

Pemandangan Alam Yogyakarta Dalam Fotografi Seni

Tugas Akhir Karya Seni

(TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



oleh:

Amat Budi Susilo

NIM 11206241050

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

APRIL 2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul “Pemandangan Alam Yogyakarta Dalam Fotografi Seni” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 5 April 2016

Pembimbing

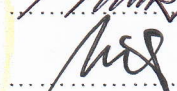
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.

NIP. 195710051987031002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul “Pemandangan Alam Yogyakarta Dalam Fotografi Seni” ini telah dipertahankan di depan dewan penguji Pada tanggal 15 April 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

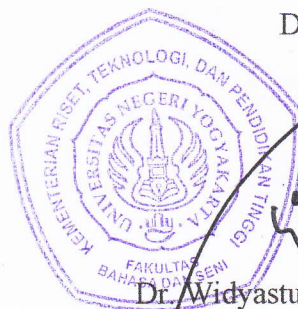
Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Drs. Suwarna, M.Pd.	Ketua Penguji	
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd	Sekretaris Penguji	
Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons.)	Penguji Utama	
Drs. Mardiyatmo. M.Pd.	Penguji Pendamping	

Yogyakarta, 15 April 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amat Budi Susilo
NIM : 11206241050
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul TAKS : "Pemandangan Alam Yogyakarta Dalam Fotografi Seni"

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

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

Yogyakarta, 5 April 2016

Yang membuat pernyataan



Amat Budi Susilo

NIM 11206241050

Motto

BE CREATIVE BE YOUR SELF

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk

Bapak Ibu terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga.

Kedua Kakaku terimakasih atas doa, dukungan serta nasihatnya.

Dosen pembimbing Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd. serta

Bapak Aran Handoko M.Sn terimakasih atas bimbingan dan nasihatnya.

Serta seluruh teman-teman senirupa AB 2011 senasib, seperjuangan dan sepenanggungan, terimakasih atas gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti.

Semoga Allah SWT membalas jasa budi kalian dikemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal, **Amin.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, pembimbing tugas akhir dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menjalankan studi dengan baik.

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Drs. Mardiyatmo, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna kelancaran penulis menuntaskan Tugas Akhir Karya Seni.

Penulis menyampaikan terimakasih kepada dewan penguji yang telah menguji serta memberikan masukan guna kesempurnaan penulisan Tugas Akhir Karya Seni.

Terimakasih untuk teman-temanku terutama angkatan 2011 yang selama menjalankan studi di Universitas Negeri Yogyakarta banyak memberikan dukungan, motivasi dan bantuan.

Akhirnya ucapan terimakasih saya ucapkan kepada kedua orang tua, kakak, saudara yang telah memberikan bantuan berupa dukungan, doa dan motivasi yang tidak henti-hentinya.

Yogyakarta, 5 April 2016

Penulis,

Amat Budi Susilo

11206241050

DATAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
 BAB II KAJIAN TEORI	 6
A. Fotografi	6
B. Teknik Dasar Fotografi	7
C. Elemen dan Komposisi Dalam Fotografi.....	13
D. Fotografi <i>Landscape</i>	19
E. Fotografi Seni	20
F. <i>Tiny Planet Photography</i>	22
G. Yogyakarta	24

H. Digital Imaging	26
I. Alat, Bahan, dan Teknik	30
J. Tinjauan Tentang Konsep	37
K. Tinjauan Proses	38
L. Karya Acuan	40
M. Metode Penciptaan	41
 BAB III PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN	 43
A. Ide Pemilihan Objek	43
B. Konsep Penciptaan	53
C. Proses Penciptaan	54
D. Tahap Visualisasi	59
E. Pembahasan Karya	60
 BAB IV PENUTUP	 90
Kesimpulan	90
 DAFTAR PUSTAKA	 93
 LAMPIRAN	 95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : ISO pada kamera	7
Gambar 2 : Memahami fungsi <i>diafragma</i>	8
Gambar 3 : Memahami fungsi <i>Shutter Speed</i>	9
Gambar 4 : Foto dengan teknik <i>slow speed</i>	10
Gambar 5 : Foto dengan teknik Freezing	11
Gambar 6 : Foto dengan teknik <i>Shallow Depth of Field</i>	12
Gambar 7 : Foto dengan teknik <i>Wide Depth of Field</i>	12
Gambar 8 : <i>Rule of thirds</i>	13
Gambar 9 : <i>Symmetry Composition</i>	14
Gambar 10 : Foto dengan unsur garis horizontal	15
Gambar 11 : Foto dengan unsur garis vertikal.....	16
Gambar 12 : Foto dengan unsur garis diagonal.....	16
Gambar 13 : Foto dengan unsur garis lengkung	17
Gambar 14 : Foto dengan unsur <i>Shape</i>	17
Gambar 15 : Foto dengan unsur <i>Texture</i>	18
Gambar 16 : Foto dengan unsur <i>Pattern</i>	18
Gambar 17 : Foto dengan unsur <i>Framing</i>	19
Gambar 18 : <i>Stereographic projection</i>	23
Gambar 19 : <i>Canon D1100</i>	32
Gambar 20 : <i>Lensa Canon EFS 10-18mm f/4.5-5.6 IS STM</i>	33
Gambar 21 : <i>Filter CPL (Circular Polarizing Filter)</i>	34
Gambar 22 : <i>Tripod</i>	34
Gambar 23 : <i>SD card</i>	36
Gambar 24 : <i>Wild of Africa</i>	40
Gambar 25 : <i>Sea</i>	41
Gambar 26 : Foto-foto yang akan diolah digital	55
Gambar 27 : <i>Control Point</i>	56
Gambar 28 : <i>Masking</i>	57

Gambar 29	: <i>Stereographic Projection</i>	57
Gambar 30	: Hasil <i>Tiny Planet</i> fotografi	59
Gambar 31	: <i>Turtle</i>	60
Gambar 32	: <i>The Watch</i>	63
Gambar 33	: <i>Pizza</i>	66
Gambar 34	: <i>The Crown</i>	69
Gambar 35	: <i>Puffer Fish</i>	72
Gambar 36	: <i>Face of Cyclops</i>	75
Gambar 37	: <i>The Eye</i>	78
Gambar 38	: <i>Lollipop</i>	81
Gambar 39	: <i>Rocket</i>	84
Gambar 40	: <i>Heaven</i>	87
Gambar 41	: Foto-foto yang akan diolah digital	95
Gambar 42	: <i>Control Point</i>	96
Gambar 43	: <i>Masking</i>	96
Gambar 44	: <i>Stereographic Projection</i>	97
Gambar 45	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	98
Gambar 46	: Foto-foto yang akan diolah digital	99
Gambar 47	: <i>Control Point</i>	100
Gambar 48	: <i>Masking</i>	100
Gambar 49	: <i>Stereographic Projection</i>	101
Gambar 50	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	102
Gambar 51	: Foto-foto yang akan diolah digital	103
Gambar 52	: <i>Control Point</i>	104
Gambar 53	: <i>Masking</i>	104
Gambar 54	: <i>Stereographic Projection</i>	105
Gambar 55	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	106
Gambar 56	: Foto-foto yang akan diolah digital	107
Gambar 57	: <i>Control Point</i>	108
Gambar 58	: <i>Masking</i>	108
Gambar 59	: <i>Stereographic Projection</i>	109

Gambar 60	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	110
Gambar 61	: Foto-foto yang akan diolah digital	111
Gambar 62	: <i>Control Point</i>	112
Gambar 63	: <i>Masking</i>	112
Gambar 64	: <i>Stereographic Projection</i>	113
Gambar 65	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	114
Gambar 66	: Foto-foto yang akan diolah digital	115
Gambar 67	: <i>Control Point</i>	116
Gambar 68	: <i>Masking</i>	116
Gambar 69	: <i>Stereographic Projection</i>	117
Gambar 70	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	118
Gambar 71	: Foto-foto yang akan diolah digital	119
Gambar 72	: <i>Control Point</i>	120
Gambar 73	: <i>Masking</i>	120
Gambar 74	: <i>Stereographic Projection</i>	121
Gambar 75	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	122
Gambar 76	: Foto-foto yang akan diolah digital	123
Gambar 77	: <i>Control Point</i>	124
Gambar 78	: <i>Masking</i>	124
Gambar 79	: <i>Stereographic Projection</i>	125
Gambar 80	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	126
Gambar 81	: Foto-foto yang akan diolah digital	127
Gambar 82	: <i>Control Point</i>	128
Gambar 83	: <i>Masking</i>	128
Gambar 84	: <i>Stereographic Projection</i>	129
Gambar 85	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	130
Gambar 86	: Foto-foto yang akan diolah digital	131
Gambar 87	: <i>Control Point</i>	132
Gambar 88	: <i>Masking</i>	132
Gambar 89	: <i>Stereographic Projection</i>	133
Gambar 90	: Hasil <i>Tiny Planet photography</i>	134

Gambar 91	: Proses Pemotretan	135
Gambar 92	: Banner pameran	135
Gambar 93	: Katalog pameran	136
Gambar 94	: Ujian dan pameran	137

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Spesifikasi kamera Canon D1100	31
Tabel 2 : Pembahasan karya yang berjudul <i>Turtle</i>	60
Tabel 3 : Pembahasan karya yang berjudul <i>The Watch</i>	63
Tabel 4 : Pembahasan karya yang berjudul <i>Pizza</i>	66
Tabel 5 : Pembahasan karya yang berjudul <i>The Crown</i>	69
Tabel 6 : Pembahasan karya yang berjudul <i>Puffer Fish</i>	72
Tabel 7 : Pembahasan karya yang berjudul <i>Face of Cyclops</i>	75
Tabel 8 : Pembahasan karya yang berjudul <i>The Eye</i>	78
Tabel 9 : Pembahasan karya yang berjudul <i>Lollipop</i>	81
Tabel 10 : Pembahasan karya yang berjudul <i>Rocket</i>	84
Tabel 11 : Pembahasan karya yang berjudul <i>Heaven</i>	87

Pemandangan Alam Yogyakarta Dalam Fotografi Seni

Oleh
Amat Budi Susilo
NIM 11206241050

ABSTRAK

Penciptaan tugas akhir ini mengambil tema pemandangan alam Yogyakarta dalam fotografi seni dengan penerapan teknik *tiny planet photography*. Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses dan bentuk karya fotografi seni dengan teknik *tiny planet photography*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya fotografi seni ini ialah eksplorasi dan improvisasi. Eksplorasi dilakukan guna memahami kondisi maupun karakteristik lokasi objek, sehingga didapatkan gambaran mengenai proses pengambilan gambar. Improvisasi dilakukan ketika beberapa hal diluar kemampuan sehingga digunakan alternatif lainnya. Penciptaan karya fotografi ini diawali dengan tahap identifikasi masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data, penentuan konsep dan proses, seleksi hasil, editing, pencetakan dan penyajian.

Hasil dari pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Konsep pada penciptaan karya ini adalah sebuah bulatan yang berisi sebuah pemandangan alam Yogyakarta yang dimana pandangan mata saya adalah sebagai pusat inti dari bulatan tersebut yang ditampilkan melingkar 360 derajat menggunakan teknik *tiny planet photography*. (2) Proses pada penciptaan karya ini terbagi menjadi dua, yang pertama adalah pemotretan dan yang kedua adalah proses olah digital. Pemotretan dilakukan secara berurutan memutar 360 derajat. Setelah mendapatkan foto objek – objek tersebut lalu dilakukan penyeleksian gambar dilanjutkan dengan *editing* hal ini merupakan bagian dari teknik pembuatan *tiny planet photography*. Didalam pembahasan penulis menerapkan pembahasan interpretasi bentuk pada setiap karya foto. (3) Bentuk visualisasi karya ini adalah foto yang berbentuk bulatan seperti planet kecil yang ditampilkan pada foto berwarna yang dicetak menggunakan *luster vinyl indoor* berukuran 80 cm x 80 cm dan 100 cm x 70 cm. Judul karya berukuran 80 cm x 80 cm yaitu: “Turtle”, “Heaven”, “Pizza”, “The Crown”, “Puffer Fish”,. Judul karya berukuran 100 cm x 70 cm yaitu: “Face of Cyclops”, “The Eye”, “Lollipop”, “Rocket”, “The Watch”.

Kata kunci: *landscape, Yogyakarta, fotografi seni, tiny planet photography*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Yogyakarta merupakan Daerah Istimewa di pulau jawa yang memiliki banyak pesona alam, tempat bersejarah dan ruang publik yang banyak menarik wisatawan. Sepanjang garis pantai selatan Yogyakarta memiliki pemandangan yang indah. Banyak bangunan bersejarah bagi bangsa Indonesia seperti candi dan monumen terdapat di Yogyakarta. Tidak hanya dikaruniai budaya adi luhur, secara geografis Yogyakarta patut bersyukur atas pemberian Tuhan Yang Maha Esa karena dikelilingi oleh hamparan sawah, pegunungan, gunung, sungai hingga lautan. Selain itu terdapat tempat yang memiliki pemandangan yang mempesona seperti bukit Parang Endog, Candi Prambanan, Waduk Sermo dan lain-lain.

Fotografi dewasa ini berkembang pesat diiringi dengan kemajuan teknologi, dimulai dari penemuan camera *obscura* hingga penemuan fotografi digital. Fotografi menjadi salah satu wahana ekspresi dengan memanfaatkan unsur objek yang berada di sekeliling, seperti kehidupan sehari-hari manusia, pemandangan alam, ekspresi wajah manusia dan lainnya.

