



VISUALISASI MENU KAFE AYAM GORENG NGRAHAYU DENGAN TEKNIK CINEMAGRAPH

Zefanya Sutisna¹, Ketut Gura Arta Laras²

¹⁾ Insitut Seni Indonesia Surakarta, email: isi-ska@ac.id

²⁾ Insitut Seni Indonesia Surakarta, email: isi-ska@ac.id

E-mail Korespondensi penulis : zefanya.sutisna@gmail.com

Naskah Diterima: filled in by the editor; Direvisi: filled in by the editor; Disetujui: filled in by the editor

Abstrak: Kafe Ayam Goreng Ngrahayu adalah salah satu wisata kuliner unik di Kota Surakarta. Ketidakhadiran visual dari menu kafe tersebut membuahkan ide dan ketertarikan untuk menciptakan *food photography* dengan menggunakan teknik *cinemagraph* yang dapat memvisualkan menu Kafe Ayam Goreng Ngrahayu. Memanfaatkan efek psikologi warna dalam pengaplikasian properti dan pencahayaan sesuai dengan karakteristik menu dan karakteristik kafe. Penciptaan tugas akhir karya ini berupaya untuk meningkatkan efektifitas komunikasi dan nilai jual dari menu Kafe Ayam Goreng Ngrahayu, serta memperkenalkan teknik cinemagraph kepada khalayak umum.

Kata kunci: Menu Kafe Ayam Goreng Ngrahayu, *Food Photography*, Teknik *Cinemagraph*, Psikologi Warna.

VISUALIZATION OF AYAM GORENG NGRAHAYU CAFE MENU USING CINEMAGRAPH TECHNIQUE

Abstract: : Ayam Goreng Ngrahayu Cafe is one of the unique culinary tours in Surakarta City. The absence of visuals from the cafe's menu gave rise to the idea and interest in creating food photography using cinemagraph techniques that can visualize the Ayam Goreng Ngrahayu Cafe menu. Utilizing the effects of color psychology in the application of properties and lighting according to the characteristics of the menu and the cafe. The creation of this final assignment seeks to increase the effectiveness of communication and the selling value of the Ayam Goreng Ngrahayu Cafe menu, as well as introducing cinemagraph techniques to the general public.

Keywords: Ayam Goreng Ngrahayu Cafe Menu, Food Photography, Cinemagraph Technique, Color Psychology.



Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Kafe Ayam Goreng Ngrahayu merupakan kafe yang menyanggah tema rumah lawas. Kafe ini didirikan pada tahun 2020 oleh Andika dan Fendik dengan tujuan untuk menyediakan tempat nongkrong yang nyaman dan murah bagi para mahasiswa. Menu kafe ini dinilai unik dan jarang ditemui di kafe pada umumnya. Namun terlepas dari keunikannya, kafe ini belum memiliki visual yang merepresentasikan menu makanan dan minumannya.

Ketidakhadiran visual tersebut membuahkan ide dan ketertarikan untuk menciptakan food photography dengan menu kafe sebagai objek penciptaannya. Menu merupakan elemen penting yang menjadi alat komunikasi antar kafe dengan konsumen (Bowen and Morris, 1995). Menu yang memiliki visual dapat menciptakan komunikasi yang lebih baik. Untuk meningkatkan komunikasi menjadi lebih efektif lagi maka penciptaan *food photography* ini menggunakan teknik *cinemagraph*. Menurut Kevin Burg dan Jamie Beck, *cinemagraph* adalah sebuah foto yang memiliki sedikit elemen pergerakan didalamnya, yang bergerak secara berulang menciptakan momen tiada akhir (*cinemagraphs.com*).

Teknik *cinemagraph* dipakai untuk menterjemahkan keunikan dari setiap menu makanan dan minuman menjadi sebuah pergerakan yang halus. Teknik *cinemagraph* sudah terbukti lebih efektif daripada *still image*. Klaim tersebut dibuktikan oleh *Microsoft Case Study* yang melakukan iklan online dengan foto dan narasi yg sama namun yang satu menggunakan *still image* dan yang satunya menggunakan *cinemagraph*. Hasilnya, *cinemagraph* berhasil menangkap 110% *engagement rate* dibandingkan dengan *still image* yang hanya menangkap 1,96%. Selain meningkatkan *engagement rate*, teknik *cinemagraph* juga

dapat meningkatkan durasi menonton (Witabora and Homan, 2019) dan dapat meningkatkan nafsu makan dibandingkan dengan still image (Toet *et al.*, 2019).

Cahaya merupakan sebuah elemen paling penting dalam fotografi. Pada *food photography*, cahaya merupakan alat *storytelling* yang kuat. Cahaya dapat membangkitkan rasa, tekstur dan emosi tertentu. Dengan memanipulasi temperatur warna cahaya untuk menciptakan mood, menggunakan cahaya satu arah untuk menciptakan tekstur pada makanan, bermain dengan bayangan untuk menciptakan kedalaman dan drama. Pencahayaan adalah kunci untuk menjadikan *food photography* terasa hidup (Meera, 2024).

Pemilihan warna pada objek pemotretan juga dapat menjadi alat *storytelling*. Warna dominan pada foto dapat mempengaruhi emosi dan mood tertentu, warna yang berbeda-beda juga akan membangkitkan emosi yang bermacam-macam (Vernyi, 2025). Properti dan pencahayaan menjadi aspek dalam pemotretan yang memiliki warna. Pengaplikasian properti dan pencahayaan yang tepat menjadi penting untuk mendukung cerita dari objek utama (State, 1999) yaitu menu makan dan minuman Kafe Ayam Goreng Ngrahayu. Untuk dapat menceritakan menu kafe secara tepat, dibutuhkan pemahaman akan sejarah dan tema dari Kafe Ayam Goreng Ngrahayu.

Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya dibagi menjadi beberapa tahapan mulai dari observasi, eksplorasi, eksperimentasi, pengerjaan karya hingga penyajian karya. Sebelum melakukan observasi, tahapan awalnya dilakukan pencarian sumber tinjauan pustakan dan tinjauan visual untuk pengumpulan data dan acuan terkait food photography, teknik *cinemagraph*, teknik pencahayaan hingga psikologi warna pada

foto. Berdasarkan hasil studi pustaka, ditemukan beberapa referensi berupa artikel ilmiah dan buku. Beberapa artikel ilmiah dan buku tersebut diantaranya “Metode *Cinemagraph* Dalam Pemotretan *Food & Drink Photography*”(Manfaat, 2019), “*Psychology of Color in Photography: How Color Influences Image Perception*”(Vernyi, 2025), dan “7 Hari Belajar *Lighting* dan *Styling Food Photography*”(Susanto, 2018). Beberapa hasil studi visual yang sesuai dengan konsep penciptaan dan dijadikan bahan referensi adalah karya *cinemagraph* “Chanel” ciptaan Kevin Burg dan Jamie Beck, *cinemagraph* “Beer” ciptaan Daria Khoroshavina, dan *food photography* “Asam Laksa” ciptaan Surisni Suzie.

