

**PENERAPAN TEKNIK *SCRATCH* DALAM PENCIPTAAN KARYA
FOTOGRAFI *LANDSCAPE***

**Tugas Akhir Karya Seni
(TAKS)**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



**Oleh:
Mohamad Sofyan Ari Setyawan
11206241015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KERAJINAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Penerapan Teknik Scrape dalam Penciptaan Karya Fotografi Landscape* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 5 Oktober 2015

Pembimbing,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd

NIP. 19571005 198703 1 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Penerapan Teknik *Scratch* dalam Penciptaan Karya Fotografi *Landscape*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 19 Oktober 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. I Wayan Suardana, M.Si.	Ketua Penguji		19 Okt 2015
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Sekretaris Penguji		19 Okt 2015
Drs. R Kuncoro W Dewojati, M.Sn.	Penguji I		19 Okt 2015
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Penguji II		19 Okt 2015

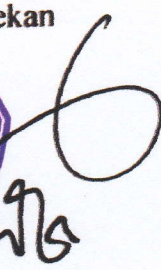
Yogyakarta, 19 Oktober 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




D. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : **Mohamad Sofyan Ari Setyawan**

Nim : 11206241015

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, Tugas Akhir Karya Seni ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 19 Oktober 2015

Penulis,



Mohamad Sofyan Ari Setyawan

11206241015

MOTTO

“Jika Seseorang Menawarkan *Kesempatan* Bagimu Dan Kamu Tidak Yakin Melakukannya. Maka Katakan **“YA”** Dan Kemudian *Belajarl*ah”.

”Dan barang siapa berjihad, maka sesungguhnya jihadnya itu untuk dirinya sendiri.”

(QS. Al-Ankabut [29]: 6)

PERSEMBAHAN

Rasa Syukur kupanjatkan atas Kehadirat-Mu Yaa Rabb, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini. Semua ini kupersembahkan kepada kedua orang yang berarti dalam hidup saya Subagyo dan Parwati. Ayah dan ibuku terimakasih atas semua kasih sayang, cinta, pengorbanan, do'a, nasihat, perhatian dan motivasi yang terus diucapkan dalam setiap langkahku. Hanya inilah kado terkecil yang dapat kupersembahkan untuk sedikit menghibur dan membalas semua pengorbananmu, meskipun tidak ada yang bisa melampaui dari semua yang ayah dan ibu berikan kepadaku.

Kepada Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai tempatku menimba ilmu dan pengalaman bersama sahabat-sahabat seperjuangan.

Terimakasih.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'amin, puji dan syukur selalu saya sampaikan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Karena, berkat karunia yang penuh rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, Tugas Akhir Karya Seni yang merupakan sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada utusan terakhir Nabi Muhammad SAW yang telah membuka jalan terang bagi segenap umat.

Penyusunan Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “Penerapan Teknik *Scratch* Dalam Penciptaan Karya Fotografi *Landscape*” ini dapat diselesaikan, karena tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang baik dari berbagai pihak. Untuk itu saya juga mengucapkan terimakasih kepada Drs. Mardiyatmo, M. Pd, selaku pembimbing Tugas Akhir Karya Seni atas bimbingan yang baik selama penyusunan dan penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini. Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada beliau yang dengan penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaannya memberikan arahan serta dorongan yang tidak henti-hentinya disela-sela kesibukannya. Selanjutnya tidak lupa juga saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Drs. Mardiyatmo, M.Pd., selaku pembimbing akademik dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang memberikan arahan dan nasehatnya sehingga semua dapat berhasil dengan baik.
3. Aran Handoko., M.Sn., selaku dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Irwandi, M.Sn., selaku dosen Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. S. Setiawan E, F.I.A.P., selaku dosen Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

6. Staf dan karyawan administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktunya untuk membantu dalam pengurusan berkas-berkas sampai dengan penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Kerajinan tahun 2011, terimakasih atas perhatian, kerjasama, serta dorongan dan semangat yang diberikan selama penyusunan Tugas Akhir Karya Seni.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni.
9. Akhirnya ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua orang tua saya Subagyo dan Parwati atas dukungan, nasehat, motivasi dan do'a serta dorongan moril dan spiritual kepada saya, begitu pula kepada Dedy Sartono atas dukungan dan motivasi yang diberikan, sehingga akhirnya saya dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Karya Seni dan Studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Terimakasih.

Yogyakarta, 19 Oktober 2015

Penulis,



Mohamad Sofyan Ari S

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
HALAMAM MOTTO	v
HALAMAM PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
 BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Tinjauan Konsep	7
B. Tinjauan Proses Kreatif.....	8
C. Tinjauan Visualisasi.....	9
D. Tinjauan Tentang Fotografi.....	10
1. Tinjauan Tentang <i>Fine Art Photography</i>	13
2. Tinjauan Tentang <i>Landscape Photography</i>	17
3. Tinjauan Tentang Estetik Fotografi.....	18

4. Teknik Dasar Fotografi	21
5. Elemen Komposisi Fotografi.....	28
6. Penerapan Komposisi Fotografi.....	35
E. Tinjauan Tentang Teknik <i>Scratch</i>	43
F. Tinjauan Penyusun Elemen Seni.....	45
G. Alat, Bahan dan Teknik	48
1. Alat pemotretan	49
2. Alat dalam penerapan teknik <i>scratch</i>	54
3. Bahan pada waktu pemotretan	55
4. Bahan dalam penerapan teknik <i>scratch</i>	56
5. Teknik pemotretan	58
H. Karya Sebagai Acuan.....	61
I. Metode Penciptaan.....	65
 BAB III PROSES VISUALISASI	 67
A. Ide Pemilihan Objek	67
B. Konsep Penciptaan	68
C. Proses Penciptaan	69
D. Tahap Visualisasi	80
E. Pembahasan Karya	83
 BAB IV PENUTUP	 119
Kesimpulan	119
 DAFTAR PUSTAKA	 121
GLOSARIUM	123
LAMPIRAN	128

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Fokus Lensa	22
Gambar 2 : Penggunaan ISO	25
Gambar 3 : Ilustrasi Diafragma	25
Gambar 4 : Penerapan <i>Rule of Third</i>	37
Gambar 5 : Kamera DSLR	50
Gambar 6 : Lensa Standard/Normal	53
Gambar 7 : Filter UV (Ultraviolet)	54
Gambar 8 : <i>Comic Pen</i>	54
Gambar 9 : Kuas	55
Gambar 10 : <i>Memory Card</i>	56
Gambar 11 : Kertas Foto	57
Gambar 12 : Lambang Asam Nitrat	58
Gambar 13 : Jatilan (Karya Acuan 1)	62
Gambar 14 : Bujang Ganong (Karya Acuan 2)	63
Gambar 15 : Foto <i>Landscape</i> (Karya Acuan 3)	64
Gambar 16 : Foto <i>Landscape</i> (Karya Acuan 4)	64
Gambar 17 : Kamera Canon EOS 600D	70
Gambar 18 : Lensa EF-S 18-55mm	71
Gambar 19 : <i>Battery</i> Lithium-Ion Lp-E8	72
Gambar 20 : Filter Ultraviolet 58 mm	73
Gambar 21 : Kuas	74
Gambar 22 : <i>Comic Pen</i> atau Pen Kodok	74
Gambar 23 : Spons	75
Gambar 24 : SD Card V-Gen 8GB	76
Gambar 25 : Foto Asli Gubug Penginapan Parangtritis	83
Gambar 26 : Gubug Penginapan Parangtritis	84
Gambar 27 : Foto Asli Kretek Sepur Prambanan	86
Gambar 28 : Kretek Sepur Prambanan	87

Gambar 29	: Foto Asli Stasiun Brambanan	89
Gambar 30	: Stasiun Brambanan	90
Gambar 31	: Foto Asli Candi Plaosan	92
Gambar 32	: Candi Plaosan	93
Gambar 33	: Foto Asli Jembatan Bambu Parangtritis	95
Gambar 34	: Jembatan Bambu Parangtritis	96
Gambar 35	: Foto Asli Jembatan Ramayana	98
Gambar 36	: Jembatan Ramayana	99
Gambar 37	: Foto Asli Senja di Tambak Ikan	101
Gambar 38	: Senja di Tambak Ikan	102
Gambar 39	: Foto Asli Kapal di Tepian Pantai	103
Gambar 40	: Kapal di Tepian Pantai	105
Gambar 41	: Foto Asli Masjid Al Muttaqun	107
Gambar 42	: Masjid Al Muttaqun	108
Gambar 43	: Foto Asli Jembatan Pundong	110
Gambar 44	: Jembatan Pundong	111
Gambar 45	: Foto Asli Rawa Jombor	113
Gambar 46	: Rawa Jombor	114
Gambar 47	: Foto Asli Stasiun Kalasan	116
Gambar 48	: Stasiun Kalasan	117

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Tipe pencahayaan menurut waktunya.....	27
Tabel 2 : Macam-macam komposisi yang sudah di rumuskan	37
Tabel 3 : Rincian Pemotretan foto Gubug Penginapan Parangtritis.	84
Tabel 4 : Rincian Pemotretan foto Kretek Sepur Prambanan	87
Tabel 5 : Rincian Pemotretan foto Stasiun Brambanan	90
Tabel 6 : Rincian Pemotretan foto Candi Plaosan	93
Tabel 7 : Rincian Pemotretan foto Jembatan Bambu Parangtritis ...	96
Tabel 8 : Rincian Pemotretan foto Jembatan Ramayana	99
Tabel 9 : Rincian Pemotretan foto Senja di Tambak Ikan	102
Tabel 10 : Rincian Pemotretan foto foto Kapal di Tepi Pantai	105
Tabel 11 : Rincian Pemotretan foto Masjid Al Muttaqun	108
Tabel 12 : Rincian Pemotretan foto Jembatan Pundong	111
Tabel 13 : Rincian Pemotretan foto Rawa Jombor	114
Tabel 14 : Rincian Pemotretan foto Stasiun Kalasan	117

PENERAPAN TEKNIK SCRATCH DALAM PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI LANDSCAPE

**Oleh MOHAMAD SOFYAN ARI SETYAWAN
NIM. 11206241015**

ABSTRAK

Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses dan visualisasi karya fotografi *landscape* dengan penerapan teknik *scratch* pada hasil foto *landscape* yang dicetak ke dalam kertas foto beremulsi dan dengan dicetak secara *chemical printing*.

Konsep pada penciptaan karya fotografi mengangkat tentang *photography landscape*. Objek foto *landscape* yang dipilih berupa suasana di sekitar pantai, perlintasan kereta api, rawa jombor, candi, dan jembatan gantung. Hasil foto *landscape* yang sudah dicetak kemudian diterapkan teknik *scratch* untuk lebih memberikan kesan estetik pada objek yang ingin ditonjolkan oleh penulis. Penciptaan karya fotografi dengan penerapan teknik *scratch* pada *photography landscape* menggunakan metode eksplorasi yaitu untuk menemukan ide-ide terkait tentang pemandangan alam maupun objek-objek untuk foto *landscape*. Selain itu, penulis juga menggunakan metode eksperimen yang dilakukan untuk membuat kesan estetis terhadap objek dalam foto *landscape*. Proses visualisasi karya seni ini menggunakan kamera Canon EOS 600D, lensa standar (fix), dan alat-alat yang digunakan dalam proses teknik *scratch* (*comic pen* atau pen kodok dan kuas yang dibuat meruncing) dan dengan penggunaan komposisi *Rule of Third* dalam waktu pemotretan. Efek penerapan teknik *scratch* berupa goresan-goresan estetis dan akan menimbulkan warna-warna tergantung dalam penekanan saat menggores menggunakan alat-alat tersebut pada permukaan kertas foto (emulsi kertas foto).

Karya seni yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 12 buah dengan ukuran sama (60x90 cm). Judul foto antara lain: Gubug Penginapan Parangtritis, Kretek Sepur Prambanan, Stasiun Brambanan, Candi Plaosan, Jembatan Bambu Parangtritis, Jembatan Ramayana, Senja di Tambak Ikan, Kapal di Tepian Pantai, Masjid Al Muttaqun, Jembatan Pundong, Rawa Jombor , Stasiun Kalasan.

Kata kunci: *landscape photography, scratch, chemical printing, Rule of Third, landscape*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi, fotografi telah menyebar ke segala penjuru dunia dan telah merambah ke beragam bidang kehidupan. Kini, hampir dapat dipastikan berbagai sisi kehidupan manusia menjadikan fotografi sebagai alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhannya. Sebuah foto selalu menarik untuk dilihat atau diamati. Selain lebih mudah diingat dibandingkan tulisan, sebuah foto mempunyai nilai dokumentasi yang tinggi karena mampu merekam sesuatu yang tidak mungkin terulang kembali. Oleh karena itu lahirlah ungkapan foto mampu berbicara lebih dari seribu kata, dengan kata lain setiap orang memiliki pemahaman tersendiri pada sebuah foto.

Menikmati hasil foto yang baik (menarik) memang mengasyikan, akan tetapi untuk menghasilkannya memerlukan perencanaan dan konsep yang baik. Setiap orang dapat menjepretkan kamera dan merekam objek untuk difoto, tetapi tidak jarang foto yang dihasilkan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sangat disayangkan apabila sebuah moment. Khususnya moment yang jarang terjadi hanya difoto dengan seadanya tanpa memperhitungkan segi teknis dan nilai artistik. Memang tidak dapat disangkal bahwa seiring perkembangan zaman peralatan-peralatan dengan presisi dan kualitas yang baik sangat dibutuhkan, tetapi kreativitas hasil latihan dan pengembangan diri pribadi merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk menghasilkan karya-karya foto yang bernilai.

Seiring dengan perjalanan dan perkembangan teknologi fotografi, karya fotografi (mengembangkan diri) lebih luas lagi ke arah karya seni. Sehingga kemudian, banyak para pekerja fotografi yang menjadikan fotografi sebagai media eksperimen seni. Di mana sebuah foto dihasilkan untuk menampilkan sebuah keindahan yang didukung nilai-nilai estetik dan artistik di dalamnya. Akan tetapi, fotografi dapat juga dijadikan sebagai media untuk mengabadikan segala sesuatu yang terdapat di alam, karena alam sebenarnya sudah menyediakan berbagai macam kekayaan yang sangat menarik untuk dieksplorasi secara fotografis. Selain itu fotografi juga merupakan sarana untuk menceritakan segala sesuatu yang terdapat di alam beserta kejadiannya.

Keindahan yang ingin ditampilkan ialah tentang fotografi *landscape*, fotografi *landscape* adalah jenis foto yang begitu populer seperti halnya foto potrait diri (foto model). “Foto *landscape* merupakan foto-foto mengenai bentangan alam yang terdiri dari unsur langit, daratan dan air, sedangkan manusia, hewan dan tumbuhan hanya menjadi unsur pendukung dalam foto ini” (Sugiarto: 2009). Ekspresi alam menjadi moment utama dalam menilai keberhasilan membuat foto *landscape*. Berbeda halnya juga dengan foto fauna dan flora, tetapi sangat populer seperti halnya foto manusia, foto *landscape* ialah foto yang di mana objek utamanya adalah bentangan alam yang di mana unsur utamanya terdiri dari daratan, langit, dan air. Sedangkan manusia, tumbuhan dan hewan hanya menjadi unsur pendukung dan sebagai objek pembanding dalam foto jenis ini.

Dengan menggunakan foto-foto *landscape* yang sudah dipilih, penulis akan menampilkan objek utama dalam setiap foto dengan menggunakan teknik *scratch*. Dalam penerapan teknik *scratch* tersebut penulis ingin mengungkapkan ekspresinya ke dalam media kertas foto dan untuk memberikan kepuasan kepada dirinya sendiri khususnya, maupun orang lain yang melihatnya. Untuk lebih menimbulkan nilai keindahan dalam objek yang ada dalam kertas foto tersebut, maka akan diberikan penambahan aksesoris garis dengan teknik *scratch* dan bantuan asam nitrat (HNO_3) dan air. Teknik *scratch* merupakan ide yang menjadi latar belakang perwujudan dalam karya Tugas Akhir ini, meskipun sudah ada seniman foto terdahulu yang menemukan dan menggunakan teknik sama baik dengan media negatif film maupun kertas foto. Berangkat dari berbagai permasalahan yang muncul tersebut membuat penulis untuk melaksanakan eksperimen dan mencari referensi tentang proses dan hasil dari lukisan foto, dan menimbulkan ide bagi pencipta untuk mengambil judul: “Penerapan Teknik *scratch* dalam Penciptaan Karya Fotografi *Landscape*”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah memahami latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Banyak sebuah hasil foto diciptakan tanpa memperhitungkan dalam segi teknik pengambilan foto dan nilai artistik (keindahan).
2. Fotografi dapat dijadikan sebagai media mengabadikan segala moment menarik dan jarang terjadi yang ada di alam dan di sekitar kita.

3. Dalam penciptaan foto *landscape* penambahan unsur manusia, tumbuhan dan hewan dapat digunakan sebagai unsur pendukung maupun skala perbandingan.
4. Menciptakan karya fotografi dengan penerapan teknik *scratch* pada foto *landscape* dengan berdasarkan konsep, bentuk dan proses penciptanya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka permasalahan dibatasi pada penciptaan karya fotografi *landscape* dengan penerapan teknik *scratch* yang meliputi tentang konsep, proses maupun bentuk visualnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat dirumuskan berbagai masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya seni fotografi dengan penerapan teknik *scratch* pada fotografi *landscape*?
2. Bagaimana proses penciptaan karya seni fotografi dengan penerapan teknik *scratch* pada fotografi *landscape*?
3. Bagaimana bentuk visualisasi karya seni fotografi dengan menggunakan teknik *scratch* pada fotografi *landscape*?

E. Tujuan Penulisan

Adapun rincian tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya seni fotografi dengan menggunakan teknik *scratch* pada foto *landscape*.
2. Mendeskripsikan proses penciptaan karya seni fotografi dengan menggunakan teknik *scratch* pada foto *landscape*.
3. Mendeskripsikan bentuk visualisasi karya seni fotografi dengan menggunakan teknik *scratch* pada foto *landscape*.

F. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penulisan di atas, diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Teoritis

Berkaitan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat untuk menambah khasanah ilmu tentang karya *fine art photography* dengan penerapan teknik *scratch* pada foto *landscape*, baik dalam konsep, proses maupun bentuk atau visual dari hasil karya.

2. Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terkait:

- a. Bagi mahasiswa, untuk memberikan gambaran berkaitan dengan *fine art photography*, *landscape photography* dan teknik *scratch* sehingga dapat memotivasi mahasiswa baik untuk menciptakan maupun mempelajari tentang karya *fine art photography*.

- b. Bagi masyarakat, untuk memperkenalkan dan meningkatkan apresiasi tentang karya *fine art photography*, *landscape photography* dan teknik *scratch* secara lebih mendalam, sehingga diharapkan dapat berperan dalam berkembangnya seni fotografi.
- c. Bagi institusi, untuk memberikan karya seni fotografi dengan menggunakan teknik *scratch* berdasarkan jiwa dan ekspresi pembuatnya. Memberikan rangsangan positif terhadap kalangan intelektual muda dan memberikan ide baru dan inspirasi pada seni fotografi sehingga mampu memunculkan ide-ide kreatif, baik melalui segi konsep, teknik, komposisi dan lain-lain.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam deskripsi teori ini akan diuraikan berbagai teori tentang aspek-aspek yang menjadi permasalahan penelitian. Aspek yang dibahas berdasarkan pendapat para ahli sesuai judul penelitian yaitu “Penerapan Teknik *Scratch* dalam Penciptaan Karya Fotografi *Landscape*”.

A. Tinjauan Konsep

Sebuah proses dalam penciptaan karya seni, hal pertama yang harus dilakukan ialah menentukan konsep. Dengan adanya konsep yang menarik dan mudah dipahami tersebut, maka secara otomatis akan membuat orang lain yang melihat dapat mengetahui maksud dari pembuatan karya seni.

Seperti yang diungkapkan oleh Susanto dalam Diksi Rupa: *Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa* (2011: 227) mengenai konsep,

Konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi, dan bentuk-bentuk deduksi pelik. Dalam berkarya seni, konsep sangat berarti keberadaanya dalam keberhasilan suatu karya. Konsep dapat lahir sebelum, bersamaan maupun setelah mengerjakan karya seni.

Penciptaan karya *landscape photography* dibutuhkan adanya rancangan konsep, baik dalam pemilihan objek, pengambilan objek maupun kamera dan perangkat tambahan yang akan digunakan. Selain itu, pencahayaan dan komposisi pada objek foto harus diperhatikan dan dimaksimalkan untuk menghasilkan foto yang jelas dan juga menarik, sebelum dilanjutkan dengan penerapan teknik

scratch dalam media kertas foto tentang objek foto *landscape*. Penerapan teknik *scratch* di sini untuk memunculkan kesan estetis dari objek foto *landscape* yang sudah dipilih.

B. Tinjauan Proses Kreatif

Setelah mendapatkan sebuah konsep yang menarik, selanjutnya menuju ke tahap pemrosesan sebuah karya seni. Tahap ini dimaksudkan agar orang lain dapat melihat proses pembuatan karya seni dari awal hingga akhir sesuai dengan konsep dan kreatifitas dalam diri pembuatnya. Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2011: 320) mengenai Proses kreatif,

Proses kreatif sebagai berikut: proses perubahan, proses pertumbuhan, proses evolusi, maupun proses mencipta. Proses kreatif memiliki unsur-unsur pendorong seperti sarana, keterampilan, orisinalitas, apresiasi, identitas dan pesan yang ingin disampaikan oleh seniman itu sendiri. Fase-fase dalam membentuk karya seni, antara lain fase persiapan ke fase pengeraman selanjutnya fase inspirasi dan fase pengelolaan serta penyelesaian.

Keberhasilan dalam proses berkesenian sangat ditentukan oleh unsur-unsur dalam seni rupa (titik, garis, bidang, bentuk, gelap terang, tekstur dan warna). Selain itu, pemilihan proses dalam pembentukan sebuah objek sehingga orang yang melihat dapat langsung memahami tujuan utama dari pembuatnya juga menjadi faktor keberhasilan dalam fase-fase atau proses berkarya seni. Penerapan teknik *scratch* pada foto *landscape* bertujuan untuk membuat pengamat seni lebih terfokus pada objek yang ingin ditonjolkan oleh pembuatnya.

Teknik *scratch* merupakan salah satu teknik yang ada dalam fotografi di mana pencapaian atau hasil akhir dari teknik *scratch* yaitu pengelupasan emulsi

yang ada pada kertas foto dengan bantuan asam nitrat dan dicampur air dengan perbandingan 1:10. Kertas foto yang sudah diolesi secara merata oleh campuran tersebut selanjutnya akan digores menggunakan alat-alat (*comic pen* atau pen kodok dan kuas yang ujungnya dibuat runcing) yang sudah dipersiapkan oleh pembuatnya.

