Dengan kata lain interpretasi adalah penjelasan yang rinci tentang arti sebenarnya dari data penelitian (Hasan, 2002: 137).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pemilihan data yang diperoleh pada saat pengambilan hasil visual dengan kamera dan handphone, kemudian data tersebut diklasifikasikan dan dipilih secara sederhana dalam bentuk komparasi.

#### 2. Data Display

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan deskripsi informasi yang terstruktur untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Representasi data yang umum digunakan dalam penelitian ini adalah teks naratif. Tujuan dari teks naratif adalah agar peneliti mendeskripsikan informasi yang telah diklasifikasikan sebelumnya tentang hasil visual dari kamera dan ponsel, kemudian membuat kesimpulan, kemudian menyajikan kesimpulan tersebut dalam bentuk teks naratif.

#### 3. Conclusion

Peneliti mencoba untuk menemukan kesimpulan dan memverifikasi arti dari setiap gejala yang didapat dari kejadian tersebut, dan menunjukkan kemungkinan urutan dan konfigurasi, kausalitas dan proporsi fenomena tersebut. Pada tahap ini penulis menarik kesimpulan dari data yang diperoleh sebelumnya, kemudian mencocokkan anotasi dan observasi yang dilakukan penulis selama penelitian.

#### 2. Triangulasi

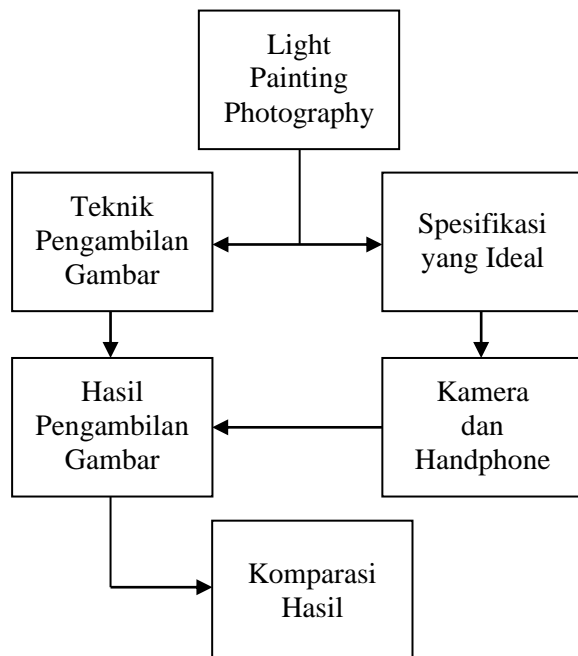
Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang digunakan untuk tujuan pemeriksaan atau untuk membandingkan dengan data yang diperoleh.

### **KERANGKA TEORETIK**

Kerangka teoritis adalah identifikasi teori-teori yang dijadikan sebagai landasan berfikir untuk melaksanakan suatu penelitian atau dengan kata lain untuk mendiskripsikan kerangka referensi atau teori yang digunakan untuk mengkaji permasalahan. Tentang hal ini, Jujun S. Soerya Sumantri mengatakan bahwa pada hakikatnya memecahkan masalah adalah dengan menggunakan pengetahuan ilmiah sebagai dasar argumen dalam mengkaji persoalan agar kita mendapatkan jawaban yang dapat diandalkan. Dalam hal ini kita mempergunakan teori-teori ilmiah sebagai alat bantu kita dalam memecahkan permasalahan



Berangkat dari pendapat di atas, maka dalam penelitian ini ada beberapa teori yang dipaparkan sebagai acuan terhadap permasalahan yang ada dan teori yang digunakan berkaitan dengan permasalahan yang diangkat. Adapun kerangka teoretik yang disusun peneliti adalah sebagai berikut:



**Bagan 4.** Kerangka Teoretik  
(sumber: Jujun S. Soeryasumantri, 2001)

Sedangkan definisi teori yang mendasari kerangka teoretik di atas adalah sebagai berikut:

#### A. Light Painting Photography

Lukisan cahaya menggunakan lampu genggam untuk secara selektif menerangi atau mewarnai bagian dari subjek atau pemandangan atau untuk menerangi interior arsitektur besar secara merata telah digunakan dalam fotografi profesional sejak tahun 1930-an seperti yang dijelaskan oleh Leslie Walker dan Ansel Adams. Pengecatan cahaya membutuhkan kecepatan rana lambat, biasanya setidaknya dalam satu detik. Lukisan ringan bisa meniru ciri-ciri lukisan tradisional adalah superimposisi dan transparansi dapat dengan mudah dicapai dengan memindahkan, menambah atau menghilangkan cahaya atau subjek selama atau di antara eksposur.