Setelah studi pustaka dan studi visual dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi. Tahapan observasi dilakukan untuk mempelajari bentuk menu makanan dan minuman sebagai objek penciptaan, serta sejarah dan tema dari Kafe Ayam Goreng Ngrahayu. Tahap observasi dilakukan dengan cara berkunjung langsung dan mewawancarai pemilik kafe. Dari proses berkunjung dapat dilihat bahwa kafe memiliki atmosfir rumah, menggunakan furnitur kayu, menyajikan makanan menggunakan piring kayu dan gelas keramik. Pengamatan tersebut menetapkan tema kafe yang nyaman seperti rumah dan membuah nostalgia. Bentuk menu fisik pada kafe tersebut masih kurang menarik dan tidak memiliki visual yang menjelaskan menu-menu unik kepada konsumen. Sedangkan wawancara pemilik kafe menghasilkan data mengenai sejarah kafe dan karakteristik dari setiap menu makanan dan minuman. Informasi tersebut menjadi krusial dalam penentuan pergerakan objek, pencahayaan dan penggunaan properti yang digunakan pada pemotretan.



Gambar 1. Arsitektur bangunan Kafe Ayam Goreng Ngrahayu
Tampak depan kafe
(Dokumentasi Pribadi: Zefanya, 2024)

Tahap selanjutnya adalah eksplorasi, menentukan objek utama yang akan dipotret, objek properti dan peralatan pemotretan. Dari banyaknya menu kafe, dipilih sejumlah 15 menu yang dibagi menjadi 4 jenis yaitu makanan berat, makanan ringan, minuman hangat dan minuman dingin. Properti yang dipakai pada penciptaan adalah properti dengan warna dominan coklat, berbahan kayu dan keramik, serta berkarakter ketinggalan jaman. Pemilihan properti tersebut mendukung karakteristik kafe yang menyandang tema rumah lawas. Eksplorasi peralatan yang dibutuhkan untuk menciptakan sebuah *cinemagraph* pada waktu itu adalah berupa kamera a6000, sd card sandisk 32gb 120mbps, *tripod* dan lampu LED 85W+softbox. Penggunaan softbox agar mendapatkan karakter cahaya halus yang memimik cahaya natural (Joannie, 2024). Lampu LED yang dipakai adalah lampu yang dapat diatur temperaturnya. Pada tahapan ini juga dilakukan eksplorasi proses penciptaan yang dimulai dari pemotretan sampai kepada penyuntingan gambar; kekurangan pada bagian eksplorasi akan disempurnakan pada tahapan eksperimntasi.

Tabel 1. Klasifikasi objek penciptaan

Makanan Berat	Makanan Ringan	Minuman Hangat	Minuman Dingin
Ayam Rempah	Kentang Goreng	Kopi Tarik	Mbah Lajiem
Telur Pontianak	Donat Salju	Kopi Mentega	Coffee Beer
Udang Daun Jeruk	Bakaran	Teh Madu	Milo Malaysia
Indomie Banglades h	-	Wedang Bajigur	Teh Tarik



Gambar 2. Proses pemotretan pada tahapan eksperimentasi (Dokumentasi Pribadi: Zefanya, 2025)

Setelah tahapan eksplorasi, dilakukan tahapan eksperimentasi yaitu mencoba melakukan pemotretan untuk mengetahui kekurangan sehingga dapat menyempurnakan proses penciptaan. Hasil eksperimentasi mengungkapkan bahwa pemotretan cinemagraph dengan *burst continuous* harus menggunakan alat tambahan yaitu remot *shutter release* untuk mengurangi tremor. Makanan dan minuman yang bersifat hangat tidak dapat mempertahankan asap natural dalam jangka waktu yang lama, dibutuhkan alat tambahan untuk menciptakan asap buatan yaitu *smoke gun portable*. Secara teknis pemotretan, untuk dapat memanfaatkan kemampuan 11fps *burst continuous* sony a6000 secara maksimal, shutter speed harus disetel pada nilai $>1/100s$. Penyeragaman rasio gambar menjadi 2:3, dengan alasan pergerakan yang terjadi

secara natural ataupun buatan selalu berasal ataupun menuju arah atas. Selain itu, hasil foto membutuhkan proses pengoptimalan menggunakan *software adobe lightroom* dan proses olah digital *masking* dengan *software adobe premiere pro* pada beberapa pergerakan.



Gambar 3. Proses Eksperimentasi olah digital masking (kiri), hasil eksperimen makanan telur pontianak (kanan). (Screen Capture)(Dokumentasi Pribadi: Zefanya, 2024)

Proses Penciptaan Karya

Setelah proses penciptaan disempurnakan pada dengan eksperimentasi, berikut adalah tahapan pengerjaan karya dengan tahapannya secara sistematis. Pengerjaan karya dibagi menjadi pra-produksi, produksi dan post-produksi. Bagian pra-produksi adalah mempersiapkan peralatan dan properti foto, serta mempersiapkan lokasi pemotretan. Selain itu, pra-produksi juga menentukan pergerakan dari setiap menu makanan dan minuman, komposisi foto dan sudut pandang kamera. Tahapan produksi dilakukan di ruangan Kafe Ayam Goreng Ngrahayu, dengan tujuan untuk mempertahankan *plating* original kafe dan juga mempercepat *flow* pemotretan. Pemotretan dilakukan

setelah semua peralatan dipasang dan semua objek pemotretan sudah ditata diatas meja.

Beberapa teknis yang dilakukan pada setiap pemotretan adalah: penggunaan mode pengambilan gambar *burst continuous mode*, untuk merekam pergerakan objek; penggunaan *shutter speed* dengan nilai $>1/100s$, bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan kamera dan mengurangi *motion blur*; Penggunaan *aperture* bukaan paling besar dengan nilai $<f/3.5$, bertujuan untuk menciptakan *depth of field* yang sempit sehingga memisahkan objek utama dengan properti (Karyadi, 2017, hal:33); Penggunaan ISO dengan nilai terendah tergantung dari kualitas pencahayaan, untuk mendapatkan kualitas gambar terbaik; Menggunakan format gambar FINE, untuk menghemat penyimpanan dan memperbanyak sample pemotretan; Menggunakan rasio 2:3, dengan tujuan menangkap pergerakan pada objek secara menyeluruh dan untuk menyeragamkan rasio foto. Penggunaan pencahayaan satu arah dipakai untuk menampilkan tekstur dari beberapa objek seperti kentang goreng dan milo malaysia. Penggunaan pencahayaan dengan temperatur hangat dipakai pada menu makanan dan minuman yang bersifat hangat sedangkan temperatur warna dingin dipakai untuk minuman yang bersifat dingin.

