

Perancangan Fotografi Iklan Vespa Piaggio Dengan Menggunakan Teknik Digital Imaging

Abdul Hakim Santoso
Universitas Trilogi
Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1, Jakarta Selatan
abdulhakimsantoso1987@gmail.com

Penulis Korespondensi : Abdul Hakim Santoso

Abstrak— Periklanan tidak lepas dari target penjualan untuk mencapai penjualan produk, yang akan ditawarkan kepada konsumen. Bentuk visual yang ditangkap oleh panca indera, yang akhirnya menimbulkan efek emosional, sehingga membuat konsumen tertarik kemudian bertanya tentang detail produk tersebut. Pada perancangan fotografi iklan Vespa Piaggio dengan teknik digital imaging, peneliti membuat karya-karya fotografi dengan menggabungkan teknik digital imaging pada foto. Dengan berkembangnya teknologi dan tinggi kebutuhan akan sebuah iklan, maka pekerja dibidang kreatif di tuntut untuk membuat ide kemudian secara cepat merealisasikan ide-idenya kedalam sebuah visual. Di dalam dunia periklanan fotografi sebagai elemen penyampai pesan dengan visual foto, karya fotografi yang dibuat di dalam iklan sering kali mengalami pengolahan digital imaging. Salah satu daya tarik manusia adalah adanya daya unsur gambar (image). Gambar digital merupakan dokumen berbentuk file perangkat elektronik atau media digital. Saat ini banyak perangkat tools software untuk mengolah (manipulasi) sebuah gambar. Sebagian desainer menuangkan karakter dan ide kedalam coretan-coretan tangan yang kemudian selanjutnya di scanning (digitalisasi) kedalam komputer dan hasilnya diolah sesuai kebutuhan. PIXEL merupakan titik individu dari suatu warna. Arti lainnya adalah satuan unit terkecil dari informasi digital. File JPEG merupakan skema kompresi file bitmap yang memiliki file penyimpanan yang besar sehingga tidak praktis. Dalam perancangan foto iklan Vespa Piaggio peneliti menggunakan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan karya, yaitu sebuah kamera digital DSLR (Digital Single Lens Reflex). Kemudian menggunakan software photoshop untuk memproses hasil foto yang akan diolah menjadi sebuah karya fotografi dengan menggabungkan teknik fotografi dan teknik digital imaging yang dilakukan di dalam software photoshop.

Kata Kunci— Periklanan, Visual, Fotografi, Digital Imaging, Vespa Piaggio.

Abstract— Advertising cannot be separated from sales targets to achieve product sales, which will be offered to consumers. The visual form captured by the five senses, which ultimately causes an emotional effect, thus making consumers interested and then asking about the details of the product. In designing Vespa Piaggio advertising photography with digital imaging techniques, researchers create photographic works by combining digital imaging techniques in photos. With the development of technology and the high need for an advertisement, workers in the creative field are required to create ideas and then quickly realize their ideas into a visual. In the world of advertising photography as



an element of conveying messages with visual photos, photographic works made in advertisements often undergo digital imaging processing. One of the human attractions is the power of the image element (image). Digital images are documents in the form of electronic device files or digital media. Currently, there are many software tools to process (manipulate) an image. Some designers pour characters and ideas into hand scribbles which are then scanned (digitized) into the computer and the results are processed as needed. PIXEL is an individual point of a color. Another meaning is the smallest unit of digital information. JPEG files are bitmap file compression schemes that have large storage files that are impractical. In designing Vespa Piaggio advertising photos, researchers use the tools needed in making the work, namely a DSLR (Digital Single Lens Reflex) digital camera. Then use Photoshop software to process the photos that will be processed into a photographic work by combining photographic techniques and digital imaging techniques performed in Photoshop software.

Keywords— Advertising, Visual, Photography, Digital Imaging, Vespa Piaggio.

I. PENDAHULUAN

Periklanan tidak lepas dari target untuk mencapai penjualan produk yang akan ditawarkan kepada konsumen, dimana iklan dibuat sedemikian rupa agar menarik minat pembeli, dari sebuah bentuk visual yang ditangkap oleh panca indera, produk dilihat melalui panca indera mata, kemudian menimbulkan efek emosional yang akhirnya membuat para konsumen penasaran hingga konsumen tertarik untuk bertanya kepada penjual produk tentang detail produk tersebut. Konsumen tertarik dengan bentuk desain, banyak produk menampilkan stimulus-stimulus nonverbal yang penting yang harus dilihat, di dengar, di cicipi, dirasakan, atau dibaui untuk dapat diapresiasi dengan cepat (Marc Gobe, 2005).