Lukisan cahaya proyektor, dengan melambatkan *flash diffuser* tembus cahaya putih

di jalur cahaya proyektor portabel, gerakan terus menerus menciptakan layar tak terlihat di udara untuk gambar yang diproyeksikan dalam foto.

Lukisan cahaya bisa dibuat menggunakan webcam. Gambar yang dilukis sudah bisa dilihat saat menggambar dengan menggunakan monitor atau proyektor. Teknik lainnya adalah proyeksi gambar pada permukaan yang tidak beraturan (seperti wajah atau bangunan), yang pada dasarnya "*painting*" gambar tersebut dengan cahaya. Foto atau gambaran tetap lainnya dari gambar yang dihasilkan kemudian dibuat.

Lukisan cahaya kinetik dicapai dengan menggerakkan kamera dan merupakan kebalikan dari fotografi tradisional. Di malam hari, atau di ruangan gelap, kamera bisa dilepas dari tripod dan digunakan seperti kuas. Misalnya, menggunakan langit malam sebagai kanvas, kamera sebagai kuas, dan pemandangan kota yang diterangi artifisial sebagai palet. Menggunakan energi untuk menggerakkan kamera dengan membelai lampu, membuat pola dan meletakkan latar belakang dapat menciptakan gambar artistik abstrak.

Untuk bereksperimen dengan lukisan cahaya, memerlukan kamera dengan kemampuan kontrol manual, tripod, dan sumber cahaya. Pertama, putuskan bagaimana kita ingin menerangi pemandangan. Temukan lokasi atau cukup mulai di ruangan yang benar-benar gelap. Jika memotret di luar ruangan, pastikan kita tidak melakukan ini di dekat sumber cahaya lain seperti lampu jalan. Berikut tahapan membuat *light painting photography*:

1. Pasang kamera kita pada tripod. harus mencoba untuk menjaga kamera setenang mungkin untuk menghindari garis-garis cahaya yang tidak diinginkan.
2. Jika tidak memiliki tripod, cukup letakkan kamera kita di permukaan yang stabil.
3. Setel ke mode manual atau bulb dan gunakan kecepatan rana panjang seperti 5 hingga 10 detik. Namun demikian, durasi kecepatan rana kamera juga akan bergantung pada berapa lama perlu menangkap semua gerakan.
  - a. Sesuaikan pengaturan aperture dengan seberapa terang sumber cahaya. Semakin terang sumber cahayanya, semakin kecil pengaturan aperturnya. Jika sendirian, aktifkan mode timer di kamera.

- b. Karena akan memotret di lingkungan yang gelap, harus mengatur ISO ke serendah mungkin, seperti 100. Ambil beberapa contoh gambar dan lihat bagaimana hasilnya.
  - c. Selanjutnya, perlu memfokuskan gambar. Atur lensa ke fokus manual dan fokus di tempat yang akan melukis cahaya.
4. Setelah sudah siap, tekan tombol rana dan mulai *painting*.

Ada lima tipe dasar lukisan cahaya atau gambar cahaya: Secara historis mereka baru saja dikelompokkan ke dalam kategori yang disebut lukisan cahaya, ada subkelas dari berbagai cara dapat menggunakan perekam cahaya (alias kamera) untuk membuat foto hanya cahaya atau menambahkan materi pelajaran menjadi lukisan cahaya atau gambar cahaya. Perbedaan dapat dibuat antara lukisan cahaya dan gambar cahaya atau subkelompok dari konsep teknik ini:

- 1. Gambar ringan klasik Picasso dengan senter yang diterbitkan di *Life Magazine* sekitar tahun 1960-an.