Karya fotografi tidaklah sekedar memiliki nilai dokumentatif semata tetapi menjadi media berekspresi untuk mengungkapkan perasaan dan emosi estetis yang terdapat dari pemotretnya. Dengan dukungan kemajuan teknologi yang semakin canggih perkembangan fotografi mengalami kemajuan pesat. Berkembangnya teknologi fotografi memberikan kemudahan bagi fotografer dalam berkarya. Fotografi tidak mengalami kemajuan dalam teknis saja, namun juga dalam segi

fungsi (Soedjono, 2006: 13). Dengan kemajuan teknologi di dunia fotografi membuat para fotografer semakin kreatif dan munculnya berbagai ide yang variatif serta unik.

Fotografi berfungsi sebagai media untuk penyampaian pesan dan 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 (Susanto, 2012: 116).

Fotografi seni memberikan sebuah wadah kepada seniman foto dalam menyampaikan ide dengan bebas tidak terikat fungsi dan menjadi media berekspresi sebagai ungkapan perasaan dan emosi. Fotografi seni tidak hanya mengacu pada hasil konkret dan objek sebagai ide tetapi lebih mendalam ke hati nurani, batin dan perasaan. Penciptaan karya seni fotografi bisa didasarkan untuk berbagai kepentingan dengan menyebutnya sebagai medium ‘penyampaian pesan’ bagi tujuan tertentu (Soedjono, 2006: .27).

Landscape fotografi merupakan cabang fotografi yang mengkhususkan pada alam. Awalnya adalah salah satu jenis fotografi yang memotret alam tanpa mementingkan unsur manusia. Pada perkembangan lebih lanjut, ada jenis fotografi itu yang tetap mengarah ke *landscape* tentang alam, berupa pantai, pegunungan, maupun alam liar (Abdi, 2012: 19).

Keindahan pemandangan alam Yogyakarta yang beraneka ragam ini dapat dijadikan sebagai objek karya fotografi *landscape*. Karena konsep berbagai karya fotografi *landscape* yang sama menyebabkan penikmat karya fotografi merasa

bosan dengan karya yang tidak mengalami perubahan dari segi konsep dan teknik sedangkan objek yang di dokumentasikan sama. Hal ini karena fotografi di era digital bukan sesuatu yang asing lagi bagi masyarakat umum. Semua kalangan dapat dengan mudah mendokumentasikan setiap peristiwa dan objek yang ada di lingkungan sekitar mereka. Di pengaruhi oleh berbagai jenis media perekam dijual dengan harga terjangkau di masyarakat.

Dalam *photography landscape* sendiri terdapat berbagai teknik fotografi. Salah satunya adalah *tiny planet photography*. Secara umum *tiny planet photography* adalah fotografi yang termasuk dalam kategori fotografi panorama namun memiliki spesifikasi khusus (www.randyscottslavin.com. Desember 2015). *Tiny Planet* fotografi merupakan fotografi panorama 360 derajat dengan bentuk bulat seperti sebuah planet kecil, fotografi ini termasuk golongan fotografi seni. Ini dikarenakan proses pembuatannya yang memerlukan olah digital. *tiny planet photography* masih asing di Indonesia. Sejauh ini saya belum banyak menemui fotografer *tiny planet photography* di Indonesia. Namun di luar negeri ada beberapa fotografer *tiny planet photography* yang menghasilkan karya luar biasa dan indah. Seperti Josh Shomer, seorang fotografer yang telah menciptakan sebuah foto “Planet Kecil” sebuah foto unik dengan teknik *tiny planet photography*. Keunikan dari *tiny planet photography* yang di buat terletak pada visualisasi karya dan cara pengerjaan karya *tiny planet photography*.

Berdasarkan latar belakang masalah dan inspirasi dari Josh Shomer, saya tertarik mengambil sebuah judul “Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi berbagai masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Apa saja katagori Pemandangan Alam yogyakarta?
2. Konsep apa yang digunakan dalam pembuatan *tiny planet photography*?
3. Proses apa saja yang digunakan dalam pembuatan *tiny planet photography*?

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pembuatan karya fotografi ini dimaksudkan agar tidak terjadi penyimpangan dan pelebaran masalah terhadap apa yang menjadi tujuan proses penciptaan karya. Adapun batasan masalah yang diuraikan yaitu bagaimana konsep dan proses visualisai objek Pemandangan Alam Yogyakarta dengan teknik *tiny planet photography*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya seni fotografi Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni?
2. Bagaimana proses penciptaan karya seni fotografi Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni?
3. Bagaimana bentuk visualisasi karya seni fotografi Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penulisan laporan karya tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan konsep penciptaan karya seni fotografi Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni.
2. Untuk mendeskripsikan proses penciptaan karya seni fotografi Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni.
3. Untuk mendeskripsikan bentuk visualisai penciptaan karya seni fotografi Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni.

F. Manfaat

1. Teoritis

Secara teoritis penciptaan fotografi seni ini diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa seni rupa untuk lebih memahami karya seni fotografi khususnya *tiny planet photography*. Bagi jurusan Pendidikan Seni Rupa sebagai bahan pembelajaran, referensi, dan sumber pengetahuan di dalam fotografi.

2. Praktis

Manfaat secara praktis penciptaan fotografi seni ini dapat menjadi acuan untuk mengungkapkan gagasan melalui teknik pemotretan *tiny planet photography*. Bagi penulis, untuk lebih memperdalam pengetahuan dalam *tiny planet photography* dan sebagai acuan penelitian tentang fotografi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Fotografi

Menurut Sugiarto (2009: 6) fotografi yaitu seni dan proses pembuatan gambar (melukis dengan sinar) dengan film atau permukaan yang dipekakan. Gambar yang dihasilkan diharapkan sama persis dengan aslinya, hanya dalam ukuran yang jauh lebih kecil. Hal tersebut mengacu pada proses fotografi manual, berbeda dengan sekarang yang cenderung menggunakan peralatan digital dimana tidak lagi menggunakan film untuk menyimpan hasil pemotretan. Adapun fotografi digital ialah proses kerja pemotretan atau pembuatan foto yang tidak menggunakan film. Sejak awal pembuatan foto sampai pada proses pencetakan dan penyimpanan, dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer dan perangkat pendukung digital lainnya sebagai pengganti kamar gelap.

Sedangkan menurut Susanto (2012: 141) fotografi yaitu alat perekam gambar atau seni yang pengolahan dan pengerjaannya dengan memakai kamera foto. Dapat disimpulkan dari pendapat diatas, fotografi merupakan merupakan salah satu cabang seni yang proses berkaryanya menggunakan alat bantu berupa kamera sebagai unsur utama dan dengan memanfaatkan pantulan cahaya pada objek untuk proses perekaman. Seperti halnya cabang seni lainnya, fotografi mengalami perkembangan menyangkut kamera dan teknik pemotretan. Hal ini menyebabkan munculnya keberagaman karya fotografi. Sedangkan karya seni menurut Susanto (2012: 216) adalah buah tangan atau hasil cipta seni, baik bersifat fisik maupun

non-fisik. Jadi jika digabungkan, penjelasan karya fotografi kurang lebih ialah hasil cipta seni yang menggunakan media perekam gambar dalam hal ini kamera digital.

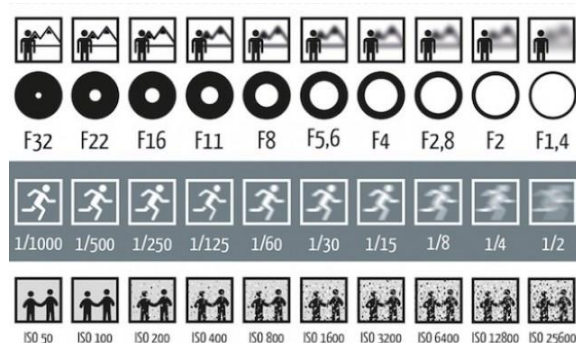
B. Teknik Dasar Fotografi

1. Teknik Dasar Fotografi

Teknik dasar fotografi yaitu beberapa landasan yang dijadikan acuan guna menghasilkan hasil foto yang baik. Terlepas kualitas media perekam yang digunakan, hasil foto yang baik juga terlihat pada karya tersebut jadi hal yang mendasar guna menghasilkan foto yang baik bukan semata-mata dipengaruhi oleh kamera yang digunakan namun pemahaman dasar yang dikuasai oleh fotografer tersebut. Teknik dasar memahami fotografi mencakup 3 hal yaitu:

a. ISO (*International Standard Organization*)

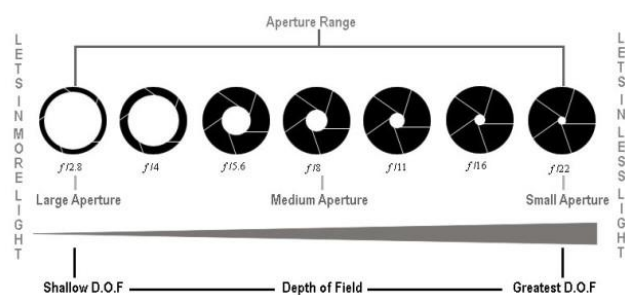
ISO menunjukkan tingkat sensitivitas cahaya yang dimiliki sensor lensa. ISO yang rendah lebih tidak sensitif terhadap cahaya, yang artinya membutuhkan waktu eksposur yang lebih lama. Sebaliknya, ISO yang lebih tinggi sensitif terhadap cahaya dan pada dasarnya membutuhkan waktu eksposur yang lebih sedikit (Hoddinot, 2008: 14).



Gambar 1 : ISO pada kamera
(Sumber : www.kelasfotografi.wordpress.com, 2015)

b. Diafragma (*Aperture*)

Diafragma adalah ukuran dari besarnya bukaan lensa yang dapat diubah-ubah yang mempengaruhi banyaknya cahaya yang masuk mengenai sensor. Dengan mengubah bukaan lensa, fotografer dapat mengatur banyaknya cahaya yang mengenai sensor. Diafragma atau *aperture* diukur menggunakan f-stop (Hoddinot, 2008: 14)



Gambar 2 : Memahami fungsi *diafragma*
(Sumber : www.kelasfotografi.wordpress.com, 2015)

c. Kecepatan Rana (*Shutter Speed*)

Shutter speed adalah lamanya *shutter* kamera dalam keadaan terbuka. Hal ini menentukan jumlah cahaya yang masuk ke dalam kamera dan mengenai sensor. *Shutter speed* dapat berdurasi mulai dari 1/8000 detik sampai 30 detik penggunaannya tergantung dari kebutuhan fotografer. *Shutter speed* sangat mempengaruhi bagaimana objek yang bergerak tertangkap oleh kamera. *Shutter speed* yang cepat akan membekukan gerakan, sedangkan *shutter speed* yang lambat akan membuat objek terlihat kabur (Hoddinot, 2008: 14).



Gambar 3 : **Memahami fungsi Shutter Speed**
(Sumber : www.aquadratfoto.com, desember 2015)

d. *View of Angle* (Sudut Pandang Pemotretan)

Posisi atau sudut pandang pemotretan dapat dieksplorasi dengan bebas. Beda posisi tentu saja akan memberikan hasil dan efek yang berbeda pula. Dalam fotografi dikenal 3 sudut pengambilan gambar yang mendasar, yaitu:

1) *High Angle View* (Sudut Pandang Tinggi)

Sudut pengambilan gambar ini dilakukan dengan memposisikan kamera berada di atas objek yang akan difoto. Posisi objek dibawah / lebih rendah dari kita berdiri sehingga posisi kamera otomatis menunduk ke bawah.

2) *Eye Level View* (Sudut Pandang Mata Normal)

Sudut pandang ini kamera ditempatkan sejajar dengan objek dan. 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.

3) *Low Angle View* (Sudut Pandang Rendah)

Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera. Sudut pengambilan gambar ini digunakan untuk memotret agar memberikan kesan tinggi, kokoh, megah.

2. Teknik Dasar Memotret

Memotret adalah proses kreativitas yang tidak hanya sekedar membidik objek yang akan direkam dan kemudian menekan tombol shutter pada kamera. Dalam menciptakan sebuah karya foto harus mempunyai ide (konsep) yang matang agar tidak mengalami kesulitan di lapangan dan yang tidak kalah pentingnya adalah memahami tentang teknik dasar fotografi. Menurut Erik Permana (2014: 76-89) Berikut uraian teknik dasar fotografi :

a. Teknik Slow Speed (Kecepatan rendah)

Teknik *slow speed* atau disebut juga teknik *low light* merupakan teknik yang ingin memberikan kesan bergerak, dramatis dan juga artistik pada objek, pada teknik *slow speed* tidak semua objek yang difoto blur atau tidak jelas, sedangkan objek yang tidak bergerak tetap jelas atau fokus. Kunci untuk menghasilkan teknik *slow speed* yakni permainan *shutter speed*. Objek yang bergerak difoto dengan *shutter speed* rendah yaitu sekitar 1/60 detik kebawah, sehingga objek akan menjadi blur.



Gambar 4 : **Foto dengan teknik *slow speed***
(Sumber : www.cambridgeincolour.com, desember 2015)

b. Teknik *Freezing* (Membekukan benda bergerak)

Jika teknik teknik *slow speed* menggunakan kecepatan rendah, sebaliknya pada teknik *freezing* menggunakan kecepatan tinggi yaitu 1/60 detik keatas. Teknik *freezing* akan memberikan kesan membekukan objek yang sedang bergerak. Teknik ini cocok untuk memotret benda yang sedang bergerak cepat tetapi menghasilkan foto yang tajam. Gerakan-gerakan melompat, berlari, menendang bola, atau benda dengan gerakan cepat lain yang lazim dipotret dengan teknik ini.