C. Tinjauan Visualisasi

Dalam berkarya seni pastinya akan mengalami proses menvisualisasikan sebuah ide atau konsep yang sudah di rancang sedemikian rupa dengan berbagai tahapan hingga menjadi sebuah karya seni 2 dimensi maupun 3 dimensi.

Seperti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 631) yang menjelaskan tentang visualisasi,

Visualisasi yaitu pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya. Visualisasi juga diartikan sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan kepada orang lain.

Visualisasi merupakan penggambaran sebuah objek kedalam bentuk subjek yang berbeda atau rekayasa dalam pembuatan gambar, namun tidak meninggalkan kesan karakter dari objek yang digambarkan. Sebagai contoh, objek yang ditampilkan merupakan objek foto *landscape* yang diberikan aksentasi garis dengan teknik *scratch* pada kertas foto. Dimana karakter dan wujud objek dalam foto *landscape* tersebut masih dapat dipahami meskipun sudah mengalami perubahan dari gambar atau foto aslinya.

Pengambilan foto pada waktu *sunrise* dan *sunset*, dimaksudkan untuk menyatukan hasil warna setelah kertas foto digores dengan bagian *background*

karena aksan garis yang dibuat dengan teknik *scratch* menghasilkan warna kuning, orange, dan merah, tergantung penekanan pada saat menggores.

Pengungkapan visualisasi di sini terjadi dalam proses pemotretan dan proses penerapan teknik *scratch* pada kertas foto hasil pencetakan foto *landscape*. Penggabungan teknik *scratch* pada foto *landscape* yang dilakukan penulis bertujuan untuk menambah nilai estetis pada hasil pemotretan.

Teknik *scratch* yang merupakan teknik menggores emulsi atau lapisan kertas foto dengan bantuan cairan asam nitrat dan air dengan perbandingan 1:10. Proses penscrapan tersebut menggunakan alat-alat manual antara lain, *comic pen* atau pen kodok dan kuas yang bulunya dibuat meruncing. Hasil dari proses penscrapan merupakan garis-garis yang berwarna kuning, orange, dan merah. Warna-warna tersebut dapat muncul karena terjadi pengelupasan emulsi kertas foto dan dapat menghasilkan warna yang berbeda-beda karena tingkat penekanan pada saat menggores. Penggoresan dilakukan pada sebagian objek yang ingin ditonjolkan oleh penulis dan yang lainnya dibiarkan seperti hasil pemotretan aslinya.

D. Tinjauan Tentang Fotografi

Foto bukan sekedar kertas bergambar, foto dapat mengungkapkan cerita ataupun perasaan pembuatnya kepada orang lain yang melihat hasil foto. Foto dapat menceritakan suatu kejadian yang sedang berlangsung maupun yang sedang terjadi atau dialami. Foto juga dapat memberikan informasi kepada orang lain, contohnya mengenai keindahan alam, kejadian peristiwa dan lain-lain.

Fotografi berasal dari kata foto yang berarti cahaya dan grafis yang berarti gambar. Dengan berkembangnya teknologi digital yang sangat pesat saat ini bahkan hampir semua orang mengetahui dan dapat menggunakan alat pemotretan.

Jika dalam seni lukis digunakan media kuas dan cat, sedangkan dalam fotografi menggunakan kamera dan cahaya untuk menghasilkan karya. Jadi pada prinsipnya antara seni lukis dengan seni fotografi memiliki persamaan.

Nugroho (2006: 250) juga menyatakan penjelasan mengenai fotografi,

Istilah Fotografi (*Photography*) berasal dari bahasa Latin, yakni "*photos*" dan "*graphos*". *Photos* artinya cahaya atau sinar, sedangkan *graphos* artinya menulis atau melukis. Jadi, arti sebenarnya dari fotografi adalah proses dan seni pembuatan gambar (melukis dengan sinar atau cahaya) pada sebuah bidang film atau permukaan yang dipekokkan. Gambar yang dihasilkan diharapkan sama persis dengan aslinya, hanya dalam ukuran yang jauh lebih kecil.

Di Indonesia akhir-akhir ini, fotografi mengalami perubahan yang cukup signifikan, hal ini ditandai dengan adanya kebutuhan masyarakat akan fotografi semakin meningkat dan menggairahkan. Terlebih-lebih dengan ditemukannya teknologi digital, yang memberikan kemudahan pada cara merekam dan mencetak gambar sehingga waktu dan biaya dapat dihemat.

Nugroho (2006: 102) juga mengungkapkan bahwa,

Fotografi digital adalah teknologi terbaru dalam bidang fotografi yang memanfaatkan data digital dalam proses pengolahan dan penyimpanan datanya. Data digital adalah data berupa angka (digit) 0 dan 1 yang hanya bisa dimengerti oleh *computer*.

Jadi pada hakikatnya fotografi digital adalah fotografi dengan memanfaatkan komputer sebagai penterjemah gambar, kamar gelap, pencetakan dan juga proses penyimpanannya. Komputer di sini bisa meliputi sebuah

mikroprosesor yang ada di dalam kamera, sampai dengan komputer dalam arti sesungguhnya.

Selain itu, sangat pesatnya perkembangan berbagai macam teknik yang menjadi dasar untuk menciptakan sebuah karya fotografi. Saat karya berbicara tentang pencipta mengenai apa yang dirasakannya atau apa yang dialaminya, maka melalui proses kreatif akan menyadari bahwa semua itu akan sangat subjektif dan relatif. Maka segala ekspresi yang bersifat subjektif maupun objektif akan menghasilkan sebuah karya yang sangat impresif dikalangan karya seni rupa maupun karya fotografi yang digunakan sebagai media penyampaian dengan apa yang ingin diekspresikan.

Seperti yang diungkapkan oleh Soedjono (2006), tentang bagaimana fotografi difungsikan:

Fotografi berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan yang mengekspresikan yang ingin disampaikan oleh seorang fotografer kepada penikmat foto, baik berupa kritik sosial, pengalaman pribadi, fenomena yang sedang terjadi dan lain-lain. Ekspresi merupakan maksud, gagasan, perasaan, kemampuan ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata.

Fotografi juga merupakan gambar, fotopun merupakan alat visual efektif yang dapat memvisualkan sesuatu lebih kongkrit dan akurat, dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat lain dapat dilihat oleh orang jauh melalui foto setelah kejadian itu berlalu.

Giwanda (2002: 13), menjelaskan tentang manfaat dan tujuan dari fotografi yaitu,

Fotografi memiliki bermacam-macam manfaat dan tujuan baik untuk dokumentasi, penelitian, maupun sebagai media dalam ranah estetika. Dengan foto, suatu momen bisa bertutur. Secara umum pengertian

fotografi adalah seni dan proses penghasilan gambar dengan cahaya pada film atau permukaan yang dipekatkan.

Selain itu fotografi juga sebagai media komunikasi antara fotografer dengan penikmatnya, yaitu fotografer sebagai pengantar atau perekam peristiwa untuk disajikan dihadapan khalayak ramai melalui media foto.

1. Tinjauan Tentang *Fine Art Photography*

Pengertian foto seni adalah suatu karya foto yang memiliki nilai seni atau estetik yang bersifat universal maupun lokal atau terbatas. Karya-karya foto dalam kategori ini mempunyai suatu sifat yang secara minimal berdaya simpan dalam waktu yang relatif lama dan tetap dihargai nilai seninya.

Fotografi seni adalah aktivitas fotografi yang menghasilkan karya-karya foto yang penuh dengan nilai-nilai estetika seni atau *art*. Karya fotografi seni, sekarang populer dengan sebutan foto seni (*fine art*). Pada awalnya, karya-karya fotografi lebih difokuskan pada kepentingan pendokumentasian suatu peristiwa. Tapi kemudian, seiring dengan perjalanan dan perkembangan teknologi fotografi, karya fotografi (mengembangkan diri) lebih luas lagi kearah karya seni. Sehingga kemudian, banyak para pekerja fotografi yang menjadikan fotografi sebagai media eksperimen seni.

Bahkan kini karya fotografi seni memiliki kekuatan yang sama dengan karya-karya seni lainnya, semisal karya seni rupa atau karya lukis. Pada dasarnya, semua karya fotografi memiliki hakekat yang sama, yakni menampilkan keindahan. Karena keindahan merupakan daya tarik. Akan tetapi, keindahan

didalam foto seni adalah keindahan yang didukung kuat dengan nilai-nilai estetika, atau keindahan yang sarat nilai artistik.

Sebagai karya seni, foto seni memiliki sejumlah kesamaan dengan karya seni rupa atau karya lukisan. Keduanya sama-sama mengedepankan unsur estetika atau nilai-nilai artistik. Keduanya sama-sama mengutamakan nuansa keindahan. Pesona keindahan yang dihadirkan karya foto seni maupun seni lukis, lebih menonjol dibanding dengan makna dari foto atau lukisan itu sendiri.

Seperti halnya di dunia seni rupa, di dalam dunia seni foto atau fotografi seni pun kemudian muncul sejumlah aliran atau gaya, seperti aliran realis, surealis, *straigh*, minimalis, dan lain-lain. Karena itu seorang fotografer yang mengkhususkan dirinya sebagai fotografer seni dituntut tidak saja sekedar memiliki kemampuan dalam memotret, tetapi juga mempunyai kepekaan serta pemahaman yang dalam terhadap nilai-nilai estetika. Kepekaan serta pemahaman yang dalam terhadap nilai-nilai estetika itu membuat seorang fotografer seni mengerti objek foto seperti apa yang harus diambil atau dipotretnya.

Sebuah karya atau foto dikatakan sebagai benda seni harus bukan sekedar hasil upaya proses reproduksi belaka. Pemunculan gagasan atau ide tidaklah serentak dan berkesan mendadak. Ada suatu proses pengamatan empirik, komparasi, perenungan dan bahkan serangkaian mimpi-mimpi yang panjang yang lalu berwujud sebagai titik akhir sebuah eksekusi: konsep, visi, dan misi yang transparan serta baru. Dengan begitu, sebuah foto seni tidak hanya sebetuk seni instan belaka.

Dalam menciptakan karya seni konsep utama yang harus dipersiapkan adalah idealisme pribadi, pengembangan konsep tersebut lalu disesuaikan dengan sarana yang ada, pengaruh lingkungannya, kesulitan yang mungkin terjadi, dan dukungan peralatan sebagai faktor teknis pendukung.

Foto seni tidak sama dengan foto komersial yang dibuat untuk kepuasan konsumen, foto seni lebih bertujuan untuk mencurahkan kreatifitas fotografer dalam mengambil gambar. Biasanya seorang fotografer membuat foto seni untuk kepuasan pribadi dan tidak memikirkan kompensasi dalam bentuk uang. Oleh karena itu pekerjaan sebagai fotografer foto seni lebih dominan dilakukan sebagai hobi dibandingkan pekerjaan.

Fotografi *fine art* adalah cabang fotografi yang lebih menitik beratkan nilai estetik dan intelektual dalam karya-karyanya. Di Indonesia *fine art* disebut sebagai seni murni, seni murni adalah seni yang bukan seni terapan atau *applies art*. Fotografi *fine art* adalah sebuah aliran yang menggunakan fotografi sebagai alat untuk menciptakan sebuah karya seni murni, atau bisa juga diartikan sebagai fotografi yang menghasilkan karya seni murni.

Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Soedjono: 2006,

Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretannya sebagai luapan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. Dalam hal ini karya foto tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri si pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni. Karya fotografi yang diciptakannya lebih merupakan karya seni murni fotografi (*fine art photography*).

Selain itu Lumanto juga menyatakan tentang *Fine art photography* bahwa:

Fine art photography atau bahasa lainnya adalah *art photography* ini memiliki artian *fine art photography* adalah cabang fotografi yang lebih menitik beratkan nilai estetika dan intelektual dalam karya-karyanya. Jadi selain indah foto tersebut juga mengandung arti. Foto yang ada pada sebuah foto *fine art* dikenal sebagai salah satu foto yang sulit dimengerti. Memang benar karena tidak semua orang dapat menerjemahkan suatu foto. Dalam membuat sebuah foto *fine art* ada 3 elemen besar yang sangat penting yaitu, mata, otak dan kamera yang saling berkaitan. Seseorang dikatakan mengerti *fine art* ketika ia sudah mengerti suatu foto seni secara ilmu pengambilan foto, baik secara intepretasi, apresiasi dan ekspresi makna dari suatu foto *fine art*.

Fine art photography adalah bagaimana cara membuat sebuah foto yang memenuhi visi kreatif para fotografer dan bukan dibuat dengan tujuan mempromosikan atau menjual produk atau jasa, *fine art photography* dibuat untuk memberikan ruang kreatif kepada seorang fotografer untuk menungkan ide-ide kreatif yang dimiliki. *Fine art photography* dibuat tidak dibatasi oleh spesifikasi dari klien, semuanya tentang bagaimana menangkap dan mengekspresikan sebuah keindahan dan menuangkannya melalui seni fotografi.

Objek *fine art photography* bisa apa saja atau siapa saja, dengan menggunakan imajinasi dari seorang fotografer. *Fine art photography* benar-benar dapat mengubah sesuatu yang sederhana menjadi sebuah karya yang memiliki sebuah makna dan nilai seni. Pada sebuah foto seni dapat menemukan objek-objek dari daun, bunga, mobil, manusia, langit atau apa saja yang telah berubah menjadi sesuatu yang luar biasa yang disebabkan oleh kemampuan imajinasi seorang fotografer.

Sebuah foto bermakna seribu kata, benar-benar diterapkan untuk sebuah karya *fine art photography*. Seorang fotografer menangkap sebuah gambar yang

akan membangkitkan emosi dan ekspresi dari masyarakat dan mampu memberikan sebuah interpretasi dari sebuah karya fotografi yang akan menimbulkan sebuah imajinasi kedalam kepribadian mereka. Beberapa orang mungkin merasa marah, takut, gembira dan bahagia dan beberapa orang mungkin bisa menghargai sebuah karya *fine art photography*, berbagai emosi dan reaksi yang mungkin timbul saat seorang fotografer menampilkan karya-karya *fine art photography* kedalam masyarakat, karena *fine art photography* tidak memiliki batas-batas spesifik bagaimana cara mereka dapat mengambil sebuah foto dari objek apapun dan siapapun dan dalam *fine art photography* tidak ada aturan-aturan dan teknik yang baku yang dipergunakan oleh seorang fotografer.

Dalam *fine art photography* seorang fotografer memiliki kebebasan total ketika menangkap dan mengekspresikan suatu subjek foto mereka, masing-masing fotografer memiliki teknik dan gaya berbeda, karena setiap foto adalah ekspresi pribadi dari seorang fotografer dan sebuah perasaan sangat mempengaruhi pesan yang akan disampaikan dari sebuah foto.

2. Tinjauan Tentang *Landscape Photography*

Landscape photography merupakan foto tentang pemandangan suatu area ataupun alam yang ada di sekitar kita. Sehingga, prioritas utama foto ini adalah pemandangan, dengan mempertajam *view* dan mengeksplorasi keindahan yang ada. Kehadiran orang maupun satwa hanya berfungsi sebagai skala pembanding.

Seperti yang diungkapkan oleh Abdi, 2012: 19 yaitu,

Foto *landscape* cenderung berhubungan dengan panorama, terlihat lebih luas dalam *angel of view*-nya. Tetapi, ada juga pemotretan *landscape*

diperkotaan yang menggunakan istilah *urban landscape*. *Urban Landscape* mengangkat panorama kota dengan deretan bangunan beserta *landmark*. Memang sedikit *over lapping* dengan foto arsitektur yang menekankan desain bangunan. Namun, keduanya tetap berbeda konsep. *Urban Landscape* menghasilkan foto *city night* dan *city light*.

Fotografi *landscape* akan menarik jika mampu menangkap objek atau gambar dengan sudut pandang yang berbeda dari yang sering dilihat oleh kebanyakan orang. Karena, hal ini akan menghasilkan susunan dan proporsi objek *landscape* yang membuat pengamat foto merasa belum pernah mendatangi tempat tersebut. Selain itu, perubahan alam merupakan salah satu penentu ekspresi pada foto *landscape*. Matahari terbit, matahari terbenam, panas terik, mendung, hujan, atau cahaya bulan juga akan memberikan ekspresi yang berbeda-beda bagi sebuah objek pemandangan panorama alam.

3. Tinjauan Tentang Estetik Fotografi

Istilah estetika melalui beberapa uraian yang berkembang menjadi ilmu tentang keindahan. “Keindahan adalah suatu kumpulan hubungan yang selaras dalam suatu benda dan diantara benda itu dengan pengamat” (Kartika, 2004: 4). “Pemahaman secara umum tentang nilai estetika pada suatu karya seni ini adalah setiap pancaran nilai-nilai keindahan yang tercermin dari sosok karya seni yang memberikan kualitas dan karakter tertentu” (Soedjono, 2006: 3).

Disatu sisi, nilai estetis tersebut dapat menjadi suatu tujuan utama dalam proses penciptaan yang diupayakan sedemikian rupa oleh pelaku seni, agar setiap proses penciptaan suatu karya seninya dapat dinilai dan dinikmati karena suatu nilai keindahan. Di sisi lain, nilai estetis suatu karya seni juga dapat menjadi suatu

karakteristik yang tersendiri bagi suatu karya seni. “Thomas Aquinas merumuskan bahwa estetika atau keindahan sebagai sesuatu yang menyenangkan apabila dilihat” (Kartika, 2004: 10). Di dalam estetika itu sendiri menyangkut bahasan mengenai suatu karya seni, yang diantaranya adalah suatu karya fotografi.

Seperti halnya Kartika (2004: 10), menjelaskan bahwa,

Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas tentang keindahan, bagaimana bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Herbert Read dalam bukunya *The Meaning of Art* merumuskan keindahan sebagai suatu kesatuan arti hubungan bentuk yang terdapat diantara penerapan-penerapan inderawi.

Fotografi memiliki bermacam-macam manfaat dengan tujuan baik untuk dokumentasi penelitian, maupun sebagai media dalam ranah estetika. Soedjono (2006: 8) menyebutkan bahwa estetika fotografi meliputi dua tataran, estetika pada tataran ideational dan estetika pada tataran *technical*. Tataran ideational yaitu nilai estetika yang berhubungan dengan gagasan, ide atau suatu konsep. Sedangkan tataran *technical* yaitu penggalian nilai estetika melalui teknik pemotretan.

1. Estetika Pada Tataran Ideational

Soedjono (2006: 8) menjelaskan bahwa,

Secara ideational, dalam konteks fotografi ini ditinjau bagaimana manusia menemukan sesuatu ide dan mengungkapkannya dalam bentuk konsep, teori ataupun sebuah wacana. Dari ide dan konsep tersebut dapat dikembangkan dan ditindaklanjuti sehingga menghasilkan suatu karya yang memiliki nilai estetika.

Fotografi menjadi suatu wadah untuk berolah kreatif bagi fotografer yang ingin menyampaikan pesan sesuai ide dan konsep fotografer tersebut melalui suatu karya fotografi. Semua fotografer akan mengemas karya-karya fotografinya

dengan ide dan konsep yang ditunjang dengan pemilihan objek dan trik-trik kreatif atau berbagai teknik untuk mendukung ideationalnya. Kajian utama dalam tataran ideational ini adalah bagaimana seorang fotografer mengembangkan berbagai ide kemudian membuatnya menjadi suatu konsep yang digunakan yang nantinya akan digunakan sebagai dasar pembuatan suatu karya.

Konsep dalam fotografi adalah suatu ide yang dituangkan dalam suatu karya fotografi oleh fotografer atau dari sekitarnya. Banyak karya fotografi yang dibuat dengan suatu konsep yang cukup sederhana sehingga orang dapat dengan mudah menangkap pesan yang terdapat pada foto tersebut. Namun ada juga foto yang membutuhkan suatu pemikiran yang mendalam sebelum menangkap pesan yang terdapat pada foto tersebut.

2. Estetika Pada Tataran *Technical*

Soedjono (2006: 14) menjelaskan bahwa,

Wacana estetika pada fotografi juga meliputi hal-hal yang berkaitan dengan teknis pengambilan suatu foto. Macam-macam teknik fotografi yang ada ternyata menghadirkan berbagai pengertian dan pemahaman istilah yang memiliki keunikan tersendiri.

Hal tersebut terjadi karena dalam setiap teknik yang digunakan berkaitan dengan peralatan yang ada dan digunakan dalam pengambilan suatu foto. Adapun masalah *technical* tersebut variannya meliputi teknik pemotretan dan tahap penampilan atau pengemasan hasil fotografi sesuai dengan kebutuhannya. Fotografer memiliki peran yang sangat penting dalam pemilihan teknik yang digunakan.

Hal ini membutuhkan kemampuan dan penguasaan berbagai teknik pada fotografer tersebut. Meskipun peralatan fotografi yang digunakan dalam pengambilan suatu foto cukup lengkap, tetap dibutuhkan seorang operator yang dalam hal ini fotografer itu sendiri yang memiliki kemampuan teknis dengan kepekaan estetis dalam mengimplementasikan semua peralatan fotografi tersebut dalam menciptakan suatu karya fotografi yang bagus dan memiliki nilai estetika. Semua pemanfaatan secara *technical* dapat disesuaikan dengan fungsi dan tujuan fotografer masing-masing, contohnya seperti pemilihan *background* atau latar belakang, *angle* atau sudut pandang pengambilan objek foto, dan *lighting* atau pengolahan tata cahaya atau pencahayaan.

4. Teknik Dasar Fotografi

Saat kita membicarakan tentang beberapa teknik dasar dalam pemotretan, tentunya semua itu harus wajib diketahui dan dikuasai jika ingin menghasilkan foto yang baik. Meskipun ada banyak sekali perbedaan pada setiap penilaian foto yang baik, tetapi itu semua tergantung dengan kriteria dalam mengamati foto oleh setiap orang karena setiap orang pasti terdapat perbedaan. Akan tetapi, terdapat acuan yang memiliki kesamaan dalam menentukan foto yang baik antara lain ialah foto yang baik haruslah memiliki ketajaman gambar/objek (*focus*) dan pencahayaan (*eksposure*) yang tepat.