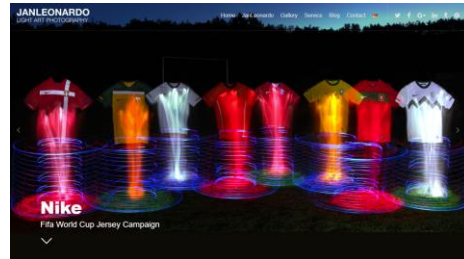
**Gambar 1.** Pablo Picasso created a figure with light, 1949. (Sumber: Pinteres.com, 2021)

- 2. Lukisan cahaya subjek di ruangan yang benar-benar gelap dengan kamera di tripod, buka kamera dan *paint light* ke subjek dengan sumber cahaya biasanya senter kecil.



**Gambar 2.** Light Painting Screw, by Karsten Knöfler (sumber: flickr photos.com, karsten knofler, 2021)

- 3. Pencahayaan lama dengan kamera yang dipasang pada tripod. Buka kamera dan *paint light* ke dalam kamera - tarik cahaya ke kamera gunakan strobo untuk membekukan subjek, atau menerangi pemandangan dengan sumber cahaya yang berbeda.



**Gambar 3.** Fifa World Cup Jersey Campaign, by Jan Leonardo (sumber: Herts13 home.blog, 2021)

- 4. Lampu *ambient* dan strobo. Dengan strobo genggam terpisah dari kamera - dalam lingkungan gelap (malam) - kamera genggam terbuka untuk membuat gambar waktu yang diperluas cahaya redup dan mematikan strobo untuk membekukan materi subjek seperti kebanyakan foto. Strobo adalah ledakan cahaya beku yang sangat singkat, dan membekukan subjek yang dimaksud.



**Gambar 4.** Bremen electron, by Jan Leonardo (sumber: Herts13 home.blog, 2021)

- 5. Cahaya Murni - Terangi Lukisan (Abstrak); Dengan pengaturan lampu tetap di ruangan atau studio yang gelap dan kamera genggam - buka kamera genggam dan gerakkan melalui lampu yang melukis cahaya ke dalam sensor kamera. Menghasilkan gambar cahaya hanya sebagai desain abstrak. Kebalikannya dapat dilakukan dengan kamera tetap pada tripod dan lampu bergerak. Baik menggambar maupun melukis.



**Gambar 5.** Always and Forever, by Hanmu Huhtamo  
(Sumber: Flickr.com, hanmu huhtamo, 2021)

## B. Kamera Smartphone

Ponsel pintar adalah salah satu kelas ponsel dan perangkat komputasi bergerak multifungsi. Mereka dibedakan dari ponsel berfitur perangkat keras yang lebih kuat dan berbagai sistem operasi seluler, yang memfasilitasi lebih banyak perangkat lunak, Internet (termasuk penjelajahan web melalui broadband seluler) dan fungsi multimedia (termasuk musik, video, kamera, dan permainan). Dan fungsi inti telepon (seperti panggilan suara dan pesan teks). Ponsel pintar biasanya berisi banyak chip sirkuit terintegrasi IC (MOS) metal oksida semikonduktor, termasuk berbagai sensor (seperti magnetometer, sensor jarak, barometer, giroskop, atau akselerometer) yang dapat digunakan perangkat lunaknya, dan mendukung protokol komunikasi nirkabel (seperti Bluetooth, Wi-Fi atau navigasi satelit).

Perkembangan teknologi ponsel dengan cepat mempromosikan gaya hidup all-in-one. Di masa lalu, fungsionalitas perangkat terbatas pada cara berkomunikasi dengan panggilan suara dan layanan pesan suara. Dengan berjalannya waktu, fungsi ponsel terus ditingkatkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Salah satunya adalah fotografi. Padahal, kebutuhan fotografi profesional hanya bisa dipenuhi melalui kamera ponsel.