Disini penulis mengangkat penggunaan digital imaging pada fotografi yang di aplikasikan kepada sebuah iklan sepeda motor Vespa Piaggio, kemajuan fotografi saat ini sudah sangat berkembang pesat dari sebelumnya menggunakan roll film kemudian perkembangan teknologi pada kamera berubah menjadi digital dengan menggunakan media penyimpanan yaitu memory card, kemudian dibalik layar bodi kamera diberikan layar berukuran tiga inci untuk melihat hasil dari foto yang telah kita foto sehingga membuat penggunaan kamera semakin mudah dan juga memberikan keleluasaan pengguna kamera untuk melihat hasil foto yang sudah di foto. Foto mampu memberikan rasa percaya kepada khalayak karena memberikan alternatif media sebagai ilustrasi media. Pada awal abad ke-20, Berlin merupakan pusat perdagangan Jerman. Di kota perdagangan ini muncul aliran dalam desain grafis yang disebut Berliner Plakat atau Plakatstil (Plakat = poster, gaya poster). Ciri dari gaya ini ialah memanfaatkan satu objek utama tanpa elemen

dekoratif ataupun background lain yang dapat mengganggu kehadiran objek utama tersebut. Tipografi yang digunakan besar dan bold, dengan bunyi yang sangat singkat. Gaya ini menunjukkan sebuah kesadaran baru dari desainer bahwa sebuah poster harus mampu menarik perhatian pejalan kaki dalam waktu sesingkat mungkin. Karena itu, poster harus menggunakan objek sejelas mungkin. Objek yang digunakan pun sangat terbatas, yaitu hanya objek yang diiklankan (Arif Adityawan S & Tim Litbang Concpet, 2010).

Dalam dunia periklanan fotografi sebagai elemen penyampai pesan dengan visual foto, karya fotografi yang dibuat di dalam iklan seringkali mengalami pengolahan digital imaging untuk menampilkan visual fotografi yang lebih menarik dan lebih baik dengan tujuan untuk menarik konsumen saat melihat visual fotografi yang bagus, maka konsumen akan tahu apa yang sedang di iklankan kedalam media iklan yang dibantu dengan desain typography, layout dan lain sebagainya. Penampilan visual pada iklan adalah hasil profesional digital imager. Digital imaging sebagai profesi menjadi sebuah fenomena yang boleh dikatakan baru sehingga bisa ditangkap sebagai sebuah peluang profesi bidang industri kreatif.

II. METODE

Konsep dalam perancangan digital imaging pada foto Vespa Piaggio yang bertujuan untuk membuat foto iklan Vespa Piaggio, dengan menggunakan penggabungan fotografi dan digital imaging dengan menggunakan perangkat lunak photoshop. Di era digital saat ini kebutuhan akan iklan harus sedemikian kreatif agar menggugah masyarakat saat melihat iklan, sehingga rasa penasaran dan



ketertarikan terhadap produk menjadi semakin kuat, karena didorong dengan tampilan visual yang menarik dan informatif. Konsep yang akan dibuat pada foto Vespa Piaggio adalah melakukan penggabungan dua foto atau lebih kedalam satu frame foto, bertujuan untuk mendapatkan hasil foto yang sesuai dengan konsep dan pesan iklan yang akan disampaikan kepada masyarakat, tentang Vespa Piaggio.

Identifikasi Masalah

Dalam perancangan foto iklan Vespa Piaggio dengan menggunakan teknik digital imaging, penulis berusaha menemukan, mempelajari serta menganalisa permasalahan foto iklan Vespa Piaggio.

Analisis Digital Imaging

Dalam langkah ini penulis melakukan analisa terhadap pengertian perancangan pencitraan gambar atau disebut juga (digital imaging), pengolahan citra digital dimulai sejak awal tahun 1960-an ketika saat itu diluncurkan komputer yang mampu melakukan pengolahan citra. Komputer tersebut adalah pemicu cepatnya perkembangan teknologi pengolahan citra digital. Pada tahun 1964 terjadi proses pengolahan citra berupa perbaikan kualitas citra bulan dari distorsi di laboratorium Jet Propulsion. Citra bulan kemudian dikirim oleh pesawat ulang alik Ranger 7 (Gonzales, 2002).

Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dibutuhkan beberapa metode untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka langkah – langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi foto iklan vespa dari beberapa contoh di internet dan foto iklan sebagai karya pembandingnya, sebelum dijadikan gambaran-gambaran dalam pembuatan perancangan foto iklan Vespa Piaggio oleh penulis. Hal ini guna untuk menggali kreatifitas serta mendukung perancangan foto dengan teknik digital imaging yang dimana konsepnya nanti akan diaplikasikan dalam perancangan foto iklan Vespa Piaggio. Dalam melakukan observasi penulis mendapatkan referensi tentang apa saja yang sudah dibuat oleh iklan Vespa Piaggio dan langkah apa saja yang perlu dilakukan dan tidak perlu dilakukan dalam sebuah perancangan foto iklan Vespa Piaggio.

b. Pengumpulan data

Setelah melakukan observasi dan diskusi, selanjutnya penulis mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan dalam perancangan foto iklan Vespa Piaggio. Data yang dikumpulkan pada perancangan foto iklan Vespa Piaggio di bandingkan dengan beberapa foto iklan sepeda motor sejenis Vespa Piaggio sebagai alternatif perancangan foto iklan Data yang dibutuhkan ialah beberapa bentuk brosur, flayer dan media kreatif lainnya. Sehingga perancangan foto iklan Vespa Piaggio yang dibuat oleh penulis dapat diterapkan di beberapa media promosi.

Referensi Foto-foto Iklan Vespa Piaggio Indonesia dan Foto-foto Iklan Pembanding.

Gambar 1. Vespa Piaggio GTS Super
(Sumber: <http://www.id.vespa.com/id>)



Gambar 2. Vespa Piaggio Primavera
(Sumber: <http://www.id.vespa.com/id>)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya fotografi dengan perpaduan teknik digital imaging foto Vespa Piaggio untuk kebutuhan iklan. Perancang menjabarkan detail tentang teknik digital imaging pada fotografi, satu per satu perancang jelaskan bagaimana cara membuat digital imaging pada fotografi, dan membahas tentang Vespa Piaggio dengan teori ikonografi sebagai acuan untuk mengkaji bentuk Vespa Piaggio. Pada dasarnya teknik digital imaging adalah untuk menambahkan elemen didalam frame yang sudah ada ataupun belum ada.



Gambar 3. Sebelum Proses Editing Digital Imaging
(Sumber: Abdul Hakim,2016)



Gambar 4. Hasil Digital Imaging Foto Vespa
Piaggio Konsep Summer and Fun
(Sumber: Abdul Hakim,2016)

Pada foto diatas hasil digital imaging, penulis menggabungkan beberapa foto untuk dijadikan satu di dalam sebuah frame dengan tujuan untuk membuat visualisasi fotografi dengan teknik digital imaging yang dimana terlihat foto Vespa Piaggio dengan background pantai. Vespa Sprint dibangun dengan perpaduan desain dari Sprint dan Primavera. Pada Sprint baru kali ini, merupakan versi dari Sprint yang diluncurkan tahun 1966 dengan transmisi otomatis. Untuk semakin memberi rasa aman pada pengendaranya, Vespa Sprint 150 ini mengusung perangkat rem cakram yang akan dibekali fitur ABS untuk keamanan ketika dipacu di jalan dengan kondisi basah. Pada gambar diatas terlihat sebuah Vespa Piaggio berwarna coklat metallic dengan background ilustrasi perkotaan dengan garis

memanjang berwarna biru, yang disesuaikan dengan background.



Gambar 5. Hasil Akhir Foto Vespa Piaggio
dengan Penggabungan Teknik Digital Imaging
(Sumber: Abdul Hakim Santoso,2015)

Vespa juga sebuah alat transportasi roda dua yang memiliki sejarah panjang, yang dimana awal mulanya, adalah dari aliran subkultur anak muda di Inggris pada era tahun 1950an sampai akhir 1960an, Mods sendiri kependekan dari kata modernism. Setelah mereka memiliki gaya yang sama dengan para orang kaya dengan stelan jas dan fashion yang sama, untuk mendukung gaya hidup mereka yang sering hang out, maka dibutuhkan sebuah alat transportasi yang murah dan terjangkau dengan kondisi para pekerja, maka dipikirkan Vespa atau Lambreta yang murah dan dapat digunakan sebagai alat transportasi malam hari, karena pada saat itu di Inggris tidak ada transportasi hingga malam hari.



Gambar 6. Hasil Akhir Digital Imaging Vespa Piaggio dengan Background Hitam Putih
(Sumber: Abdul Hakim Santoso,2015)

Tujuan dari menambahkan efek ilustrasi gambar sebagai lantai adalah untuk memberikan nuansa perubahan, bahwa Vespa sedang menuju dari era teknologi lama menuju ke era teknologi yang baru, sedangkan background suasana perkotaan kota tua memperkuat tampilan produk yang memiliki desain pada tahun 1960an, sehingga tampak cocok dengan di adanya foto background suasana kota tua sebagai salah satu elemen dalam foto iklan.