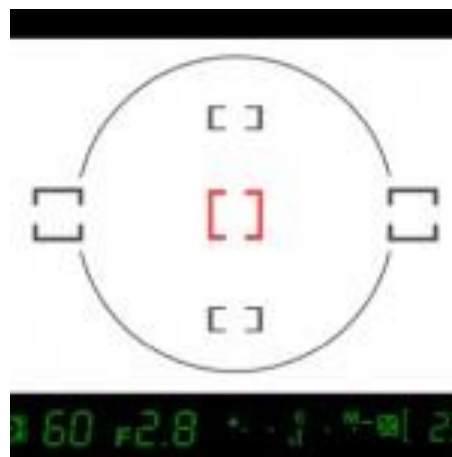
Berikut akan dijelaskan tentang teknik dasar dalam fotografi menurut Abdi (2012), yang meliputi:

1. *Focus*

Focus adalah kegiatan untuk mengatur ketajaman objek foto yang telah dijadikan *point of interest* pada saat komposisi. Dilakukan dengan cara memutar ring fokus pada lensa sehingga terlihat pada kaca pembidik (gambar 1), objek yang tadinya tidak tajam dan tidak jelas, menjadi fokus dan tajam serta jelas bentuk dan tampilannya.

Fokus dapat dilakukan dengan cara mengira-ngira jarak antara objek foto dengan kamera. Fokus dengan mengira-ngira jarak objek foto dilakukan karena pemotretan mengalami hambatan, misalnya karena kondisi gelap sehingga susah untuk fokus melalui kaca pembidik.

Pada kamera otomatis, fokus sudah dilakukan tanpa bantuan tangan yang memutar-mutar ring fokus melainkan ring fokus dapat berputar sendiri secara otomatis. Area fokus sudah bisa diatur sedemikian rupa menggunakan kursor yang digerakkan ke kiri-kanan atau ke atas-bawah kaca pembidik.



Gambar 1: **Fokus Lensa**
Sumber: <http://www.askthephotographer.com>

2. Proses Pencahayaan (*Exposure*)

Pengertian *exposure* atau pecahayaannya menurut Abdi (2012: 82-83), *Exposure* adalah intensitas cahaya yang mengenai film/CCD dalam waktu dan bukaan tertentu. Pada *body* kamera terdapat tirai atau rana, *shutter speed* yang terletak di depan sensor. Tirai mekanik berfungsi mengontrol lamanya cahaya mengenai sensor atau film. *Exposure* melibatkan tiga unsur, yakni diafragma, *shutter speed*, dan ISO. *Exposure* atau pencahayaan berhubungan erat dengan diafragma dan kecepatan rana. Relasi antara diafragma (*aperture*) dan rana (*shutter speed*) selalu komplementer.

Aspek keseimbangan teknik pencahayaan adalah hubungan antara diafragma, rana dan ISO yang saling berkaitan. Pencahayaan diatur kombinasi diafragma dan rana. Kombinasi bukaan diafragma dengan kecepatan rana menentukan besarnya pencahayaan. Semakin besar intensitas cahaya, sinar yang masuk ke dalam kamera akan semakin menaikkan kecepatan rana dan bukaan diafragma. Jika nilai ISO cahaya tersebut diturunkan, nilai bukaan atau kecepatan rananya juga akan turun.

Exposure selalu dipengaruhi intensitas cahaya. Semakin besar intensitas cahaya, semakin tinggi kesempatan untuk memperoleh *shutter speed* tinggi, bukaan diafragma kecil, serta ISO kecil. Efek yang ditimbulkan bukaan diafragma berpengaruh pada ruang tajam. Diameter lubang pada diafragma akan membesar dan mengecil. Ketika lubang diafragma mengecil (angka diafragma besar), area ketajaman menjadi luas.

Seperti yang dijelaskan oleh Abdi (2012: 83-95), bahwa untuk menghasilkan foto yang bagus harus memahami tiga unsur meliputi:

a. ISO (kepekaan sensor)

ISO adalah kependekan dari *Internasional Standard Organization* dan merupakan standarisasi yang berlaku secara internasional. ISO menunjukkan sensitivitas terhadap cahaya dan dipakai untuk mengukur sensitivitas sensor/film terhadap cahaya. Semakin tinggi nilai angka ISO-nya, semakin tinggi kepekaan terhadap cahaya. Sebaliknya, semakin kecil bilangan ISO-nya, semakin berkurang kepekaannya. ISO tinggi berguna untuk pemotretan pada kondisi minim cahaya. Peningkatan ISO bukan berarti peningkatan kualitas gambar yang dihasilkan.

Memang dibutuhkan cahaya yang lebih sedikit dan bisa mengatasi pemotretan pada lingkungan yang minim cahaya. Tetapi, pilihan ISO yang tinggi memberi resiko *noise* atau *grain*, butiran kasar pada hasil gambar (gambar 2). Namun, ada kalanya ISO tinggi dibuat untuk memberikan kesan artistik dengan tampilan *noise* yang tinggi. Pada kamera papan atas, penyajian ISO yang tinggi udah sedemikian bagus untuk mengatasi problem *noise*. Apalagi, produk prosesor pada kamera digital saat ini dilengkapi dengan reduksi *noise* yang bagus. Namun, semuanya juga bergantung pada kemampuan produsen kamera yang bersangkutan.

Sedangkan ISO yang rendah digunakan untuk kondisi terang, biasanya diluar ruangan. Kualitas hasil gambar lebih bagus. Tapi ada problem yang banyak berkembang pada kamera digital. Problem tersebut terjadi pada pemotretan senja

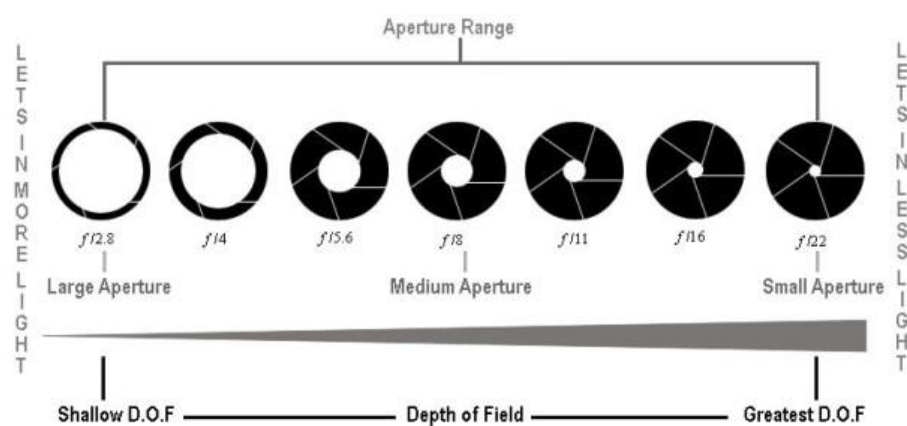
atau matahari terbit. Di daerah langit tetap muncul *noise* meski sudah menggunakan ISO 100.



Gambar 2: **Penggunaan ISO**
Sumber: <http://www.rumorkamera.com>

b. *Aperture* (Diafragma)

Aperture adalah lubang dalam lensa yang mengatur intensitas cahaya yang masuk ke dalam kamera (gambar 3).



Gambar 3: **Ilustrasi Diafragma**
Sumber: <http://www.rumorkamera.com>

Diafragma terbuat dari lempengan logam tipis yang membentuk lubang bulat. Ukuran lubang itu bisa dikecilkan maupun dibesarkan. Semakin kecil lubangnya berdampak pada ruang tajam yang luas. Semakin besar bukaan lubangnya, ruang tajamnya lebih sempit. Artinya, bertambah kabur atau blur pada hasil pemotretannya. Peran diafragma sangat menentukan ruang tajam gambar. Tentu besar kecilnya bukaan diafragma berpengaruh pada ruang tajam.

Mengatur ruang tajam mengacu pada *selective focus*, yaitu mengisolasi objek atau menonjolkan objek yang dipentingkan. Perbedaan tajam pada objek yang difokus dan blur pada objek yang tak terfokus memberikan kesan pemisahan antara objek dan sekelilingnya. Sehingga, tercipta dimensi gradasi dari ketajaman hingga blur. Bukaan kecil ditandai dengan pilihan angka besar pada diafragma (f/11, f/16, f/22). Suatu yang berada di depan maupun di belakang fokus utama akan nampak tajam. Berarti memperkecil diafragma akan memperluas ruang tajam. Sedangkan, pilihan angka kecil pada diafragma (f/1.4, f/2.8). Objek di depan maupun di belakang fokus utama akan tampak blur. Penurunan ketajaman berlangsung secara degradasi sehingga yang jauh dari objek akan semakin kabur.

c. *Shutter Speed* (Kecepatan)

Menurut Mulyanto (2007: 79), menjelaskan bahwa *shutter* atau *shutter speed* digunakan untuk mengatur durasi sinar yang mengenai sensor setelah melalui lensa yang intensitas sinarnya telah diatur menggunakan bukaan diafragma. Bukaan diafragma atau *aperture* akan menghasilkan *depth of field* objek, sedangkan *shutter* akan menghasilkan efek gerak atau menangkap

pergerakan objek yang terekam disensor. Tidak seperti pada *aperture* yang selalu ada dalam keadaan terbuka, selalu ada dalam keadaan tertutup.

Selain itu, (Alwi 2004: 49) menambahkan tentang penggunaan *shutter speed* yang ada dalam sistem kamera, yaitu

Kalau angka yang dipilih pada tombol kecepatan besar atau diatas 1/60 detik maka tirai akan membuka-menutup cepat sehingga cahaya yang bisa masuk ke dalam kamera menjadi sedikit. Sebaliknya, kalau angka yang dipilih kecil atau di bawah 1/60 detik maka tirai akan membuka-menutup lambat dan cahaya yang bisa masuk ke dalam kamera menjadi banyak.

Tabel 1. **Tipe pencahayaan menurut waktunya** oleh Zainudin (2012: 79-84):

WAKTU	KEADAAN PENCAHAYAAN	KARAKTER CAHAYA
Jam 5	Fajar	Warna pink, cahaya sangat halus serta kabut tipis akan tampil khususnya pada pemandangan (sungai, gunung dan sebagainya).
Jam 6	Matahari terbit	Pencahayaan dengan nuansa keemasan, sangat cantik untuk memotret objek yang menghadap timur.
Jam 10-14	Tengah hari	Sangat cocok untuk pemotretan monument dan arsitektur, detail akan nampak. Tetapi tidak sesuai untuk memotret pemandangan dan model, cahaya terlalu keras dan silau (<i>flare</i>).
Jam 14-16	Sore hari	Nuansa langit sangat biru, khususnya dengan filter polarisasi.
Jam 16-18	Senja	Cahaya akan hangat, dengan nuansa keemasan. Sangat cocok untuk memotret objek yang menghadap ke barat. Baik untuk pemandangan karena akan memperkaya siturasi warna, khususnya satu jam menjelang <i>sunset</i> .
Jam 18-18.30	<i>Sunset</i>	Langit akan sangat indah. Khususnya apabila 10 menit menjelang atau sesudah <i>sunset</i> .
Jam 18.30-19.30	Petang	Langit akan nampak ungu atau jingga dan lampu-lampu akan memperkaya nuansa langit.

5. Elemen Komposisi Fotografi

Menurut Susanto (2011: 226-227) tentang pengertian komposisi yaitu,

Komposisi adalah berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang, dan unsur-unsur karya seni lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk mencapai proporsi yang menarik serta artistik.

Sebelum tombol *shutter* dilepas, komposisi haruslah diatur terlebih dahulu.

Dari pengertian di atas, komposisi adalah mengatur elemen-elemen dalam suatu foto agar hasilnya bisa memberikan deskripsi secara tepat. Hal-hal yang perlu diatur adalah besar kecilnya posisi suatu benda, terang gelap cahaya, persentase sebuah benda antara yang satu dengan yang lain, bentuk-bentuk benda seperti lengkungan, garis, posisinya dan lain-lain.

Pemilihan komposisi dengan tepat akan membantu para pengamat foto untuk lebih mengetahui isi dari foto tersebut dan akan menghasilkan foto yang menarik. Misalnya, dengan pemilihan elemen garis yang tepat dalam sebuah foto akan dapat menarik penglihatan ke dalam suatu frame. Selain itu, pemilihan penempatan elemen bidang objek dengan berbagai macam ukuran dan bentuknya ke dalam suatu frame secara tepat, maka akan menghasilkan kesan yang dinamis dan keseimbangan. Abdi (2012) menambahkan tentang pengertian elemen-elemen komposisi, antara lain:

1. Garis

Garis merupakan hal yang tidak lepas dalam sebuah objek atau gambar pada suatu foto. Efek garis termasuk bagian dari proporsi dan komposisi. Pemilihan garis dengan tepat akan sangat membantu pengamat untuk mengeksplere objek di dalam foto. Pengemasan garis secara dinamis baik garis

lurus, melingkar/melengkung dapat menimbulkan kesan kedalaman dan kesan gerak pada sebuah objek foto. Ketika garis-garis itu digunakan sebagai subjek, yang terjadi adalah foto menjadi menarik perhatian. Tidak penting apakah garis itu lurus, melingkar atau melengkung, membawa mata keluar dari gambar. Yang penting garis-garis itu menjadi dinamis. Dengan adanya garis dapat mengarahkan mata pada suatu titik pandang tertentu dan menimbulkan kesan tertentu pula. Misalnya garis yang bergelombang dan melengkung member kesan ketenangan, garis tebal dan lurus serta diagonal memberikan kesan dinamis dan memperkuat gambar (Perpustakaan Nasional, 2005: 171).

2. Garis Diagonal

Garis diagonal mampu menarik pandangan mata dan garis diagonal boleh berupa apapun, bentuk jalan berliku, barisan pepohonan, pagar, sungai atau apapun yang mampu menghasilkan bentuk diagonal. Garis diagonal akan memberikan kesan dinamis, karena mampu ditempatkan dimanapun dengan berbagai kemiringan dan dapat dipadukan dengan garis vertikal/horizontal. Selain itu garis diagonal juga mampu “menekankan sesuatu” misal berfungsi untuk *framing* dan garis pemandu mata/*leading lines*. Garis diagonal yang membentuk pola-pola berulang juga sangat baik untuk diabadikan. Garis diagonal yang bertemu dengan garis diagonal lain akan memperkuat kesan aksi, namun bila terlalu banyak bisa membingungkan dan mengacaukan gambar.

3. Garis Vertikal

Garis vertikal dalam seni visual adalah garis yang terkuat setelah garis horizontal. Lazimnya mata akan melihat dari kiri ke kanan dan tentunya akan

melihat garis horizontal terlebih dahulu sehingga garis vertikal akan bersifat sebagai pelengkap/penyempurna garis horizontal. Garis ini memiliki kesan kuat, pertumbuhan, tinggi, kesolidan, dominasi. Garis ini juga berfungsi sebagai *framing*, dan *leading lines*. Garis vertikal memiliki pengaruh yang sangat kuat untuk mempengaruhi pandangan mata, misal bangunan pencakar langit akan mengesankan dominasi, kekuatan, dan stabilitas, sedangkan pepohonan mengesankan pertumbuhan. Salah satu cara untuk memperkuat kesan vertikal adalah dengan menggunakan orientasi potret/meninggi.

4. Garis Horizontal

Garis horizontal memiliki kesan berlawanan dengan garis vertikal, yakni kesan malas, tenang dan santai. Pemandangan seperti permukaan air laut yang tenang, orang sedang tertidur mampu memberikan kesan tenang. Garis Horizon adalah salah satu Garis Horizontal yang menjadi favorit fotografer untuk mendapatkan gambar yang menarik. Untuk menonjolkan kesan tenang dan santai kita bisa mengikut sertakan garis horizon sebagai *background*, dan hal ini akan sangat menarik.

Hal yang perlu kita ingat adalah bahwa garis horizon yang tidak terputus akan sangat membosankan/tumpul, jadi solusinya kita harus memotongnya dengan menggunakan pohon/bangunan/benda-benda tertentu yang bisa juga berfungsi sebagai *point of interest*. Hal penting lain adalah jangan menempatkan garis horizon tepat di tengah-tengah gambar, hal ini justru akan merusak kesan tenang yang ditimbulkannya. Teknik terbaik adalah menempatkannya sesuai aturan *rule of third* /aturan sepertiga.

5. Garis Lengkung

Garis lengkung mampu menonjolkan kecantikan alami. Sungai, bukit padang pasir, garis pantai, dan bunga-bunga semuanya memiliki garis lengkung yang sangat indah. Selain lengkungan alami juga banyak garis lengkung yang dihasilkan oleh karya tangan manusia, diantaranya adalah rel kereta api, jalan raya dan sawah terasering yang juga sangat menawan. Dengan garis lengkung yang berkelok dapat menggiring mata untuk menuju objek tertentu dalam foto, karena garis lengkung bersifat fleksibel.

6. Bentuk

Dalam buku “Panduan Aplikatif: Pemanfaatan Kamera Digital dan Pengolahan Imagenya” (2005: 173), menjelaskan tentang bentuk, pola dan tekstur. Bentuk adalah elemen yang juga penting dari proporsi dan komposisi. Dengan elemen bentuk saja, dapat mengenali suatu objek. Bentuk sederhana hanya terdiri dari garis luar saja. Dengan menghilangkan warna, tekstur, dan rupa masih dapat mengenal suatu objek.

Penerangan dan pencahayaan yang paling tepat untuk menampilkan bentuk ialah penerangan muka dan belakang yang kuat. Penerangan muka yang kuat akan menghilangkan tekstur dan warna-warna halus, sehingga tersisa warna matang dan bentuk menjadi dominan. Sedangkan penerangan belakang akan menciptakan siluet yang akan menyembunyikan tekstur, warna dan rupa.

Selain itu untuk menampilkan efek bentuk yang kuat, dapat mengambil suatu objek dengan pandangan satu sisi sehingga dapat mengurangi rupa dan menekankan bentuk.

7. Pola

Dalam buku “Panduan Aplikatif: Pemanfaatan Kamera Digital dan Pengolahan Imagenya” (2005: 175), menjelaskan tentang pola dalam menyusun objek pada sebuah frame. Pola yang menarik akan membuat mata menatap pada sebuah frame. Dengan bentuk pola yang disusun berulang-ulang akan menarik perhatian pengamat foto, sehingga antara objek-objek dalam sebuah frame akan saling berkaitan satu sama lainnya. Misalnya dengan Pola yang berulang, membentuk geometris yang unik dengan perpaduan lengkung dan garis akan dapat menarik perhatian pengamat foto. Selain itu, dengan pola yang diatur dengan sedemikian rupa, maka akan membentuk sebuah persepsi dan kesan tersendiri di mata setiap penglihat dan terkadang suatu pola dapat menampilkan kesan abstrak.

8. Tekstur

Dalam buku “Panduan Aplikatif: Pemanfaatan Kamera Digital dan Pengolahan Imagenya” (2005: 186), menjelaskan tentang tekstur dalam sebuah foto. Tekstur termasuk salah satu elemen yang penting bagi keberhasilan atau bagusnya sebuah foto. Tekstur dapat memberikan gambaran permukaan dari objek. Tekstur yang halus, kasar, atau licin menimbulkan kesan tersendiri bagi suatu objek saat difoto. Dengan memperkuat tekstur pada foto, akan dapat menambah kesan realistis pada sebuah foto, sehingga memberikan kesan perabaan terhadap benda tersebut meskipun hanya dalam foto. Tetapi dalam beberapa konteks penampilan tekstur yang kuat misalnya tampilan tekstur pada suatu model

wanita akan memberikan kesan yang kasar, sedangkan jika memotret seorang buruh pabrik maka penampilan tekstur yang kasar perlu untuk ditekankan.

Keberadaan tekstur dapat diperkuat dengan beberapa tips, diantaranya ialah dengan penerangan samping. Penerangan ini akan dapat memperkuat tekstur sehingga permukaan dapat membuat bayang-bayang yang akan mempertegas kehadiran tekstur itu.

9. Warna

Seperti yang dijelaskan tentang warna oleh Abdi (2012: 182-188) yaitu, warna selalu memberikan kesan dalam sebuah hasil foto. Setiap individu memiliki kesan berbeda terhadap sebuah warna. Sebab, warna sangat merespon mata dan merangsang rasa dalam diri pengamat foto. Pemilihan warna dalam foto berpengaruh langsung terhadap persepsi penikmatnya.

Warna juga menjadi simbol serta identifikasi terhadap sesuatu. Warna sangat berkorespondensi dengan elemen bentuk maupun cahaya. Karena itu, warna menjadi salah satu elemen penting dalam fotografi. Foto-foto *pictorial* (foto yang menonjolkan unsur keindahan) cenderung menekankan warna agar terlihat *eye-catching*. Warna dalam fotografi dibagi menjadi tiga macam, yakni warna fisik atau cahaya, warna kimiawi, dan warna psikis.

Warna cahaya merupakan warna dari gelombang elektromagnetik yang dipancarkan oleh sumber cahaya. Warna sebagai bagian dari spektrum cahaya terdiri atas bermacam panjang gelombang. Tiap-tiap panjang gelombang memberikan warna berbeda. Hanya sebagian kecil spektrum cahaya dalam ini

yang bisa ditangkap mata. Spektrum cahaya yang tampak oleh mata berukuran 400-700nm.

Diantara sejumlah warna dalam spektrum yang tampak terdapat tiga warna dasar. Disebut warna dasar karena warna itulah yang membentuk warna-warna lain dalam kombinasinya.

Warna dasar itu *triple*, terdiri atas *red*, *green* dan *blue* atau dikenal dengan istilah warna RGB. Hasil kamera foto digital yang digunakan merupakan perpaduan filter warna RGB yang ditempatkan dipermukaan sensor. Warna-warna RGB dalam susunan mozaik di atas *photosite* tersebut menjadi foto digital berwarna. Jadi, sebenarnya sinyal elektrik hasil konvensi prosesor melalui sensor berupa informasi data monokrom. Filter RGB-lah yang mnejadikan berwarna. Warna *red*, *green*, dan *blue* disebut warna *additive*.

Berbeda dengan warna yang dihasilkan oleh spektrum cahaya, warna kimiawi merupakan warna yang sudah ada pada benda. Warna materi adalah warna pigmen yang dimiliki sebuah benda dan memberikan karakteristik warna yang berbeda dari warna cahaya. Pigmen benda tidak menghasilkan cahaya, tetapi benda bisa terlihat oleh mata karena adanya cahaya yang menerangi.

Warna psikis merupakan representasi elemen warna dalam foto yang memberikan pengaruh psikologis dalam diri seseorang. Warna menjadi simbol yang digunakan untuk menginterpretasikan makna. Selain memberikan deskripsi suasana yang berhubungan dengan rasa, warna memunculkan keindahan, menarik perhatian, serta berperan penting dalam menyampaikan pesan.