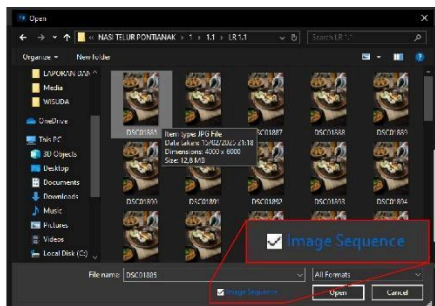
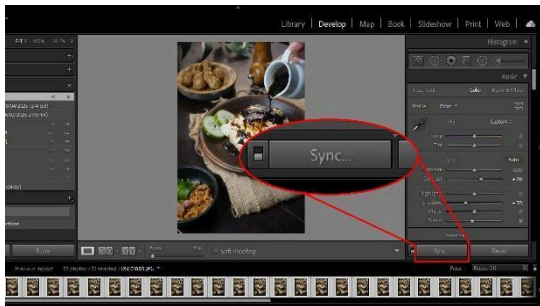


Gambar 4. Set pemotretan produksi Penggunaan pencahayaan dingin (kiri), pencahayaan hangat (kanan) (Dokumentasi Pribadi: Zefanya, 2025)

Hasil pemotretan disunting dan diedit pada tahapan post-produksi. Foto-foto disortir berdasarkan: nama menu > hari pemotretan > urutan pengambilan gambar. Setiap menu memiliki foldernya sendiri, setiap hari pemotretan memiliki foldernya sendiri, hingga urutan pergerakan memiliki foldernya sendiri. Contoh penyortiran file: [folder]Telur Pontianak > [sub folder]Pemotretan 1> [sub folder]1.1, yang artinya sub folder "1.1" berisikan pergerakan pada pengambilan gambar pertama pada hari pemotretan pertama dengan objek pemotretan telur pontianak. Sub folder urutan pengambilan gambar tersebut juga akan diisi sub folder hasil pengoptimalan *adobe lightroom*. Proses penyortiran sangat penting dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah proses penyuntingan foto, terutama pada bagian pengoptimalan dan penggabungan foto. *Software* yang digunakan foto pada tahap post-produksi adalah: *adobe lightroom* untuk mengoptimalkan eksposur foto, *adobe photoshop* untuk menggabungkan foto menjadi video, dan *adobe premiere pro* untuk menyunting video menjadi *cinemagraph*.

Setelah pengelompokan foto pada folder dan sub folder, foto diedit menggunakan *adobe lightroom*. Pengoptimalan yang diatur adalah: *exposure, contrast, shadow, saturation* dan *luminance*. Untuk mempercepat proses pengeditan, hasil pengeditan pada foto

pertama akan diaplikasikan pada semua foto dengan fitur *synchronize*. Hasil pengeditan di-*export* menjadi JPEG dengan kualitas maksimal (100) kedalam sebuah sub folder didalam sub folder foto dengan nama [sub folder] *lightroom* 1.1. Foto yang sudah dioptimalkan dengan *adobe lightroom* lalu di-*import* kedalam *adobe photoshop* dengan fitur *image sequence* aktif. *Import image sequence* ini adalah aspek paling penting pada proses penyuntingan, karena *image sequence* adalah fitur yang memungkinkan menggabungkan kompilasi foto menjadi sebuah video. Atur *frame rate* menjadi 24fps.



Gambar 5. Fitur penting pada penyuntingan fitur sync pada lightroom (kiri), fitur image sequence pada import photoshop (kanan). (screen capture)

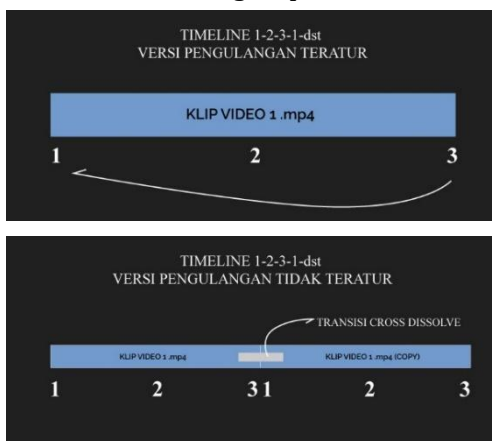
Foto yang sudah menjadi *image sequence* lalu di-*export* menjadi file video berformat .mp4, *preset: high quality, frame rate: 24fps, range: all frames*. File video disimpan pada sub folder urutan pengambilan gambar dengan nama "RAW 1.1" (nama sesuai sub folder), penamaan file ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa video tersebut adalah bahan mentah (raw) yang belum disunting menjadi *cinemagraph*.

Dengan proses tersebut, foto hasil pemotretan sudah berubah menjadi file video. Video mentahan tersebut lalu di-*import* kedalam *sequence* pada *adobe premiere pro* dengan pengaturan *sequence custom: timebase 24fps, frame size 2000h x 3000v (1,000) (2:3), frame rate 24,00 frame/second, pixel aspect ratio: square pixel (1.0), fields=no fields (progressive scan)*.

Walaupun sudah menggunakan tripod dan *shutter release* pada pemotretan, tremor skala kecil masih mungkin terjadi dan akan terlihat apabila ditampilkan pada sebuah layar yang besar. Untuk menghilangkan tremor secara menyeluruh, klip video mentahan harus dikenakan efek *warp stabilizer* tersebut dahulu. Hasil *warp stabilizer* di-*export* dengan nama file "RAW 1.1 STABIL", lalu file video tersebut di-*import* ke *sequence* yang sama pada *premiere pro*. File video yang sudah stabil perlu diatur kecepataannya (*speed*) menjadi 50%. Alasan kenapa kecepatan video harus diatur, karena *frame rate* pada *sequence photoshop* (24fps) bernilai 2 kali lipat dibandingkan *frame rate* saat pemotretan (11fps), maka dari itu agar terlihat lebih natural video harus diatur kecepataannya menjadi paling tidak 50%.

Pergerakan objek terbagi menjadi 2 jenis yaitu Pergerakan Teratur dan Pergerakan Tidak Teratur. Pergerakan Teratur terjadi pada objek yang pergerakannya dapat diprediksi, seperti gerakan tubuh manusia, benda padat, dan objek lainnya yang tidak semerta-merta dapat hilang dipertengahan video. Sedangkan Pergerakan Tidak Teratur terjadi pada objek yang pergerakannya tidak dapat diprediksi, seperti api obor, asap, air hujan, taburan pasir dan objek lainnya yang dapat hilang lalu muncul ditempat lain tanpa masalah. Penyuntingan video menjadi *cinemagraph* akan mengikuti prinsip dasar pergerakan *cinemagraph*. Prinsip dasar pergerakan *cinemagraph* adalah bagaimana

flow pergerakan pada sebuah video diolah sehingga menjadi sebuah pergerakan berulang yang halus dan tiada akhir. Prinsip pergerakan *cinemagraph* dianotasikan kedalam sebuah diagram *timeline* dengan angka-angka sebagai titik petunjuk. Pada dasarnya pergerakan pada *cinemagraph* dianotasikan dalam sebuah gerakan 1-2-3-1. Poin 1 adalah awal video, poin 2 adalah pertengahan video, dan poin 3 adalah akhir video. Setelah berakhir, video tersebut akan diulang ke poin 1.

