

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FOTOGRAFI KOMERSIAL PRODUK *BOARD GAME*

MANTRA MELALUI TEKNIK *LOW-KEY*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

SUCI RAMADHANI

NIM: 2391471080

PROGRAM STUDI FOTOGRAFI

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

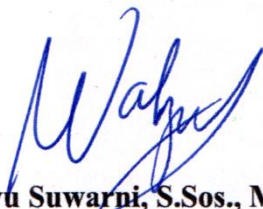
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Fotografi Komersial Produk *Board Game*
Mantra melalui Teknik *Low-Key*
Penulis : Suci Ramadhani
NIM : 2391471080
Program Studi : Fotografi
Jurusan : Komunikasi

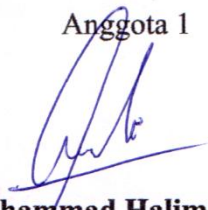
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, 17 Juli 2026.

Disahkan Oleh:

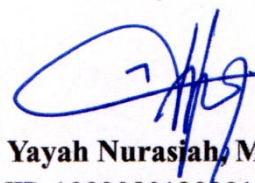
Ketua Penguji


Wahyu Suwarni, S.Sos., M.H.
NIP.198406142025212037

Anggota 1


Muhammad Halim, M.Sn.
NIDN. 0022059304

Anggota 2


Yayah Nurasjah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi


Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP. 197106062006041001

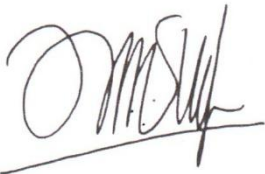
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Suci Ramadhani
NIM : 2391471080
Program Studi : Fotografi
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 11 Juni 2026

Pembimbing 1



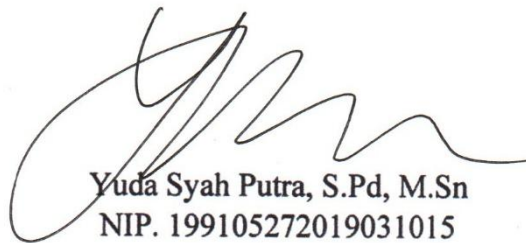
Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si
NIP. 199410152019032015

Pembimbing 2



Rezki Gautama Tanrere, M.Ds
NIDN. 032803890

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Fotografi



Yuda Syah Putra, S.Pd, M.Sn
NIP. 199105272019031015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Suci Ramadhani
NIM	: 2391471080
Program Studi	: Fotografi
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Fotografi Komersial Produk *Board Game* Mantra Melalui Teknik *Lowkey* **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Suci Ramadhani
NIM: 2391471080

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Ramadhani
NIM : 2391471080
Program Studi : Fotografi
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Fotografi Komersial Produk *Board Game* Mantra Melalui Teknik *Lowkey* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,

A yellow revenue stamp from the Indonesian government, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'METERAI PAJAK'. The stamp number is 28E69ANX334713623. A handwritten signature is written over the stamp.

Suci Ramadhani
NIM: 23914710

ABSTRAK

This final project discusses MANTRA's board game product photography with a conceptual approach to visually display the identity, story, and feel of the game. MANTRA is a Horror Fantasy-themed chase game that combines comic elements and player interaction.

The research methods included visual observation, interviews with product makers, literature studies, and studio shooting with the application of low-key lighting. The expected result is in the form of aesthetic and communicative photographic documentation, and can be a visual reference for the marketing and development of the board game creative industry

Keywords: Photography, Product, Board game, Low-key, Concept

Tugas akhir ini membahas fotografi produk *board game* MANTRA dengan pendekatan konseptual untuk menampilkan identitas, cerita, dan nuansa permainan secara visual. MANTRA adalah permainan kejar-kejaran bertema horor fantasi yang memadukan unsur komik dan interaksi antar pemain.

Metode penelitian meliputi observasi visual, wawancara dengan pembuat produk, studi pustaka, serta pemotretan di studio dengan penerapan pencahayaan *low-key*. Hasil yang diharapkan berupa dokumentasi fotografi yang estetis dan komunikatif, serta dapat menjadi referensi visual bagi pemasaran dan pengembangan industri kreatif *board game*

Kata kunci: Fotografi, Produk, Board game, Low-key, Konsep

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Fotografi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis akan menghasilkan karya tugas akhir berupa fotografi komersial. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN FOTOGRAFI KOMERSIAL PRODUK *BOARD GAME* MANTRA MELALUI TEKNIK *LOW-KEY*”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

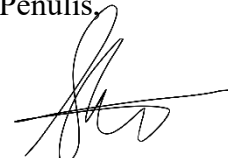
1. Dwi Riyono ST. M. Ak. Ph. D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha S.Si. M.Acc Ph.D., Wakil Direktur bidang Akademik.
3. Imanuel Ronald David Mongkau, M.M., Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Irpan Riana, M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Yuda Syah Putra, S.Pd, M.Sn., Koordinator Program Studi Fotografi.
6. Marventyo Amala, M.Sn., Sekretaris Program Studi Fotografi.
7. Pembimbing I Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si.
8. Pembimbing II Bapak Rezki Gautama Tanrere, M. Ds.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Sigit Ezra selaku selaku kreator board game MANTRA yang telah memberikan izin, waktu, dan informasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
11. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, maupun material; dan

12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Fotografi yang turut memberi dukungan selama proses penyusunan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 1 April 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Suci Ramadhani', with a long horizontal stroke extending to the right.