Fotografi berkaitan erat dengan warna. warna tidak bisa terpisahkan dari bentuk. Sebab, pada hakekatnya, gambar merupakan gabungan garis, bentuk, dan warna. Pemahaman warna dalam fotografi hampir sama dengan yang ada dalam seni rupa maupun desain grafis. Perbedaan warna fotografi dengan desain grafis terletak pada pra dan pasca pemotretan. Selain punya karakter, warna bisa menjadi artistik dan estetis. Selain itu, warna bisa menjadi simbol dan lambang. Semua itu, tergantung bagaimana fotografer mengkomunikasikannya dan persepsi tentang makna sebuah warna yang ada dalam hasil foto.

6. Penerapan Komposisi Fotografi

Dalam pengemasan sebuah foto agar terkesan dinamis dan menimbulkan keserasian perlu sebuah pemahaman tentang kaidah-kaidah tentang komposisi. Setelah memahami hal tersebut, maka akan melanjutkan pembahasan pada penerapan komposisi dalam waktu pemotretan. Penerapan komposisi fotografi menurut Abdi (2012), antara lain:

a. Format *Vertical* atau Horizontal

Sebuah pengambilan objek foto secara *vertical* dan horizontal dengan menempatkan berbagai elemen yang ingin dimasukkan menjadi satu frame harus sangat diperhatikan. Penempatan elemen dalam sebuah foto ditentukan oleh pemotretnya, meskipun ada beberapa orang yang tidak begitu suka dengan hasil foto, tetapi tidak bisa dibilang bahwa sepenuhnya adalah salah pemotretnya karena dalam hasil foto tidak ada kata salah dan benar.

Pemotretan objek dalam format *vertical (portrait)* akan memberikan kesan tinggi kepada pengamatnya, contohnya pemotretan gedung kota dengan format *vertical* dimaksudkan untuk memberikan kesan bahwa gedung tersebut tinggi menjulang. Sedangkan untuk pemotretan objek dengan format horizontal (*landscape*) akan memberikan kesan luas pada sebuah foto, contohnya pemotretan dengan *background* pantai dengan format horizontal otomatis akan memberikan pemikiran terhadap pengamat bahwa pantai tersebut sangat panjang/luas.

b. *Rule of Thirds*

Kadangkala permasalahan komposisi kurang dipahami saat memutuskan untuk melakukan pengambilan gambar. Kesalahan yang terjadi adalah menempatkan objek pada pusat frame sehingga komposisi keseluruhan menjadi terkesan statis. Konsep *rule of third* merupakan penyederhanaan dari konsep *golden section*. Penyederhanaan tersebut diharapkan bisa mempermudah fotografer dalam menentukan komposisi asimetris yang memiliki estetika yang lebih baik dibandingkan dengan komposisi simetris.

Komposisi statis dan simetris terkadang selalu terjadi saat pengambilan gambar dilakukan secara disengaja oleh para fotografer amatir atau pengguna kamera pada umumnya. Komposisi yang cukup sederhana dan mampu menghasilkan gambar yang cukup menarik adalah penggunaan komposisi *rule of third*. *Rule of third* akan membagi empat persegi panjang menjadi 3 bagian (gambar 4), yang akan menghasilkan titik-titik kuat pada pertemuan garis *vertical* dan horizontal.

Filosofi dibalik konsep *rule of third* sebenarnya adalah untuk menghindari komposisi simetris yang biasanya terkesan membosankan. Jika mengambil gambar dengan menyertakan garis cakrawala, hindari pembagian langsung ditengah dan perhatikan konsep bagi tiga itu. Usahakan untuk membagi objek mejadi 2 bagian, yang terdiri dari 2:3 objek yang memiliki proporsi besar dan 1:3 objek dengan proporsi kecil (Mulyanto, 2007: 228-231).



Gambar 4: **Penerapan Rule of Third**
Sumber: <http://www.landscapeindonesia.com>

Tabel 2. **Macam komposisi yang sudah dirumuskan dari komposisi off-center, center dan diagonal**, oleh Abdi (2012: 156):

KOMPOSISI	KETERANGAN
Komposisi Diagonal	Letaknya melintang ditengah frame.
Komposisi <i>Third Rules</i>	Membagi menjadi 3 bagian antara sisi vertikal dan horizontal. Pertemuan titik pada garis vertikal dan horizontal merupakan tempat subjek/objek yang hendak di komposisikan. Titik ini dinamakan juga <i>golden point</i> atau <i>golden mean</i> .
Komposisi 1/4 Bagian, 1/6 Bagian, 1/9 Bagian, 1/12 Bagian Dan Seterusnya	
Komposisi <i>Golden Section</i>	pembagian bidang dengan kesesuaian geometris

	1:1,6. Titik-titik persinggungannya dikenal juga sebagai <i>golden mean</i> , <i>golden point</i> , <i>golden ratio</i> , atau <i>golden rectangle</i> .
Komposisi Diamond	subyek pertama berada di depan sedang dua subyek lainnya berada di belakang di sisi kiri kanan.
Komposisi Spiral	Mengikuti bentuk spiral seperti cangkang siput.
Komposisi Kurva	Berbentuk kurva horizontal maupun vertikal.
Komposisi Lingkaran	
Komposisi <i>Golden Triangle</i>	Hereditas dari komposisi diagonal lantas ditarik garis lagi dan titik perpotongan.
Komposisi S, L, T, Y	Komposisi serupa dengan bentuk huruf.
Komposisi Simetris Geometris	Membagi sisi dengan bagian yang sama persis.
Komposisi Ekstrem	Memotong bagian objek/subjek tidak berdasarkan aturan normatif.
Komposisi Linier	dikenal juga sebagai komposisi garis. Komposisi pagar digunakan untuk memotret deretan orang yang tersusun segaris.
Komposisi Segitiga	Membentuk bidang segitiga.
Komposisi Piramida	Letak subjek/objeknya miring dengan bentuk piramid.
Komposisi Diagonal Artifisial	sudut pengambilan yang sengaja dimiringkan.
Komposisi <i>Turn Upside Down</i>	Hasil akhirnya foto dibalik.

c. Dimensi

Banyak orang yang mengatakan bahwa karya foto merupakan karya dua dimensi, yang artinya semua terekam pada satu bidang (kertas foto). Akan tetapi, sebenarnya karya foto dapat dibuat berkesan seolah tiga dimensi, yang objek fotonya memiliki kedalaman dan volume. Unsur utama dalam membentuk kesan dimensi ialah jarak, dimana dimensi dapat terbentuk karena adanya jarak antara objek dan posisi pemotretan.

Jika kita ingin menampilkan suatu obyek berkesan memiliki dimensi, maka harus memperhatikan jarak dan posisi dalam pengambilan objek elemen fotonya. Selain itu, untuk membuat kesan dimensi diperlukan adanya permainan ruang tajam, permainan gelap terang dan garis.

d. Sudut Pemotretan (*angle of view*)

Posisi saat membidik berkaitan erat dengan gambar yang dihasilkan. Pengambilan posisi dikenal dengan istilah *angle* atau sudut bidik. Suatu objek foto harus dieksekusi dengan *angle* yang tepat agar maksud dari foto bisa disampaikan. Secara garis besar ada tiga *angle* yang bisa dipakai untuk memotret yaitu *low angle*, *high angle*, dan *front angle*. Penjelasan tentang tiga *angle* pengambilan gambar menurut Nugraha (2011: 61-63) antara lain:

1) *Low Angle* (sudut bidik rendah)

Pada posisi ini pemotret berada pada posisi lebih rendah dari objek foto yang dibidiknya. Kesan yang dihasilkan adalah objek foto yang terkesan gagah, besar, tinggi dan kokoh. Beberapa benda yang dipotret dengan menggunakan *angle* ini adalah pohon, menara, gedung, tiang-tiang beton dan lain-lain. Dengan kamera DSLR yang mempunyai layar monitor fleksibel, maka pemotretan dengan *angle* ini mudah dilakukan *low angle* sering juga disebut dengan *frog eye view* (mata katak).

2) *High Angle* (sudut bidik tinggi)

Posisi *high angle* mengharuskan pemotret untuk memotret dari ketinggian atau lebih tinggi dari benda yang dipotretnya. Posisi ini digunakan untuk menampilkan kesan luas, lapang dan untuk memunculkan efek *landscape*. Benda yang biasa dipotret dengan *high angle* adalah suatu wilayah (kota, desa, pulau), hutan, gunung dan lain-lain. Untuk hasil maksimal, memotret dengan *high angle* membutuhkan peralatan pendukung seperti paralayang, parasut, gantole dan

helikopter. Teknik ini biasa digunakan untuk keperluan ilmu pengetahuan seperti pemetaan/topografi, bentang alam dan lain-lain.

High angle sering juga disebut dengan *bird eye view* (mata burung). *Angle* ini juga bisa digunakan untuk memotret objek-objek sederhana. Misalnya untuk memotret perahu-perahu di pasar terapung. *Angle* ini akan menampilkan keanekaragaman barang dagangan yang ada dalam perahu, yang tidak mungkin didapat ketika memakai *front angle*.

3) *Front Angle* (sudut bidik sejajar)

Boleh dikatakan posisi *front angle* adalah posisi yang paling banyak dipakai dalam pemotretan. Dalam posisi ini, pemotretan berada sejajar dengan benda yang dipotret, walaupun tidak harus selalu berhadap-hadapan. Banyak foto untuk keperluan jurnalistik, model, *still-life*, *human interest*, *wedding* dan kehidupan liar yang mempengaruhi posisi ini.

Sudut pengambilan ini sering dikatakan *eye level view* (mata normal) di mana objek dan kamera sejajar/sama seperti mata memandang. Biasanya digunakan untuk menghasilkan kesan menyeluruh dan merata terhadap *background* sebuah objek, menonjolkan sisi ekspresif dari sebuah objek dan biasanya sudut pemotretan ini juga dimaksudkan untuk memposisikan kamera sejajar dengan mata objek yang lebih rendah dari pada kita.

4) Perspektif

Perspektif adalah perubahan bentuk, ukuran dan bidang karena perbedaan cara pandang antara objek dan kamera. Perbedaan tersebut terjadi karena adanya pergeseran posisi dalam melihat sesuatu dari sudut pandang, jarak dan ketinggian

yang tidak sama. Secara sederhana, perspektif adalah cara pandang terhadap suatu objek. Pergeseran posisi memberikan perspektif yang berbeda.

Gambar dua dimensi dalam fotografi juga mengikuti beberapa kaidah dimensi ruang. Dalam konteks dimensi, perspektif dikategorikan menjadi tiga bagian. Yang pertama adalah perspektif satu titik, semua garis yang membentuk kedalaman akan menuju satu titik. Perspektif tersebut merupakan sistem matematis terhadap proyeksi dimensi suatu objek yang menjadi permukaan datar. Perspektif satu titik terjadi ketika garis tampil mengerucut pada satu titik dalam pandangan mata.

Perspektif dua titik terjadi ketika mata dihadapkan pada kubus datar dengan garis vertikal dan horizontal paralel terhadap ujung gambar. Perspektif tersebut merupakan garis yang mengerucut menuju ruang pada dua titik. Perspektif tiga titik merupakan garis yang mengarah konvergen pada dua titik dan ditambah satu titik yang terletak dibawah atau di atas pandangan mata.

Perspektif ditentukan oleh jarak antara objek dan kamera, penggunaan *focal length* yang berbeda dan sudut pengambilan pada posisi *vertical* maupun horizontal. Misalnya, kereta api dengan rangkaian gerbongnya terlihat sangat panjang ketika dibidik dari sisi 90 derajat dan terlihat pendek pada pengambilan membentuk arah diagonal 45 derajat.

Perubahan perspektif juga ditentukan jarak dan sudut pengambilan. Ketika memotret *landscape* perhitungan pergeseran jaraknya lebih dari sekedar hitungan meter. Foto *landscape* memerlukan pergeseran posisi jarak yang lebih jauh untuk mendapatkan sudut pengambilan berbeda. Posisi fotografer ketika mengambil

gambar menentukan perspektifnya. Dalam foto *landscape*, perbedaan jarak 1 meter tidak memberikan efek yang berarti. Pada pemotretan model maupun *portraiture*, pergeseran 1 meter memiliki perbedaan yang berarti. Apalagi pada penggunaan lensa makro, perbedaan posisi permilimeter membuat perbedaan sudut yang besar.

Perubahan sudut pengambilan menentukan perspektif. Ketika memotret dari bawah (*low angle*), *eye level* memberikan pandangan yang berbeda jika dibandingkan dengan saat memotret dari atas (*high angel*). Begitu juga ketika memotret dari samping kiri (*left side*) atau kanan (*right side*) jika dibandingkan dengan dari arah depan (*front side*).

Perbedaan sudut pengambilan membuat kesan dan perspektif yang berbeda. Perspektif juga dipengaruhi jenis lensa. Lensa wide (*focal length* pendek) memberikan perspektif yang berbeda dengan lensa tele (*focal length* panjang). Yang terpenting, lensa wide membuat tampilan elemen didepan lensa tampak lebih besar daripada area belakangnya. Fenomena itu disebut distorsi. Distorsi mengubah skala sesungguhnya sekaligus mengubah perspektifnya. Sesuatu yang diletakkan didepan lensa wide atau superwide menjadi tampak lebih besar. Jadi, kesimpulannya adalah perspektif ditentukan oleh jarak antara obyek dan kamera, penggunaan *focal length* yang berbeda dan sudut pengambilan *vertical* maupun *horizontal* (Abdi, 2012: 178-179).

E. Tinjauan Tentang Teknik *Scratch*

Proses penciptaan *hand colouring* adalah bagaimana kita mengenal sifat negatif serta warna yang dihasilkan ketika cat atau bahan warna tersebut dipoleskan kedalam permukaan negatif film berwarna maupun kertas foto (Wahyu Kurniawan, 2010: 18).

Menurut Nugroho, (2006: 28) *Photography paper* adalah

Photography paper atau kertas foto merupakan kertas khusus yang pada salah satu permukaannya telah dilumuri dengan emulsi peka cahaya. Umumnya kertas foto terdiri dari 4 lapisan yaitu kertas biasa, lapisan barit, emulsi dan lapisan pelindung. Ditinjau dari segi kepekaan, kertas foto dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu kertas foto *bromida* (kertas foto yang paling peka), kertas foto *klorobromida* (kertas foto yang kepekaannya antara kertas *bromida* dan kertas *klorida*, kertas ini sangat baik untuk mencetak foto) dan kertas *klorida*.

Teknik *hand colouring* merupakan salah satu teknik dalam fotografi dengan cara merubah, menambah atau mengurangi dengan berbagai alat dan bahan warna, baik pada kertas foto maupun pada negatif film. Teknik ini merupakan sebuah proses manual (dengan tangan) untuk memberi efek warna atau goresan pada bidang negatif maupun kertas foto yang sudah dicetak. Bahan untuk mewarnai dapat menggunakan berbagai macam alat, di antaranya adalah kertas tusir, cat air dan spidol.

Alat untuk menggores dapat menggunakan jarum, *cutter*, atau benda yang runcing sesuai dengan kebutuhan. Untuk menorehkan warna pada bidang negatif film atau kertas foto dapat menggunakan alat berupa kuas, kertas penghisap serta palet. Penonjolan garis dan warna dari hasil goresan dan penambahan warna pada negatif film maupun kertas foto, akan membentuk visual yang lebih ekspresif dalam lingkup fotografi.

Teknik *scratch* juga merupakan salah satu teknik dalam fotografi dengan cara melukai dengan peralatan yang tajam misalnya jarum atau alat yang berujung runcing yang digoreskan pada negatif film ataupun kertas foto. Teknik yang digunakan dalam hal ini merupakan sebuah proses manual untuk memberi efek goresan pada bidang negatif, sehingga akan memberi bentuk garis dan memiliki kesan visual bagi yang melihatnya (Wahyu Kurniawan, 2010: 6).

Penciptaan karya seni foto dengan teknik *scratch*, tidak jauh berbeda dengan teknik *hand colouring* yang sudah dijelaskan di atas. Perbedaan dari kedua teknik tersebut adalah dalam hal pewarnaan, teknik *hand colouring* menggunakan alat dan bahan warna, sedangkan untuk teknik *scratch* warna yang dihasilkan hanya karena pengelupasan emulsi pada kertas foto dengan bantuan asam nitrat dan air yang berupa goresan-goresan artistik. Selain itu, Susanto (2011: 351) menjelaskan, “teknik *scratchboard* yaitu teknik yang dimulai pada abad ke-19 dengan cara menggores sebuah panel yang telah dilapisi sejenis *gesso* dan tinta dengan alat seperti jarum atau pisau di atas tinta. Salah satu dari teknik kering”.

Proses penciptaan dengan teknik *scratch* yaitu menggores atau membuat bekas pada media kertas foto beremulsi dengan bantuan asam nitrat (HNO_3) dan air dengan perbandingan 1:10. Cairan tersebut kemudian dioleskan secara merata pada kertas foto sebelum melanjutkan tahapan penggoresan menggunakan berbagai alat. Alat-alat yang digunakan antara lain, *comic pen* atau pen kodok, kuas dan kuas yang dibuat runcing. Setelah proses *scratch* di rasa sudah selesai, maka kertas foto tersebut harus dicuci bersih dengan menggunakan bantuan spons dan air mengalir.

F. Penyusun Elemen Seni

Menurut Dharsono (2007: 36), dalam penyusunan elemen-elemen rupa menjadi bentuk karya seni dibutuhkan pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa prinsip-prinsip dasar seni rupa yang digunakan untuk menyusun komposisi seperti yang disebutkan oleh Susanto (2011), yaitu kesatuan (*unity*), ritme, harmoni, proporsi, variasi, *movement*, dan *eurythmy*.

1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan menurut Susanto (2011: 416) merupakan:

Salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian, yang bertumpu pada kedekatan/letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Maka dapat disimpulkan bahwa kesatuan atau *unity* dalam seni rupa merupakan sebuah prinsip isi pokok dari sebuah komposisi yang dapat tercipta melalui dominasi, kohesi (kedekatan), konsistensi, dan keutuhan. Kesatuan dalam karya seni rupa akan dapat tercapai jika elemen-elemen rupa saling berhubungan. Jika salah satu atau beberapa elemen rupa mempunyai hubungan, warna, bidang, arah, dan lain-lain, maka kesatuan tersebut akan tercapai.

2. Keseimbangan

Dalam bidang seni rupa keseimbangan merupakan hal yang tidak dapat diukur, melainkan hanya dapat dirasakan pada sebuah karya seni karena setiap bagian dalam karya seni haruslah saling mendukung agar terlihat seimbang.

Dharsono (2007: 45-46) menjelaskan pemaknaan tentang keseimbangan sebagai berikut,

Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris). Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras.

3. Ritme

Susanto (2011: 334) menjelaskan tentang ritme, yang dikutip menurut pendapat E. B. Feldman,

yaitu urutan perulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Ritme terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif, dan *flowing* (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan).

Ritme dapat berupa sebuah pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan berbagai macam ukuran bervariasi. Maka dari itu ritme dalam seni rupa adalah suatu pengulangan bentuk atau pola dengan berbagai variasi ukuran secara teratur dalam sebuah karya seni.

4. Harmoni

Susanto (2011: 175) menyatakan tentang penjelasan harmoni yaitu,

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

Unsur-unsur estetika yang dipadukan secara berdampingan dan tepat maka akan menimbulkan kombinasi dan keserasian dalam sebuah karya seni. Jadi dapat

ditarik kesimpulan bahwa harmoni adalah unsur-unsur dalam seni rupa yang merupakan transformasi atau pendayagunaan berbagai ide-ide dan berproteksi pada bahan dan teknik tertentu dengan tetap berpedoman aturan-aturan ideal.

5. Proporsi

Proporsi menurut Susanto (2011: 320), adalah

Hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa proporsi disini merupakan hubungan antar bagian-bagian atau objek dengan berbagai ukuran untuk dapat mengukur dan menilai keindahan artistik pada suatu karya seni. Pertimbangan suatu berbandingan erat kaitannya dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*.

6. Variasi

Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2011: 419), "Variasi secara etimologis berarti penganeekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan". Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa variasai dalam seni rupa dapat diartikan penganeekaragaman suatu hal (bentuk, tindakan, dan lain-lain) supaya dapat berkesan berbeda atau lain dari yang ada dan diciptakan secara disengaja ataupun tidak disengaja.

7. *Movement*

Kesan gerak dapat tercipta dalam sebuah karya seni rupa dengan melalui rangkaian sekumpulan unsur-unsur tertentu yang dirangkai dengan sedemikian rupa. Menurut Susanto (2011: 158), “gerak merupakan unsur rupa yang akan melahirkan irama. Jika suatu bentuk berubah kedudukannya yang berarti bentuknya berulang, maka akan melahirkan gerak”. Maka dari itu *movement* dalam seni rupa merupakan sebuah kesan gerak untuk melahirkan irama dengan menyusun unsur rupa. Dengan kata lain, jika suatu bentuk berubah kedudukannya secara berulang maka dapat melahirkan gerak.

8. *Eurythmy*

Eurythmy berasal dari asal kata *eurythmia* (Yunani) yang berarti “cantik” atau “irama harmonis”. Dalam arsitektur merujuk pada prinsip: keselarasan dari proporsi atau pergerakan. Istilah ini digunakan oleh arsitek Yunani dan Romawi untuk merujuk pada proporsi desain atau bangunan yang harmonis. *Eurythmy* adalah sebuah gerakan seni yang berasal dari Rudolf Steiner dan Marie Von Sivers pada awal abad ke-20 (Susanto, 2011: 126).

Maka dapat disimpulkan bahwa *eurythmy* dalam seni rupa merupakan sebuah prinsip keselarasan dari proporsi atau pergerakan suatu bentuk atau unsur rupa secara harmonis.

G. Alat, Bahan Dan Teknik

Alat, bahan dan teknik dalam proses pemotretan dan penerapan teknik *scratch* antara lain:

1. Alat Pemotretan

a. Kamera

Kamera menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 612) adalah “kotak kedap sinar yang dipasangkan dengan lensa yang menyambung pada lubang lensa tempat gambar (objek) yang direkam”. Selain itu, menurut Susanto (2011: 212) dalam buku Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa, menjelaskan bahwa kamera adalah “perangkat fotografi untuk merekam objek”. Kamera adalah alat yang dipakai untuk merekam gambar suatu objek yang kemudian dikatakan foto sebagai hasil akhirnya.

Kamera bekerja dengan cara kerja *optic*, cahaya suatu benda masuk ke dalam badan kamera melalui lensa, memantulkannya di film atau sensor kamera, dengan mengatur banyaknya cahaya yang masuk, mengatur komposisi foto, dan ketajaman gambar. Sebuah kamera merupakan alat utama dalam dunia fotografi, karena alat ini sebagai sarana pembidik sekaligus sebagai perekam gambar terhadap objek atau peristiwa yang ingin dijadikan pentransferan imajinatif momen estetis.