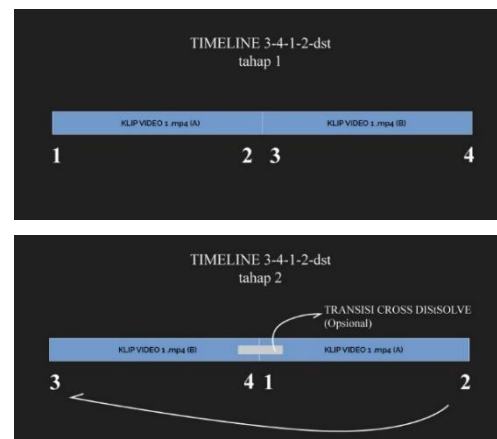


Gambar 6. Timeline gerakan 1-2-3-1 dapat dipakai untuk pergerakan teratur, tetapi tidak dapat dipakai untuk pergerakan tidak teratur, dikarenakan akan tetap patah saat akan kembali ke titik awal.

Pada semua pergerakan yang terjadi sudah dapat dipastikan terdapat patahan didalamnya apabila video tersebut diulang. Patahan tersebut terjadi diantara poin 3 dan 1. Cara mengatasi patahan tersebut berbeda sesuai dengan jenis pergerakannya. Pada Pergerakan Teratur, patahan tersebut dapat diatasi dengan menyamakan frame awal (poin 1) dengan frame akhir (poin 3) pada video. Pada Pergerakan Tidak Teratur, dibutuhkan salinan (*copy*) yang disejajarkan dengan video asli, lalu dipertengahan antara video asli dengan video *copy* diberi transisi *cross dissolve*. Kendati demikian, cara tersebut masih belum berhasil mengulang video kembali ke titik awal karena tanpa salinan video asli, transisi hanya akan

menjembatani video dengan sebuah layar hitam. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka digunakan timeline gerakan 3-4-1-2. Gerakan akan dimulai dari pertengahan video, dengan demikian tidak lagi membutuhkan salinan video asli untuk mengulang.

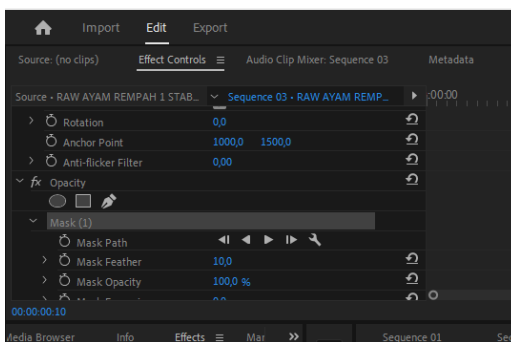
Penerapan gerakan 3-4-1-2 adalah demikian: potong video menjadi 2 bagian yaitu bagian A(1-2) dan B(3-4); Setelah memotong video menjadi 2 bagian, tukar bagian A(1-2) dengan bagian B(3-3) sehingga menghasilkan timeline dengan urutan B(3-4)-A(1-2); Dengan demikian, patahan akan beralih tempat diantara poin 4 dan 1. Untuk menyelesaikan permasalahan Pengulangan Tidak Teratur, tambahkan transisi *cross dissolve* antara poin 4 dan poin 1. Dengan demikian, video akan mengulang tanpa membutuhkan salinan video lagi.



Gambar 7. Timeline gerakan 3-4-1-2 merupakan metode penyuntingan yang menyelesaikan kekurangan timeline gerakan 1-2-3-1 pada pengulangan tidak teratur.

Pada beberapa objek pemotretan yang mengandung kedua jenis pergerakan dalam satu frame, dibutuhkan proses penyuntingan tambahan yaitu olah digital *masking*. Contoh objek pemotretan yang memiliki 2 jenis pergerakan yang berbeda adalah: pembakaran menggunakan pistol obor, api yang keluar termasuk kedalam

objek dengan pergerakan tidak teratur, namun pistol obor termasuk kedalam objek dengan pergerakan teratur. Maka dari itu, untuk mengentikan gerakan dari pistol obor agar tidak terpengaruh oleh transisi yang mengulang api obor, pistol obor tersebut di tutup menggunakan *masking*. *Masking* adalah proses menutupi bagian video yang tidak ingin terlihat. Pada konteks *cinemagraph*, penggunaan *masking* adalah untuk menutupi objek yang tidak diinginkan untuk bergerak dengan frame objek yang sama. Proses *masking* dilakukan dengan cara: menyalin video menjadi 2, lalu mengubah video salinan menjadi frame dengan fitur *add frame hold*; frame hold tersebut ditempatkan diatas video utama pada *timeline software premiere pro*; seleksi objek yang tidak diinginkan untuk bergerak dengan menggunakan pen tool pada tab tranparency; atur transparency menjadi 100%. Dengan demikian frame akan menutupi objek pada video utama.



Gambar 8. Proses olah digital masking seleksi frame menggunakan pen tool transparency (kiri), tab effect control transparency mask (kanan). (screen capture)

Tahapan penyuntingan pada premiere pro sudah selesai dan video mentah sudah menjadi cinemagraph. Hasil penyuntingan di-export dengan format sesuai kebutuhan luaran. Pada penciptaan ini cinemagraph di-export menjadi video dengan format: codec h.264, 2000x3000px (2:3), 24fps, High Bitrate. Namun apabila cinemagraph ingin dijadikan sebuah GIF, export dengan format: Animated GIF, 600x900px, 25fps. Untuk menampilkan cinemagraph pada sebuah TV, gunakan sequence HDV 1080p: timebase 23,976fps, frame size 1440x1080px (16:9), pixel aspect ratio HD Anamorphic 1080 (1.333), lalu di-export dengan format h.264 Full HD.

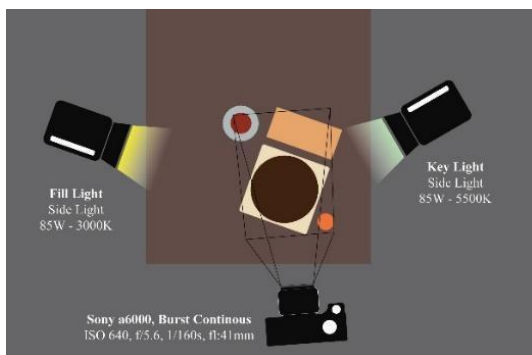
Ayam Goreng Rempah

Karya berjudul Ayam Goreng Rempah adalah karya cinemagraph yang memvisualkan menu makanan berat khas Kafe Ayam Goreng Ngrhayau yaitu ayam goreng penyet paha atas dan ayam goreng penyet paha bawah, kedua menu ini terwakilkan dalam satu buah karya. Ayam goreng rempah adalah ayam yang digoreng dengan bumbu khas Jawa Timuran, dikombinasikan dengan rasa *smokey* dari hasil pembakaran menggunakan pistol obor. Karya ini difoto diatas meja kayu menggunakan kamera sony a6000 dengan komposisi *golden triangle*, dari sudut pandang *high angle*. Menggunakan sudut pandang high angle dengan tujuan untuk menampilkan makanan secara menyeluruh, untuk menampilkan Menangkap pergerakan api pistol obor kedalam 51 foto dengan menggunakan *burst continous mode* untuk menciptakan *cinemagraph* dari Ayam Goreng Rempah.