Gambar 5 : Foto dengan teknik *Freezing*
(Sumber : www.cambridgeincolour.com, desember 2015)

c. Teknik *Shallow Depth of Field* (Ruang Tajam Sempit)

Merupakan teknis fotografi dengan menggunakan diafragma/bukaan lebar sebagai prioritas utama (f: 2.8,3.5,4,5.6). Penggunaan teknik ruang tajam yang sempit (shallow) berarti hanya bagian obyek pada titik tertentu saja yang tajam sementara sisanya akan blur/ tidak fokus. Teknis ruang tajam sempit untuk menarik perhatian pemirsa dengan fokus pada subjek utama serta menutup sebagai latar belakang yang mengganggu. Inti dari teknis ini adalah semakin dekat subjek dalam fokus ke kamera, ruang ketajaman akan lebih "dangkal/sempit".



Gambar 6 : **Foto dengan teknik *Shallow Depth of Field***
(Sumber : hermawayne.blogspot.co.id, desember 2015)

d. Teknik *Wide Depth of Field* (Ruang Tajam Luas)

Menurut Giwanda Griand (2002: 23-26) Ruang tajam atau *depth of field* adalah jarak antara objek yang terdekat dengan jarak terjauh yang nampak tajam (fokus) dalam gambar.

Ketajaman ruang suatu gambar foto sangat tergantung pada *diafragma* atau bukaan lensa. Semakin kecil bukaan *diafragma*, semakin besar ruang tajam atau *depth of field* yang dihasilkan. Semakin panjang *focal length*, semakin sempit ruang tajamnya. Teknik ruang tajam luas digunakan suatu foto yang objek utama dan latar belakangnya tetap terlihat jelas. Untuk mendapatkan hasil foto seperti itu, maka dapat diatur bukaan diafragma kamera yang besar menjadi kecil, atau angka 'f' nya besar.



Gambar 7 : **Foto dengan teknik *Wide Depth of Field***
(Sumber : www.digital-photography-school.com, desember 2015)

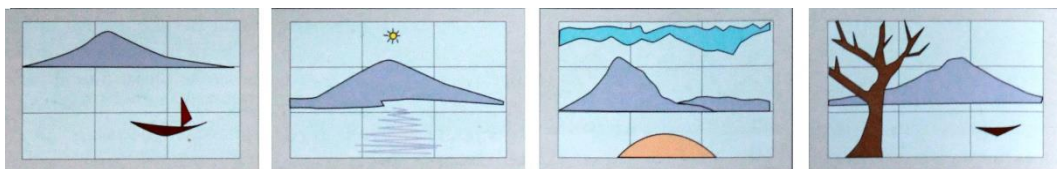
C. Elemen dan Komposisi Dalam Fotografi

1. Komposisi Dasar Fotografi

a. *Rule of Thirds*

Komposisi adalah seni untuk menciptakan harmoni pembagian bidang dengan memanfaatkan berbagai elemen visual yang tersedia yaitu garis, bentuk, cahaya, bayangan, warna dan tekstur (Daniek G. Sukarya, 2009: 31). Salah satu komposisi yang dapat diterapkan yaitu komposisi sepertiga bidang atau *rule of thirds*. *Rule of thirds* didapat dengan membagi bidang foto dalam tiga bagian vertikal dan tiga bagian horizontal. *Rule of thirds* membagi empat persegi panjang menjadi tiga bagian yang menghasilkan titik-titik kuat pada pertemuan garis vertikal dan horizontal.

Filosofi dibalik *rule of thirds* 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 membagi objek menjadi dua bagian, yang terdiri 2:3 objek yang memiliki proporsi besar dan 1:3 objek dengan proporsi kecil (Mulyanto, 2007: 228-231).



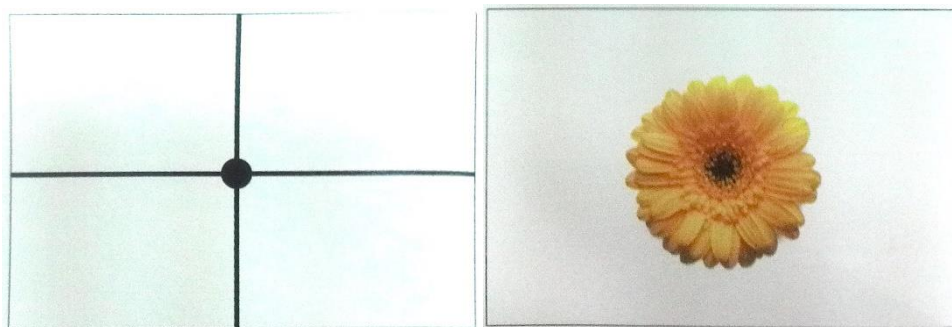
Gambar 8 : ***Rule of thirds***
(Sumber : Deniek G. Sukarya, 2009:44)

Menurut Daniek G. Sukarya (2009: 45). Sebuah aturan dapat membantu kita menciptakan komposisi yang efektif secara konsisten, terkadang melanggar aturan

tersebut justru dapat menghasilkan komposisi yang tidak kalah kuatnya. “Komposisi yang Bagus adalah yang Terasa Enak di Hati”. Terkadang, hanya dengan mengikuti apa yang terasa enak di hati dalam arti, suasana hati, keharmonisan dan artistik, akan berhasil membantu kita menciptakan komposisi yang kuat.

b. Symmetry

Menurut Alan Hess pada bukunya yang berjudul *Composition Digital Field Guide*, Komposisi *symmetry* adalah ketika anda menempatkan subjek utama dari gambar anda di tengah tepat dari frame. Komposisi *symmetry* memiliki elemen yang sama di kedua sisi gambar, baik kiri dan kanan atau atas dan bawah dan juga dapat dibagi pada diagonal (Alan Hess 2010: 58).



Gambar 9 : ***Symmetry Composition***
(Sumber : Alan Hess, 2010: 58)

2. Elemen Komposisi Fotografi

Elemen komposisi dalam fotografi menurut Erik Permana (2014: 53-61) adalah :

a. Line (Garis)

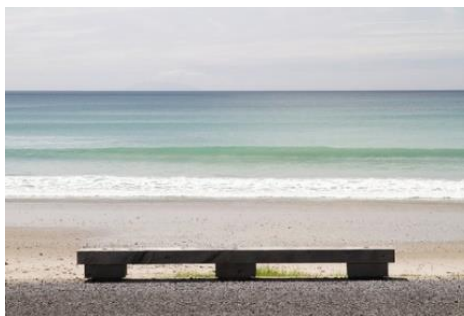
Garis merupakan unsur komposisi yang paling penting dalam foto. Tanpa ada garis, tidak akan ada bentuk, tanpa ada bentuk tidak akan ada wujud. Dan tanpa

ada garis serta bentuk, tidak akan ada pola. Komposisi ingin menimbulkan kesan kedalaman dan kesan gerak pada objek. Garis juga dimaksudkan untuk membawa perhatian pengamat pada subjek utama. Garis dapat berupa lurus, melingkar, melengkung, yang memiliki kesan berbeda-beda.

Berikut ini jenis-jenis garis dalam elemen fotografi garis:

1) Garis Horizontal

Garis horizontal dalam sebuah foto dapat memberi kesan stabilitas, tenang, permanen, dan kokoh. Foto horizontal yang populer adalah garis langit dan dataran atau lautan.



Gambar 10 : **Foto dengan unsur garis horizontal**
(Sumber: www.digital-photography-school.com, desember 2015)

2) Garis Vertikal

Garis vertikal memberikan kesan kekuasaan dan tinggi. Sebut saja tiang, gedung bertingkat, pohon, monumen, sebagai contohnya. Hanya saja, untuk komposisi yang baik, hindari meletakkan garis vertikal secara kaku di tengah foto karena akan memberikan kesan membagi foto menjadi dua.



Gambar 11 : **Foto dengan unsur garis vertikal**
(Sumber: www.digital-photography-school.com, desember 2015)

3) Garis Diagonal

Komposisi dengan garis diagonal akan terasa lebih dinamis. Garis ini memberi nafas yang membuat kesan lebih hidup. Garis diagonal juga mempertegas unsur perspektif pada foto. Garis diagonal akan melahirkan efek kedalaman atau tiga dimensi dalam sebuah foto.



Gambar 12 : **Foto dengan unsur garis diagonal**
(Sumber: www.digital-photography-school.com, desember 2015)

4) Garis Lengkung

Garis lengkung bersifat luwes dan dinamis. Garis lengkung lebih hidup dibanding diagonal. Selain itu juga member kesan lembut, rileks, dan bergerak.



Gambar 13 : Foto dengan unsur garis lengkung
(Sumber: www.digital-photography-school.com, desember 2015)

b. Shape (Bentuk)

Bentuk adalah merupakan tatanandua dimensional, mulai dari titik, garis, dan pola. Bentuk juga termasuk kontras pencahayaan yang ekstrim seperti siluet, penonjolan detail benda, ataupun mengikuti subjek menjadi garis luar atau outline dari sebuah tone warna tertentu.



Gambar 14 : Foto dengan unsur Shape
(Sumber: www.photography.tutsplus.com, desember 2015)

c. Texture (Tekstur)

Tekstur memberikan kesan mengenai keadaan permukaan suatu benda. Bisa halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, atau lembut. Tekstur akan tampak

dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.



Gambar 15 : **Foto dengan unsur *Texture***
(Sumber: www.photography.tutsplus.com, desember 2015)

d. *Pattern* (Pola)

Pola merupakan tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto. Pola merupakan kesan keseragaman, dengan pola yang diatur sedemikian rupa, maka akan membentuk persepsi dan kesan tersendiri. Terkadang suatu pola akan menampilkan kesan abstrak.



Gambar 16 : **Foto dengan unsur *Pattern***
(Sumber: www.photography.tutsplus.com, desember 2015)

e. *Framing* (Bingkai)

Framing merupakan salah satu komposisi foto yang populer. Foto seolah-olah diberikan bingkai yang menggunakan objek-objek yang ada disekitar. Bisa saja

dengan tumbuhan, pintu, jendela, terowongan dan lain-lain. Framing akan mengarahkan perhatian orang yang melihat foto akan langsung tertuju pada objek utama.



Gambar 17 : **Foto dengan unsur Framing**
(Sumber: www.photography.tutsplus.com, desember 2015)

D. Tinjauan Tentang Fotografi *Landscape*

Kata '*landscape*' berasal dari bahasa Inggris yang berarti 'pemandangan' (Indonesia). *Landscape* fotografi merupakan cabang fotografi yang mengkhususkan pada pemandangan alam tanpa mementingkan unsur manusia. Pada perkembangan lebih lanjut, ada jenis fotografi itu yang tetap mengarah ke *landscape* tentang alam, berupa pantai, pegunungan, maupun alam liar (Abdi, 2012: 19). Menurut Abdi (2012: 11) fotografi *landscape* dibagi menjadi beberapa kategori pembagian tersebut sebagai berikut:

1. Foto pemandangan daratan atau foto *landscape*

Dalam foto ini objek utamanya adalah daratan, gunung, persawahan, dan semacamnya. Sehingga jika ada objek daratan perbandingannya lebih besar pada bagian langit. Selain itu foto yang diambil dari ketinggian bisa dikategorikan sebagai foto pemandangan daratan jika objeknya itu adalah daratan. Dan

kebanyakan foto pemandangan yang diambil dari udara atau ketinggian objeknya adalah daratan, dimana pembuat foto berusaha menunjukkan keindahan lingkungan dari sisi lain yaitu dari atas.

2. Foto pemandangan lautan atau foto *seascape*

Dalam foto ini objek utamanya adalah laut dan perairan lainnya. Keberadaan air ditekankan dalam foto *landscape* jenis ini. Foto bawah air bisa dimasukkan dalam kategori foto *landscape* jenis ini, sebab foto bawah air juga menampilkan keindahan dari lingkungan bawah air.

3. Foto pemandangan langit atau foto *skyscape*

Dalam foto ini objek utamanya adalah langit, awan, dan semacamnya. Dalam foto ini ditekankan pada keberadaan langitnya. Sehingga jika ada daratan ada hal lainnya proporsinya lebih sedikit. Foto matahari terbit, matahari terbenam, pelangi, serta mendung dan petir termasuk foto *landscape* jenis ini.

4. Foto pemandangan perkotaan atau foto *Cityscape*

Dalam foto ini objek utamanya adalah kota atau desa. Memperlihatkan keindahan dan keunikan dari perkotaan atau pedesaan yang merupakan ciri khas dari lingkungan tersebut.

E. Fotografi Seni

Fotografi seni memberikan sebuah wadah kepada seniman foto dalam menyampaikan ide dengan bebas tidak terikat fungsi dan menjadi media berekspresi sebagai ungkapan perasaan dan emosi. Fotografi seni tidak hanya mengacu pada hasil konkrit dan objek sebagai ide tetapi lebih mendalam ke hati

nurani, batin dan perasaan. Penciptaan karya seni fotografi bisa didasarkan untuk berbagai kepentingan dengan menyebutnya sebagai *medium* ‘penyampaian pesan’ (*message carrier*) bagi tujuan tertentu (Soedjono, 2006:27).

Penciptaan karya seni murni fotografi lebih ditekankan pada sikap pemotretnya dalam mengantisipasi kameranya sebagai kuas atau palet untuk mentransfer objek baik natural maupun pandangan imajinasinya dengan berbagai teknik dan gaya dalam menampilkan kembali sebagai karya seni yang disarati dengan nilai estetik. Hal ini lebih banyak ditekankan pada sikap pandangan atau visi pemotret dalam melihat dan merespon suatu objek dengan media fotografi untuk menciptakan suatu karya fotografi yang didasarkan pada konsep ide kreatif yang ditentukan terlebih dahulu. Sedangkan hasil dari penciptaan proses kreatif fotografernya tersebut yang merupakan ungkapan ekspresi dari visi dan idenya tidak dapat disangkal sebagai karya fotografi (Soedjono, 2006: 99).

Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan 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 (Soedjono, 2006: 27).

F. *Tiny Planet Photography*

Menurut pendapat dari Randy Scott Slavin Secara umum *tiny planet photography* adalah fotografi yang termasuk dalam kategori fotografi panorama namun memiliki spesifikasi khusus. *Tiny planet photography* merupakan fotografi panorama 360 derajat dengan bentuk bulat seperti sebuah planet kecil (www.randyscottslavin.com).

Secara teknik *tiny planet photography* adalah teknik pengaplikasian metode *stereographic projection* pada foto *Immersive panoramas* dengan menggunakan bantuan sebuah software. Berikut ini adalah penjelasan mengenai panorama dan *stereographic projection*.

Menurut Rauscher, fotografi Panorama adalah:

Panorama is a group of pictures of particular place displayed in consecutive order, that depict all details of a subject in a exact perspective.

.....

Due to the ability of 360° panoramas to display wide field of view, there exist alternative names like virtual tour and virtual reality panoramas (Rauscher et al. 2007). It is possible to distinguish two main types of panorama; they are partial panoramas and immersive panoramas.

In most cases, partial panoramas are captured with ordinary cameras. Subsequently, two or more images are assembled together to create a single image with wider field of view. The difference between partial and immersive panoramas is that partial panoramas cover only a fraction of view sphere, less than 360 degrees in longitude and less than 180 degrees in latitude. Partial panoramas are viewed as traditional images in print and digital form (Rauscher et al. 2007).

.....

Immersive or full-spherical panoramas are panoramas viewed through special viewing software that covers image data of 360 degrees in longitude and 180 degrees in latitude. Immersive panoramas can be captured by special panorama camera or by ordinary camera, which will require subsequent stitching process (Rauscher et al. 2007).

Pendapat Rauscher diatas dapat disimpulkan, fotografi panorama adalah kumpulan gambar dari suatu tempat yang ditampilkan dalam urutan yang berturut-

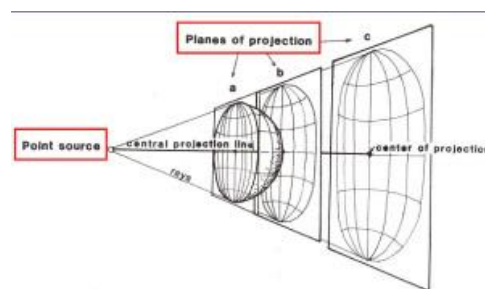
turut, yang menggambarkan semua rincian dari subjek dalam perspektif yang tepat. Menurut jenisnya fotografi panorama dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: *partial panoramas* dan *immersive panoramas*.

Partial panoramas adalah foto panorama yang hanya mencakup sebagian kecil dari pandangan bola, kurang dari 360 derajat garis bujur dan kurang dari 180 derajat garis lintang.

Immersive panoramas adalah foto panorama yang mencakup 360 derajat garis bujur dan 180 derajat garis lintang. Panorama Immersive dapat dihasilkan oleh kamera panorama khusus atau dengan kamera biasa, yang akan membutuhkan proses penggabungan gambar menggunakan bantuan *software*.

Stereographic projection menurut pendapat Feeman adalah:

The stereographic projection is an important azimuthal map projection studied and described in Ptolemy's Planisphaerium dating back to 100 A.D. This projection maps the sphere into an infinite plane. The equation for latitude in the south polar aspect of this projection (Feeman 2002).



Gambar 18 : **Stereographic projection**
(Sumber : www.wikipedia.com Maret 2016)

The stereographic projection is a method for static viewing of spherical panoramas. It is particularly good in producing a fake bird's eye view of an outdoor scene. This effect is commonly known as the — tiny planet effect. This moniker came from the stereographic projection's ability to convert spherical panoramas into artistic photographs resembling planetoids in the middle of the sky. This effect is increasingly popular on the internet. In fact,

there are several groups in Flickr dedicated to stereographic images (Feeman 2002).

Jadi pendapat Feeman diatas dapat disimpulkan, secara umum *stereographic projection* adalah gambaran dua dimensi atau proyeksi dari permukaan sebuah bola sebagai tempat orientasi geometri bidang dan garis. Dalam fotografi *stereographic projection* dapat digunakan sebagai metode untuk melihat foto *Immersive panoramas* menjadi foto *spherical panoramas* atau lebih dikenal dengan sebutan *tiny planet* fotografi.

G. Yogyakarta

Yogyakarta pernah menjadi pusat Kerajaan Mataram antara tahun 1575-1640 hingga sekarang Keraton masih berfungsi dalam arti yang sesungguhnya. Berdirinya Kota Yogyakarta berawal dari dibangunnya Keraton Yogyakarta oleh Pengeran Mangkubumi, yang kemudian bergelar Sri Sultan Hamengku Buwana 1, yaitu setelah ditandatanganinya Perjanjian Ganti pada tanggal 13 Maret 1755 antara Mangkubumi, Paku Buwana III dan pihak Kompeni (Ratna, 2012: 9).

Yogyakarta yang semula merupakan wilayah Kasultanan Yogyakarta dan Kadipaten Adikarto (Pakualaman) menjadi daerah istimewa bukan karena hadiah dari pemerintahan Republik Indonesia. Dalam sejarah, status istimewa itu justru dilahirkan oleh masyarakat Yogyakarta sendiri melalui kebijakan yang digariskan Sri Sultan Hamengku Buwana IX dan Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Aryo (KGPA) Paku Alam VIII. Sedangkan lahirnya Kadipaten Pakualaman dengan status penguasanya sebagai pangeran merdika ditentukan oleh pihak penjajah, pada awalnya Inggris dan kemudian Belanda. Ada yang mengatakan bahwa berdirinya

Kadipaten Pakualaman ini merupakan proyek penjajahan yang ada kaitannya dengan prinsip pecah belah dan menguasai (Ratna, 2012: 20). Daerah Istimewa Yogyakarta adalah daerah istimewa setingkat provinsi di Indonesia yang merupakan peleburan Negara Kesultanan Yogyakarta dan Negara Kadipaten Pakualaman. Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian selatan pulau Jawa bagian tengah, dan berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah dan Samudera Hindia. Yogyakarta memiliki luas 3.185,80 km² ini terdiri dari satu kota, 4 kabupaten, 78 kecamatan, 438 desa/kelurahan. Letak wilayah Kota Yogyakarta terbentang antara 110°24'19" sampai 110°28'53" Bujur Timur dan 07°15'24" sampai 07°49'26" Lintang Selatan (Colombijn, 2005: 31).

Beberapa bangunan penting yang berkaitan erat dengan Keraton pada dasarnya memiliki kesatuan koridor pembangunan yang masih mengikuti Kerajaan Islam di Jawa sehingga komponen kota yang tersusun dalam tata letak tertentu. Seperti halnya pendirian Masjid Gedhe yang berlokasi di barat alun-alun utara, Pasar Beringharjo sebagai ruang ekonomi yang tidak jauh berlokasi dari Keraton, dan Komplek Tamansari dipergunakan sebagai tempat hiburan, peristirahatan dan religi. Selain pembangunan yang dilakukan Keraton, Pemerintahan Belanda pun mendirikan beberapa bangunan seperti Benteng *Vredeburg* yang semula digunakan untuk memata-matai pergerakan Keraton, gedung Bank Indonesia, Kantor Pos dan BNI yang semula didirikan oleh *De Javasche Bank* bertujuan untuk memperlancar perekonomian dan keuangan masa itu, Gedung Agung atau Istana Presiden hingga pembangunan Stasiun Tugu (Ratna, 2012: 39-52).

DIY memiliki tidak kurang dari 515 Bangunan Cagar Budaya yang tersebar di 13 Kawasan Cagar Budaya. Keberadaan aset-aset budaya peninggalan peradaban tinggi masa lampau tersebut, dengan Keraton sebagai institusi warisan adiluhung yang masih lestari keberadaannya, merupakan embrio, dan memberi spirit bagi tumbuhnya dinamika masyarakat dalam berkehidupan kebudayaan terutama dalamseni budaya, dan adat tradisi. Yogyakarta mempunyai banyak candi yang berusia ribuan tahun dan merupakan peninggalan kerajaan-kerajaan besar zaman dahulu. Selain warisan budaya, Yogyakarta memiliki beragam gugusan alam mulai dari hamparan sawah, pegunungan, gunung, sungai, bendungan, waduk hingga pantai (www.petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id Desember, 2015).

H. Digital Imaging

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1264) *digital* berarti sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu dimana juga memiliki arti penomoran. Sedangkan *imaging* berasal dari kata *image* yang artinya bayangan, citra, gambar. *Imaging* berarti pencitraan yaitu proses yang terlibat dalam penangkapan, penyimpanan, penampilan, dan percetakan gambar grafis. Menurut Kamus Pintar Fotografer (2009: 92) *digital imaging* adalah kinerja fotografi di mana materi awalnya dapat dimulai dengan menggunakan film *slide* kemudian di-*scan* dan ditusir (*di-retouch*) kalau ada yang perlu diperbaiki. Lalu hasilnya disimpan dalam bentuk *digital*. Sedangkan menurut Nugroho (2011: 150-151), *digital imaging* adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi *digital* dengan program komputer, ada proses *retouching*, *combining* dan *composing*.

Selain itu juga dikatakan sebuah metode untuk mengedit gambar yang di-*scan* dari dokumen asli menjadi *digital life* dalam bentuk *pixel* yang dapat dibaca dan dimanipulasi komputer. Program *digital imaging* yang biasanya dipakai untuk para fotografer profesional adalah *photoshop* atau perangkat lunak lainnya. Akan tetapi, sebagai dasar untuk melakukan olah *digital* harus mengetahui dasar-dasar konsep *digital imaging*. Berikut beberapa konsep dasar pada *digital imaging* menurut Nugroho (2011: 158-162).

1. Konsep Cropping

Pada *digital imaging* mengkomposisi foto seperti; memperbesar, memperkecil, memotong, membuang, dapat dilakukan dengan mudah sehingga komposisi foto yang diinginkan dapat dicapai dengan mudah. Sedangkan menurut Kamus Pintar Fotografer (2009: 83) *cropping* adalah penghilangan bagian-bagian yang dianggap merusak gambar secara keseluruhan atau membuang figurative dari sesuatu yang bertanda di dalam bingkai foto. Dapat dilakukan pada saat memotret atau pada waktu mencetak foto di kamar gelap. Arti lain pemadatan atau pemotongan gambar dengan membuang bagian-bagian tertentu yang kurang dikehendaki di dalam foto atau sesuatu yang tercetak. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki komposisi untuk menyederhanakan subjek.

2. Konsep Resolusi

Resolusi adalah kepadatan foto yaitu hal yang menentukan besar kecilnya foto untuk keperluan perbesaran, pada *photoshop* satuan yang digunakan adalah “dpi” (*dot per inch*). Setandar untuk cetak foto adalah 300 dpi dengan ukuran sebenarnya (ukuran cetak), akan tetapi kamera pada data mentah sering diset *difeult*

72 dpi tetapi ukurannya bisa sangat besar. Misalnya dari kamera 8 MP menghasilkan foto maksimal ukuran 120x80 cm dengan resolusi 300 dpi. Pembesaran cetak dapat dilakukan sebatas resolusi foto masih memungkinkan untuk menjaga kualitas terbaik dari foto tersebut.

3. Konsep Warna

Warna pada fotografi adalah warna cahaya, dan mode warna yang dipakai adalah RGB (*Red Green Blue*), tetapi perlu diketahui bahwa jika foto yang nantinya dicetak dengan tinta warna akan sedikit berbeda dan cenderung agak kusam. Hal ini karena perbedaan konsep warna, untuk warna cetak dihasilkan dari tinta dan mode yang digunakan adalah CMYK (*Cyan Magenta Yellow Black*) dan warna-warna dimode RGB ada yang tidak terwakili pada mode CMYK. Warna dapat ditimbulkan melalui pilihan pencahayaan serta exposure, sedikit underexposing akan memberikan hasil yang *low-key*, dan sedikit *overexposing* atau penggunaan *filter* warna akan memberikan hasil warna yang kontras (Nugroho, 2011: 110). Idealnya, sebuah foto mempunyai satu subyek dan warna lainnya merupakan pendukung. Sebuah komposisi yang warnanya terdiri dari tingkat warna sejenis akan menghasilkan foto yang tenang.

4. Konsep Gelap Terang

Menambah gelap-terang dapat di-edit menggunakan photoshop, karena mempunyai banyak konsep seperti; *Brightness-Contrast*, *Shadow-Highlight*, *Level*, dan sebagainya. Untuk bekerja pada foto hitam putih dapat menggunakan mode *Grayscale*, *Desaturate*, *Gradient Map*, dan sebagainya.

5. Konsep *Filter*

Menu *filter* pada *photoshop* sudah sangat komplit dengan bermacam-macam efek yang dihasilkan, tetapi *photoshop* merupakan salah satu *software* komersial pertama yang menggunakan mekanisme *plugin*. Dengan *software plugin* terpisah yang dibuat oleh Adobe sendiri maupun oleh pihak ketiga, *photoshop* dengan diperluas kemampuannya sehingga lebih lengkap lagi. *Plugin* adalah *software* tambahan yang berguna untuk menambah fitur sebuah *software*.