Background juga memberikan kontribusi terhadap suatu foto, apakah dia akan menjadi elemen yang baik pada foto atau menjadi elemen yang mengganggu pada foto. Background itu sangat berpengaruh pada sebuah tampilan fotografi, karena background memiliki daya tarik tersendiri saat kita menambahkan elemen background kedalam sebuah foto.



Gambar 7. Hasil Akhir Digital Imaging Vespa Piaggio tipe S 125
(Sumber: Abdul Hakim Santoso,2015)

Pada gambar diatas terlihat sebuah Vespa Piaggio berwarna orange dengan background vector suasana perkotaan, penulis mencoba menggabungkan suasana perkotaan dengan adanya tampilan rumput terbentang luas, konsep Vespa Piaggio saat ini mengarah kepada kendaraan go green, yang ramah lingkungan, dengan di dukung teknologi terbaru, Vespa Piaggio selalu berinovasi dengan teknologi mesin yang lebih baik agar ramah lingkungan, Karena itu varian Vespa Piaaggio tipe S 125 memiliki spesifikasi mesin yang lebih kecil ketimbang varian Vespa lainnya. Karena memang bertujuan untuk hemat konsumsi bahan bakar, karena di dalam perkotaan Vespa tipe S sangat cocok.

Komponen Pembahasan dalam Ikonografi

a. Elemen Desain

Sensasi warna akan terjadi bila ada cahaya. Jadi bila tidak ada cahaya sensasi warna tidak akan timbul, karena sampai saat ini penampilan warna masih tergantung kepada cahaya. Sensasi adalah rasa yang berhubungan dengan indera, sensasi warna tentunya berhubungan dengan indera mata, karena sifatnya yang visual. Cahaya merangsang retina mata yang menyebabkan sensasi warna. Cahaya yang memasuki mata bervariasi dalam tiga aspek, yaitu kecerahan, skala gelombangnya, dan arah datangnya untuk membentuk imej retina. Warna dan Identitas merek sering kali menunjukkan suasana hati sebuah merek dalam logo dan kemasan. Biasanya pemilihan warna di dasarkan pada hal-hal yang mudah diasosiasikan dengan produk. John Deere menggunakan warna hijau untuk traktornya. Hijau merupakan sifat alam. IBM mempunyai warna biru tua untuk

mengkomunikasikan kestabilan dan keandalan. Gelombang pendek dari warna biru tersebut mempunyai pengaruh yang menentramkan terhadap pikiran konsumen. Namun seperti yang dikatakan ol AI dan Laura Ries dalam *The 22 Immutable Laws Of Branding*. Lebih penting untuk menciptakan identitas merek yang terpisah daripada menggunakan symbol warna yang tepat.

b. Gaya/Ekpresi/Sensasi

Gaya hidup selalu berkaitan dengan upaya membuat diri eksis dalam cara tertentu dan berbeda dari kelompok lain. Di sini ada suatu perilaku konsumsi yang merupakan imbas postmodern, di mana orang berada dalam kondisi selalu dahaga, dan tak terpuaskan. Suatu pola konsumsi yang cerdas dibanggikan oleh produsen, melalui pencitraan yang menjadi titik sentral sebagai perumus hubungan sosial.

c. Sosiologi

Istilah gaya hidup, baik dari sudut pandang individual maupun kolektif, mengandung pengertian gaya hidup sebagai cara hidup mencangkup kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respons terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup. Tindakan atau praktik produk dari relasi antara habitus dan ranah yang sama-sama merupakan produk sejarah.

IV. KESIMPULAN

Alasan pemilihan perancangan fotografi iklan Vespa Piaggio dengan teknik digital imaging, karena Vespa saat ini sedang booming dikalangan masyarakat perkotaan, yang dimana Vespa juga memiliki sejarah panjang sehingga Vespa dikenal sebagai salah satu kendaraan yang melegenda di seluruh dunia. Bahkan Vespa sendiri memiliki sejarah panjang di Indonesia yang sudah dikenal sejak tahun 1960an. Seiring dengan waktu Vespa juga mengembangkan teknologi mesinnya, yang pendahulunya masih menggunakan mesin 2-tak 1 silinder, sedangkan pada teknologi baru Vespa menggunakan mesin 1 silinder 4-tak yang menjadi keunggulan dari pendahulunya.

Seiring perkembangan jaman teknologi fotografi dan desain berkembang teknik baru dalam fotografi digital. Yang dikenal dengan penyebutan teknik digital imaging. Yang dimana dalam perancangan karya foto iklan Vespa Piaggio, perancang mencoba untuk membuat pencitraan produk Vespa Piaggio lebih tampak menarik dan modern dari sisi visual. Yang memberikan keuntungan lebih efisien dari segi

waktu dan biaya. Karena tidak perlu melakukan pemotretan on the spot, (dilokasi langsung).