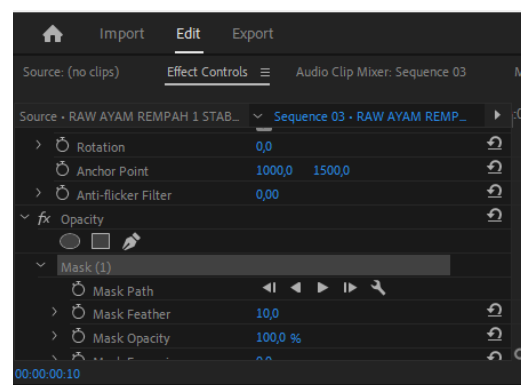
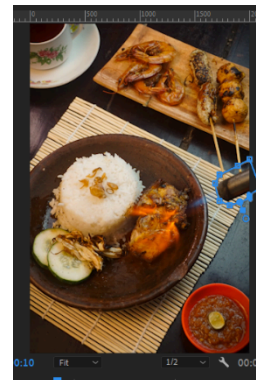
Gambar 9. Karya cinemagraph Ayam Goreng Rempah
Sony a6000 ISO 640 1/160s f/5.6 | Burst Continuous 51 frame
(Zefanya, 2025)

Pemotretan menggunakan *key light* lampu *softbox* LED 85W temperatur 5500K pada sebelah kanan (*side light*), Cahaya api obor frontal didepan objek, dan *fill light* lampu *softbox* LED 85W dengan temperatur 3000K pada sebelah kiri (*side light*). Warna dominan pada karya Ayam Rempah adalah warna merah dan coklat yang berasal dari penggunaan properti wadah sambal, api obor, piring kayu dan background meja kayu. Warna merah meningkatkan gairah dan nafsu makan sedangkan warna coklat mensugesti rasa nyaman dan kesederhanaan. Warna tersebut digabungkan dengan pencahayaan hangat yang menekankan rasa panas dan pedas dari Ayam Rempah.



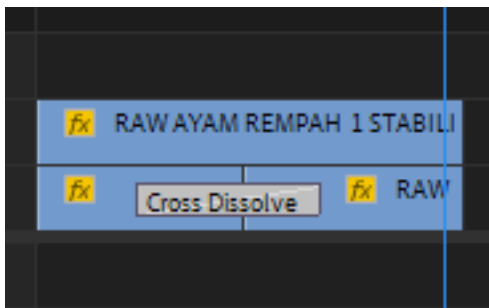
Gambar 10. Skema Pemotretan Ayam Goreng Rempah

Karya Ayam Goreng Rempah memiliki pergerakan buatan api obor. Pergerakan tersebut termasuk kedalam jenis pergerakan campuran antara jenis Pergerakan Teratur dan Pergerakan Tidak Teratur. Api obor yang melesat kencang termasuk kedalam jenis Pergerakan Tidak Teratur, namun ujung dari pistol obor yang masuk kedalam frame termasuk kedalam jenis Pergerakan Teratur. Maka dari itu, penyuntingan video membutuhkan tahapan olah digital *masking* untuk menghentikan pergerakan ujung dari pistol obor. Apabila pergerakan pistol obor tidak dihentikan, maka pergerakan pistol obor akan bertabrakan dengan pergerakan api obor yang dikenakan efek transisi *cross dissolve*. Untuk mempermudah proses masking, pergerakan pistol obor harus sudah stabil pada saat proses pemotretan.



Gambar 11. Proses masking pada karya Ayam Goreng Rempah area yang terkena masking (kiri), panel effect control opacity mask (kanan) (Screen capture)

Proses masking dapat dilakukan setelah ataupun sebelum mengubah klip video menjadi timeline pengulangan 3-4-1-2. Dikarenakan sifat pergerakan api obor yang tidak teratur, maka patahan pada poin 4-1 harus diberi efek transisi cross dissolve. Efek *cross dissolve* mampu menutup patahan secara halus apabila pergerakan api obor tidak berubah bentuk terlalu drastis khususnya saat melewati bagian patahan 4-1. Apabila semua tahapan sudah selesai, timeline video pada software pengeditan *adobe premiere pro* akan berbentuk seperti pada gambar 11.



Gambar 12. Timeline video karya Ayam Goreng Rempah (screen capture)

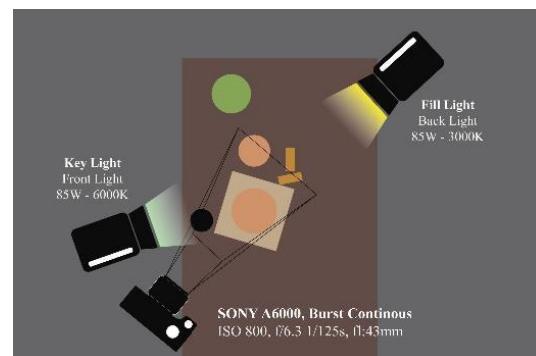
Telur Pontianak

Karya dengan judul Telur Pontianak adalah karya cinemagraph yang memvisualkan menu makanan berat nasi telur pontianak. Masakan khas tionghoa yang dipopulerkan oleh restoran Ayong999 di Pontianak, Kalimantan Barat. Telur Pontianak adalah nasi telur ceplok dimasak setengah matang yang diorak arik lalu diberi kecap manis dan disajikan dengan nasi. Karya ini difoto diatas meja kayu menggunakan kamera sony a6000 dengan komposisi golden spiral, dari sudut pandang eye level. Menangkap pergerakan tuangan kecap manis sebanyak 52 foto dengan menggunakan burst continuous mode untuk menciptakan cinemagraph dari Telur Pontianak.



Gambar 13. Karya cinemagraph Telur Pontianak
Sony a6000 ISO 800 1/125s f/6.3 | Burst Continuous 52 frame
(Zefanya, 2025)

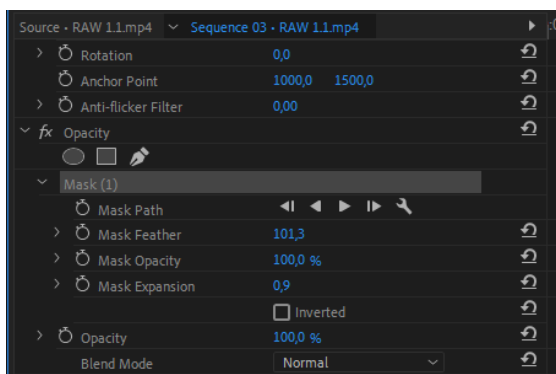
Pemotretan menggunakan satu key light lampu softbox LED 85W temperatur 5500K dari depan (front light) dan satu fill light lampu softbox LED 85W temperatur 3000K dari belakang (backlight). Warna dominan dari karya Telur Pontianak adalah warna coklat yang berasal dari properti piring kayu, pepper grinder dan background meja kayu. Warna coklat mensugesti rasa nyaman dan kesederhanaan. Warna tersebut digabungkan dengan pencahayaan hangat yang menekankan rasa panas dari makanan Telur Pontianak.