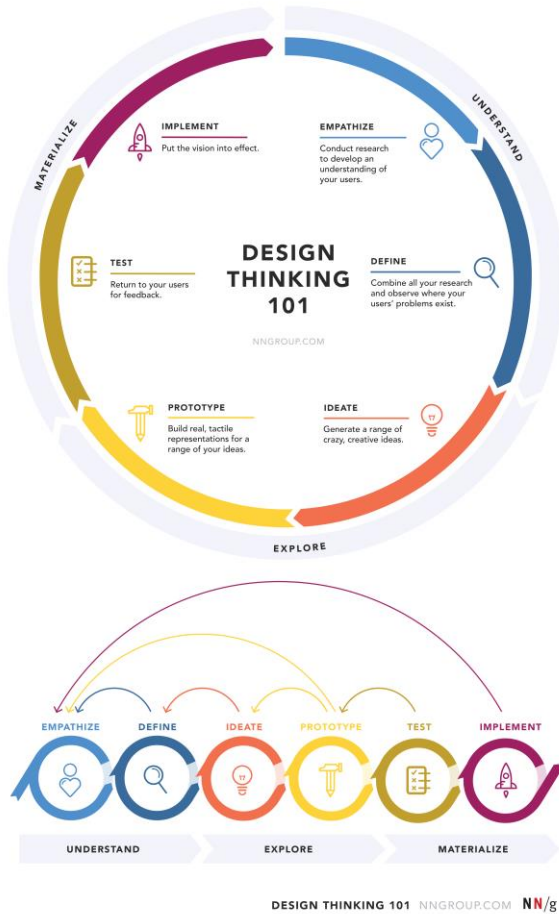
Ponsel kamera pertama kali muncul pada tahun 2000. Saat itu, resolusi kamera ponsel hanya 0,11 hingga 0,35 megapiksel

dan hanya mampu menampung sekitar 20 foto. Menurut laporan Mashable, pengguna juga harus menghubungkan perangkat mereka ke komputer sebelum melihat lensa. Pada 2010, kebanyakan smartphone hanya mengandalkan kamera utama di bagian belakang. Namun pada 2011, HTC Evo 3D dan LG Optimus 3D dilengkapi dengan fungsi andalan kamera sekunder yang mampu menangkap foto dan video 3D.

Adapun standar kamera yang memiliki spesifikasi tinggi di kamera versi DXOMark adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Spesifikasi Kamera  
(Sumber: DXO mark.com, 2021)

| Produk                  | Spesifikasi Kamera  | Skor DXO Mark |
|-------------------------|---|---------------|
| Huawei Mate P40 Pro     | Resolusi: 50 MP, 40 MP, & 12 MP<br>Aperture: f/1.9 & f/3.4<br>Fitur: RYYB Ultra-wide, OIS, Periscope, SuperSensing Zoom, AR.              | 136 & 104     |
| Xiaomi Mi 10 Ultra      | Resolusi: 48 MP, 12 MP, 20 MP, & 48 MP<br>Aperture: f/1.85, f/2, f/4.1<br>Fitur: PDAF, OIS, Dual Pixel AF, Ultra-wide, Telephoto, 8K & 4K | 133           |
| Huawei P40 Pro          | Resolusi: 50 MP & 12 MP<br>Aperture: 1/1.28 & f/1.9<br>Fitur: Quad-Bayer, pixel binning   | 132           |
| Apple iPhone 12 Pro Max | Resolusi: 12 MP 1.7 $\mu$<br>Aperture: f/1.6 (22 mm)<br>Fitur: Optic stability sensor, Ultra-wide 13 mm, telephoto 65 mm zoom 2,5x        | 130           |



**Gambar 6.** Design Thinking, (Sumber: NNGroup.com, 2021)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

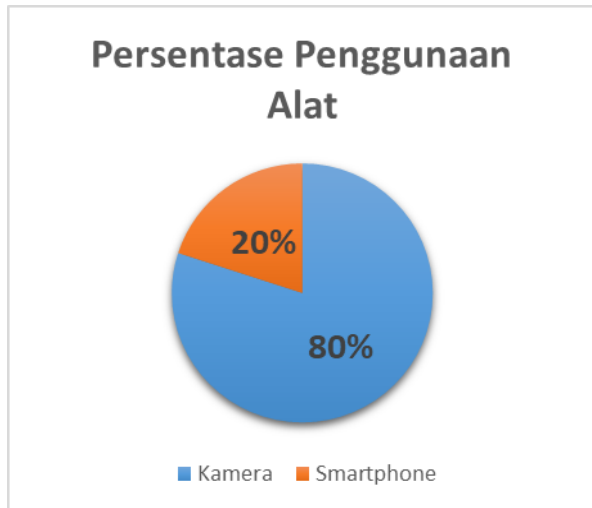
Perancangan ini mengadopsi teori *design thinking*. Ideologi *design thinking* menegaskan bahwa metode pemecahan masalah langsung yang berpusat pada pengguna dapat membawa