1) Kamera DSLR

Digital *Single-Lens Reflex* (DSLR) adalah kamera lensa tunggal yang menggunakan cermin refleks yang dapat memantulkan cahaya ke jendela bidik (*eye viewfinder*) dan cermin refleksnya juga dapat bergerak dari posisi awalnya 45 derajat dari horizontal menjadi horizontal dan kembali lagi ke posisi awalnya dengan sangat cepat (*reflex*). Pada posisi awalnya sinar dari lensa ke sensor

terhalang oleh cermin *reflex* dan sensor baru disinari ketika cermin *reflex* menjadi horizontal, dan pada saat itulah jendela bidik menjadi gelap.

Autofocus menggunakan sensor-sensor pada *mirror box* dimana *mirror box* adalah kotak bujur sangkar (*imager*) dengan diagonalnya adalah cermin refleksi. Beberapa kamera digital SLR memiliki 'live view' atau tampilan pada layar LCD seperti selalu ada pada kamera kompak digital. Kamera Digital ini (gambar 5) merupakan kamera yang dapat bekerja tanpa menggunakan film. Si pemotret dapat dengan mudah menangkap suatu objek tanpa harus susah-susah membidiknya melalui jendela pandang karena kamera digital sebagian besar memang tidak memilikinya.

Sebagai gantinya, kamera digital menggunakan sebuah layar LCD yang terpasang di belakang kamera. Lebar layar LCD pada setiap kamera digital berbeda-beda. Sebagai media penyimpanan, kamera digital menggunakan internal *memory* ataupun external *memory* yang menggunakan *memory card*. Selain itu, kamera ini memiliki fasilitas lensa yang bisa dilepas atau ditukar sesuai dengan kebutuhan (Nugrahajati, 2011: 8-15).



Gambar 5: **Kamera DSLR**
Sumber: <http://www.merpatitempur.com>

b. Lensa

Lensa adalah bagian secara keseluruhan optik, diafragma (*aperture*), komponen mekanis, *mikroprosesor*, dan elemen lain sebagai pendukungnya. Lensa merupakan media pertama pengaturan cahaya sebelum gelombang foton mengenai sensor. Salah satu faktor yang menentukan kualitas hasil foto adalah lensa. Lensa kamera berkaitan erat dengan penggunaan optik. Lensa merupakan elemen optik yang tersusun dalam satu rangkaian. Deretan optik tersebut berfungsi mengonsentrasikan cahaya foto hingga masuk mengenai sensor.

Lensa mengumpulkan berkas sinar dan membentuk lagi dalam sebuah bayangan. Seluruh berkas sinar yang terekam dipusatkan dititik fokus suatu lensa. Sebelum mengenai lensa, kali pertama dunia fotografi menggunakan lubang seukuran jarum yang berfungsi sebagai lensa. Di dalam lensa, terdaat diafragma yang mengatur intensitas atau jumlah cahaya yang mengenai sensor. Selain itu, pada lensa juga terdapat pengontrol fokus ketajaman, gelang pengatur jarak (*ring fokus*), dan motor penggerak untuk sistem *autofocus*.

Pada awal perkembangan fotografi, hanya dikenal lensa normal sekaligus *fix*. Namun, seiring dengan perkembangan optik dan teknologi, akhirnya variasi lensa menjadi begitu banyak. Hingga saat ini, lensa dibagi dalam tiga kategori besar berdasarkan *focal length* (panjang fokus), yakni lensa standar, lensa lebar dan lensa tele (Abdi, 2012: 73-76).

Selain itu, menurut Paulus (2011: 9-17) jenis-jenis lensa untuk lebih mudahnya dibagi kedalam tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

1) Jenis lensa menurut kemampuan pembesaran dan cakupan luas sudut pandang, terbagi atas dua jenis yaitu lensa standard atau normal dan lensa zoom.

a) Lensa Standard atau Normal

Lensa standard atau lensa normal mempunyai jumlah keping lensa lebih sedikit daripada lensa zoom atau lensa tele. Bentuk lensa standard ini (gambar 6) biasanya lebih pendek daripada lensa lainnya. Dalam setiap pembelian kamera SLR, biasanya sudah disediakan lensa standar (Kit). Beberapa tipe kamera SLR juga mengharuskan kita membeli lensa tersendiri (*body only*).

Salah satu jenis lensa standart atau lensa normal adalah lensa dengan rentang jarak tetap (*fixed focal*), misalnya 50mm. semakin tinggi angka (*focal lenght*)-nya, maka bidang objek yang tertangkap kamera (*field of view*) akan semakin sempit/terbatas. Misalnya pada lensa 24mm kita bisa menangkap gambar seluruh keluarga yang berpose, maka untuk lensa 70mm kita hanya dapat menangkap beberapa orang, dan mungkin banyak bagian tubuh yang terpotong. Lensa dengan zoom pendek seperti 18-55mm juga dapat disebut sebagai lensa standa, tergantung pada jenis kamera.

Jadi pengertian standar disini selain merujuk pada rentang jarak normal, juga mengacu kepada lensa kit/bawaan kamera. Jika zaman dahulu lensa bawaan adalah lensa standar tanpa zoom, kamera sekarang mempunyai lensa bawaan yang ditambah dengan zoom” (Nugrahajati, 2011: 20-21).



Gambar 6: **Lensa Standard/Normal**
 Sumber: <http://www.ahyaphoto.com>

c. Filter

Penggunaan lensa dalam fotografi erat kaitannya dengan penggunaan filter. Salah satu filter yang paling umum digunakan adalah filter UV (ultraviolet). Umumnya filter jenis ini lebih banyak digunakan sebagai pelindung lensa daripada peruntukannya. Seperti yang ditulis Paulus (2011: 17-19) bahwa “filter adalah alat tambahan yang dipasangkan pada bagian depan lensa, baik sebagai pelindung atau untuk mendapatkan efek-efek khusus. Filter ada beberapa jenis, antara lain filter UV (filter ultraviolet), filter CPL (circular polarizing filter) dan filter ND (Natural Density).

1) Filter UV (Filter Ultraviolet)

Filter UV adalah filter yang berfungsi untuk mengurangi efek ultraviolet dari sinar matahari dan sebagai pelindung lensa dari kontak langsung dengan debu, atau yang sering kali terjadi adalah terkena sentuhan jari tangan. Selain itu, Filter jenis ini (gambar 7) Juga digunakan sebagai pelindung terhadap benturan

kecil atau gesekan benda keras yang dapat mengakibatkan kerusakan pada permukaan lensa.



Gambar 7: **Filter UV**
Sumber: <http://www.lenscapshop.com>

2. Alat dalam Penerapan Teknik *scratch*

a. *Comic Pen*/Pen Kodok

Comic pen/pen kodok ini (gambar 8) merupakan alat yang terbuat dari besi dan berbentuk meruncing pada bagian ujungnya. Mata *comic pen* dapat diganti sesuai keinginan penggunaanya karena mata *pen* ada berbagai macam ukuran dan bentuknya.



Gambar 8: **Comic Pen**
Sumber: <http://www.aliexpress.com>

b. Kuas

Kuas disini (gambar 9) biasanya digunakan dalam proses melukis ataupun mengecat. Kuas juga memiliki berbagai macam jenis, fungsi, ukuran dan bentuk membantu dalam menciptakan sebuah lukisan. Akan tetapi, kuas disini sudah mengalami perubahan dalam pada ujung kuasnya. Kuas yang sebelumnya lentur dan panjang (bulu kuasnya) sekarang di potong hingga meruncing, kaku dan pendek (bulu kuasnya).



Gambar 9: **Kuas**

Sumber: <http://www.tokopedia.com>

3. Bahan Pada Waktu Pemotretan

a. *Memory* Penyimpanan

Kamera digital memerlukan tempat untuk digunakan sebagai media penyimpanan data atau gambar. Dengan adanya berbagai macam media penyimpanan data yang saat ini beredar dipasaran. Berbagai perusahaan media penyimpanan data berusaha untuk meningkatkan kapasitas penyimpanan data dan dengan harga yang terjangkau. Pada saat ini kamera digital mulai banyak yang menggunakan *memory card* jenis *SD card* sebagai media penyimpanan data

gambar atau video. *Memory* ini (gambar 10) memiliki keunggulan dalam bentuk dan ukurannya yang dapat disimpan dengan praktis dan kemampuan tambahan yaitu adanya tombol “*lock*” untuk menghindari penghapusan data secara tidak disengaja



Gambar 10: **Memory Card**
 Sumber: <http://www.timeless11.com>

4. Bahan dalam Penerapan Teknik *Scratch*

a. Kertas foto

Pada saat ini kertas foto telah ada dengan berbagai macam dan jenisnya. Kertas foto di sini (gambar 11) merupakan media dalam penerapan teknik *scratch* setelah mengalami pencetakan dengan *chemical printing* (dengan bantuan obat-obatan). Kertas foto yang dipergunakan merupakan kertas foto yang memiliki beberapa lapisan emulsi di dalamnya. Seperti yang dijelaskan oleh Suleiman (1985: 51-53) mengatakan bahwa “pada kertas foto yang dipakai terdapat lapisan emulsi dengan beberapa tingkatan warna, antara lain merah. Hijau, biru. Lapisan paling bawah dari kertas foto merupakan lapisan kertas putih yang cemerlang dan tidak tembus cahaya serta sangat besar daya reflesinya”.

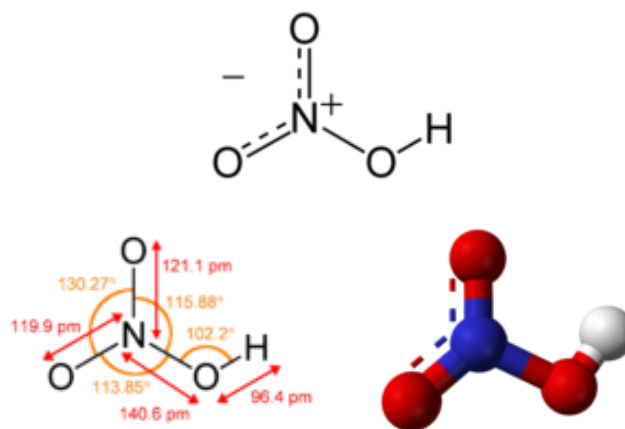


Gambar 11: **Kertas Foto**
 Sumber: <http://www.kaskus.co.id>

b. Asam Nitrat

“Senyawa kimia asam nitrat (HNO_3) adalah sejenis cairan korosif yang tak berwarna, dan merupakan asam beracun yang dapat menyebabkan luka bakar. Larutan asam nitrat dengan kandungan asam nitrat lebih dari 86% disebut sebagai asam nitrat berasap, dan dapat dibagi menjadi dua jenis asam, yaitu asam nitrat berasap putih dan asam nitrat berasap merah. Asam nitrat (gambar 12) adalah larutan asam kuat yang mempunyai nilai PKA sebesar -2. Di dalam air, asam ini terdisosiasi menjadi ion-ionnya, yaitu ionnitrat NO_3^- dan ion hidronium (H_3O^+). Garam dari asam nitrat disebut sebagai garam nitrat (contohnya seperti Kalsium Nitrat atau Barium Nitrat). Dalam temperatur ruangan, asam nitrat berbentuk uap berwarna merah atau kuning” (http://id.wikipedia.org/wiki/asam_nitrat).

Asam nitrat digunakan dalam proses penerapan teknik *scratch* pada media kertas foto. Asam nitrat yang sudah dicampur dengan air dengan perbandingan 1:10 akan dioleskan pada kertas foto yang sudah dicetak foto *landscape*.



Gambar 12: **Lambang Asam Nitrat**

Sumber: <http://www.id.wikipedia.org>

5. Teknik Pemotretan

Seperti yang dijelaskan oleh Ardiansyah (2005: 33-40), bahwa teknik yang digunakan dalam proses pemotretan meliputi:

a. Ruang Tajam (*Depth of Field*)

Nugrahajati (2011: 66) menambahkan penjelasan tentang ruang tajam bahwa,

Memberikan penekanan ketajaman pada suatu objek adalah salah satu kunci keberhasilan suatu foto. Ada kalanya saat memotret beberapa benda, hanya ingin menfokuskan satu saja diantaranya. Biasanya menghasilkan ruang tajam yang sempit ini hanya berhasil baik jika dilakukan dengan lensa zoom dan tele. Ruang tajam dikenal juga dengan sebutan DOF atau *depth of field*.

Singkatnya diafragma yang mengatur volume cahaya dari lensa berpengaruh langsung terhadap daerah ketajaman gambar di depan dan di belakang objek foto. Daerah ketajaman gambar yang terekam dan terlihat pada hasil foto dikenal dengan istilah ruang tajam (*depth of field-DoF*).

Sebenarnya, setiap melakukan penajaman gambar dengan memutar gelang pengatur jarak pada lensa, selalu ada jarak tertentu di depan dan di belakang titik fokus dimana derajat kekeburan gambar (*blur*) masih cukup kecil sehingga mata masih mempersepsikannya sebagai daerah yang masih terlihat tajam pada hasil foto. Zona ini dapat bertambah luas atau semakin sempit tergantung dari beberapa faktor yang akan dibahas berikut ini.

Dalam bahasan tentang DOF, istilah *blur* juga dipakai. Namun, berbeda dengan *blur* karena kegoyangan kamera, blur dalam bahasa kali ini adalah gambaran (yang tidak fokus) dari objek-objek yang terletak diluar ruang tajam, baik itu dilatar depan (*foreground*) maupun dilatarbelakang (*background*). Kembali pada faktor-faktor yang merupakan penentu dari ruang tajam, faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Bukaannya Diafragma

Semakin kecil bukaan diafragma yang digunakan maka akan semakin luas ruang tajam yang dihasilkan dan sebaliknya.

2) Jarak Pemotretan

Semakin jauh jarak pemotretan maka ruang tajam pada hasil foto akan semakin luas dan sebaliknya.

3) Panjang Fokus Lensa

Semakin besar panjang fokus lensa, semakin sempit ruang tajam dan sebaliknya. Mengenai hal ini, pembesaran gambarlah yang lebih berperan dimana semakin jauh ia diperbesar, akan semakin memperjelas perbedaan antara daerah gambar yang masih tajam dan yang tidak.

Dari penjelasan mengenai DOF diatas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan:

- a) Pertama, ruang tajam membentuk persepsi tentang kedalaman ruang pada gambar yang dihasilkan.
- b) Kedua, ruang tajam yang luas memberikan detail padaa latar depan dan latar belakang sehingga cocok untuk digunakan dalam pemotretan arsitektur atau pemandangan alam.
- c) Ketiga, ruang tajam yang sempit akan sangat menonjolkan objek utama dari foto tersebut. Cocok digunakan untuk misalnya, foto portrait.

Selain itu Giwanda (2002: 23-26) juga menambahkan tentang ruang tajam yang dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Ruang Tajam Sempit

Teknik ruang tajam sempit digunakan jika menginginkan subjek yang difoto terfokus tajam sedangkan latar belakang dari subjek tersebut tidak tajam atau kabur. Untuk mendapatkan hasil seperti itu kita bisa mengubah diafragma kamera yang kecil menjadi besar, atau angka 'f' nya kecil. Selain itu kita juga dapat mendekatkan kamera ke arah subjek foto.

2) Ruang Tajam Luas

Teknik ruang tajam luas digunakan jika menginginkan suatu foto dengan subjek utama dan latar belakang tetap terlihat tajam/jelas. Untuk mendapatkan hasil foto seperti itu, maka dapat mengatur bukaan diafragma pada kamera yang semula besar menjadi kecil, atau angka 'f' nya besar dan juga dapat menjauhkan kamera dari subjek foto pada saat pemotretan.

H. Karya Sebagai Acuan

Terdapat beberapa fotografer yang menjadi referensi dalam pengambilan foto *landscape* dan alumni mahasiswa ISI yang membuat karya seni fotografi dengan teknik seperti konsep penciptaan karya Tugas Akhir. Karya-karya yang diciptakan oleh fotografer dan alumni mahasiswa ISI ini banyak memberi acuan dalam segi fisik karya, yang meliputi dalam proses pemotretan dan proses penscrapan antara lain:

1. Andreas Wahyu Kurniawan

Andreas Wahyu Kurniawan merupakan alumni mahasiswa angkatan 2003 dari Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam di ISI Yogyakarta. Pada saat studinya di ISI, Andreas bergabung bersama sebuah komunitas yang ada di Yogyakarta yaitu Kopi Kental *Art community* (sebuah komunitas yang bergerak dalam dunia perfilman). Andreas juga aktif dalam berkesenian, antara lain pameran fotografi “*CULTUR*” di Teater Arena UGM Yogyakarta dan pameran fotografi “*SEWON TERBUKA*” di kampus ISI Yogyakarta tahun 2006, produksi film indie bersama “*Kopi Kental Art Community*” *launching* dan diskusi film indie pada tahun 2007 dan pameran visual art “*ISIOTHERAPHY #2*” pada tahun 2009 di Benteng Vredeburg Yogyakarta.

Dalam penciptaan Tugas Akhir karyanya Andreas mengambil judul goresan atraktif pada visualisasi tokoh reog ponorogo dengan teknik *hand colouring*. Sebagai bahan tinjauan, penulis mengacu pada teori dan teknik yang digunakan seniman foto terdahulu. Dari segi teknik, penulis mengacu pada karya Andreas Wahyu Kurniawan.

Dalam teknik yang Andreas lakukan yaitu menggores dan menambahkan warna pada film negatif, sedangkan penulis untuk proses menggores dan penambahan warna dilakukan dari pengelupasan lapisan emulsi kertas foto dengan bantuan asam nitrat, bayclin dan air.

Pada visualisasi karya-karya yang ditampilkan memuat tentang kebudayaan yaitu tokoh-tokoh reog ponorogo yang dikemas dalam teknik goresan atraktif serta penambahan warna pada negatif film. Dalam foto yang ditampilkan mengalami perubahan bentuk dan warna pada objek maupun penambahan motif pada latar belakang objek utama namun dari hasil goresan tidak merubah karakter dari objek yang ditampilkan. Beberapa contoh karyanya antara lain:



Gambar 13: **Jatilan**

Detail: Proses goresan atraktif pada negatif film,
dicetak di atas kertas foto 50x70 cm, 2010.

Sumber: foto pribadi



Gambar 14: **Bujang Ganong**
Detail: Proses goresan atraktif pada negatif film,
dicetak di atas kertas foto 50x70 cm, 2010.
Sumber: foto pribadi

2. Barry Kusuma

“Barry Kusuma adalah fotografer profesional yang berfokus pada *landscaper nature* dan *culture photography*. Dari karya-karyanya itu, dia memperoleh berbagai penghargaan. Ketekunannya pada gambar-gambar alam dan budaya didasari pada pandangannya bahwa banyak kekayaan alam dan budaya di Indonesia yang belum banyak dikenal, bahkan oleh warga Indonesia sendiri”. “Barry Kusuma juga seorang *travel photographer* yang sudah lama malang melintang menjelajahi penjuru Nusantara sambil mengabadikannya lewat jepretan kamera.

Berawal dari hobi traveling sambil mengabadikan foto keindahan panorama wisata yang didatangi maupun dijumpainya, Beliau ini juga dipilih oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai satu dari 50 *creative tourism ambassador* untuk Indonesia dan beliau juga meluncurkan buku 15 *Destinasi Wisata Terbaik di Indonesia*". Buku tersebut, selain dipenuhi foto-foto

menawan, buku ini juga dilengkapi informasi seputar penginapan dan transportasi di wilayah wisata tersebut. Untuk orang yang hobi dengan fotografi, diselipkan juga tips fotografi untuk menangkap keindahan dari objek-objek wisata. Beberapa contoh karya Barry Kusuma antara lain:



Gambar 15

Sumber: <https://www.flickr.com>

Author: Barry Kusuma, *Camera:* Panasonic DMC-GM1, *F-Stop:* f/10.0, *Shutter Speed:* 1/400sec, *ISO:* 125, *Lens:* 12.0mm, *Place:* Maluku



Gambar 16

Sumber: <https://www.flickr.com>

Author: Barry Kusuma, *Camera:* Panasonic DMC-GX7, *F-Stop:* f/7.1, *Shutter Speed:* 1/640sec, *ISO:* 125, *Lens:* 16.0mm, *Place:* Cilacap, Jawa Tengah

I. Metode Penciptaan

Metode dalam penciptaan karya fotografi *landscape* dengan penambahan teknik *scratch* di dalam hasil foto (kertas foto) yaitu eksplorasi dan eksperimental. Dengan kedua metode ini maka dapat tercipta hasil karya yang baik seperti konsep dan tema penciptaan Tugas Akhir karya seni fotografi penulis.

1. Eksplorasi

Metode eksplorasi disini digunakan dalam pemilihan objek foto yang sesuai dengan tema dan konsep penulis. Eksplorasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 290) yaitu “*Kegiatan memperoleh pengalaman baru di situasi yang baru*”.

Proses eksplorasi dilakukan untuk menemukan ide-ide yang terkait tentang tema dan konsep penulis, yaitu mengenai fotografi *landscape*. Cara yang digunakan oleh penulis adalah observasi melihat lokasi-lokasi yang pernah didatangi maupun tempat-tempat disekitar penulis dan tempat berdasarkan referensi dari teman. Setelah melihat lokasi yang dirasa tepat maka penulis melanjutkan proses dengan menentukan sudut pandang pemotretan, objek-objek pemotretan dan waktu pelaksanaan pemotretan.

Untuk mendapatkan hasil foto yang baik, tentunya harus mempersiapkan semua pengaturan pemotretan dalam kamera dan alat pendukungnya. Hasil foto yang diinginkan penulis meliputi, kefokuskan terhadap objek, situasi langit yang mendukung dalam foto *landscape* dan faktor-faktor lain yang bisa memberikan kesan nyata dalam hasil foto. Pelaksanaan pengambilan foto dilakukan pada waktu pagi (*sunrise*) dan sore hari (*sunset*) karena warna yang ada pada langit bisa menyatu dengan warna hasil penerapan teknik *scratch*.

2. Eksperimen

Eksperimen dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini terdapat pada saat penerapan teknik *scratch*. Pada penerapan teknik *scratch* ini menggunakan berbagai bahan dan alat. Bahan yang digunakan meliputi asam nitrat dan air, sedangkan untuk alatnya menggunakan *comic pen* atau pen kodok, kuas, tempat untuk merendam kertas foto dan spon untuk membersihkan dari cairan-cairan yang ada di kertas foto.