Gambar 14. Skema pemotretan karya Telur Pontianak

Karya Telur Pontianak memiliki pergerakan buatan tuangan kecap manis. Pergerakan tersebut termasuk kedalam jenis Pergerakan Teratur, karena semua

objek dalam pergerakan memiliki gerakan yang dapat diprediksi dan tidak dapat ditutupi dengan transisi *cross dissolve*. Namun walau begitu, pada karya ini tidak dapat ditemukan frame yang identik untuk ditempatkan pada patahan 4-1. Permasalahan tersebut terjadi karena terlalu banyaknya objek yang bergerak sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya frame identik. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, dibutuhkan pengurangan pergerakan pada objek. Dengan menggunakan olah digital *masking*, objek tangan dan teko akan dihentikan, dan membiarkan kecap tetap bergerak. Pada dasarnya menyikapi pergerakan ini seperti pergerakan campuran pada karya Ayam Goreng Rempah, namun objek yang masih bergerak tidak bisa dikenakan transisi *cross dissolve*.



Gambar 15. Proses masking pada karya Telur Pontianak bagian pergerakan yang di masking (kiri), panel effect control opacity mask (kanan) (screen capture)

Jenis pengulangan ini adalah jenis pergerakan paling sulit disunting, dengan alasan terlalu mengandalkan keberuntungan dalam penyuntingannya. Cara alternatif terbaik yang mungkin dilakukan adalah membuat tangan tidak bergerak sama sekali atau bahkan dapat menggunakan tangan manekin pada saat pemotretan. Setelah memisahkan pergerakan menjadi 2 bagian, bagian yang masih bergerak yaitu cairan kecap harus memiliki frame identik yang memiliki jeda setidaknya 1 detik (24 frame). Apabila tidak terdapat frame identik di tahap ini, maka video tidak dapat dijadikan sebagai cinemagraph.

Rasa Yang Pernah Ada

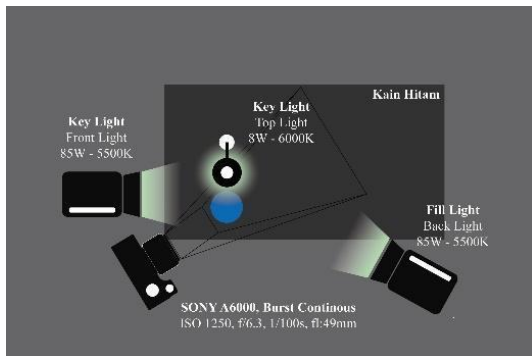
Karya dengan judul Rasa Yang Pernah Ada adalah karya cinemagraph yang memvisualkan menu minuman dingin coffee beer. Minuman berkarbonasi tanpa alkohol khas jombang ini memiliki berbagai varian rasa seperti kopi, sarsaparila dan leci atau biasa disebut Rasa Yang Pernah Ada. Coffe beer memiliki rasa segar dan meledak. Karya ini difoto diatas meja kayu yang dilapisi kain hitam menggunakan kamera sony a6000 dengan komposisi center sudut pandang Eye Level. Menangkap pergerakan buih soda sebanyak 72 foto dengan menggunakan burst continuous mode untuk menciptakan cinemagraph dari Rasa Yang Pernah Ada.



Karya 1. Rasa Yang Pernah Ada

Sony a6000 ISO 1250 1/100s f/6.3 | Burst
Continuous 72 frame
(Zefanya, 2025)

Pemotretan menggunakan dua key light lampu softbox LED 85W temperatur 5500K dari depan (front light) dan LED 8W temperatur 6000K dari atas, sedangkan Fill Light menggunakan lampu softbox LED 85W temperatur 5500K dari belakang (backlight). Warna dominan pada karya Rasa Yang Pernah Ada adalah warna biru yang berasal dari minuman coffee beer itu sendiri. Warna biru mensugesti rasa tenang. Warna biru ini digabungkan dengan pencahayaan dingin yang menekankan rasa dingin dan segar dari minuman coffee beer.



Gambar 16. Skema pemotretan karya Rasa Yang Pernah Ada

Karya Rasa Yang Pernah Ada memiliki pergerakan alami gelembung soda. Pergerakan ini termasuk kedalam jenis Pergerakan Tidak Teratur. Pada karya ini, tidak ditemukan pergerakan pada objek yang harus di-*masking*. Maka dari itu, proses penyuntingan video dengan jenis pergerakan seperti ini ternasuk mudah dilakukan. Apabila mengikuti *timeline* pergerakan 3-4-1-2, patahan pada poin 4-1 hanya butuh diberi efek transisi *cross dissolve* lalu video akan secara otomatis menjadi sebuah *cinemagraph*.

Kopi Mentega

Karya dengan judul Kopi Mentega adalah karya *cinemagraph* yang memvisualkan menu minuman hangat kopi susu mentega. Salah satu minuman unik

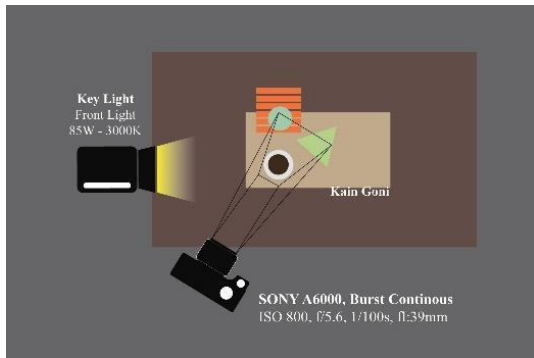
asal tibet, kopi hitam yang dicampur dengan mentega. Cara menikmati kopi mentega yaitu dengan mengaduk mentega agar larut bersama dengan kopi, kopi mentega ini nikmat disantap dengan sebuah roti atau biskuit. Karya ini difoto diatas meja kayu menggunakan kamera sony a6000 dengan komposisi rule of third, dari sudut pandang Eye Level. Menangkap pergerakan mengaduk kopi sebanyak 51 foto dengan menggunakan burst continous mode untuk menciptakan *cinemagraph* dari Kopi Mentega.



Gambar 17. Karya *cinemagraph* Kopi Mentega

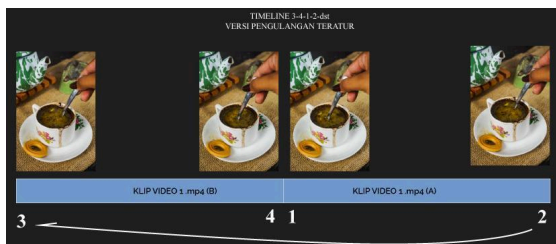
Sony a6000 ISO 800 1/100s f/5.6 | Burst
Continuous 51 frame
(Zefanya, 2025)

Pemotretan menggunakan satu key light lampu softbox LED 85W temperatur 3000K dari depan (front light). Warna dominan dari karya Kopi Mentega adalah warna coklat yang berasal dari properti kain goni dan tatakan kayu. Warna coklat mensugesti rasa nyaman dan kesederhanaan. Warna tersebut digabungkan dengan pencahayaan hangat yang menekankan rasa hangat minuman yang membuat ingin bersantai.