inovasi, dan inovasi dapat membawa diferensiasi dan keunggulan yang kompetitif. Pendekatan sederhana yang berpusat pada penelitian ini ditentukan oleh proses *design thinking* yang terdiri dari 6 tahapan berbeda, yaitu *empathize* dan *define* (*understand*), *ideate* dan *prototype* (*explore*), dan *test* dan *implement* (*materialize*). Masing-masing tahapan memiliki perannya dalam mendukung hasil yang telah diteliti untuk dituangkan dalam bentuk narasi, data, ataupun yang lainnya.

**Empathize**

Dalam tahapan awal, peneliti melakukan Secara umum, observasi adalah pengamatan terhadap lima fenomena sosial selain peneliti. Dalam penelitian sosial, observasi yang dilakukan biasanya melibatkan peran aktif peneliti. Peran positif peneliti dalam melakukan observasi lebih relevan dan disebut observasi partisipatif. Partisipasi dalam observasi bersifat terbuka (*overt*) dan tertutup (*covert*). Terbuka terhadap penelitian yang dilakukan kepada rekan sesama fotografer dan orang lain (tidak dikenal) yang membantu memotret. Namun, juga tertutup terhadap penelitian yang dilakukan kepada observasi dari rekan-rekan fotografer di media sosial dan di situs tentang *light painting photography*.

Kemudian, peneliti juga melakukan survei tertutup terhadap penggunaan alat yang dipakai untuk konsep *light painting photography*. Berikut hasilnya:



**Gambar 7.** Persentase Penggunaan Alat (Sumber: Rafael simamora, 2021)

Survei tersebut bertujuan untuk mengetahui persentase pemakaian alat yang digunakan untuk mengambil konsep *light painting* di lapangan. Berdasarkan survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kamera lebih banyak dari pada *smartphone*. Meskipun demikian, perlu adanya tahap uji coba di lapangan untuk membuktikan hipotesis dalam komparasi karya.

### **Define**

Pada langkah ini, peneliti mencoba mengidentifikasi apa saja yang diperlukan dalam pengambilan konsep *light painting photography*. Peneliti mengategorikan menjadi dua, fisik dan non fisik, fisik dapat berupa komponen alat yang digunakan seperti kamera, lampu, pakaian, tempat dan lain-lain, sedangkan non fisik seperti cara teknik, kemampuan fotografi peneliti, pengetahuan tentang *light painting*, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan survei, peneliti menyimpulkan bahwa teknik *light painting photography* dapat dilakukan melalui dua alat yang menjadi fokus utama peneliti, yaitu kamera dan *smartphone*. Meskipun begitu, peneliti yakin atas hipotesis yang ditulis bahwa ada gap atau perbedaan hasil visual antara keduanya. Kemudian, spesifikasi alat, tempat, waktu, dan alat pendukung juga mempengaruhi hasil visual dari konsep yang diambil.

### **Ideate**

Pada tahap ini, dengan menggunakan alat seperti *brainstorming* kita harus menghasilkan ide kreatif dari hasil analisis di *define* dan *empathize*. Topik yang diangkat dalam penelitian ini berfokus kepada hasil visual masing-masing komponen yang digunakan. Meskipun begitu, peneliti melakukan *brainstorming* melalui hasil observasi, wawancara, dan survei.

Ide yang didapat menjadi dasar penciptaan konsep *light painting*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan jenis *light painting* teknik *light drawing* yaitu sumber cahaya yang bergerak sementara kamera dan objek visual harus diam. Sedangkan konsep yang dipakai adalah konsep *ring light* dan *zig-zag light*.