Beberapa hambatan yang ditemui dalam melakukan pemotretan dan penggabungan teknik digital imaging yang ditemui adalah, untuk pada saat pemotretan perancang menemui kendala dalam hal pengaturan lighting yang dikarenakan bentuk Vespa yang banyak memiliki tekukan pada bodi motor, kemudian kendala yang dihadapi adalah stock foto untuk penggabungan motor Vespa yang sudah difoto dengan foto yang akan di gabungkan kedalam Vespa. Dikarenakan harus mengikuti ukuran lensa pada foto sebelumnya yaitu foto motor Vespa, apabila terjadi perbedaan pada ukuran lensa pada saat pemotretan untuk background maka akan terjadi distorsi pada foto yang akan membuat menjadi terkesan aneh, dan terlalu terlihat bahwa foto tersebut dilakukan penempelan yang tidak sempurna.

Dengan kata lain, Digital imaging yang penulis pakai dalam perancangan foto iklan Vespa Piaggio harus memberikan deskripsi tentang pengenalan obyek pada pencitraan Vespa itu sendiri. Akhir dari kesimpulan pemakaian digital imaging pada perancangan foto iklan Vespa Piaggio, ini ditujukan kepada advertising agency yang membutuhkan penguasaan waktu yang efisien dengan menekan cost serta memberikan hasil yang maksimal.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Andy Riza Hidayat, "Pendekatan Psikologi dalam Menata Lalu Lintas", diakses dari, (<http://megapolitan.kompas.com/read/2014/11/06/14150031/>), waktu akses 17-November-2015.
- Aran Handoko, *Fotografi Iklan* (Yogyakarta: staff.UNY.ac.id).<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/AranHandoko>, *Fotografi iklan*, Waktu akses 12-Januari-2016.
- Belajar Fotografi, *Apa Itu Crop Factor*. Diakses dari. <http://belfot.com/crop-factor/>. Waktu akses pada tanggal 21-November-2015.
- Darmaprawira. Sulasmi W.A. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB. Edisi ke-2.
- Davis Howard dan Paul Walton. 2010. *Bahasa Citra Media*. Yogyakarta: Jalasutra, Cetakan ke-1.
- Jefkins. Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga, Edisi Ketiga.
- Gobe Marc. 2005. *Emotional Branding*. Jakarta: Erlangga. Kasali, Rhenald. 1993. *Jakarta: Manajemen Periklanan, Konsep dan*

- Aplikasinya di Indonesia. PT. Temprint, Cetakan ke-3.
- Kartika Sony Dharsono dan Nanang Ganda Perwira. 2004. Pengantar Estetika. Bandung: Rekayasa Sains, Cetakan ke-1.
- Kultwit, Sejarah Vespa Masuk KeIndonesia, <http://www.kultwit.info/sejarah-vespa-dan-masuknya-vespa-ke-indonesia-dari-masa-ke-masa/>, waktu akses,6-januari-2015.
- Kusmiati. Artini, Sri Pudjiastuti dan Pamudji Suptandar 1999. Teori Dasar Disain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.
- Lukman. Hakim dan Fathul Lubabin Nuqul. 2011. "Analisa sikap Terhadap Aturan Lalu-Lintas Pada Komunitas Bermotor". Jurnal Psikologi Indonesia, VIII / 2.
- Reihan. Friza. 2010. New Concept Of Digital Imaging. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini. Jakarta Selatan: PT. Concept Media.
- Susanto, A.B dan Himawan Wijarnako. 2004. Power Branding Membangun Brand yang legendaris. Bandung : PT. Mizan Pustaka.
- Suyonto, Danang. 2014. Praktik Riset Perilaku Konsumen, Teori, Kuesioner, Alat dan Analisi Data. Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service.
- Takwin. Bagus. 2006. Resistensi Gaya Hidup Teori dan Realitas. Yogyakarta: Jalasutra.
- Trussell H dan Vrhel M, Fundamental of Digital Imaging (Cambridge University Press, 2008).
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wibowo. Bagas Prasetyo. 2002. Manajemen Desain. Bandung: Yayasan Delapan Sepuluh, Cetakan pertama.
- Vespa Heritage, Di akses dari <http://www.vespa.com/en/heritage>, waktu akses 28-November-2015.
- Yuliadewi, Lesie. 1999. Mengenal Fotografi dan Fotografi Desain. Jurnal Nirmana, 1/01.