Gambar 18. Skema pemotretan karya Kopi Mentega

Karya Kopi Mentega memiliki pergerakan buatan berbentuk adukan tangan. Pergerakan tersebut termasuk kedalam jenis Pergerakan Teratur. Karya Kopi Mentega ini termasuk kedalam sebuah kasus langka dimana pergerakan pada objek sepenuhnya teratur. Yang dimaksud dalam sepenuhnya teratur adalah semua objek pada pergerakan yang terjadi tidak dapat dihentikan dengan *masking*. Hal tersebut membuat proses penyuntingan jenis pergerakan seperti ini menjadi lebih sulit lagi daripada karya Telur Pontianak, karena akan sepenuhnya bergantung pada keberuntungan dan tidak dapat dibantu oleh *masking* ataupun pada proses pemotretan.



Gambar 19. Skema timeline penyuntingan karya Kopi Mentega

Satu-satunya cara untuk menjadikan video ini menjadi cinemagraph adalah mencari frame identik untuk menjembatani patahan 4-1. Mencari frame identik dari sebuah pergerakan dengan area gerakan yang sangat luas hampir membuat proses penyuntingan tidak mungkin tanpa patahan. Dibutuhkan banyak percobaan untuk dapat

menciptakan gerakan yang stabil dengan patahan seminimal mungkin.

Donat Salju

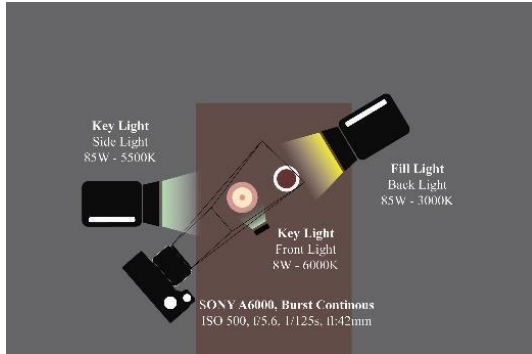
Karya dengan judul Donat Salju adalah karya cinemagraph yang memvisualkan menu makanan ringan donat salju. Gula bubuk yang ditabur dan jatuh seperti salju, yang akhirnya menumpuk di permukaan donat seperti gunung bersalju, makanan manis ini enak dinikmati bersamaan dengan kopi hangat di sore hari sembari mengobrol dengan teman, sambil melihat matahari terbenam. Karya ini difoto diatas meja kayu menggunakan kamera sony a6000 dengan komposisi golden spiral, dari sudut pandang High Angle. Menangkap pergerakan taburan gula bubuk sebanyak 51 foto dengan menggunakan burst continuous mode untuk menciptakan cinemagraph dari Donat Salju.



Karya 2. Donat Salju
Sony a6000 ISO 4000 1/1600s f/5.6 | Burst Continuous 51 frame
(Zefanya, 2025)

Pemotretan menggunakan dua key light lampu mini LED 8W temperatur 6000K dari depan (front light) dan lampu softbox LED 85W temperatur 5500K dari samping (side light). Pencahayaan fill light menggunakan lampu softbox LED 85W temperatur 3000K dari belakang (backlight). Warna dominan dari karya Donat Salju adalah putih dan coklat yang berasal dari gula bubuk, piring kayu dan

background meja kayu. Warna putih menyampaikan rasa murni dan bersih, sedangkan warna coklat mensugesti rasa nyaman dan kesederhanaan. Warna coklat ini digabungkan dengan pencahayaan hangat yang menekankan rasa hangat dari Donat.



Gambar 20. Skema pemotretan karya Donat Salju

Karya Donat Salju memiliki pergerakan buatan taburan gula bubuk. Pergerakan ini termasuk kedalam jenis Pergerakan Tidak Teratur. Cara menyunting pergerakan ini sama dengan pergerakan tidak teratur lainnya. Namun bukan jenis pergerakan yang membuat karya ini unik, melainkan penggunaan nilai shutter speed yang sangat tinggi dibanding dengan karya lainnya. Pemotretan karya Donat Salju menggunakan shutter speed 1/1600s. Penggunaan shutter speed yang tinggi ini bertujuan untuk menangkap jatuhnya gula bubuk secara cepat. Dengan demikian gula bubuk akan lebih berbentuk dan tidak memiliki *motion blur*. Jika dibandingkan dengan percobaan eksperimen yang menggunakan shutter speed 1/125, penggunaan shutter speed 1/1600 pada pemotretan menciptakan visual yang lebih memukau.



Gambar 21. Zoom in pergerakan jatuhnya gula bubuk
penggunaan shutter speed 1/125 (kiri),
penggunaan shutter speed 1/1600 (kanan)

Kesimpulan

Artikel dengan judul Visualisasi Menu Kafe Ayam Goreng Ngrahayu memiliki tujuan untuk menciptakan karya food photography dengan menggunakan teknik cinemagraph yang dapat memvisualkan menu makanan dan minuman Kafe Ayam Goreng Ngrahayu. Penciptaan food photography ini juga memperhatikan warna dalam pengaplikasian properti dan pencahayaan untuk mensugesti rasa dan emosi tertentu kepada penonton. Tugas akhir karya ini menggunakan metode penciptaan observasi, eksplorasi, eksperimentasi, pengerjaan karya dan penyajian karya.

Tahapan observasi dilakukan untuk mempelajari Kafe Ayam Goreng Ngrahayu secara menyeluruh. Pemahaman akan kafe membantu mencari karakteristik dari objek penciptaan yaitu menu Kafe Ayam Goreng Ngrahayu. Pada tahapan observasi

dipelajari bahwa kafe Ayam Goreng Ngrahayu memiliki tema rumah lawas dengan furnitur dan alat makan berbahan kayu dan keramik. Tahapan eksplorasi dilakukan untuk mempelajari segala hal yang diperlukan dalam penciptaan seperti peralatan fotografi, properti, *background*, proses pemotretan, proses penyuntingan berdasarkan data yang diperoleh dari observasi. Pada tahapan ini ditentukan jenis properti yang digunakan adalah properti dengan warna dominan coklat, putih dan hijau bahan kayu dan keramik. Penggunaan properti jenis ini dapat mensugesti rasa nyaman, cinta alam dan kesederhanaan, emosi tersebut mendukung tema dari Kafe Ayam Goreng Ngrahayu.

Tahapan eksperimentasi dilakukan mencari tahu kekurangan sehingga dapat menyempurnakan kerangka penciptaan. Tahapan eksperimentasi dilakukan dengan cara percobaan pemotretan dan penyuntingan dari beberapa objek penciptaan seperti coffee beer dan telur pontianak. Dari tahapan eksperimentasi didapati bahwa pada pemotretan cinemagraph yang menggunakan mode pengambilan gambar *burst continuous*, dibutuhkan peralatan tambahan seperti remot *shutter release* untuk mengurangi tremor akibat sentuhan tangan. Diperlukan juga alat *smoke gun* untuk menciptakan asap buatan yang digunakan pada pemotretan apabila objek tidak dapat mempertahankan asap hangat secara natural. Selain itu, pada proses pemotretan dibutuhkan penggunaan shutter speed dengan nilai lebih besar dari sama dengan 1/100s dengan tujuan untuk memanfaatkan kemampuan kecepatan kamera dalam memotret *burst continuous mode*. Tahapan eksperimentasi juga mendapati bahwa dalam proses penyuntingan video menjadi *cinemagraph* tidak lepas dari bantuan olah digital seperti *masking*.