### **Prototype and Implement**

Dalam tahap ini perancang mulai menuangkan konsep atau ide yang dirumuskan dalam tahap *ideate* ke dalam penciptaan karya. Namun, sebelum ke tahap prototipe dan implementasi, peneliti menggunakan sistem amati, tiru, modifikasi (ATM) dalam penciptaan ini. Jadi, peneliti tidak menggunakan sketsa atau prototipe, karya dari fotografer lain itulah yang menjadi referensi peneliti dalam uji coba di lapangan sesuai dengan data yang sudah didapat selama ini. Adapun karya dari fotografer lain

yang menjadi referensi peneliti adalah sebagai berikut:



**Gambar 8.** Ring of Fire, by Zach Smidt, (sumber: sbnation, 2021)



**Gambar 9.** Shoot, by Andrea Riezzo (sumber: sbnation, 2021)

Melalui analisis dari karya fotografer lain sebagai referensi yang akan diuji coba, penelitimenentukan kebutuhan primer dan sekunder

penelitian di lapangan yang berupa peralatan.

#### **A. Peralatan**

Peralatan juga dibagi menjadi dua, primer dan sekunder, primer yaitu kebutuhan yang utama, sedangkan sekunder kebutuhan pendukung pengambilan konsep *light painting*

1. Kamera



**Gambar 10.** Canon 800D  
(Sumber: tokopedia.com, convert camera, 2021)

Karena keterbatasan, peneliti menggunakan kamera Canon 800D. Adapun spesifikasi dari CANON 800D adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Spesifikasi canon 800D  
(Sumber: galaxy camera.id, 2021)

|  |  |
|--|--|
| 24.2 Mega Pixels (APS-C Sensor)                                | Dimensions<br>131.0x99.9x76.2                            |
| 45 Cross-type AF points  | ISO 100-25600 (H:51200)                                  |
| Dual Pixel CMOS AF   | 30-1/4000, Bulb  |
| Exposure:<br>Manual: +-5 stops in 1/3<br>AEB: +-2 stops in 1/3 | One-Shot AF, AI Servo, AI Focus AF, Manual focusing (MF) |
| 6 fps continuous shooting                                      | Zoom Approx 3x-10x (movie only)                          |

2. Smartphone

Smartphone yang digunakan peneliti adalah Xiaomi Redmi Note 5A.



**Gambar 11.** xiaomi redmi note 5a  
(Sumber: blibli.com, teknologi shop, 2021)

Adapun spesifikasi dari Xiaomi Redmi Note 5A adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.** Spesifikasi xiaomi redmi note 5a  
(Sumber: blibli.com, teknologi shop, 2021)

| Mesin                           | Kamera                              |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 5.5” resolusi 720 x 1080 pixels | Depan: 16 MP, f/2.0                 |
| ROM: 16GB/32GB<br>RAM: 3GB/4GB  | Belakang: 13 MP, f/2.2              |
| 3080 mAh battery                | Autofocus, flash LED, HDR, panorama |
| OctaCore 1,4 GHz Cortex-A53     |                                     |

### 3. Senter

Senter yang digunakan adalah senter Taffware XML-T6.



**Gambar 12.** Taffware light flashing XML-T6  
(Sumber: shopee.com, recshop, 2021)

### 4. Mika Warna

Mika yang digunakan adalah warna transparan, kuning, hijau, dan biru.



**Gambar 13.** Mika transparan warna  
(Sumber: Google image.com, 2021)

### 5. Steel Wool

Steel wool digunakan untuk membuat efek percikan api.



**Gambar 14.** Steel wool  
(Sumber: Alibaba.com, ikhtisar shop, 2021)

### 6. Kembang Api

Fungsinya sama seperti steel wool untuk membuat efek percikan api.



**Gambar 14.** Kembang api  
(Sumber: Shopee.com, white house shop,

### A. Hasil Karya

Hasil karya yang dihasilkan oleh peneliti memiliki tempat yang berbeda-beda dan visual yang bervariasi. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka pengambilan visual dilaksanakan pada malam hari.