6. Konsep *Layer*

Keunggulan utama *digital imaging* adalah dapat memainkan beberapa layer dan di-edit dalam satu *file*. *Layer* yang dimaksud adalah gambar dapat disusun layaknya kolase, yaitu seperti lapisan mana yang paling depan (terlihat pertama) sampai gambar paling belakang (*background*) dan setiap *layer*/gambar dapat di-edit, dihapus, di-copy, dan sebagainya sesuai keinginan. *Layer* pada *photoshop* juga ada istilah *Blending Mode*, yaitu mengatur bagaimana tampilan dari sebuah *layer*. Terdapat banyak *Blending Mode*, masing-masing memiliki fungsi yang berbeda dan juga menimbulkan efek yang berbeda dalam menampilkan *layer*.

7. Konsep *Masking*

Masking merupakan salah satu teknik pada *photoshop* yang umumnya digunakan sebagai teknik pengolahan foto, *masking* diambil dari kata *mask* yang berarti topeng, layaknya seorang yang memakai topeng tersebut akan menutupi wajah asli dari pemakai topeng tersebut, inilah tujuan utama *masking*, menutupi sebagian gambar dengan gambar yang lain sehingga apa yang terlihat tidak

sepertigambar aslinya melainkan topeng yang digunakan untuk menutupi bagian tersebut.

8. Konsep Output Data

Format file foto ada beberapa macam menurut kegunaanya yaitu; BMP (*Bitmap*), EPS (*Encapsulated Postscript*), GIF (*Graphics Interchange Format*), PNG (*Portable Network Graphics*) adalah format yang biasanya digunakan untuk keperluan grafis. PSD dipakai untuk format *photoshop*. Jika *file* foto disimpan dalam format PSD, foto tersebut masih dapat di-*edit* kembali pada layer maupun *background*-nya. *Format file* foto lebih sering menggunakan JPEG atau JPG (*Joint Photographic Experts Group*) dan TIFF (*Tagged Image File Format*). Format yang paling umum digunakan adalah JPEG. Format TIFF dianjurkan untuk hasil editing dari RAW (data mentah dari kamera) karena format TIFF tidak menyederhanakan data. Format JPEG adalah format kompresi sehingga file menjadi kecil dan lebih efisien, tetapi karena kompresi tersebut kualitas foto tidak sebagus aslinya atau format TIFF.

I. Alat, Bahan, dan Teknik

1. Alat

Alat fotografi yang digunakan diuraikan sebagai berikut:

a. Kamera

Pengertian 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".

Dikarenakan pada saat pemotretan setingan kamera diharuskan manual maka dari itu penulis menggunakan kamera jenis DSLR (*Digital Single Lens Reflex*). Pada khususnya penulis menggunakan kamera DSLR Canon dengan tipe D1100. Kamera jenis ini, memang diperuntukan bagi mereka yang memang serius untuk terjun pada dunia fotografi. Kamera ini memiliki fasilitas lensa yang bisa dilepas atau ditukar sesuai dengan kebutuhan. Dalam penggunaanya, kita bisa mengatur diafragma, ukuran kecepatan rana dan ISO sesuai dengan pilihan yang ada.

Spesifikasi kamera Canon D1100:

Ukuran	12.99 x 9.97 x 7.79 cm
Berat	3 kilogram
Tipe	Canon EOS 1100D
Warna	Hitam
Ukuran layar	2.7 inch
Megapiksel	12.2
Fitur	HD Recording
Input	USB
Output	• Component Video • Composite Video • 3.5mm jack • USB • HDMI
Resolusi Layar	230000 dots
Tipe Baterai	Li-Ion
Format Foto	JPEG, RAW, DPOF
Ukuran File Foto	4272 x 2848
Format Video	MOV
Video HD	Ya
Resolusi Video	1280 x 720
Image Stabilization	Ya
ISO Range	100-6400
Range Shutter Speed	30-1/4000 detik

Built in Flash	Ya
Tipe Memory Card	SD/SDHC/SDXC
HDMI Port	Ya
Tipe Layar	LCD

Tab 1 : **Spesifikasi kamera Canon D1100**
(Sumber : www.googleweblight.com, Desember 2015)



Gambar 19 : **Canon D1100**
(Sumber : www.googleweblight.com, Desember 2015)

b. Lensa

Lensa Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 815) adalah "Kaca bulat melengkung (seperti kaca pembesar, kaca potret)"

Dikarenakan objek pemotretan yang memiliki cakupan luas maka dari itu penulis menggunakan lensa *wide angled* dengan Canon EFS 10-18mm f/4.5-5.6 IS STM. *Wide Lens* (Lensa sudut lebar) adalah lensa kamera *Wide Angle* memiliki *focal length* dibawah 20mm. Seperti namanya, Lensa kamera *wide angle* ini memiliki daya tangkap yang lebar. Lensa ini cenderung mengecilkan objek tapi meluaskan sudut pandang. Fungsi dari lensa kamera *wide angle* adalah untuk memotret pemandangan, memotret arsitektur, terkadang juga digunakan untuk

memotret sekumpulan orang banyak. Fotografi *landscape* cocok sekali menggunakan jenis lensa *wide angle* ini.



Gambar 20 : **Lensa Canon EF 10-18mm f/4.5-5.6 IS STM**
(Sumber : www.googleweblight.com, Desember 2015)

c. Filter

Seperti yang ditulis Erik Permana (2014: 47-49) bahwa filter dipasangkan pada bagian depan lensa. Filter juga berfungsi baik sebagai pelindung atau untuk mendapatkan efek-efek khusus.

Dikarenakan objek pemotretan adalah *landscape* fotografi maka dari itu penulis menggunakan Filter CPL (*Circular Polarizing Filter*) yang fungsi utamanya yaitu untuk menambahkan kepekatan warna, menambah kontras, serta mengurangi efek refleksi cahaya. Filter CPL terdiri dari dua lapisan. Untuk mendapatkan efeknya adalah dengan memutar-mutar bagian depan dari filter tersebut.



Gambar 21 : **Filter CPL (Circular Polarizing Filter)**
(Sumber : www.googleweblight.com, Desember 2015)

d. Tripod

Fungsi *tripod* adalah untuk membantu mengatasi goyangan atau getaran saat melakukan pemotretan. *Tripod* merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyangga kamera berbentuk kaki 3, yang dapat diatur tinggi rendahnya sesuai keinginan.



Gambar 22 : **Tripod**
(Sumber : www.googleweblight.com, Desember 2015)

e. Software

Software adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan koleksi program, prosedur and dokumentasi komputer yang melakukan beberapa tugas pada sebuah sistem komputer. Istilah ini mencakup *application software*

seperti *word processors* yang mengerjakan tugas-tugas produktif pengguna, sistem *software* seperti *operating systems* yang menghubungkan *hardware* agar dapat menjalankan *software application*, *and middleware* yang mengontrol dan mengkoordinasikan sistem distribusi (www.belajar-komputer-mu.com. Desember 2015).

Dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir Karya Seni ini, penulis menggunakan dua jenis software guna mendukung terciptanya karya fotografi *tiny planet*. Diantaranya adalah:

1. PTGui

PTGui adalah program komputer yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa foto untuk membuat foto panorama. Dikembangkan oleh *GUI frontend to Helmut Dersch's Panorama Tools* (Sumber:www.wikipedia.com, Desember 2015).

2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi keduabelas adalah *Adobe Photoshop CS5*, dan versi terbaru adalah *Adobe Photoshop CC* (Sumber:www.wikipedia.com, Desember 2015).

2. Bahan

Bahan yang digunakan untuk pembuatan Tugas Akhir adalah menggunakan memory card jenis SD card. Hal ini berkaitan dengan format penyimpanan kamera Canon D1100. Dengan bentuk fisik yang kecil dan daya simpan yang besar sehingga mampu menampung jumlah foto yang cukup banyak. Secara teknis penyimpanan foto-foto tersebut disimpan berupa sel-sel listrik kedalam *memory card* tersebut.



Gambar 23 : ***SD card***
(Sumber : www.googleweblight.com, Desember 2015)

3. Teknik Pemotretan

Teknik yang digunakan dalam pemotretan Tugas Akhir Karya Seni ini adalah *Wide Depth of Field* (Ruang Tajam Luas) dengan perpaduan teknik *Slow Speed* pada foto-foto tertentu. Serta menerapkan *eye level view* (pandangan mata normal) pada saat pemotretan. Sudut pandang ini kamera ditempatkan sejajar dengan objek. 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.

J. Tinjauan Tentang Konsep

Menurut Mikke Susanto (2012: 227) dalam kamus seni rupa atau diksi rupa dijelaskan tentang pengertian konsep yaitu konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Dalam penyusunan ilmu pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus, kemampuan abstrak (menyusun kesimpulan) tersebut dinamakan pemikiran konseptual. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar.

Seniman tidak pernah lepas dari lingkungan sekitar tempat tinggal yang memberi inspirasi. Maksud konsep dalam penciptaan karya seni yang diambil dari suatu keindahan tentang apa yang dilihat kemudian diserap oleh fotografer, kemudian diproses kedalam suatu karya.

Fotografi layaknya seperti karya seni lainnya yang memerlukan adanya rancang konsep sebelum dilakukan pemotretan seperti bagaimana pengambilan gambar objek nanti dilakukan, jenis kamera yang digunakan, dan teknik yang diterapkan. Konsep penulis yang diterapkan pada karya, yaitu memvisualisasikan sebuah lingkaran dengan pemandangan alam Yogyakarta sebagai objek utama dengan menerapkan pada fotografi seni *tiny planet photography*, pada saat pemotretan dengan menggunakan sudut pandang *eye level view* dan pada hasil akhir

karya foto ini menjadi sudut pandang *high level view*. Karya fotografi ini merupakan penerapan dari dua teknik fotografi yaitu *Wide Depth of Field* (Ruang Tajam Luas) dengan perpaduan teknik *Slow Speed* pada foto-foto tertentu. Dengan hasil akhir yang berupa *tiny planet photography*.

Dalam proses penciptaan fotografi seni, *tiny planet photography* ini, penulis menggunakan konsep interpretasi bentuk pada karya fotografi seni, *tiny planet*. Menginterpretasi karya seni adalah menganalisis setiap aspek deskriptif dan mencari hubungan yang bermakna dari setiap aspek. Interpretasi adalah mencari maksud, nada, rasa, dan nuansa dari sebuah karya seni. Interpretasi sangat bergantung dari dua sisi: pengalaman empiris pelihat dan intensi/maksud si seniman yang disampaikan selain lewat unsur visual juga lewat judul yang dicantumkan.

Suatu makna diproduksi dari konsep – konsep dalam pikiran seorang pemberi makna melalui bahasa. Interpretasi merupakan proses memprerantakan dan menyampaikan pesan yang secara eksplisit dan implisit termuat dalam realitas yang memungkinkan pembaca menunjuk pada dunia yang sesungguhnya dari suatu obyek, realitas, atau pada dunia imajiner tentang obyek fiktif, manusia atau peristiwa (Prodjo, 192: 1987).

K. Tinjauan Proses

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1218) proses yaitu runtutan perubahan (peristiwa) perkembangan sesuatu, keterangan-keterangan, dan petunjuk-petunjuk lain. Berdasarkan pengertian tersebut proses dalam pembuatan karya tugas akhir karya seni ini yaitu meliputi gagasan, perancangan awal, proses

pra-produksi, produksi hingga karya tersebut dipamerkan. Keberhasilan dalam proses menghasilkan suatu karya seni rupa juga ditentukan oleh pengaturan atau penyusunan unsur-unsur seni rupa berdasarkan kaidah-kaidah komposisi. Unsur-unsur yang dimaksud seperti titik, garis, bidang, bentuk, gelap terang, tekstur dan warna.

Proses pembuatan TAKS ini merupakan gabungan dari dua teknik fotografi yaitu *landscape photography* dengan *tiny planet photography*. Proses pertama yaitu pengambilan gambar dengan menggunakan kamera jenis DSLR Canon D1100 lalu dilanjutkan dengan olah digital menggunakan *PTGui* dan *Photoshop*. Guna untuk mendapatkan hasil berupa *tiny planet photography*.

Pertama yang perlu dilakukan adalah proses pemotretan, dikarenakan *tiny planet photography* memiliki bentuk yang berbeda dengan foto *landscape* pada umumnya. Maka langkah pertama yang penulis harus dilakukan adalah pengambilan foto secara keseluruhan dari sebuah lokasi, dan dimulai secara berurutan, bisa dari samping, atau dari atas ke bawah, atau dari bawah ke atas. Usahakan seluruh bagian dari tempat itu dapat diambil fotonya, tanpa terlewatkan. Karena jika ada bagian yang tidak terfoto, maka hasil foto akan ada bagian yang hilang atau berlubang tidak sempurna. Pengambilan foto ini biasanya akan menghabiskan sekitar 18-40 frame atau lebih. Hal ini tergantung dari penggunaan jenis kamera, lensa yang digunakan dan luas tempat tersebut.

L. Karya Acuan

Hingga penulisan ini dibuat, penulis belum banyak menemukan adanya fotografer asal Indonesia yang membuat fotografi karya *Tiny Planet*. Fotografi *Tiny Planet* merupakan jenis fotografi yang menggunakan aplikasi khusus untuk mengolah hasil foto. Karena sejak awal penulis mengetahui karya fotografi *Tiny Planet* dari web-web luar negeri, maka dari itu penulis menggunakan acuan fotografer yang berasal dari luar negeri yang menggusung karya fotografi *Tiny Planet*. Salah satu fotografer yang banyak menghasilkan karya fotografi *Tiny Planet* yaitu Josh Sommers. Berikut karya Josh Sommers yang dapat menjadi referensi :



Gambar 24 : *Wild of Africa*
(Sumber :www.joshsommer.smugmug.com, Desember 2015)



Gambar 25 : **Sea**
(Sumber :www.joshsommer.smugmug.com, Desember 2015)

M. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi

Eksplorasi menurut Kamus Bahasa Indonesia (2011: 109) yaitu “Penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak”. Proses eksplorasi dilakukan guna memahami kondisi lapangan sehingga didapatkan gambaran mengenai posisi kamera, jarak kamera, bentuk objek dan posisi jatuhnya cahaya. Hal ini akan mendapatkan rancangan pemotretan yang terbaik yang bisa dilakukan dan memperlancar saat pemotretan.