Eksperimen dalam teknik *scratch* terdapat pada saat mencampurkan larutan asam nitrat dan air dengan perbandingan yang sesuai sehingga dapat menghasilkan efek warna setelah proses penggoresan dan hasil percampuran tersebut dioleskan pada kertas foto yang sudah disiapkan.

Campuran asam nitrat dan air akan menimbulkan warna biru keunguan pada kertas foto, tetapi jika kertas foto tersebut direndam kedalam bak air yang sudah disiapkan maka akan mengembalikan kertas foto seperti warna aslinya. Dalam keadaan direndam kertas foto akan digores sesuai ukuran dan kedalamannya menggunakan benda-benda yang runcing (*comic pen*).

Saat menggores terlalu dalam warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna putih kekuningan, saat menggores tidak terlalu dalam warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna kuning, saat menggores tipis warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna *orange*, sedangkan saat menggores sangat tipis warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna merah. Keestetisan dan keselarasan pada foto asli dan efek yang ditimbulkan dalam teknik *scratch* harus di pertimbangkan agar sesuai dengan yang diinginkan.

BAB III

PROSES VISUALISASI

A. Ide Pemilihan Objek

Suatu karya seni fotografi yang diciptakan oleh manusia tidak lepas dari objek lingkungan dan bentang alam yang ada di sekitar, oleh karena itu hakekat fotografi adalah untuk mendokumentasikan atau mengabadikan segala sesuatu yang terjadi dan ada di lingkungan maupun alam sekitar. Ketekunan dan kejelian dari seorang fotografer dalam memilih objek, sudut pandang pemotretan dan cuaca dalam pemotretan sangat dibutuhkan untuk menciptakan fotografi *landscape*.

Proses pemotretan merupakan suatu proses menuangkan ide, emosi, perasaan dan beberapa yang didapat dan dilihat untuk menciptakan sebuah karya foto. Hasil foto yang baik dapat dilihat dari ketika orang lain bisa ikut merasakan semua yang ingin diungkapkan seorang fotografer di dalam karya fotonya. Faktor ide dalam penciptaan karya fotografi juga merupakan hal yang perlu dipertimbangkan oleh seorang fotografer, karena ide yang menarik pastinya memiliki kepuasan sendiri dan orang yang melihatnya.

Ide menurut Susanto dalam Diksi Rupa: *Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa* (2011: 187) adalah “Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak di ketengahkan”. Keindahan alam merupakan hal yang sangat menarik untuk didokumentasikan kedalam karya fotografi *landscape*. Keindahan alam dapat membuat perasaan dan hati orang yang melihat menjadi tenang dan *fress* kembali

dari masalah yang sedang dihadapi. Untuk itu, penulis berharap dapat memberikan gambaran tentang pentingnya kita menjaga keindahan alam khususnya yang ada disekitar kita.

Keindahan alam dalam karya fotografi *landscape* yang saya tampilkan dalam sumber ide pembuatan karya Tugas Akhir merupakan objek-objek mencakup pantai, jembatan gantung, stasiun kereta api, rawa jombor, kapal dan gubug bambu. Semua ide itu muncul ketika penulis melihat keindahan alam yang menyatu dengan bangunan-bangunan buatan manusia yang ada di daerah tempat tinggal penulis dan beberapa tempat hasil pengeksporan penulis. Keindahan alam memang tidak akan habis untuk menjadi objek pemotretan karena begitu banyaknya objek alam di dunia ini. Selain itu pergerakan atau panorama langit pada pagi, siang dan senja merupakan pelengkap dan menambah keindahan alam dalam penciptaan fotografi *landscape*.

B. Konsep Penciptaan

Dengan ide yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis memulai membuat konsep yang akan digunakan dalam penciptaan karya Tugas Akhir. Konsep dari penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah tentang keindahan alam berserta bangunan-bangunan yang dikemas dalam fotografi *landscape*, setelah itu hasil cetakan foto (kertas foto) akan mengalami proses penerapan teknik *scratch*. Teknik *scratch* di sini menggunakan berbagai zat, meliputi asam nitrat dan air. Kesan yang ditimbulkan dalam teknik ini adalah goresan-goresan atraktif dan estetis yang terdapat pada objek utama foto *landscape*. Warna-warna yang muncul

meliputi, merah, *orange*, kuning dan warna putih. Hal-hal tersebut yang akan menjadi konsep dalam penciptaan Tugas Akhir Karya Seni Fotografi.

C. Proses Penciptaan

Proses visualisasi dapat dikatakan berhasil jika suatu karya seni visual mampu dinikmati dengan indra penglihatan secara jelas dan mudah. Untuk itu, maka dibutuhkan material atau media untuk mewujudkan seni itu, termasuk alat, bahan dan penguasaan teknik. Berikut, merupakan alat dan bahan yang digunakan peneliti dalam menciptakan karya fotografi *landscape* yang dipadukan dengan teknik *scratch* pada media kertas foto:

1. Alat pemotretan

a. Kamera

Kamera Canon EOS 600D (gambar 17) adalah kamera yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan karya fotografi *landscape*. Kamera Canon EOS 600D merupakan jenis kamera digital yang dikhususkan bagi pengguna pemula maupun profesional. Ukuran layar LCD pada Canon EOS 600D memiliki lebar 3 inci dengan layar *flips out* 175 derajat yang dapat diputar ke depan 90 derajat dan 180 derajat kebelakang, memungkinkan pengguna dapat melihat sudut rendah ataupun berbagai sudut yang bisa dilakukan penggunaannya.

Canon EOS 600D memiliki rentang ISO 100-6400 yang dapat dimaksimalkan hingga rentang 12800 memungkinkan pengambilan gambar dengan kecepatan sebesar 3,7 *frame* per detik (*fps*). Dengan penggunaan 9 titik *auto focus* yang dapat melacak objek menjadi mudah.



Gambar 17: Kamera Canon EOS 600D
 Sumber: <http://www.harga-kamera.blogspot.com>

b. Lensa

Lensa merupakan bagian dari kamera yang tidak bisa dipisahkan dalam waktu pemotretan. Lensa dilengkapi dengan *diafragma* sebagai pengukur *diepth of field* yang sekaligus sebagai pengatur cahaya masuk, dengan begitu fotografer dapat dengan mudah mengatur ketajaman objek sesuai dengan maksud dan tujuan dalam pemotretan. Untuk mendukung hasil yang beragam, maka lensa memiliki berbagai macam ukuran dan fungsi menurut keperluan hasil yang diinginkan. Selain itu, setiap jenis lensa pasti memiliki perbedaan keunggulan untuk menunjang penangkapan warna yang sempurna.

Lensa yang digunakan penulis adalah Lensa Normal/*Standart* Lensa EF-S 18-55mm, karena keterbatasan alat penunjang dalam pemotretan maka penulis hanya menggunakan perlengkapan kamera *standart* dalam pemotretan. Lensa ini

(gambar 18) memberikan hasil bidikan yang natural seperti apa yang di lihat oleh mata manusia.



Gambar 18: **Lensa EF-S 18-55mm**
 Sumber: <http://www.gilangajip.com>

c. Baterai

Baterai merupakan sebuah komponen penting dari sebuah kamera dalam proses operasional/pemotretan. Terlebih jika kamera yang digunakan adalah kamera dengan sistem operasional otomatis atau kamera digital. Kamera digital dapat digunakan dan dioperasikan karena adanya baterai sebagai sumber tenaga utama. Baterai yang digunakan adalah Battery Lithium-Ion LP-E8 (gambar 19) yang merupakan bawaan dari kamera itu sendiri. Untuk kekuatannya sudah cukup baik karena untuk pemakaian *standart* bisa mencapai lebih dari 400 *shoot* sebelum *recharge* kembali. Tetapi kemampuan *battery* ini akan menurun jika kita sering menggunakan LCD untuk *viewfinder* atau mereview hasil *capture*.



Gambar 19: **Battery Lithium-Ion LP-E8**
Sumber: Foto Pribadi

d. Filter

Filter adalah sejenis bahan tembus cahaya yang berfungsi memperbaiki mutu cahaya atau mengubah intensitas dan sifat cahaya yang masuk ke dalam kamera sehingga diperoleh efek sesuai keinginan pemotret. Filter yang digunakan adalah filter UV, Filter *ultra violet* mirip dengan dengan *filter clear*, Tetapi Filter *ultra violet* selain berfungsi melindungi lensa dari kotoran debu, juga mampu fungsi lain yaitu menyaring sinar *ultra violet* yang berdampak pada hasil foto menjadi berkabut. Dengan memakai Filter *ultra violet* ini (gambar 20), maka cahaya yang masuk ke dalam lensa akan disaring terlebih dahulu melalui filter, sehingga hasil foto akan lebih menampilkan ketajamannya. Filter ini juga sebagai pelindung lensa dari debu dan kotoran yang dapat merusak lensa.



Gambar 20: **Filter Ultraviolet 58mm**

Sumber: Foto Pribadi

2. Alat dalam teknik *scratch*

a. Kuas

Kuas merupakan alat yang biasanya digunakan dalam proses melukis. Tetapi, kuas di sini (gambar 21) dibuat sesuai keinginan oleh penulis untuk menambahkan kesan estetis yang ada dalam hasil foto yang sudah dicetak. Bulu pada kuas yang biasanya lentur dan panjang, tapi disini bulu kuas dipotong hingga dirasa kaku dan meruncing di bagian bawahnya. Dengan bentuk dan ukuran kuas yang sudah dirubah tadi dapat membantu dalam mengelupas lapisan emulsi dari kertas foto sesuai keinginan penulis.



Gambar 21: **Kuas**
Sumber: Foto Pribadi

b. *Comic Pen*

Comic pen atau pen kodok (gambar 22) merupakan alat untuk memberikan kesan goresan yang berupa garis-garis dengan ukuran sesuai ukuran setiap mata *pen*. Bentuk dan ukuran mata *pen* ada bermacam-macam, mata *pen* sendiri terbuat dari besi yang berbentuk meruncing dan biasanya digunakan untuk membuat sket-sket gambar dengan tinta bak. Dengan ujung yang runcing tersebut, penulis dapat mudah mengelupas lapisan emulsi kertas dengan kedalaman yang diinginkan.



Gambar 22: ***Comic Pen* Atau Pen Kodok**
Sumber: Foto Pribadi

c. Spons

Spons (gambar 32) digunakan pada tahapan terakhir sebelum pengeringan dan setelah selesai menerapkan teknik *scratch* tersebut pada kertas foto. Spons yang sudah dibasahi dengan air, kemudian digosokkan dilapisan atas kertas foto secara pelan dan tidak terlalu ditekan, penggosokan dilakukan pada bak dengan air yang dibiarkan terus mengalir. Proses tersebut untuk membersihkan sisa-sisa penglupasan lapisan pada kertas foto dan juga membersihkan kertas foto dari campuran asam nitrat dan air yang tadi dioleskan pada kertas foto.



Gambar 23: **Spons**
Sumber: Foto Pribadi

d. Tempat Merendam Kertas Foto (sesuai ukuran kertas foto)

Tempat perendaman kertas foto digunakan dalam proses penscrepan, dengan bantuan direndam air dapat mempermudah penerapan teknik *scratch*. Kertas foto yang sudah diolesi dengan asam nitrat dan air akan berwarna biru, setelah direndam kertas foto akan berubah seperti hasil pencetakan tetapi pengolesan asam nitrat dan air masih menempel pada lapisan kertas foto. Jika

kertas foto mengering maka tidak akan dapat di *scratch* dan hanya akan merusak kertas foto.

3. Bahan dalam pemotretan

a. *Memory Card*

Memory card yang di gunakan untuk menyimpan file foto di dalam kamera pada pembuatan Tugas Akhir adalah *secure digital (SD cards)* dengan kapasitas 8 GB produksi V-gen (gambar 33). keunggulan dari *SD cards* adalah suatu standarisasi penyimpanan data yang mempunyai tingkat keamanan, kapasitas dan peforma yang lebih baik. Pada *SD cards* memiliki tombol geser mini seperti pada *floppy disk* dengan tulisan “*lock*”. Tombol ini berfungsi untuk menghindari penghapusan data secara tidak sengaja, seperti juga digunakan pada *memory stick*. *Secure digital* mempunyai panjang 32mm, lebar 24mm dan ketebalan 2.1mm.



Gambar 24: ***SD card V-Gen 8GB***
Sumber: Foto Pribadi

4. Bahan dalam teknik *scratch*

a. Kertas foto

Pada penerapan teknik *scratch* di sini menggunakan media kertas foto yang memiliki lapisan emulsi (yang mengalami proses *cimical printing*). Tahapan pertama sebelum menerapkan teknik *scratch* adalah dengan mencetak foto *landscape* yang sudah di dapet dan sudah mengalami pemilihan dengan ukuran 8RS. Setelah mendapatkan hasil pencetakan foto kemudian barulah melanjutkan ke tahapan penerapan teknik *scratch*.

b. Asam Nitrat

Asam nitrat (HNO_3) adalah larutan asam kuat sejenis cairan korosif yang tak berwarna, dan merupakan asam beracun yang dapat menyebabkan luka bakar. Asam nitrat di sini berfungsi dalam penerapan teknik *scratch* pada kertas foto. Percampuran asam nitrat dan air dengan perbandingan 1:10 akan menimbulkan warna biru pada kertas foto yang sudah diolesi. Warna tersebut jika dibiarkan sampai kering akan susah untuk dihilangkan, oleh karena itu proses penscrepan dilakukan dengan cara merendam kertas foto tersebut. Setelah direndam warna biru yang ditimbulkan oleh asam nitrat akan menghilang dan warna kembali menjadi warna aslinya.

c. Air

Air digunakan dalam proses pencampuran asam nitrat pada teknik *scratch*. Selain itu, air di sini digunakan untuk merendam kertas foto setelah diolesi dengan campuran asam nitrat dan air dalam proses penerapan teknik *scratch*.

Untuk hasil akhir dari proses *scratch*, kertas foto akan dibersihkan dari campuran baik itu asam nitrat dengan menggunakan air yang mengalir.

5. Teknik pemotretan

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya fotografi *landscape* ini adalah teknik-teknik dasar fotografi. Pemilihan teknik yang tepat dalam pemotretan sangat membantu untuk mencapai tujuan dari konsep dan tema penciptaan karya fotografi. Jika tema dan konsep dapat ditampilkan dengan menarik, pastinya menghasilkan kepuasan tersendiri dalam hasil pemotretan. Teknik yang digunakan dalam pemotretan adalah

a. Ruang Tajam Luas (*Diepth Of Field*)

Semua karya Tugas Akhir ini dibuat dengan menggunakan teknik ruang tajam yang luas karena penulis ingin menampilkan karya-karya secara keseluruhan objek atau panorama yang dilihat langsung. Teknik ruang tajam merupakan teknik yang mendasar dalam pemotretan, hasil yang berkesan asli atau nyata dengan adanya komposisi antar area *foreground* dan *background* objek pemotretan. Teknik ini dipilih dikarenakan sangat baik dalam foto *landscape* dan sesuai seperti tujuan dari penulis yaitu memperlihatkan panorama keindahan alam dan bangunan yang dilihat penulis dapat terlihat tajam pada area *foreground* dan *background* dari keseluruhan objek yang ada di dalam bingkai foto.

b. Komposisi *rule of third*

Beberapa karya Tugas Akhir ini dibuat dengan berdasarkan komposisi *rule of third*. Dengan menggunakan komposisi 1/3 ini kita bisa menghasilkan gambar yang lebih dinamis di mana perhatian orang yang menikmati foto kita nanti tidak

akan terpaku disatu sisi yang statis di tengah. Meletakkan subjek utama tidak ditengah gambar membuat orang yang melihat foto akan lebih berkesempatan untuk mengeksplorasi seluruh frame.

6. Penerapan Teknik *scratch*

Pada tahap ini proses penerapan teknik *scratch* adalah dengan cara menggores kertas foto menggunakan *comic pen*. *Comic pen* adalah pena yang berujung lancip dan memiliki bentuk dan ukuran berbagai macam terbuat dari logam dan dapat diganti sesuai kemauan penggunanya. Sebelum menggores pena dipermukaan kertas foto (hasil cetakan foto *landscape*), permukaan kertas foto disapu dengan kapas yang sudah dibasahi dengan campuran asam nitrat dan air. Campuran asam nitrat dan air dengan perbandingan 1:10 digunakan agar mudah dan kertas foto tidak rusak saat digores dengan pena, setelah digores muncul warna pada kertas foto tersebut, yaitu warna putih kekuningan, kuning, *orange* dan merah.

Hasil penerapan teknik *scratch* pada kertas foto akan menghasilkan warna dari kertas foto tersebut sangat menarik, dan menghasilkan karakteristik yang berbeda. Warna kertas foto yang akan muncul tergantung dari tingkat menggoresnya. Saat menggores terlalu dalam warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna putih kekuningan, saat menggores tidak terlalu dalam warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna kuning, saat menggores tipis warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna *orange*, sedangkan saat menggores sangat tipis warna yang dihasilkan dari kertas foto yaitu warna merah.

Tahap terakhir adalah pembersihan cairan yang sudah digunakan dengan bersih, agar hasil dari warna dan kecerahan foto tidak berubah sesuai dengan hasil cetakan awalnya. Setelah proses pembilasan, berlanjut pada pengeringan yang dilakukan dengan cara digantung agar sisa air yang ada hilang dan jangan melakukan pengeringan di bawah sinar matahari langsung karena ujung kertas foto akan menggulung.

D. Tahap Visualisasi

Penciptaan karya Tugas Akhir ini merupakan penggabungan semua faktor yang ada dalam konsep perwujudan, eksplorasi dan eksperimen. Ketiga proses tersebut digabungkan untuk mendapatkan hasil foto atau karya yang diinginkan oleh penulis sesuai dengan tema dan konsep pada awalnya. Foto yang diinginkan tentang foto panorama alam dan bangunan yang dikemas dalam foto *landscape*.

Penggunaan teknik ruang tajam luas dan komposisi *rule of third* dalam pemotretan Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghasilkan panorama alam dan bangunan secara detail dan fokus pada area *foreground* dan *background*, sehingga hasil foto menjadi lebih menarik dan nyata. Proses penciptaan Tugas Akhir tidak hanya berhenti setelah hasil foto *landscape* tersebut dicetak, tetapi masih ditambahkan dengan penerapan teknik *scratch* pada kertas foto hasil cetakan. Teknik *scratch* di sini bertujuan untuk memberikan kesan estetis pada objek yang terdapat dalam hasil foto *landscape*. Penerapan teknik *landscape* difokuskan pada objek-objek yang ingin lebih ditonjolkan oleh penulis dalam foto *landscape*-nya.

Tips dalam penerapan teknik *scratch* ialah janganlah berhenti dalam mencoba mempraktekkan teknik *scratch* pada kertas foto yang sudah di siapkan,

karena dengan banyak mencoba dan bereksperimen pastinya akan lebih terbiasa dan dapat menemukan hal-hal baru dalam menerapkan teknik *scratch*. Kita dapat menciptakan sendiri alat-alat dalam penerapan teknik *scratch* sesuai dengan kemauan kita, baik dalam bentuk yang ditinggalkan (goresan) dan ukuran goresan yang dihasilkan. Sedangkan tips untuk membantu mendapatkan gambar *landscape* yang baik antara lain:

1. Ciptakan *Sense of Depth*

Ketika kita mengabadikan gambar *landscape* cobalah untuk membuat *sense of depth* dengan membuat area *foreground* dan *background* sama tajamnya. Untuk melakukan hal tersebut kita memerlukan *setting aperture* dengan bukaan terkecil antara $f/16$ - $f/22$, serta gunakan tripod untuk mencegah blur dan mendukung *setting long exposure* untuk kondisi minim cahaya.

2. Berikan ruang lebih pada daerah yang lebih menarik

Saat saat dimana langit tampak cerah dan biru merupakan saat terbaik untuk memberikan porsi lebih kepada langit dibanding daratan, atau kadangkala kita mendapatkan panorama gunung dan daratan yang sangat indah dibandingkan dengan kondisi langit yang mendung/berawan, maka saat itulah kita bisa memberikan porsi lebih kepada daratan.

3. Gunakan garis pemandu menuju subjek utama

Komposisi akan sangat kuat jika kita menggunakan garis untuk memandu mata menuju subjek. Cara ini lazim disebut dengan *leading lines*. Bukan hanya garis lurus yang bisa kita jadikan *leading lines*, bisa sungai yang melengkung atau jalan yang berliku juga mempunyai efek positif.

4. Gunakan Filter Lensa

Saat ini dijual dipasaran 2 buah filter untuk fotografi *landscape* yakni filter Polarizing (CPL) yang berfungsi untuk menggelapkan langit serta menajamkan warna biru pada langit dan filter ND (*Neutral Density*) untuk membatasi jumlah cahaya yang masuk ke lensa. Kedua filter tersebut sangat berguna saat matahari terik.

5. Gunakan Air sebagai cermin

Air dapat memantulkan panorama yang luar biasa. Saat-saat terbaik untuk mengabadikan gambar adalah pagi hari saat matahari baru terbit dan sore hari saat matahari akan tenggelam atau lazim disebut *golden hour*.

6. Sertakan gambar manusia

Foto *landscape* bukan berarti tidak boleh menyertakan manusia, cobalah untuk menyertakan gambar orang yang sedang bekerja dipersawahan ataupun objek manusia yang sedang berada ditepian pantai. Penggunaan *rule of third* digunakan untuk dapat menghasilkan komposisi yang baik. Selain itu, gunakan *shutter speed* cepat saat akan membekukan aksi dan gunakan *shutter speed* lambat untuk mengabadikan pergerakan.

7. Gunakan *Rule of Third*

Rule of third tidak hanya baik untuk foto portrait atau *macro*, namun juga foto *landscape*. Bayangkan empat buah garis, dua horisontal dan dua vertikal, yang saling bertemu dan menjadikan 9 buah persegi. Taruhlah subjek pada pertemuan kedua garis vertikal dan horizontal, pilih salah satu dari ke 4 titik.

8. Gunakan *Framing*

Framing/membingkai adalah salah satu cara yang baik untuk menarik perhatian dan menonjolkan fokus utama dalam suatu gambar. Banyak elemen yang bisa kita jadikan frame antara pepohonan, cabang-cabang pohon, jendela, dan lain-lain yang biasanya memiliki bentuk vertikal/horizontal. Selain beberapa hal tersebut *framing* juga bisa dilakukan menggunakan pencahayaan, yakni menerangi fokus dan menggelapkan *background*.