Suci Ramadhani

NIM: 2391471080

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	17
BAB III.....	23
METODE PELAKSANAAN.....	23
A. Objek Penulisan	23
B. Teknik Pengumpulan Data	24
BAB IV	43
HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN	43

A. Hasil Karya dan Pembahasan.....	43
1. Hasil Karya 1 “Ritual Permainan”	45
2. Hasil Karya 2 “MANTRA Bangkit Menjadi Nyata”	47
3. Hasil Karya 3 “Kutukan Berpindah”	50
4. Hasil Karya 4 “Sajian MANTRA”	53
5. Hasil Karya 5 "Kotak Misteri di Rak Tua"	55
6. Hasil Karya 6 "Taktik dan Strategi di Atas Papan MANTRA"	58
7. Hasil Karya 7 “Menembus Labirin MANTRA”	60
8. Hasil Karya 8 "Misteri di Pusat Labirin MANTRA"	62
9. Hasil Karya 9 “Mantra Pembuka”	65
10. Hasil Karya 10 “Langkah MANTRA”	68
11. Hasil Karya 11 "Bebas Kutukan"	70
12. Hasil Karya 12 “Menantang Kutukan”	73
13. Hasil Karya 13 “Penemuan Kotak MANTRA”	76
14. Hasil Karya 14 “Hampir Terkutuk”	78
15. Hasil Karya 15 “Kekuatan Primbon”	80
BAB V.....	83
PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88
BIODATA MAHASISWA.....	88
TRANSKRIP WAWANCARA.....	91
MODEL RELEASE	93
DESAIN POSTER, MOCK UP, KATALOG.....	97
DOKUMENTASI PEMBUATAN TUGAS AKHIR	98
DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat Produksi	33
Tabel 2. Properti	36
Tabel 3. Data Exif Karya 1	45
Tabel 4. Data Exif Karya 2	48
Tabel 5. Data Exif Karya 3	50
Tabel 6. Data Exif Karya 4	53
Tabel 7. Data Exif Karya 5	56
Tabel 8. Data Exif Karya 6	58
Tabel 9. Data Exif Karya 7	60
Tabel 10. Data Exif Karya 8	62
Tabel 11. Data Exif Karya 9	65
Tabel 12. Data Exif Karya 10	68
Tabel 13. Data Exif Karya 11	70
Tabel 14. Data Exif Karya 12	73
Tabel 15. Data Exif Karya 13	76
Tabel 16. Data Exif Karya 14	79
Tabel 17. Data Exif Karya 15	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. View from the Window at Le Gras.....	6
Gambar 2. Skema Three Point Lighting (Sumber: StreamYard, 2026)	11
Gambar 3. Lodge.....	18
Gambar 4. Pilgrims: Osobliwe wędrówki.....	19
Gambar 5. Prapuszczą Ostatnie Starcie!	20
Gambar 6. Muster: Raise the Banners.....	21
Gambar 7. MANTRA	23
Gambar 8. Bagan Alur Kerja.....	29
Gambar 9. Model	31
Gambar 10. Pemotretan Produk Still Life.....	38
Gambar 11. Pemotretan Foto <i>Lifestyle</i>	39
Gambar 12. Tampilan <i>Before</i> dan <i>After</i> Penyuntingan Foto di Adobe Lightroom	41
Gambar 13. Foto Sebelum dan Sesudah Proses <i>Retouching</i>	41
Gambar 14. Hasil Karya 1 "Ritual Permainan"	45
Gambar 15. Diagram Lighting Karya 1	45
Gambar 16. Hasil Karya 2 “MANTRA Bangkit Menjadi Nyata”	47
Gambar 17. Diagram Lighting Karya 2	48
Gambar 18. Hasil Karya 3 “Kutukan Berpindah”.....	50
Gambar 19. Diagram Lighting Karya 3	50
Gambar 20. Hasil Karya 4 "Sajian MANTRA"	53
Gambar 21. Diagram Lighting Karya 4	53
Gambar 22. Hasil Karya 5 "Kotak Misteri di Rak Tua"	55
Gambar 23. Diagram Lighting Karya 5	56
Gambar 24. Hasil Karya 6 "Taktik dan Strategi di Atas Papan MANTRA"	58
Gambar 25. Diagram Lighting Karya 6	58
Gambar 26. Hasil Karya 7 "Menembus Labirin MANTRA"	60
Gambar 27. Diagram Lighting Karya 7	61
Gambar 28. Hasil Karya 8 "Misteri di Pusat Labirin MANTRA"	62
Gambar 29. Diagram Lighting Karya 8	63
Gambar 30. Hasil Karya 9 "Mantra Pembuka"	65
Gambar 31. Diagram Lighting Karya 9	65
Gambar 32. Hasil Karya 10 "Langkah MANTRA"	68
Gambar 33. Diagram Lighting Karya 10	68
Gambar 34. Hasil Karya 11 "Bebas Kutukan"	70
Gambar 35. Diagram Lighting Karya 11	71
Gambar 36. Hasil Karya 12 "Menantang Kutukan"	73
Gambar 37. Diagram Lighting Karya 12	73
Gambar 38. Hasil Karya 13 "Penemuan Kotak MANTRA"	76

Gambar 39. Diagram Lighting Karya 13	76
Gambar 40. Hasil Karya 14 "Hampir Terkutuk"	78
Gambar 41. Diagram Lighting Karya 14	79
Gambar 42. Hasil Karya 15 "Kekuatan Primbon"	80
Gambar 43. Diagram Lighting Karya 15	80