Ada enam karya yang menurut peneliti layak untuk disajikan dalam artikel ini. Berikut visual karya yang dimaksud:



**Gambar 15.** Stay Healthy by Rafael  
(Sumber: Rafael simamora, 2021)

Stay Healthy  
Xiaomi Note 5A  
ISO 100  
Shutter Speed 02  
Aperture f/1.8  
Diambil di Gazebo, Pasuruan



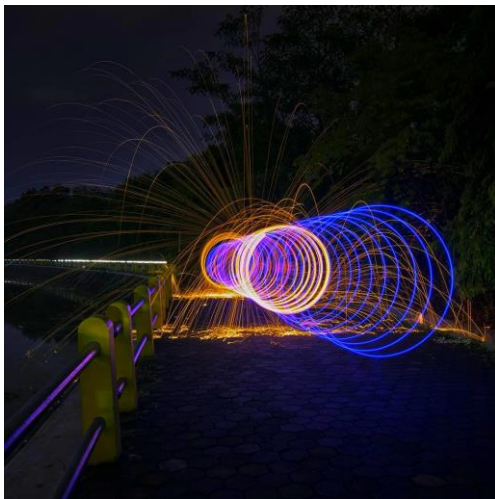
**Gambar 16.** Wanita Menari, by Rafael  
(Sumber: Rafael simamora, 2021)

Wanita Menari  
Canon 800D  
ISO 100  
Shutter Speed Bulb  
Aperture f/11  
Diambil di Grati, Pasuruan



**Gambar 18.** Kegelapan memberi makna, by Rafael  
(Sumber: Rafael simamora, 2021)

Kegelapan Memberi Makna  
Xiaomi Note 5A  
ISO 100  
Shutter Speed 0.2  
Aperture f/1.8  
Diambil di Pasuruan



**Gambar 17.** Fokus pusaran, by Rafael  
(Sumber: Rafael simamora, 2021)

Fokus Pusaran  
Canon 800D  
ISO 100  
Shutter Speed Bulb  
Aperture f/11  
Diambil di Bendungan Kali



**Gambar 19.** Metropolitan by Rafael  
(Sumber: Rafael simamora, 2021)

Metropolitan  
Canon 800D  
ISO 100  
Shutter Speed Bulb  
Aperture f/11  
Diambil di Tunjungan Plaza,  
Surabaya





**Gambar 20.** Glass House, by Rafael  
(Sumber: Rafael simamora, 2021)

Glass House  
Xiaomi Note 5A  
ISO 100  
Shutter Speed 02  
Aperture f/1.8  
Diambil di Taman Mozaik, Wiyung,  
Surabaya

### Komparasi Visual dan Test

Tahapan ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis dan menjawab rumusan masalah. Setelah hasil karya visual diambil, peneliti melakukan uji validasi ke beberapa validator dengan meminta pendapat dan memberi skor pada visual. Validator tersebut adalah Ivan Darsky sebagai fotografer jurnalistik dan Ian Def sebagai fotografer *freelance*, keduanya sudah terjun lama di dunia fotografi.

*Test* dilakukan dengan konsep kuesioner menggunakan aplikasi sosial media WhatsApp dengan meminta pendapat mengenai aspek ide, teknik, dan pesan yang disampaikan dengan skala 1–5. Hasil visual yang digunakan adalah Fokus Pusaran mewakili Canon 800D dan Stay Healthy mewakili Xiaomi Redmi Note 5A. Terdapat 4 jawaban dari 4 responden dengan skor 4,3 untuk visual dari Home Alone dan 4,3 untuk visual dari Stay Healthy. Dengan begitu, dapat dikatakan hasil visual yang peneliti rancang sudah baik dan

layak untuk dipublikasikan. Berikut tabel skor dari responden:

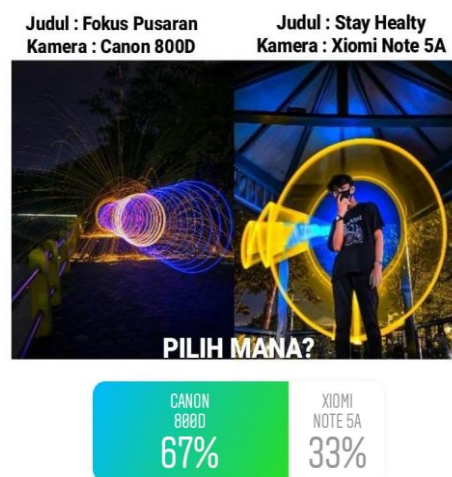
**Tabel 5.** Skor Visual Fokus Pusaran by Rafael .  
(Sumber: Observasi Rafael, 2021)

| Aspek     | Skor |
|-----------|------|
| Ide       | 4    |
| Teknik    | 5    |
| Komposisi | 4    |