Pada proses pemotretan menggunakan aperture dengan bukaan terbesar dengan tujuan untuk menciptakan *depth of field* yang sempit. *Depth of field* yang sempit dapat memisahkan objek utama dengan properti dan *background*. Penggunaan pencahayaan dengan warna temperatur hangat cocok digunakan untuk mengekspresikan atau menekankan rasa hangat, panas dan pedas dari makana ataupun minuman. Sedangkan penggunaan pencahayaan dengan warna temperatur dingin cocok digunakan untuk menekankan rasa dingin, segar dan menyengat dari makanan ataupun minuman. Pencahayaan tunggal dari satu arah dapat menampilkan tekstur dari objek, sedangkan intensitas cahaya menambah kontras tekstur dan menciptakan bayangan yang lebih gelap.

Pergerakan cinemagraph pada dasarnya dibagi menjadi 2 jenis, yaitu Pergerakan Teratur dan Pergerakan Tidak Teratur. Pergerakan Teratur adalah pergerakan yang terjadi pada objek dengan gerakan yang dapat diprediksi keberlanjutannya, seperti gerakan tubuh manusia dan benda padat lainnya. Sedangkan Pergerakan Tidak Teratur adalah pergerakan yang terjadi pada objek dengan gerakan yang tidak dapat diprediksi keberlanjutannya, seperti gerakan api obor, asap panas, air hujan, dll. Perbedaan jenis pergerakan ini membedakan proses penyuntingan video. Penyuntingan video menjadi cinemagraph didasari oleh prinsip pergerakan cinemagraph itu sendiri. Prinsip pergerakan cinemagraph didasari dari pemahaman bahwa video memiliki awal pertengahan dan akhir yang akan kembali ke titik awal. Momen dimana video mengulang kembali ke titik awal sudah dapat dipastikan memiliki gerakan yang patah. Pada jenis Pergerakan Tidak Teratur patahan tersebut ditambah dengan penggunaan transisi *cross dissolve*. namun pada jenis Pengulangan Teratur, patahan

tersebut disambung dengan mencocokkan frame awal dan akhir.

Pada beberapa hasil karya, ditemukan bahwa dalam satu frame terdapat lebih dari satu jenis pergerakan yang akhirnya disebut dengan pergerakan campuran. Pada pergerakan campuran, sudah dipastikan menggunakan transisi *cross dissolve* untuk mengulang objek dengan pengulangan tidak teratur. Namun dikarenakan objek dengan pengulangan teratur tidak dapat terkena dampak dari transisi *cross dissolve*, maka objek tersebut harus dihentikan dengan cara ditutup menggunakan proses olah digital *masking*. Pada beberapa karya ditemukan bahwa pergerakan dapat bersifat Teratur Absolut. Pergerakan Teratur Absolut adalah pergerakan yang sepenuhnya teratur dan tidak dapat dibantu menggunakan transisi ataupun *masking*. Pergerakan Teratur Absolut hanya dapat dilakukan dengan pencocokan frame, membuat jenis pergerakan ini hampir tidak mungkin karena bergantung pada keberuntungan. Apabila dinilai secara tingkat kesulitan, video dengan jenis Pergerakan Tidak Teratur adalah memiliki tingkat kesulitan rendah, Pergerakan Campuran memiliki tingkat kesulitan menengah dan Pergerakan Teratur Absolut memiliki tingkat kesulitan tinggi.

Pada Tugas Akhir karya ini, penggunaan alat masih pada tingkatan bare minimum. Kualitas peralatan fotografi masih dapat ditingkatkan lagi apabila memungkinkan. Seperti pengguna kamera dengan kemampuan *burst continuous* yang lebih cepat lagi, sehingga dapat menciptakan cinemagraph *slow motion*. Penciptaan cinemagraph pada tugas akhir karya ini dianggap sulit karena selain membutuhkan kreatifitas yang tinggi dan persiapan yang matang, penciptaan karya ini juga membutuhkan asisten pada setiap pemotretannya, karena tidak mungkin satu

orang dapat mengoperasikan kamera bersamaan dengan melakukan pergerakan buatan pada objek. Sedikitnya bahan bacaan dan tutorial *cinemagraph* di internet, membuat proses observasi dan eksperimentasi sedikit terhambat.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal Ilmiah

- Bowen, J.T. and Morris, A.J. (1995) 'Menu design: Can menus sell?', *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 7(4). Available at: <https://doi.org/10.1108/09596119510091699>.
- Manfaat, J. (2019) 'Metode Cinemagraph Dalam Pemotretan Food & Drink Photography'. Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
- State, F. (1999) 'By Nicolene DE BRUIN A mini-thesis submitted towards the subject Visual Communications III Department of Photography Faculty of Human Sciences Technikon Free State November 1999', (November).
- Toet, A. *et al.* (2019) 'Do food cinemagraphs evoke stronger appetitive responses than stills?', *International Journal of Food Design*, 4(1). Available at: https://doi.org/10.1386/ijfd.4.1.63_1.
- Vernyi, A. (2025) 'Psychology of Color in Photography: How Color Influences Image Perception', 2(1), pp. 16-22. Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15090523>.
- Witabora, J. and Homan, D.K. (2019) 'The use of cinemagraph effect in the creation of digital illustration work: A review', in *Journal of Physics: Conference Series*. Available at: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012247>.

Buku

- Susanto, Herry (2018) *"7 Hari Belajar Lighting dan Styling Food Photography"* Elex Media Komputindo.

Karyadi, Bambang (2017) *"Belajar Fotografi"* NahlMedia

Internet

Joannie (2024) *"Natural Looking Artificial Light Setup for Food Photography"* The Bite Shot. Retrive from: <https://thebiteshot.com/natural-looking-artificial-light-setup-for-food-photography/> Diakses pada: 20 Juni 2025.

Le Cordon Bleu (n.d.) *"Food Photography: Why is it important?"* Le Cordon Bleu. Retrive from: <https://www.cordonbleu.edu/news/food-photography-why-is-it-important/en> Diakses Pada: 19 Juni 2025.

Meera (2023) *"The Art of Color in Food Photography: How Colors Evoke Emotions"* Gastrostoria. Retrive from:

<https://www.gastrostoria.com/the-art-of-color-in-food-photography-how-colors-evoke-emotions/> Diakses pada: 20 Juni 2025.

Meera (2024) *"What is Emotive Lighting in Food Photography?"* Gastrostoria. Retrive from: <https://www.gastrostoria.com/what-is-emotive-lighting-in-food-photography/> Diakses pada: 20 Juni 2025.

Sonimukku (2023) *"Shaping Appetite: The Impact of Light in Food Photography"* Medium. Retrive from: <https://medium.com/@sonimukku/shaping-appetite-the-impact-of-light-in-food-photography-838fe774740e> Diakses pada: 19 Juni 2025.