2. Improvisasi

Improvisasi menurut Kamus Bahasa Indonesia (2011: 172) ialah “Penciptaan atau pertunjukan sesuatu tanpa persiapan lebih dahulu; pembuatan atau penyediaan sesuatu berdasarkan bahan yang ada”.

Berkaitan dengan pemotretan *outdoor*, pengaruh yang dirasakan yaitu cuaca pada hari pemotretan karena ketika hujan atau langit tertutup awan hasil yang didapat kurang memuaskan. Selain itu juga posisi awan yang tepat berada di atas

objek tentunya akan mengurangi cahaya yang diterima objek pemotretan. Adanya kerumunan orang yang bergerak di sekitar objek mengurangi keindahan. Dikarena proses pengambilan gambar dilakukan beberapa kali, beruntun dengan cepat dan pindah dari satu frame ke frame yang lain secara 360 derajat.

3. Pembentukan/ perwujudan

Pengolahan hasil pemotretan ke dalam *software* komputer, sehingga dihasilkan karya *tiny planet photography* yang memiliki nilai estetik yang tinggi.

BAB III

PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN

A. Ide Pemilihan Objek

Photography landscape merupakan fotografi yang mengkhususkan pada pemandangan alam tanpa mementingkan unsur manusia. Jenis fotografi ini dibagi menjadi empat kategori Foto pemandangan daratan, foto pemandangan lautan dan foto pemandangan langit dan foto pemandangan perkotaan. Foto *landscape* yang juga dikenal sebagai fotografi format lebar adalah teknik khusus yang menyatukan beberapa gambar dari kamera secara bersamaan untuk membentuk satu gambar utuh dengan format lebar (*vertical atau horizontal*). Di Yogyakarta sendiri memiliki hampir semua kategori dari foto *landscape* yang begitu menarik untuk dijadikan objek pemotretan. Berdasarkan keterangan di atas, beberapa pemandangan alam Yogyakarta telah dipilih untuk dijadikan sebagai objek pemotretan Tugas Akhir Karya Seni ini yang telah dibagi menjadi tiga kategori foto, yaitu:

1. Kategori Foto *Landscape*

a. Candi Prambanan

Candi Prambanan atau Candi Loro Jonggrang adalah kompleks candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun pada abad ke-9 masehi. Candi ini dipersembahkan untuk Trimurti, tiga dewa utama Hindu yaitu Brahma sebagai dewa pencipta, Wisnu sebagai dewa pemelihara, dan Siwa sebagai dewa pemusnah. Berdasarkan prasasti *Siwagrha* nama asli kompleks candi ini adalah *Siwagrha* (bahasa Sanskerta yang bermakna 'Rumah Siwa'), dan memang di

garbagriha (ruang utama) candi ini bersemayam arca Siwa Mahadewa setinggi tiga meter yang menunjukkan bahwa di candi ini dewa Siwa lebih diutamakan.

Kompleks candi ini terletak di kecamatan Prambanan, Sleman dan kecamatan Prambanan, Klaten, kurang lebih 17 kilometer timur laut Yogyakarta, 50 kilometer barat daya Surakarta dan 120 kilometer selatan Semarang, persis di perbatasan antara provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Letaknya sangat unik, Candi Prambanan terletak di wilayah administrasi desa Bokoharjo, Prambanan, Sleman, sedangkan pintu masuk kompleks Candi Prambanan terletak di wilayah administrasi desa Tlogo, Prambanan, Klaten.

Candi ini adalah termasuk Situs Warisan Dunia UNESCO, candi Hindu terbesar di Indonesia, sekaligus salah satu candi terindah di Asia Tenggara. Arsitektur bangunan ini berbentuk tinggi dan ramping sesuai dengan arsitektur Hindu pada umumnya dengan candi Siwa sebagai candi utama memiliki ketinggian mencapai 47 meter menjulang di tengah kompleks gugusan candi-candi yang lebih kecil. Sebagai salah satu candi termegah di Asia Tenggara, candi Prambanan menjadi daya tarik kunjungan wisatawan dari seluruh dunia.

Nama Prambanan, berasal dari nama desa tempat candi ini berdiri, diduga merupakan perubahan nama dialek bahasa Jawa dari istilah teologi Hindu Para Brahman yang bermakna "Brahman Agung" yaitu Brahman atau realitas abadi tertinggi dan teragung yang tak dapat digambarkan, yang kerap disamakan dengan konsep Tuhan dalam agama Hindu. Pendapat lain menganggap Para Brahman mungkin merujuk kepada masa jaya candi ini yang dahulu dipenuhi oleh para brahmana. Pendapat lain mengajukan anggapan bahwa nama "Prambanan" berasal

dari akar kata *mban* dalam Bahasa Jawa yang bermakna menanggung atau memikul tugas, merujuk kepada para dewa Hindu yang mengemban tugas menata dan menjalankan keselarasan jagat.

Nama asli kompleks candi Hindu ini adalah nama dari Bahasa Sansekerta; *Siwagrha* (Rumah Siwa) atau *Siwalaya* (Alam Siwa), berdasarkan Prasasti *Siwagrha* yang bertarikh 778 Saka (856 Masehi). Trimurti dimuliakan dalam kompleks candi ini dengan tiga candi utamanya memuliakan Brahma, Siwa, dan Wisnu. Akan tetapi Siwa Mahadewa yang menempati ruang utama di candi Siwa adalah dewa yang paling dimuliakan dalam kompleks candi ini. Pintu masuk ke kompleks bangunan ini terdapat di keempat arah penjuru mata angin, akan tetapi arah hadap bangunan ini adalah ke arah timur, maka pintu masuk utama candi ini adalah gerbang timur. Kompleks candi Prambanan terdiri dari:

- 3 Candi Trimurti: candi Siwa, Wisnu, dan Brahma
- 3 Candi Wahana: candi Nandi, Garuda, dan Angsa
- 2 Candi Apit: terletak antara barisan candi-candi Trimurti dan candi-candi Wahana di sisi utara dan selatan
- 4 Candi Kelir: terletak di 4 penjuru mata angin tepat di balik pintu masuk halaman dalam atau zona inti
- 4 Candi Patok: terletak di 4 sudut halaman dalam atau zona inti
- 224 Candi Perwara: tersusun dalam 4 barisan konsentris dengan jumlah candi dari barisan terdalam hingga terluar: 44, 52, 60, dan 68

Maka terdapat total 240 candi di kompleks Prambanan. Aslinya terdapat 240 candi besar dan kecil di kompleks Candi Prambanan. Tetapi kini hanya tersisa 18

candi; yaitu 8 candi utama dan 8 candi kecil di zona inti serta 2 candi perwara. Banyak candi perwara yang belum dipugar, dari 224 candi perwara hanya 2 yang sudah dipugar, yang tersisa hanya tumpukan batu yang berserakan. Kompleks candi Prambanan terdiri atas tiga zona; pertama adalah zona luar, kedua adalah zona tengah yang terdiri atas ratusan candi, ketiga adalah zona dalam yang merupakan zona tersuci tempat delapan candi utama dan delapan kuil kecil.

b. Keraton Ratu Boko

Keraton Ratu Baka atau Candi Boko (bahasa Jawa: Candhi Ratu Baka) adalah situs purbakala yang merupakan kompleks sejumlah sisa bangunan yang berada kira-kira 3 km di sebelah selatan dari kompleks Candi Prambanan, 18 km sebelah timur Kota Yogyakarta atau 50 km barat daya Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Situs Ratu Baka terletak di sebuah bukit pada ketinggian 196 meter dari permukaan laut. Luas keseluruhan kompleks adalah sekitar 25 ha. Berbeda dengan peninggalan purbakala lain dari zaman Jawa Kuno yang umumnya berbentuk bangunan keagamaan, situs Ratu Boko merupakan kompleks profan, lengkap dengan gerbang masuk, pendopo, tempat tinggal, kolam pemandian, hingga pagar pelindung.

Berbeda pula dengan keraton lain di Jawa yang umumnya didirikan di daerah yang relatif landai, situs Ratu Boko terletak di atas bukit yang lumayan tinggi. Ini membuat kompleks bangunan ini relatif lebih sulit dibangun dari sudut pengadaan tenaga kerja dan bahan bangunan. Terkecuali tentu apabila bahan bangunan utamanya, yaitu batu, diambil dari wilayah bukit ini sendiri. Ini tentunya

mensyaratkan terlatihnya para pekerja di dalam mengolah bukit batu menjadi bongkahan yang bisa digunakan sebagai bahan bangunan.

Kedudukan di atas bukit ini juga mensyaratkan adanya mata air dan adanya sistem pengaturan air yang bisa memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kolam pemandian merupakan peninggalan dari sistem pengaturan ini, sisanya merupakan tantangan bagi para arkeolog untuk merekonstruksinya. Posisi di atas bukit juga memberikan udara sejuk dan pemandangan alam yang indah bagi para penghuninya, selain tentu saja membuat kompleks ini lebih sulit untuk diserang lawan.

Keistimewaan lain dari situs ini adalah adanya tempat di sebelah kiri gapura yang sekarang biasa disebut "tempat kremasi". Mengingat ukuran dan posisinya, tidak pelak lagi ini merupakan tempat untuk memperlihatkan sesuatu atau suatu kegiatan. Pemberian nama "tempat kremasi" menyiratkan harus adanya kegiatan kremasi rutin di tempat ini yang perlu diteliti lebih lanjut. Sangat boleh jadi perlu dipertimbangkan untuk menyelidiki tempat ini sebagai semacam altar atau tempat sesajen.

c. Bukit Parang Endog

Bukit Parang Endog terletak di sebelah timur Pantai Parangtritis, Yogyakarta. Dari bukit ini, Pantai Parangtritis akan jelas terlihat dari sisi yang berbeda. Garis pantai yang berkelok-kelok ditambah dengan aktivitas para wisatawan di pantai yang lalu lalang dengan menggunakan ATV ataupun bendi memberi suguhan yang berbeda. Tak hanya itu, kamu bisa menyaksikan indahnnya senja dengan latar belakang laut selatan yang luas dan seperti tak terbatas. Matahari

yang tenggelah melewati garis horison adalah pemandangan yang bisa kamu dapatkan di tempat ini. Lokasi Bukit Parang Endog ini sebenarnya tidak jauh dari Pantai Parang Tritis, pantai yang menjadi salah satu ikon pariwisata Jogja. Lokasinya berada di sebelah timur Pantai Parang Tritis. Dari atas bukit ini kamu bisa menyaksikan keindahan pantai-pantai yang satu garis dengan Pantai Parang Tritis seperti Parang Kusumo dan Depok.

Bukit Parang Endog sebenarnya merupakan sebuah bukit yang digunakan sebagai landasan paralayang, namun jarang sekali dipakai mengingat disana belum ada rental paralayang. Bukit ini biasanya digunakan pada *event-event* tertentu, misalnya *Jogja Air Show* yang diadakan setiap tahun di Parang Tritis dan Parang Kusumo. Selebihnya, tempat ini lebih sering digunakan untuk menikmati pemandangan *sunset* di atas laut lepas yang begitu indah.

d. Candi Sambisari

Candi Sambisari adalah candi Hindu yang berada di Purwomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta, kira-kira 12 km di sebelah timur kota Yogyakarta ke arah kota solo atau kira-kira 4 km sebelum kompleks Candi Prambanan. Candi ini dibangun pada abad ke-9 pada masa pemerintahan Raja Garung pada zaman Kerajaan Mataram Kuno.

Candi Sambisari ditemukan pada tahun 1966 oleh seorang petani yang bernama Karyowinangun di Desa Sambisari dan dipugar pada tahun 1986 oleh Dinas Purbakala. Nama desa ini kemudian diabadikan menjadi nama candi tersebut. Posisi Candi Sambisari terletak 6,5 meter dibawah permukaan tanah, kemungkinan bear karena tertimbun lahar dari gunung Merapi yang meletus secara besar-besaran

pada awal abad ke-11. Hal ini terlihat dari banyaknya batu material vulkanik di sekitar candi.

Dengan dikelilingi oleh pagar batu dengan ukuran 50 m x 48 m, kompleks ini mempunyai candi utama didampingi oleh tiga candi perwara (pendamping). Pada bagian luar dinding bangunan utama terdapat relung yang berisi patung Durga Mahisasuramardini (di sebelah utara), patung Ganesha (sebelah timur), patung Agastya (sebelah selatan), dan sebelah barat terdapat dua patung dewa penjaga pintu: Mahakala dan Nandiswara. Di dalam candi utama terdapat lingga dan yoni dengan ukuran cukup besar. Pada saat penggalian ditemukan berbagai benda lainnya diantaranya adalah beberapa tembikar, perhiasan, cermin logam, serta prasasti.