E. Pembahasan Karya

Pembahasan hasil tugas akhir karya seni antara lain:

1. Gubug Penginapan Parangtritis

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 25

Judul karya: **Gubug Penginapan Parangtritis**
 Alamat : Kretek, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar : 26

Judul karya: **Gubug Penginapan Parangtritis**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 3. Rincian saat pemotretan karya foto Gubug Penginapan Parangtritis.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Kecapatan	ISO	Angle View	
Gubug Bambu	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	17.24 WIB	f/5.6	1/320 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Pada karya fotografi yang berjudul gubug penginapan Parangtritis ini, objek utamanya yaitu deretan gubug-gubug penginapan yang terdapat di pesisir pantai Parangtritis. Deretan gubug bambu yang terdapat di pantai Parangtritis menjadi ciri khas tersendiri pada saat datang ke pantai tersebut. Foto *landscape* ini

diambil saat menjelang matahari terbenam (*sunset*) sekitar pukul 17.24 WIB karena saturasi warna-warna yang terjadi pada saat menjelang matahari terbenam akan dapat menyatukan dengan hasil akhir dari proses penerapan teknik *scratch*.

Pengambilan foto ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/320sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/320sec akan menghasilkan sebuah gambar yang jelas karena dengan *shutter speed* tersebut maka pepohonan dan juga genangan air di sekitar objek utama akan berhenti bergerak. Selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek gubug bambu di pesisir pantai Parangtritis terlihat detail dan fokus. ISO 100 digunakan untuk mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena minimnya cahaya pada waktu pemotretan. Pengambilan foto menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dengan format perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek-objek yang diakibatkan efek garis semu yang menuju ke satu titik, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan gubug bambu, dan jembatan bambu yang berada di pesisir pantai Parangtritis secara keseluruhan. Setelah mendapatkan foto yang diinginkan, kemudian foto tersebut dicetak menggunakan proses *cimical printing* dengan ukuran 8RS (30.5x20.5 cm).

Pada kertas foto tersebut masih akan ditambahkan pemrosesan akhir yaitu penerapan teknik *scratch*. Teknik *scratch* di sini diterapkan mengikuti bentuk dari objek gubug bambu, jembatan bambu dan sebagian pepohonan sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut dengan alat *pen comic* dan kuas yang sudah dibuat runcing. Hasil dari proses penerapan teknik

scratch akan meninggalkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange, dan kuning pada objek gubug bambu dan jembatan bambu sesuai dengan tekanan pada saat menggores. Warna-warna tersebut dapat terlihat serasi dan kontras dengan *background* langit karena warnanya hampir sama. Setelah mengalami berbagai proses dalam penciptaan karya seni, seperti yang sudah dijelaskan di atas, kemudian barulah menuju ketahapan akhir karya yaitu pencetakan pada media Luster Vinyl Indoor dengan ukuran 60x90 cm.

2. Kretek Sepur Prambanan

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 27

Judul karya: **Kretek Sepur Prambanan**

Alamat: Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar : 28

Judul karya: **Kretek Sepur Prambanan**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 4. Rincian saat pemotretan karya foto Kretek Sepur Prambanan.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Keccepatan	ISO	Angle View	
Jembatan	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	06.11 WIB	f/5.6	1/200 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Objek utama dalam karya fotografi ini ialah jembatan kereta api yang terdapat di atas aliran sungai Opak perbatasan antara Prambanan dan Kalasan. Pengambilan foto ini dilakukan pada waktu matahari akan terbit (*sunrise*) saat menjelang matahari terbit sekitar pukul 06.11 WIB. Objek jembatan, rel kereta api

dan tiang marka di sini dijadikan sebagai objek utama dalam penciptaan karya tersebut, sehingga penerapan teknik *scratch* hanya dilakukan pada objek utama dan tertentu saja.

Pengambilan objek ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/200sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/200sec berguna untuk menonjolkan jembatan, rel kereta api dan tiang marka serta langit terlihat cerah, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan jembatan, rel kereta api dan tiang marka secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada objek jembatan, rel kereta api dan tiang marka dan sebagian pepohonan tertentu saja sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange, dan kuning pada objek-objek yang ingin lebih ditonjolkan dan difokuskan oleh pembuatnya sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

3. Stasiun Brambanan

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 29

Judul karya: **Stasiun Brambanan**
Alamat: Taji, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 30

Judul karya: **Stasiun Brambanan**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 5. Rincian saat pemotretan karya foto Stasiun Brambanan.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Stasiun Brambanan	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	06.11 WIB	f/8	1/80 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Pengambilan foto ini dilakukan pada waktu matahari akan terbit (*sunrise*) sekitar pukul 06.11 WIB dan bertempat di Stasiun Brambanan. Objek stasiun, tiang marka dan rel kereta api dijadikan sebagai objek utama dalam penciptaan

karya, sehingga penerapan teknik *scratch* hanya dilakukan pada objek utama dan tertentu saja.

Pengambilan objek ini menggunakan diafragma 8, dengan kecepatan 1/80sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/80sec berguna untuk menonjolkan stasiun, tiang marka dan rel kereta api serta langit terlihat cerah, selain itu f/8 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan stasiun, tiang marka dan rel kereta secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada objek stasiun, tiang marka, rel kereta api, dan sebagian pepohonan sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange, dan kuning pada objek jembatan, rel kereta api dan tiang marka sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

4. Candi Plaosan

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 31

Judul karya: **Candi Plaosan**

Alamat: Plaosan, Bugisan, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 32

Judul karya: **Candi Plaosan**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 6. Rincian saat pemotretan karya foto Candi Plaosan.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diaphragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Candi Plaosan	Canon EOS 600D	Ef-S 18-55mm	06.13 WIB	f/5.6	1/125 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Candi Plaosan merupakan salah satu candi yang terdapat di desa Plaosan, Prambanan, Klaten, dua buah candi besar yang dikelilingi beberapa candi berukuran kecil membuat candi ini mudah dikenali. Waktu pengambilan

dilakukan sekitar pukul 06.13 WIB, pada saat menjelang matahari terbit (*sunrise*). Pemilihan objek kompleks Candi Plaosan Lor yang berada diantara area persawahan dijadikan sebagai objek utama dalam penciptaan karya karena kompleks Candi Plaosan Lor yang berada diantara area persewahan terlihat menarik, sehingga penerapan teknik *scratch* juga hanya dilakukan pada objek utama dan tertentu saja.

Pengambilan objek ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/120sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/120sec berguna untuk menonjolkan kompleks Candi Plaosan Lor yang berada diantara area persawahan dan warna langit yang terlihat cerah, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format horizontal dimaksudkan untuk memberikan kesan luas dalam hasil foto *landscape*, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan kompleks Candi Plaosan Lor yang berada di antara area persewahan secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada objek kompleks Candi Plaosan Lor yang berada diantara area persawahan sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange, dan kuning pada objek kompleks Candi Plaosan Lor yang berada diantara area persawahan sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

5. Jembatan Bambu Parangtritis

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 33

Judul karya: **Jembatan Bambu Parangtritis**

Alamat: Jl. Parangtritis Km.28, Kretek, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 34

Judul karya: **Jembatan Bambu Parangtritis**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 7. Rincian saat pemotretan karya foto Jembatan Bambu Parangtritis.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Jembatan Bambu	Canon EOS 600D	EF-S 18- 55mm	17.31 WIB	f/5.6	1/500 sec	100	Front Angle	Teknik <i>Scratch</i>

Pengambilan foto ini dilakukan pada waktu matahari akan tenggelam (*sunset*) sekitar pukul 17.31 WIB. Objek warung bambu, jembatan bambu yang berada atas bukit pasir di Pantai Parangtritis dijadikan sebagai objek utama dalam

penciptaan karya karena Objek warung bambu, jembatan bambu terlihat menarik sehingga penerapan teknik *scratch* hanya dilakukan pada objek utama dan tertentu saja.

Pengambilan objek ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/500sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/500sec berguna untuk menonjolkan objek warung bambu, jembatan bambu dan langit terlihat cerah, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan objek warung bambu, jembatan bambu yang berada di Pesisir Pantai Parangtritis secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada objek warung bambu, jembatan bambu dan pepohonan sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange, dan kuning pada objek warung bambu, jembatan bambu sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

6. Jembatan Ramayana

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 35

Judul karya: **Jembatan Ramayana.**

Alamat: Jl. Yogya-Solo Km.16, Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 36

Judul karya: **Jembatan Ramayana**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 8. Rincian saat pemotretan karya foto Jembatan Ramayana.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lenso	Waktu	Diafragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Jembatan	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	17.19 WIB	f/5.6	1/320 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Dalam karya fotografi ini menampilkan objek jembatan yang ada di kawasan Ramayana dan pengambilan objek dengan *background* Candi Prambanan. Objek utamanya ialah jembatan dengan *background* Candi Prambanan dan dilengkapi dengan aliran sungai yang akan diterapkan teknik

scratch agar orang lain yang melihat dapat langsung mengetahui maksud dari pembuat karya tersebut. Oleh karena itu, pengambilan foto pada waktu matahari akan tengelam (*sunset*) dilakukan sekitar pukul 17.19 WIB. Komposisi yang digunakan dalam pemotretan adalah *rule of third* dengan format penggabungan antara horizontal dan perspektif. Semua hal tersebut adalah latarbelakang dalam penciptaan karya fotografi ini.

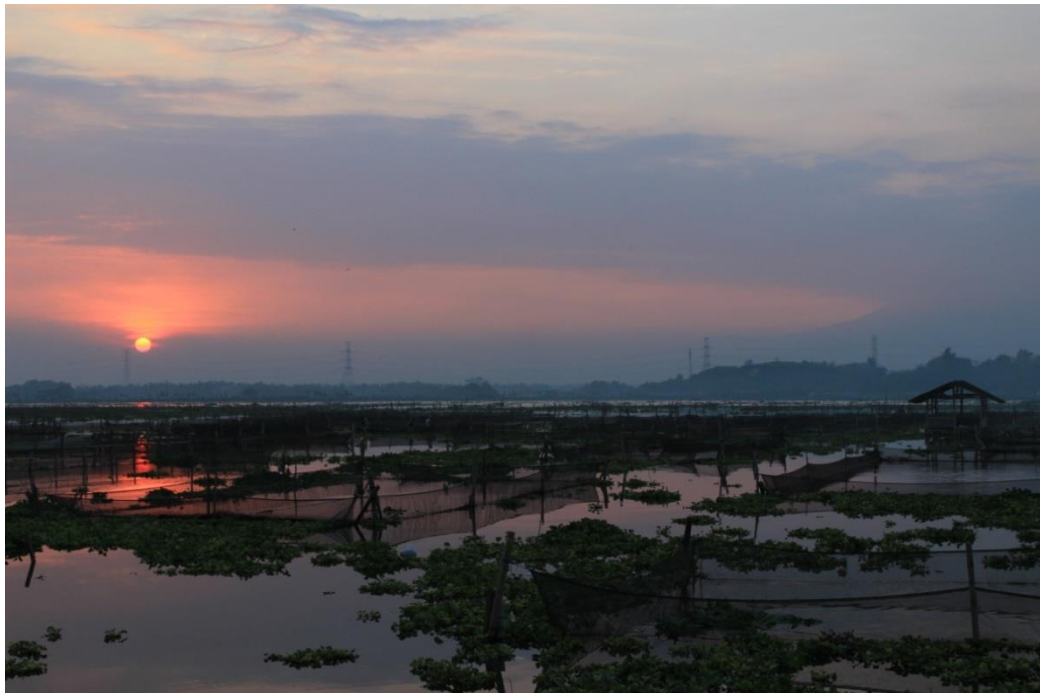
Pengambilan foto ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/320sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/320sec dalam waktu pemotretan berfungsi untuk mengurangi efek blur karena pergerakan air maupun pohon-pohon disekitar objek utama, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format horizontal dan juga perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik dan memberikan kesan luas dalam foto tersebut, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan jembatan dengan *background* Candi Prambanan secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada jembatan dengan background candi prambanan dan sebagian pepohonan sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange dan kuning pada objek jembatan dengan *background* Candi Prambanan dan beberapa pepohonan sesuai dengan tekanan pada saat menggores. Selain itu,

dengan penerapan teknik *scratch* akan lebih menonjolkan objek utama yang ingin ditampilkan oleh pembuatnya.

7. Senja di Tambak Ikan

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 37

Judul karya: **Senja Di Tambak Ikan**
Alamat: Krakitan, Bayat, Klaten, Jawa Tengah.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 38

Judul karya: **Senja di Tambak Ikan**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 9. Rincian saat pemotretan karya foto Senja di Tambak Ikan.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Kecapatan	ISO	Angle View	
Tambak Ikan	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	17.34 WIB	f/5.6	1/125 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Dalam karya fotografi ini menampilkan objek deretan tambak ikan dan gubug bambu di tengah rawa yang ada di daerah Jimbung atau banyak dikenal dengan nama Rawa Jombor atau Warung Apung. Konsep dalam karya seni dengan judul “Senja di Tambak Ikan” ini adalah untuk memperlihatkan salah satu

keindahan yang ada di daerah Klaten. Untuk menambah keindahan dari objek tersebut maka pengambilan foto ini dilakukan pada waktu matahari akan tenggelam (*sunset*) sekitar pukul 17.34 WIB. Objek utama dalam karya fotografi ini adalah tambak ikan dan gubug yang ada di tengah rawa kemudian objek-objek tersebut disusun dengan format horizontal dan perspektif. *Background* pegunungan dalam karya foto menambah keindahan dan pelengkap dari objek utama karya fotografi ini sekaligus menjadi latarbelakang dalam penciptaan karya fotografi ini.

Pengambilan objek ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/125sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/125sec berguna untuk menonjolkan tambak ikan dan gubug yang ada ditengah rawa dan langit terlihat cerah, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan tambak ikan dan gubug yang ada di tengah rawa secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada objek tambak ikan dan gubug yang ada di tengah rawa sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange, dan kuning pada objek tambak ikan dan gubug yang ada di tengah rawa sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

8. Kapal di Tepian Pantai

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 39

Judul karya: **Kapal Di Tepian Pantai**

Alamat: Mancingan, Parangtritis, Kretek, Bantul, Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 40

Judul karya: **Kapal di Tepian Pantai**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 10. Rincian saat pemotretan karya foto Kapal di Tepian Pantai.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Kapal Nelayan	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	17.43 WIB	f/5.6	1/160 sec	200	Low Angle	Teknik Scratch

Dalam karya fotografi ini menampilkan objek kapal nelayan yang ada di tepi pantai pelangi serta dengan *background* pantai. Objek utamanya ialah kapal nelayan yang ada di tepi Pantai Pelangi serta dengan *background* pantai yang akan diterapkan teknik *scratch* agar orang lain yang melihat dapat langsung mengetahui

maksud dari pembuat karya tersebut. Oleh karena itu, pengambilan foto pada waktu matahari akan tengelam (*sunset*) dilakukan sekitar pukul 17.43 WIB. Komposisi yang digunakan dalam pemotretan adalah *rule of third* dengan format penggabungan antara horizontal dan perspektif. Semua hal tersebut adalah latarbelakang dalam penciptaan karya fotografi ini.

Pengambilan foto ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/160sec, dan ISO 200. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/160sec dalam waktu pemotretan berfungsi untuk mengurangi efek blur karena pergerakan ombak pantai dan bendera di tiang kapal, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata katak (*low angle*) dan dengan format horizontal dan juga perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik dan memberikan kesan luas dalam foto tersebut, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan kapal nelayan yang ada di tepi pantai pelangi serta dengan *background* pantai secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada kapal nelayan yang ada di tepi pantai pelangi serta dan rerumputan yang ada di pinggir pantai sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange dan kuning pada objek kapal nelayan yang ada di tepi pantai pelangi serta rerumputan yang ada di pinggir pantai sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

9. Masjid Prambanan

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 41

Judul karya: **Masjid Al Muttaqun**

Alamat: Ledoksari, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 42

Judul karya: **Masjid Al Muttaqun**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 11. Rincian saat pemotretan karya foto Masjid Al Muttaqun.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Pos Jaga	Canon EOS 600D	EF-S 18- 55mm	06.12 WIB	f/5.6	1/125 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Dalam karya fotografi ini menampilkan objek pos penjaga palang pintu perlintasan kereta api, rel kereta api serta masjid Al Muttaqun yang ada di daerah Prambanan. Objek utamanya ialah pos jaga palang pintu perlintasan kereta api, rel kereta api serta masjid Al Muttaqun yang akan diterapkan teknik *scratch* agar

orang lain yang melihat dapat langsung mengetahui maksud dari pembuat karya tersebut. Oleh karena itu, pengambilan foto pada waktu matahari akan tenggelam (*sunset*) dilakukan sekitar pukul 05.24 WIB. Komposisi yang digunakan dalam pemotretan adalah *rule of third* dengan format perspektif.

Pengambilan foto ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/125sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/125sec dalam waktu pemotretan berfungsi untuk mengurangi efek blur karena pergerakan pohon-pohon disekitar objek utama, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik dalam foto tersebut, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan pos jaga palang pintu perlintasan kereta api, rel kereta api serta masjid Al Muttaqun secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada pos jaga palang pintu perlintasan kereta api, rel kereta api serta masjid Al Muttaqun dan sebagian pepohonan sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange dan kuning pada objek-objek yang ingin lebih ditonjolkan dan diperjelas oleh pembuatnya.

10. Jembatan Pundong

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 43

Judul karya: **Jembatan Pundong**

Alamat: Srihardono, Pundong, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 44

Judul karya: **Jembatan Pundong**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 12. Rincian saat pemotretan karya foto Jembatan Pundong.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diaphragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Jembatan Gantung	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	17.25 WIB	f/5.6	1/200 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Dalam karya fotografi ini menampilkan objek jembatan gantung dan aliran sungai yang ada di daerah Pundong serta dengan *background* pegunungan. Objek utamanya ialah objek jembatan gantung dan aliran sungai yang akan diterapkan teknik *scratch* agar orang lain yang melihat dapat langsung mengetahui maksud

dari pembuat karya tersebut. Oleh karena itu, pengambilan foto pada waktu matahari akan tenggelam (*sunset*) dilakukan sekitar pukul 17.24 WIB. Komposisi yang digunakan dalam pemotretan adalah *rule of third* dengan format penggabungan antara horizontal, perspektif dan juga *framing*. Semua hal tersebut adalah latarbelakang dalam penciptaan karya fotografi ini.

Pengambilan foto ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/200 sec, dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/200 sec dalam waktu pemotretan berfungsi untuk mengurangi efek blur karena pergerakan air maupun pohon-pohon disekitar objek utama, selain itu f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format horizontal, perspektif dan *framing* agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik dan memberikan kesan luas dalam foto tersebut, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan objek jembatan gantung dan aliran sungai secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan pada jembatan gantung dan aliran sungai dan sebagian pepohonan sehingga objek tersebut akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik *scratch* akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange dan kuning pada objek jembatan gantung dan aliran sungai dan beberapa pepohonan sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

11. Rawa Jombor

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*

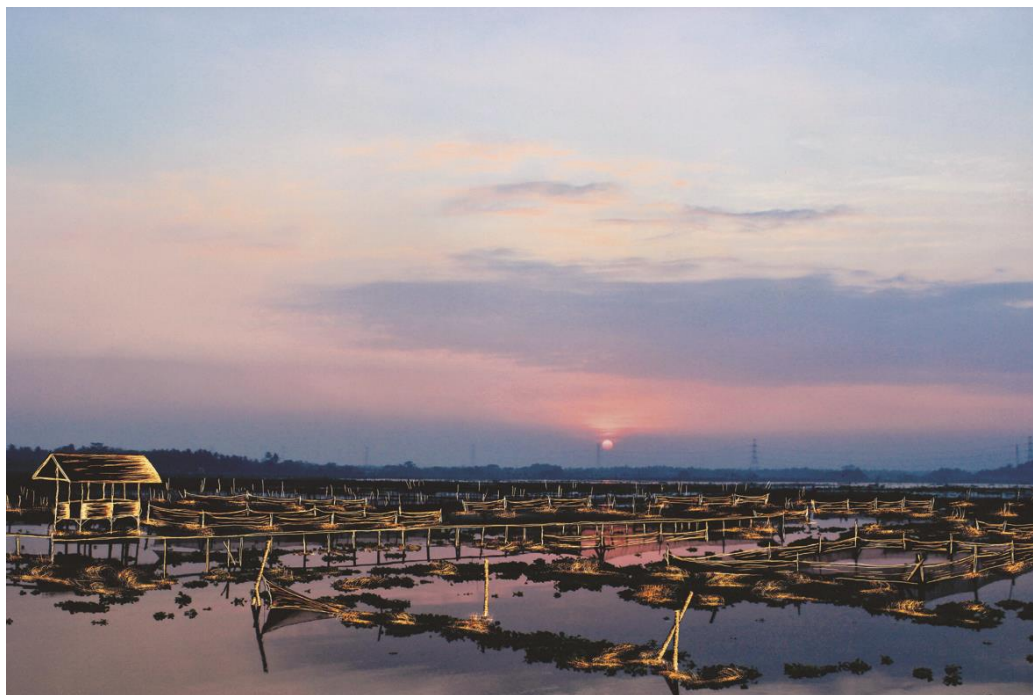


Gambar: 45

Judul karya: **Rawa Jombor**

Alamat: Krakitan, Bayat, Klaten, Jawa Tengah.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 46

Judul karya: **Rawa Jombor**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 13. Rincian saat pemotretan karya foto Rawa Jombor.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diafragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Gubug dan Tambak Ikan	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	17.35 WIB	f/5.6	1/125 sec	100	Front Angle	Teknik Scratch

Dalam karya fotografi ini menampilkan objek gubug bambu, deretan pasak dari bambu sebagai batasan antar tambak ikan dan tumbuhan enceng gondok yang ada di Rawa Jombor di waktu menjelang matahari terbenam. Begitu banyaknya tambak ikan dengan berbagai ukuran dan tumbuhan enceng gondok yang

menempel di bagian-bagian tambak dengan *background* pegunungan serta matahari senja membuat lebih menarik dan indah. Objek utamanya dalam foto ini ialah gubug bambu dan deretan pasak dari bambu sebagai batasan antar tambak ikan yang ada di Rawa Jombor yang akan diterapkan teknik *scratch*. Pengambilan foto dilakukan pada pukul 17.35 WIB menggunakan komposisi *rule of third* dengan format penggabungan antara horizontal (doff luas) dan perspektif.