**Tabel 6.** Skor Visual Stay Healthy by Rafael .  
(Sumber: Observasi Rafael, 2021)

| Aspek     | Skor |
|-----------|------|
| Ide       | 4    |
| Teknik    | 4    |
| Komposisi | 5    |

Kemudian, peneliti juga memanfaatkan fitur *polling* di Instagram untuk memilih antara hasil visual dari Canon 800D atau Xiaomi Redmi Note 5A. *Audience* di Instagram yang kebanyakan orang awam akan fotografi lebih memilih hasil visual dari Canon 800D yang mendapat skor 67% dari pada Xiaomi Redmi Note 5A yang mendapat skor 33%. *Polling* bersifat terbuka terhadap seluruh *followers* dari Instagram @rafha\_eell. Peneliti meyakini bahwa meskipun *testing* dilakukan pada media sosial, responden memberikan peran sebagai fotografer awam yang turut menuangkan pilihannya.



**Gambar 21.** Hasil Komparasi Visual.  
(Sumber: Observasi Rafael simamora, 2021)

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada analisis data dan hasil visual dari konsep penciptaan *light painting*, penulis menyimpulkan hipotesis yang menjadi dasar penelitian adalah benar. Meskipun begitu, hasil visual dari kamera *smartphone* juga tidak kalah jauh dengan kamera digital. Lalu, spesifikasi alat yang digunakan juga berpengaruh dalam pengambilan konsep *light painting*, pencahayaan menjadi faktor paling utama dalam keberhasilan *light painting*.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam masing-masing alat yang digunakan. Kelebihan *smartphone* yaitu sangat ringan, fleksibel dapat digunakan di mana saja, foto yang dihasilkan dapat dikirim secara langsung. Sedangkan kekurangan *smartphone* yaitu pixel di gambar yang dihasilkan kurang, tidak ada fitur-fitur pendukung seperti *stabilization*.

Kelebihan kamera yaitu kualitas hasil yang diciptakan sempurna, pixel yang dihasilkan tidak pecah, dapat diatur sesuai dengan keinginan dan kebutuhan foto, ukuran sensor yang besar sehingga cahaya masuk lebih besar, dan ketika minim cahaya masih tetap bisa menangkap gambar dengan jernih. Sedangkan kekurangan kamera yaitu biaya untuk mendapatkan mahal, ukuran fisik cenderung besar dan berat dari pada *smartphone*

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa meskipun ada beberapa permasalahan terkait hasil pemotretan, kita dapat menggunakan sentuhan aplikasi untuk hasil yang lebih baik. Misalnya aplikasi Adobe Lightroom dengan preset tertentu yang membantu komposisi warna menjadi lebih baik.

## REFERENSI

Sumber dari buku :

Hudanto, Deddy. 2018 *Komunikasi sosial dalam konstruksi perilaku foto model pada komunitas fotografi indonesia wilayah madiun*. Surabaya: UINSA Press

Soedjono, S. 2007. *PotPourri Fotografi*. Jakarta: UPT Trisakti press.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset

Sumber dari artikel jurnal:

Dudyk Arya Putra. 2015. “Melukis tanpa cat dan kuas”. *Jurnal STD Bali*, Vol. 3 No. 1, pp. 13-16.

Arif Ardy Wibowo 2015. “Fotografi tak lagi sekadar alat dokumentasi” *Imajinasi Jurnal Seni*, Vol. 9 No.2, pp. 137-142.

Sumber dari website:

Errika Dwi Setya Watie. (2011). ”Cultural Studies”. *Komunikasi dan Media Sosial*. diunduh pada tanggal 27 Desember 2020, dari <https://journals.usm.ac.id/index.php/the-messenger/article/view/270>