2. Kategori Foto *Seascape*

a. Pantai Glagah

Terletak di desa Temon, Kulon Progo, Yogyakarta. Di pantai paling terkenal di Kulon Progo ini kita bisa memancing, bersepeda, menaiki cano di laguna, bermotorcross ria, hingga sekedar duduk santai menikmati tetrapod yang berjuang memecah ombak sambil menunggu sunset tiba. Pemecah ombak dan laguna, dua kata itu langsung terlintas ketika mendengar nama Pantai Glagah. Keduanya seperti menunjukkan dua sisi berbeda dari pantai berpasir hitam ini. Ratusan tetrapod yang berjajar di sisi barat tanpa ampun memecah ombak Laut Selatan yang terkenal garang.

b. Pantai Pok Tunggal

Pantai Pok Tunggal masih berada di kawasan Gunungkidul, Yogyakarta. Tepatnya berada di Desa Tepus, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta. Lokasinya berada di antara Pantai Pulang Syawal dan Pantai Siung. Pantai Pok Tunggal memiliki panorama yang indah dengan hamparan pasir putih serta perbukitan *karst*. Pada sisi timur dan barat pantai ini diapit oleh tebing-tebing karang yang menjulang. Pantai Pok Tunggal sendiri tergolong pantai baru. Pantai ini mulai diakses untuk wisatawan sejak bulan Mei 2012. Oleh karena itu kebersihan pantai ini masih sangat dijaga. Bahkan untuk menjaga kebersihan pantai ini akan dikenakan denda sebesar Rp 10.000 jika Anda membuang sampah sembarangan.

Nama Pok Tunggal sendiri diambil karena di lokasi pantai ini terdapat pohon langka dan masih kokoh berdiri yaitu Pohon Duras (Pok Tunggal). Satu lagi yang unik dari pantai ini adalah adanya mata air tawar yang berasal dari aliran sungai bawah tanah khas daerah *karst*. Air ini pula yang dijadikan sebagai sumber air bagi penduduk setempat. Pemandangan pantai akan jauh lebih indah jika dinikmati dari bukit sebelah barat pantai. Selain itu dari balik bukit tebing di sebelah timur, Anda juga akan menjumpai beberapa primata liar yang sedang melompat kesana- kemari. Anda dapat sekedar menikmati pemandangan maupun berenang sepuasnya di batas bibir pantai. Pasir di sini cukup landai, sehingga tempat ini cukup aman untuk berenang.

c. Sungai Oyo

Sungai Oyo juga disebut dengan nama *kali* Oyo, atau dalam bahasa Jawa disebut *Kali* Oyo. Bagi sebagian orang sungai Oyo ini dianggap biasa-biasa saja, namun bagi orang yang suka jalan-jalan tentunya ini menjadi daya tarik tersendiri, tergantung bagaimana orang tersebut menikmati keindahan alam ciptaan Tuhan. Jadi setiap orang mempunyai pandangan sendiri tentang panorama disepanjang *Kali* Oyo ini. terletak sekitar 25 km dari kota Jogja, tepatnya di wilayah Selopamioro, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. Lokasinya berdekatan dengan jembatan gantung Imogiri warna kuning

3. Kategori Foto *Cityscape*

a. Pasar Malam Sekaten

Sekaten atau upacara Sekaten berasal dari kata *Syhadatain* atau dua kalimat syahadat adalah acara peringatan ulang tahun nabi Muhammad SAW yang diadakan pada setiap tanggal 5 bulan Jawa Mulud (Rabiul Awal tahun Hijriah) di Alun-alun utara Surakarta dan Yogyakarta. Upacara ini dahulu dipakai oleh Sultan Hamengkubuwana I, pendiri keraton Yogyakarta untuk mengundang masyarakat mengikuti dan memeluk agama Islam. Dalam perayaan sekaten ini terdapat pasar malam yang berlangsung pra acara sekaten dan pasca sekaten kurang lebih 3 minggu. Pasar malam sekaten diselenggarakan di alun-alun utara keraton Yogyakarta. Pasar malam ini bisa dikunjungi dari pagi jam 9 sampai tengah malam. Banyak permainan yang menjadi hiburan bagi penjung. Lampu kerlap kerlip dengan iringan music yang khas menambah semaraknya acara pasar malam. Terdapat banyak pedagang

yang menjajakan dagangannya antara lain, pakaian, mainan, makanana dan kebutuhan rumah tangga.

b. Tugu Yogyakarta

Tugu Yogyakarta atau yang lebih dikenal sebagai Tugu Malioboro ini mempunyai nama lain Tugu Golong Gilig yang berarti gilig (silinder) dan golong (bulat) atau Tugu Pal Putih. Tugu Yogyakarta dibangun pada tahun 1755 dan memiliki ketinggian 25 meter oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I, pendiri Kraton Yogyakarta yang mempunyai nilai simbolis dan merupakan garis yang bersifat magis menghubungkan Laut Selatan, Kraton *Yogya* dan Gunung Merapi. Dikarenakan terjadi bencana pada 10 Juni 1867 yang besar menyebabkan terjadinya restorasi total pada bentuk fisik tugu tersebut. Perubahan bentuk terjadi lagi pada tahun 1889 dan ketinggian yang lebih rendah dari semula.

c. Taman Sari Yogyakarta

Taman Sari Yogyakarta atau Taman Sari Keraton Yogyakarta adalah situs bekas taman atau kebun istana Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, yang dapat dibandingkan dengan Kebun Raya Bogor sebagai kebun Istana Bogor. Kebun ini dibangun pada zaman Sultan Hamengku Buwono I (HB I) pada tahun 1758-1765/9. Awalnya, taman yang mendapat sebutan "The Fragrant Garden" ini memiliki luas lebih dari 10 hektare dengan sekitar 57 bangunan baik berupa gedung, kolam pemandian, jembatan gantung, kanal air, maupun danau buatan beserta pulau buatan dan lorong bawah air. Kebun yang digunakan secara efektif antara 1765-1812 ini pada mulanya membentang dari barat daya kompleks Kedhaton sampai tenggara kompleks Magangan. Namun saat ini, sisa-sisa bagian Taman Sari yang

dapat dilihat hanyalah yang berada di barat daya kompleks Kedhaton saja. Kompleks Taman Sari setidaknya dapat dibagi menjadi 4 bagian. Bagian pertama adalah danau buatan yang terletak di sebelah barat. Bagian selanjutnya adalah bangunan yang berada di sebelah selatan danau buatan antara lain Pemandian Umbul Binangun. Bagian ketiga adalah Pasarean Ledok Sari dan Kolam Garjitawati yang terletak di selatan bagian kedua. Bagian terakhir adalah bagian sebelah timur bagian pertama dan kedua dan meluas ke arah timur sampai tenggara kompleks Magangan.

B. Konsep Penciptaan

Dengan ide tersebut mulailah dibuat sebuah konsep untuk membuat karya seni Tugas Akhir. Konsep dari pembuatan karya seni Tugas akhir ini tentang keindahan pemandangan alam Yogyakarta yang terbagi menjadi tiga pilihan kategori yaitu *landscape*, *seascape* dan *cityscape* sebagai objek penciptaan fotografi seni yang menggunakan konsep interpretasi bentuk. Hal tersebut yang menjadi konsep karya Tugas Akhir Pemandangan Alam Yogyakarta dalam Fotografi Seni.

Dalam proses penciptaan fotografi seni, *tiny planet photography* ini, penulis menggunakan konsep interpretasi bentuk pada karya fotografi *tiny planet photography*. Menginterpretasi karya seni adalah menganalisis setiap aspek deskriptif dan mencari hubungan yang bermakna dari setiap aspek. Hal ini bertujuan untuk membuat alur pemikiran yang salaras antara fotografer dengan para pelihat.

C. Proses Penciptaan

Seni rupa merupakan cabang seni yang berkaitan dengan indera mata. Fotografi dimana merupakan salah satu didalamnya, juga memerlukan indera mata berkaitan proses penciptaan hingga menikmati hasil karya tersebut. Proses penciptaan membutuhkan material/media hal ini berkaitan dengan alat, bahan dan penguasaan materi.

Objek pemotretan merupakan bagian terpenting dalam fotografi, dari hal tersebut akan terlihat fokus permasalahan yang sedang diangkat. Dalam penulisan ini penulis telah menetapkan beberapa objek pemotretan yaitu *Candi Prambanan, Kraton Ratu Boko, Candi Sambisari, Bukit Parang Endog, Pantai Glagah, Pantai Pok Tunggal, Waduk Sermo, Pasar Malam Sekaten, Tugu dan Tamansari*. Dilanjutkan dengan observasi pemilihan sudut pandang yang akan digunakan dan waktu pengambilan gambar. Observasi bertujuan mendapatkan sudut kamera yang tepat dengan pencahayaan yang baik dan manajemen waktu produksi karya. Pengambilan gambar diawali dengan melihat kondisi tempat pemotretan seperti cuaca, posisi awan dan posisi objek.

Untuk tahap pertama dalam proses pemotretan karya ini yaitu proses pengambilan gambar. Pengambilan gambar sendiri bisa dikatakan tidaklah sulit. Media perekam gambar yang penulis gunakan adalah kamera *DSLR Canon 1100D*. Dengan menggunakan lensa sudut lebar yakni lensa *Canon EFS 10-18mm*. Dengan perpaduan kamera dan lensa tersebut, hanya dibutuhkan sekitar 18-25 foto untuk menghasilkan sebuah foto Tiny Planet. Dengan perinciannya sebagai berikut: 6 foto lurus horizon, 6 foto sedikit mendongak, 6 foto sedikit menunduk, 1 foto tegak ke

atas dan 1 foto tegak ke bawah. Bidikan tegak ke atas dan tegak ke bawah adalah untuk mengambil *zenith* dan *nadir*. *Zenith* adalah titik di atas ubun-ubun, *Nadir* adalah titik bawah lensa

Tahap kedua adalah foto-foto yang telah terkumpul lantas digabungkan dengan pilihan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *tinyp planet photography*:



Gambar 26 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : Print Screen)

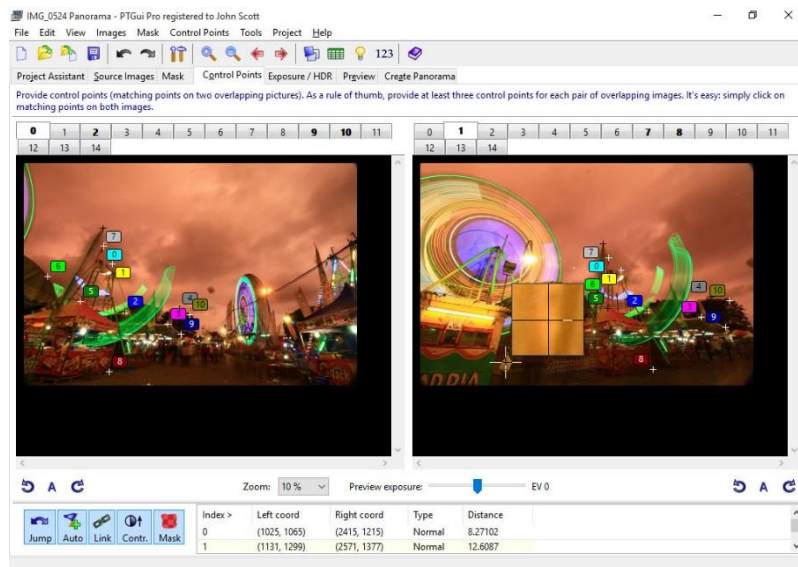
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

1. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

a. Control Point

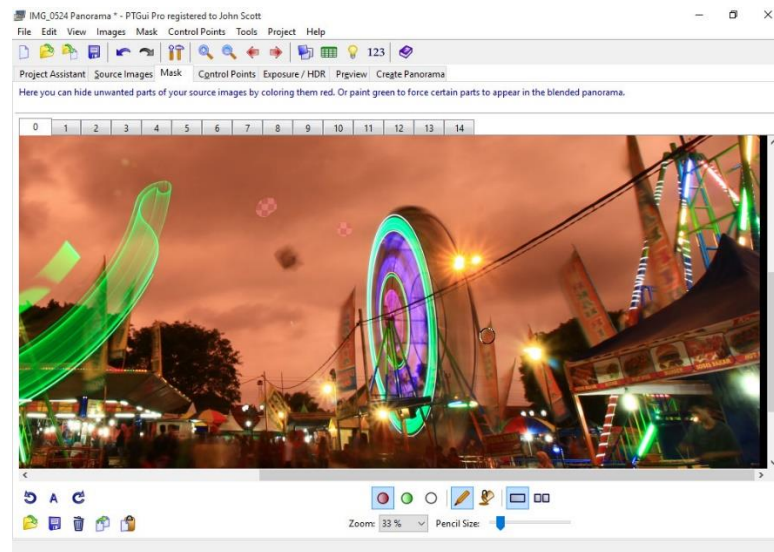
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 27 : *Control Point*
(Sumber : Print Screen)

b. Masking

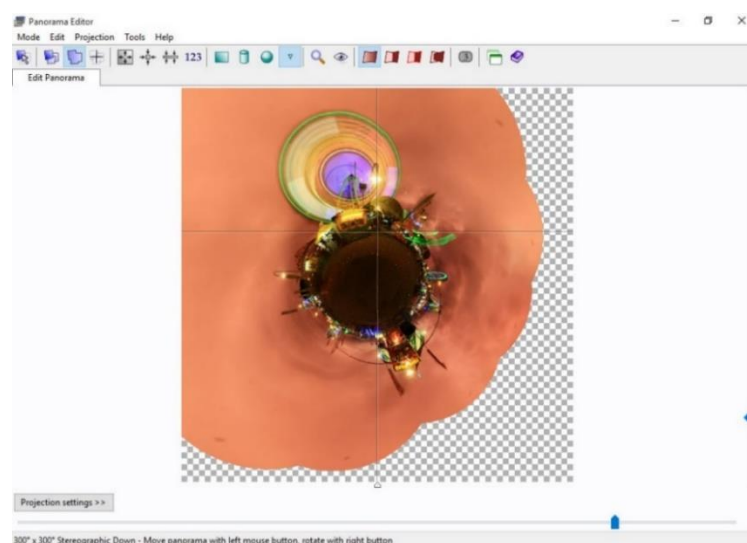
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 28 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

c. *Stereographic Projection*

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk *photography tiny planet*.