Pengambilan foto ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/125 sec, dan ISO 100. Penggunaan ISO 100 dan *shutter speed* 1/125sec dalam waktu pemotretan berfungsi untuk mengurangi efek *noise* karena cahaya pada waktu pemotretan sangat minim. Sedangkan untuk penggunaan diafragma f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas pada objek-objek yang ada sehingga objek terlihat detail dan fokus. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format horizontal dan juga perspektif agar orang lain yang melihatnya dapat menjelajahi objek yang ada karena efek garis semu yang menuju ke satu titik dan memberikan kesan luas dalam foto tersebut, sehingga pencipta dapat menampilkan suasana keindahan gubug bambu dan deretan tambak ikan yang ada di Rawa Jombor secara keseluruhan.

Teknik *scratch* di sini diterapkan menggunakan 2 alat yaitu comic pen dan kuas. Penggunaan *comic pen* akan dilakukan pada gubug bambu dan deretan pasak bambu sebagai pembatas antar tambak ikan yang ada di rawa jombor, sedangkan untuk kuas yang dibuat runcing digunakan pada objek tumbuhan air (enceng gondok) yang ada di sekitar objek tersebut sehingga akan terlihat menonjol dalam keseluruhan foto tersebut. Hasil dari proses penerapan teknik

scratch akan menimbulkan bekas goresan-goresan yang berwarna merah, orange dan kuning pada objek gubug bambu dan deretan tambak ikan yang ada di rawa jombor dan tumbuhan air yang ada di sekitar objek sesuai dengan tekanan pada saat menggores.

12. Stasiun Kalasan

Sebelum Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 47

Judul karya: **Stasiun Kalasan**

Alamat: Tirtomartani, Kalasan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sesudah Penerapan Teknik *Scratch*



Gambar: 48

Judul karya: **Stasiun Kalasan**

Luster Vinyl Indoor resolusi 720 dpi, ukuran 60x90 cm, Tahun 2015.

Tabel 14. Rincian saat pemotretan karya foto Stasiun Kalasan.

Penerapan			Pelaksanaan					Teknik Tambahan
Objek	Kamera	Lensa	Waktu	Diaphragma	Kecepatan	ISO	Angle View	
Stasiun Kalasan	Canon EOS 600D	EF-S 18-55mm	06.28 WIB	f/5.6	1/640 sec	200	Front Angle	Teknik Scratch

Dalam karya fotografi ini menampilkan objek Stasiun Kalasan, kereta api yang sedang melintas, tiang marka dan rel kereta api. Objek utamanya ialah Stasiun Kalasan, kereta api yang sedang melintas, dan tiang marka yang akan diterapkan teknik *scratch* secara lebih detail dibandingkan objek lain, agar lebih

menonjol dan orang lain yang melihat dapat langsung terfokus pada objek tersebut. pengambilan foto dilakukan pada waktu matahari akan terbit (*sunrise*) sekitar pukul 06.28 WIB untuk mengambil warna-warna yang bisa menyatu dengan hasil dari teknik *scratch*.

Saat pengambilan foto ini menggunakan diafragma 5.6, dengan kecepatan 1/640 sec, dan ISO 200. Penggunaan *shutter speed* (kecepatan) 1/640 sec dalam waktu pemotretan berfungsi untuk mengurangi efek blur karena adanya pergerakan kereta api maupun pohon-pohon disekitar objek utama, selain itu dengan f/5.6 akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga objek-objek dalam foto terlihat detail dan fokus. Sudut Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang mata normal (*front angle*) dan dengan format perspektif mengikuti garis rel kereta api yang semakin mengecil dan menghilang menjadi sebuah titik lenyap.

Teknik *scratch* di sini menggunakan dua buah alat yaitu *pen* kodok atau *comic pen* dan kuas yang dibuat meruncing. Teknik *scratch* dengan alat *pen* kodok diterapkan pada objek stasiun Kalasan, tiang marka, kereta api dan rel kereta api, sedangkan untuk alat kuas digunakan saat pembuatan efek pada tumbuhan di sekitaran stasiun Kalasan. Hasil saat menggores menggunakan kedua alat tersebut pada teknik *scratch* dilakukan dengan tidak menggunakan penekanan secara keras, sehingga menimbulkan gradasi warna yaitu merah, orange dan kuning di dalam hasil goresanya.

BAB IV PENUTUP

KESIMPULAN

Dari uraian pembahasan TAKS/Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Penerapan Teknik *scratch* Dalam Penciptaan Karya Fotografi *Landscape*” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Karya-karya tugas akhir menyajikan tentang keindahan alam dan bangunan yang dikemas dalam foto *landscape* dengan penerapan teknik *scratch* berupa goresan-goresan yang estetik. Konsep penciptaan foto yaitu tentang keindahan alam berserta bangunan yang meliputi jembatan, tambak ikan, stasiun, gubug bambu, kapal, dan candi. Tujuan penerapan teknik *scratch* di sini selain untuk menimbulkan goresan-goresan yang estetik pada objek foto, juga lebih memfokuskan pengamat foto pada objek utama yang ingin dimunculkan oleh penulis dalam foto *landscape*.
 2. Proses visualisasi karya *landscape* fotografi ini menggunakan teknik ruang tajam luas dan dikombinasikan dengan aturan komposisi *rule of third*. Waktu pengambilan foto dilakukan pada saat pagi (*sunrise*) dan sore (*sunset*) dengan tujuan untuk mendapatkan keselarasan warna hasil penggoresan teknik *scratch* dan warna *background* langit. Hasil foto *landscape* kemudian dicetak menggunakan cetak *chemical printing* agar dapat diterapkan dengan teknik *scratch*. Teknik *scratch* bertujuan untuk memberikan kesan estetik pada objek foto *landscape* yang ingin ditonjolkan oleh pembuatnya.
- Pemberian kesan estetik dilakukan dengan penambahan garis-garis menggunakan *comic pen*, kuas dan bilah bambu yang sudah dibentuk sesuai

keinginan. Untuk dapat menimbulkan garis-garis tersebut, kertas foto harus melalui proses pengolesan menggunakan cairan asam nitrat dan air dengan perbandingan 1:10, kemudian proses *scratch* dilakukan dengan cara merendam kertas foto didalam air.

3. Bentuk karya yang ditampilkan dalam Tugas Akhir mengangkat tema tentang pemandangan alam dan bangunan yang dikemas di dalam foto *landscape*. Pengambilan foto dilakukan pada pagi dan sore hari untuk mendapatkan warna-warna yang sama dengan hasil akhir dari penerapan teknik *scratch*. Hasil karya yang disajikan yaitu sebanyak 12 karya dengan judul serta ukuran karya (60x90cm), antara lain: Gubug Penginapan Parangtritis, Kretek Sepur Prambanan, Stasiun Brambanan, Candi Plaosan, Jembatan Bambu Parangtritis, Jembatan Ramayana, Senja di Tambak Ikan, Kapal di Tepian Pantai, Masjid Al Muttaqun, Jembatan Pundong, Rawa Jombor , Stasiun Kalasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Alwi, Audy Mirza. 2004. *Fotojurnalistik: Metode Memotret Dan Mengirim Foto Ke Media Massa*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ardiansyah, Yulian. 2005. *Tips & Trik Fotografi: Teori Dan Aplikasi Belajar Fotografi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Dharsono. 2007. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekaya Sains.
- Giwanda, Griand. 2002. *Panduan Praktis Menciptakan Foto Menarik*. Jakarta: Puspa Swara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4*. 2008.
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Sasmita. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sain
- Mulyanta, Edi S. 2007. *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: ANDI.
- Nugrahajati, Paulus dan Eddie Targo. 2011. *Buku Pintar Fotografi Dengan Kamera DSLR*. Yogyakarta: Indonesia Tera.
- Paulus, Edison dan Laely Indah Lestari. 2011. *Buku Saku Fotografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Perpustakaan Nasional. 2005. *Panduan Aplikatif: Pemanfaatan Kamera Digital dan Pengolahan Imagenya*. Yogyakarta: ANDI, Semarang: Wahana Computer.
- Soedjono, Soeprapto. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Sugiarto, Atok. 2009. *Kamus Pintar Fotografer*. Jakarta: Erlangga.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1985. *Pedoman Pembuatan Foto Berwarna (Proses Negatif-Positif)*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Derakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: Dictiart Lab & Djagad Art House.

Zainudin, Zaslina. 2012. *Kreasi Maksimal Dengan Kamera Digital Minimal*. Jakarta: PT. Elelx Media Komputindo.

SKRIPSI :

Wahyu Kuriawan, Andreas., *Goresan Atraktif Pada Visualisasi Tokoh Reog Ponorogo Dengan Teknik Hand Colouring*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 2010.

WEBTOGRAFI :

Lumanto, Leo. 17 Februari 2015. *Fine Art Fotografi*, [http:// www.gelapmata.com/ Fine art.html](http://www.gelapmata.com/Fine%20art.html).

SUMBER GAMBAR DARI INTERNET:

<http://www.askthephotographer.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 12.32 WIB)

<http://www.rumorkamera.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 12.56 WIB)

<http://www.landscapeindonesia.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 13.20 WIB)

<http://www.merpatitempur.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 12.37 WIB)

<http://www.ahyaphoto.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 12.55 WIB)

<http://www.lenscapshop.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 11.22 WIB)

<http://www.aliexpress.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 10.39 WIB)

<http://www.tokopedia.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 13.31 WIB)

<http://www.timeless11.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 12.14 WIB)

<http://www.kaskus.co.id> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 12.25 WIB)

<http://www.id.wikipedia.org> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 11.42 WIB)

<http://www.gilangajip.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 13.27 WIB)

<http://www.harga-kamera.blogspot.com> (diakses pada 25 Mei 2015, jam 12.44 WIB)

GLOSARIUM

3D (Tiga Dimensi)	: Tampilan sebuah foto atau gambar digital yang tidak datar karena mempunyai tiga kedalaman bidang, sehingga terasa lebih hidup dan berdimensi ruang.
AF (<i>auto focus</i>)	: Cara kerja kamera dalam melakukan pemfokusan otomatis, atau kamera memfokuskan tanpa fotografer perlu memutar mutar sendiri gelang penemu fokus (jarak) pada lensa.
<i>Angle of View</i>	: Cakupan sudut bidik lensa terhadap gambar.
<i>Aperture</i>	: Mekanisme dalam kamera untuk mengatur banyak sedikit cahaya yang masuk melalui lensa ke atas film atau CCD.
<i>Aperture ring</i>	: Gelang atau cincin untuk mengatur pemilihan bukaan diafragma.
<i>Backlighting</i>	: Suatu sistem pencahayaan dalam pemotretan dimana sinar datang dari arah belakang objek.
<i>Background</i>	: Sesuatu hal yang berada di belakang suatu objek.
<i>Bird Eye View</i>	: Sudut pandang dalam pemotretan yang mirip dengan sudut pandang burung yang sedang terbang atau sedang melihat ke daratan dari ketinggian.
Blur	: Istilah yang digunakan untuk menyebutkan suatu foto yang terlihat tidak tajam.
<i>Body Only</i>	: Kamera tanpa lensa (istilah dalam perdagangan peralatan fotografi).
<i>Bromide</i>	: Cetakan foto hitam putih yang dilakukan di atas kertas bromida.
<i>Cable Release</i>	: Kabel penghubung kamera yang berfungsi sebagai alat bantu tambahan untuk menekan tombol pelepas rana (<i>shutter</i>) pada saat pemotretan.

<i>Camera</i>	: Alat untuk merekam gambar suatu objek pada permukaan yang peka cahaya.
<i>Camera Angle</i>	: Tempat atau kedudukan sudut pandang kamera yang digunakan untuk memotret, terdiri atas sudut pandang dari atas, sejajar dan bawah.
CCD	: Perekam gambar berupa <i>chip silicon</i> yang terbentuk dari ribuan atau bahkan jutaan diode foto sensitif yang disebut <i>photosite</i> , <i>photoelement</i> atau biasa pula disebut ' <i>pixel</i> '.
<i>Center Of Focus</i>	: Objek atau pesan yang disampaikan pemotretnya yang tergambar pada foto secara fisik.
<i>Chloride Paper</i>	: Kertas yang kepekaannya rendah, emulsinya mengandung perak <i>klorida</i> dan biasanya digunakan untuk membuat cetakan langsung.
<i>Close-Up</i>	: Pemotretan dari jarak dekat untuk menangkap detail dan ekspresi.
<i>Composition</i>	: Penempatan atau penyusunan suatu objek pada bagian-bagian tertentu untuk kesatuan dalam bidang tertentu sehingga enak dipandang.
<i>Daylight</i>	: Cahaya gabungan antara cahaya matahari, cahaya langit atau cahaya pantulan dari semua benda yang ada.
<i>Depth</i>	: Efek dimensional yang timbul karena adanya perbedaan ketajaman.
<i>Depth of Field</i>	: Bagian yang tajam, tidak buram, dan jelas yang berada dalam jangkauan tertentu, biasanya disebut sebagai ruang tajam.
<i>Diafragm</i> (diafragma)	: Lubang di dalam lensa kamera tempat masuknya cahaya saat melakukan pemotretan.
<i>Emulsion</i> (emulsi)	: Lapisan gelatin (seperti agar-agar) yang sangat tipis, terdiri dari jutaan kristal perak <i>halide</i> yang peka

	cahaya yang menempel pada film/kertas foto dengan bentuk seperti plastik.
<i>Exposure</i> (eksposur)	: Rentang waktu yang dibutuhkan oleh sebuah film untuk dikenai cahaya samapai terbentuknya gambar.
<i>Eye Catching</i>	: Adanya titik henti pada foto karena banyaknya unsur foto yang saling bersaing sehingga foto terlihat menonjol.
<i>Eye Level</i>	: Pandangan setinggi mata manusia dalam posisi berdiri dan biasa digunakan dalam memotret.
Filter (penyaring)	: Penyaring dalam bentuk kaca (bahan tembus cahaya lainnya) yang rata tebalnya dan dipasang pada ujung tabung lensa.
<i>Fine Art</i>	: Istilah yang lebih menekankan pada unsur kebebasan berkreasi, tidak terikat pad kebutuhan komersial.
Fotografi Seni	: Cabang fotografi yang digunakan khusus untuk mengekspresikan karya seni.
<i>Fis Eye Lens</i>	: Jenis lensa yang mampu merekam gambar hingga sudut 180 derajat.
<i>Fix lens</i>	: Lensa yang memiliki panjang fokus (titik api) tunggal sehingga sudut pandangnya tetap.
<i>Flare</i> (kilau cahaya)	: Efek membuyarnya gambar atau objek yang difoto akibat adanya pencahayaan langsung yang terlalu kuat disekitar lensa.
<i>Fluorescence</i>	: Bahan yang mengandung <i>fluor</i> dan dapat memancarkan kembali sinar tak tampak (<i>ultraviolet</i>) yang jatuh padanya menjadi sinar-sinar dengan panjang gelombang yang lebih panjang.
<i>Focal Length</i>	: Jarak antara pusat lensa dengan titik fokus.
<i>Focus</i>	: Penentu jarak antara lensa dan film atau CCD

	digital yang berfungsi menajamkan gambar dan mengatur jauh dekatnya objek yang akan dipotret.
<i>Form</i> (bentuk)	: Suatu bentuk yang menyangkut aspek 3 dimensi suatu objek dengan menempatkannya pada suatu ruang.
Fotografik	: Seni fotografi dari <i>graphic art</i> (seni grafik dan seni grafis) yang tidak dilukis.
<i>Fotogram</i>	: Menggunakan media fotograferis-kimia untuk mewujudkan karya visual dua dimensi.
<i>Frame</i>	: Satuan gambar dari satu rol film.
<i>Framing</i>	: Batasan tentang segala sesuatu yang ingin ditampilkan dalam suatu bidang foto untuk meningkatkan perhatian terhadap keindahan foto.
<i>Front Lighting</i>	: Pencahayaan yang asalnya dari depan sejajar dengan kamera.
Gelatin	: Bahan alami yang diperoleh dari tulang, kulit, dan jaringan lain pada hewan.
<i>Golden Hour</i>	: Saat senja menjelang terbenamnya matahari dan cahaya matahari berwarna keemasan atau lembayung.
Gradasi	: Tingkat kontras yang dapat dihasilkan oleh kertas foto hitam putih.
<i>Lighting</i>	: Cara mengatur pencahayaan terhadap objek yang akan dipotret.
<i>Lithium Ion</i>	: Baterai yang terbuat dari cairan dalam tabung yang tidak terkena efek memori.
<i>Memory Card</i>	: Media penyimpanan data digital yang cukup populer atau disebut kartu memori.
<i>Natural Light</i>	: Semua jenis cahaya yang berasal dari alam, termasuk sinar matahari, sinar bulan dan cahaya langit.
Negatif Film	: Sebutan untuk citra yang terbentuk pada film sesudah dipotretkan dan sesudah dikembangkan

	(diproses).
<i>Noise</i>	: Bintik warna dalam gambar digital, terutama dalam bidang gelap.
<i>Pentaprism</i>	: Prisma yang memiliki lima bidang yang terdapat pada kamera 35mm SLR yang memungkinkan fotografer melihat objek langsung dari lensa sehingga dengan sendirinya tidak terjadi <i>parallax</i> .
<i>Perspektif</i>	: Pandangan gambar yang tampil dalam bentuk dimensi atau ruang tertentu.
<i>Photogram</i>	: Ide penciptaan suatu karya dengan menggunakan media fotografis khusus untuk mewujudkan karya visual dua dimensi.
<i>Reflex Lens</i>	: Lensa tele yang struktur dasarnya berbeda dilengkapi dengan elemen-elemen berpermukaan cermin untuk memperpendek bentuk fisik lensa, tetapi mempunyai jangkauan yang jauh.
<i>Shutter</i>	: Tirai yang berfungsi untuk menutup film agar tidak terkena cahaya sebelum pemotretan dilakukan.
<i>Shutter Speed</i>	: Kecepatan tirai rana untuk membuka dan menutup kembali.
<i>Single Lens Reflect</i>	: Kamera yang memiliki satu lensa untuk membidik yang menggunakan cermin dan prisma.
<i>Ultra Violet</i>	: Gelombang sinar dari sisi ungu yang tampak oleh mata yang biasanya terdapat didaerah dataran tinggi dan pada waktu cuaca mendung.
<i>View Finder</i>	: Jendela bidik atau pelacak pandang, yang pada kamera menunjukkan bagian objek foto yang akan masuk ke dalam rekaman lensa.

LAMPIRAN

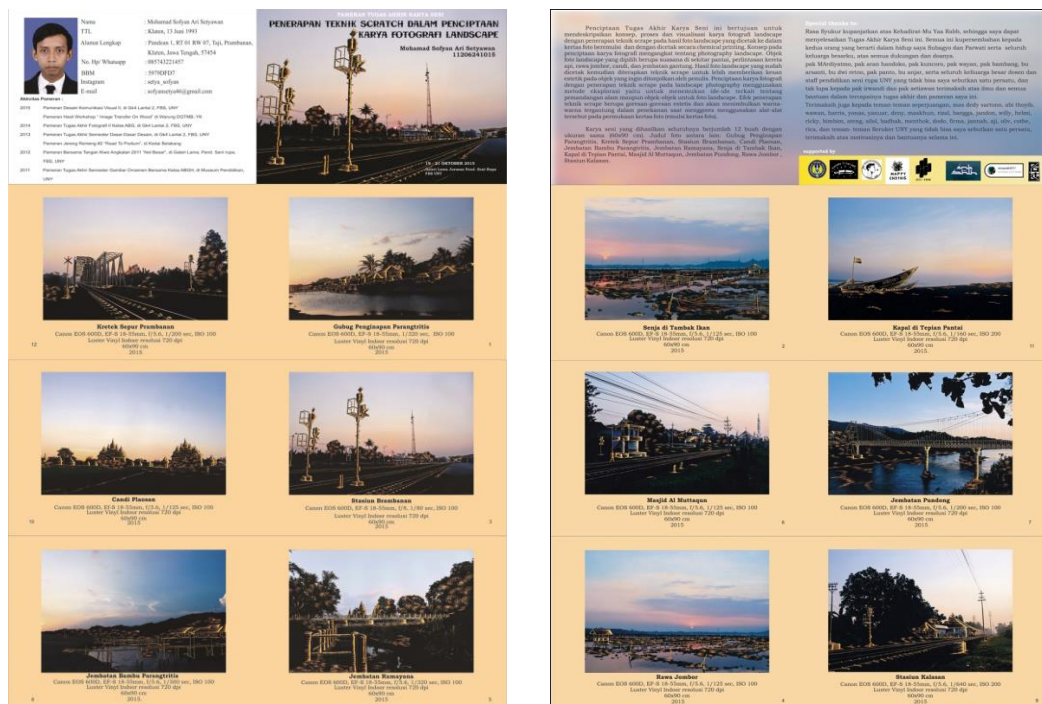
DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : **Design Banner**
- Lampiran 2 : **Design Katalog**
- Lampiran 3 : **Design Poster**
- Lampiran 4 : **Design Sticker**
- Lampiran 5 : **Design Caption Karya**
- Lampiran 6 : **Dokumentasi Saat Pemotretan**
- Lampiran 7 : **Dokumentasi Saat Penerapan Teknik *Scratch***
- Lampiran 8 : **Dokumentasi Saat Pemasangan Foto**
- Lampiran 9 : **Dokumentasi Saat Display Karya**

1. Desain Banner



2. Desain Katalog



3. Design Poster



4. Design Sticker



5. Design Caption Karya

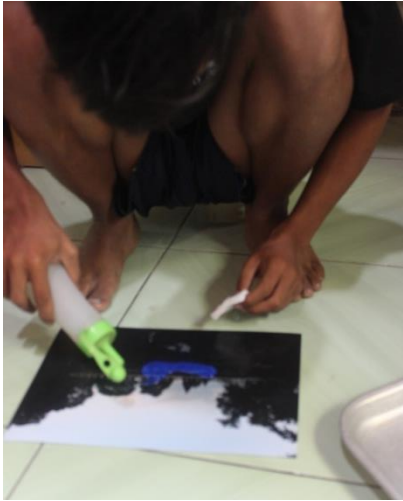


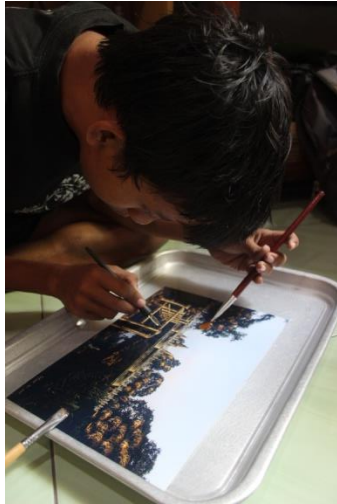
6. Dokumentasi saat pemotretan



7. Dokumentasi saat penerapan teknik *Scratch*







8. Dokumentasi saat pemasangan foto