Gambar 29 : **Stereographic Projection**
(Sumber : Print Screen)

2. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

a. Patch tool

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

b. Clone Stemp tool

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

c. Crop tool

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

d. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing *tool* ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

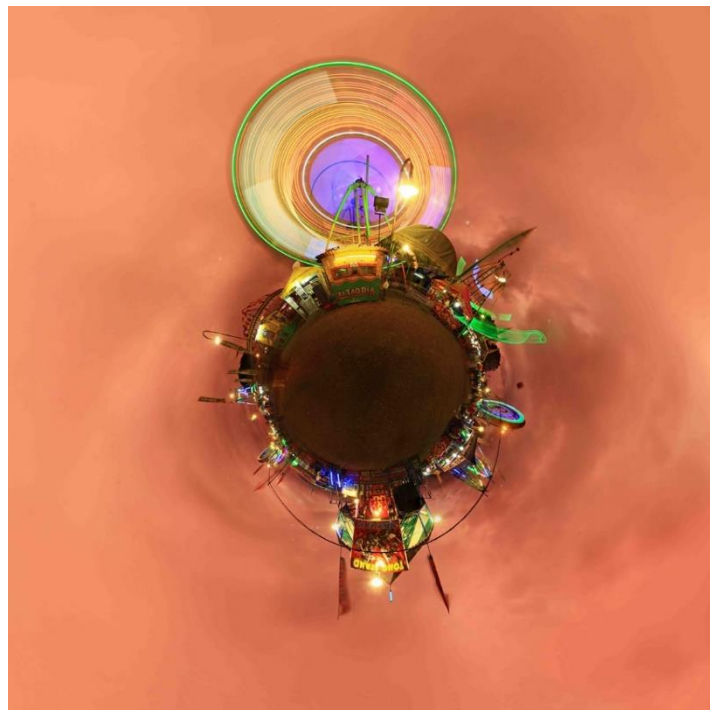
e. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

f. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 30 : Hasil *Tiny Planet photography*
(Sumber : *Print Screen*)

D. Tahap Visualisasi

Melalui karya Tugas Akhir Karya Seni ini dibuat dengan menggabungkan seluruh elemen yang telah dijabarkan pada proses penciptaan. Penggabungan tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan hasil akhir yang diinginkan sehingga tidak terlepas dari konsep utama. Karya *tiny panet photography* ini dibuat dengan format foto berwarna yang dicetak pada bahan *Luster vinyl indoor* dan dengan ukuran 80 x 80 cm, dan 100 x 70 cm.

E. Pembahasan Karya

1. Foto berjudul : *Turtle*



Gambar 31 : berjudul : ***Turtle***
Luster vinyl indoor, ukuran 80x80cm, Tahun 2016

Tabel 2 : Pembahasan karya yang berjudul *Turtle*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
31	<i>Turtle</i>	Candi Prambanan	Canon 1100D	06.30	11	1/125	200	Eye view

Jika berbicara tentang keindahan Yogyakarta tentunya tidak bisa lepas dari candi Prambanan. Candi Prambanan adalah kompleks candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun pada abad ke-9 masehi. Candi Prambanan adalah salah satu destinasi tujuan wisata yang berada di provinsi Yogyakarta. Candi prambanan memiliki perpaduan antara desain arsitektur purbakala yang sangat bagus dan

ditambah dengan pemandangan alam sekitar yang sangat asri. Sehingga Candi Prambanan adalah salah satu tempat tujuan wisatawan untuk berburu foto tentang keindahan alam dan arsitektur.

Foto ini diabadikan sekitar pukul 06.30 WIB, waktu tersebut dipilih untuk menghindari banyaknya pengunjung yang datang, yang tentunya akan sangat mengganggu saat proses pemotretan. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang eye level (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma* 11, *shutter speed* 1/125 detik dan ISO 200. Penggunaan diafragma 11 karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. ISO 200 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Selain itu penggunaan alat bantu berupa *tripod* saat pemotretan juga berfungsi untuk mengurangi getaran. Pengambilan foto Prambanan ini membutuhkan 22 frame foto.

Pada hasil akhir foto Candi Prambanan ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Candi Prambanan ini menggunakan format persegi dengan komposisi *center*. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk dasar lingkaran. Bentuk dasar lingkaran ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, mewakili sifat keabadian, hal ini dikarenakan

visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *Turtle* ini, menggambarkan seekor *Turtle* (kura – kura) yang sedang berenang di lautan. Dengan konsep tersebut, candi prambanan digambarkan menjadi seekor *Turtle* (kura – kura) yang sedang berenang di lautan dengan teknik *tiny planet photography*. Birunya langit pada foto menggambarkan sebuah lautan luas tempat *Turtle* (kura – kura) tersebut hidup. Candi – candi menggambarkan kepala, ekor dan ke-empat kaki *Turtle* (kura – kura). Serta tempurung *Turtle* (kura – kura) digambarkan dari tanah lapangan yang berada ditengah kompleks candi.

Kelebihan foto Candi Prambanan ini adalah foto tersebut memiliki visualisasi yang sangat menarik, hal ini dikarenakan terdapat visualisasi candi yang seolah olah muncul dari dalam tanah.

Kekurangan foto Candi Prambanan ini adalah dari segi teknis, yaitu pada dua candi di posisi bawah terlalu gelap, hal ini dikarenakan pada saat pemotretan cahaya matahari berasal dari samping sebelah timur candi jadi secara otomatis dibagian barat candi akan terlihat lebih gelap.

2. Foto berjudul : *The Watch*



Gambar 32 : berjudul : *The Watch*
Luster vinyl indoor, ukuran 100x70cm, Tahun 2016

Tabel 3 : Pembahasan karya yang berjudul *The Watch*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
32	Ratu Boko	Kraton Ratu Boko	Canon 1100D	07.20	11	1/50	100	eye view

Kraton Ratu Boko adalah bukti kemegahan peradaban yang pernah ada di Yogyakarta pada masa lalu. Berbeda dengan peninggalan purbakala lain dari zaman Jawa Kuno yang umumnya berbentuk bangunan keagamaan, situs Ratu Boko merupakan kompleks profan, lengkap dengan gerbang masuk, pendopo, tempat tinggal, kolam pemandian, hingga pagar pelindung.

Foto ini diabadikan sekitar pukul 07.30 WIB, selain untuk menghindari jumlah pengunjung yang banyak, waktu tersebut juga dipilih karena pada waktu tersebut matahari tepat berada pada posisi di lubang gapura masuk kompleks Ratu Boko. Hal tersebut dilakukan guna untuk menambah kesan dramatis pada foto. Pada karya foto ini posisi kamera berada diantara kedua gapura kompleks Ratu Boko. Posisi ini dipilih karena kedua gapura tersebut adalah objek yang paling menarik dari kompleks Ratu Boko tersebut. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang eye level (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma* 11, *shutter speed* 1/50 detik dan ISO 100. Penggunaan diafragma 11 karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. ISO 100 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Selain itu penggunaan alat bantu berupa *tripod* saat pemotretan juga berfungsi untuk mengurangi getaran. Pengambilan foto Ratu Boko ini membutuhkan 25 frame foto.

Pada hasil akhir foto Kraton Ratu Boko ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Kraton Ratu Boko ini menggunakan format persegi panjang dengan komposisi *center*. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk memanjang, walaupun bentuk dasarnya adalah lingkaran. Bentuk dasar lingkaran pada objek foto ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya.

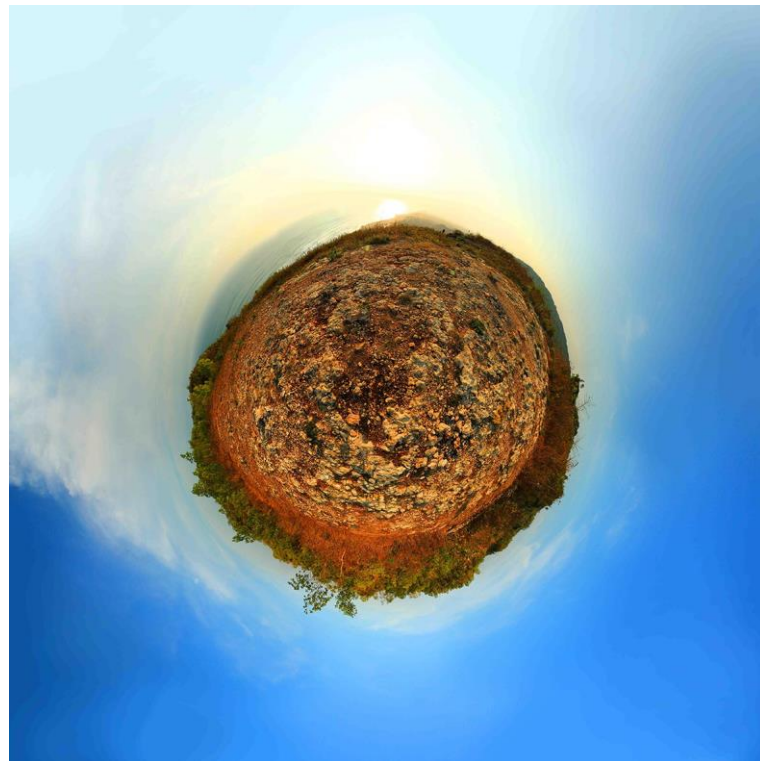
Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *The Watch* ini, menggambarkan sebuah *Watch* (jam tangan) yang jatuh ke dalam sungai karena terlepas dari *strap*-nya. Dengan konsep tersebut, kraton ratu boko digambarkan menjadi sebuah *Watch* (jam tangan) yang jatuh ke dalam sungai karena terlepas dari *strap*-nya dengan teknik *tiny planet photography*. Birunya langit pada foto menggambarkan sebuah sungai tempat jam tersebut jatuh. Candi – candi menggambarkan pengikat jam dengan *strap*-nya. Serta pelataran dan seluruh kompleks kraton ratu boko menggambarkan badan jam.

Kelebihan dari foto yang berjudul *The Watch* ini adalah dalam penentuan waktu pemotretan. Pemotretan dilakukan pukul 07.30 WIB. Hal ini dipilih untuk menempatkan posisi matahari tepat pada tengah lubang candi, sehingga mendambah kesan dramatis pada foto.

Kekurangan dari foto yang berjudul *The Watch* ini adalah dari segi teknis, yaitu bagian barat candi terlalu gelap, hal ini dikarenakan pada saat pemotretan cahaya matahari berasal dari samping sebelah timur candi jadi secara otomatis dibagian barat candi akan terlihat lebih gelap.

3. Foto berjudul : *Pizza*



Gambar 33 : berjudul : *Pizza*
Luster vinyl indoor, ukuran 80x80cm, Tahun 2016

Tabel 4 : Pembahasan karya yang berjudul *Pizza*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
33	<i>Pizza</i>	Sunset Bukit Parang Endog	Canon 1100D	17.00	11	1/125	200	eye view

Bukit Parang Endok adalah sebuah bukit di sisi timur pantai Parangtritis. Bukit ini bisa digunakan sebagai landasan untuk aktifitas olahraga paralayang. Selain itu tempat ini juga adalah tempat favorit di Yogyakarta untuk melihat matahari terbenam.

Pada karya foto ini posisi kamera berada di atas bukit batu kapur. Hal ini dipilih karena tekstur batu kapur sangat menarik dan pada saat terkena sinar matahari sore, batu kapur akan berubah warna menjadi kuning keemasan. Foto ini diabadikan sekitar pukul 17.00 WIB, waktu tersebut dipilih karena pada waktu tersebut matahari sudah berada dibawah bukit. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang eye level (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma* 11, *shutter speed* 1/125 detik dan ISO 200. Penggunaan diafragma 11 karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. ISO 200 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Selain itu penggunaan alat bantu berupa *tripod* saat pemotretan juga berfungsi untuk mengurangi getaran. Pengambilan foto bukit Parang Endog ini hanya membutuhkan 20 frame foto.

Pada hasil akhir foto bukit Parang Endog ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto bukit Parang Endog ini menggunakan format proporsi persegi dengan komposisi *center* dengan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk dasar lingkaran. Bentuk dasar lingkaran ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi,

hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *Pizza* ini, menggambarkan sebuah *Pizza* yang disajikan dengan sebuah piring besar berwarna biru. Dengan konsep tersebut, bukit Parang Endog digambarkan menjadi sebuah *Pizza* yang disajikan dengan sebuah piring besar berwarna biru dengan teknik *tiny planet photography*. Tekstur bukit yang terkena sinar keemasan matahari sore yang berupa bebatuan kapur ini menggambarkan sebuah *Pizza* yang sedang disajikan. Birunya langit menggambarkan sebuah piring besar yang menjadi tempat penyajian *Pizza* tersebut.

Kelebihan dari foto yang berjudul *Pizza* ini terletak pada bebatuan kapur yang terkena sinar matahari sore yang keemasan, sehingga memberi kesan tekstur yang indah.

Kekurangan dari foto yang berjudul *Pizza* ini adalah waktu pengambilan gambar pada saat musim kemarau, hal ini berpengaruh pada dedaunan di sekeliling batu kapur terlihat kering dan kurang hijau.

4. Foto berjudul : *The Crown*



Gambar 34 : berjudul : *The Crown*
Luster vinyl indoor, ukuran 80x80cm, Tahun 2016

Tabel 5 : Pembahasan karya yang berjudul *The Crown*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
34	<i>The Crown</i>	Candi Sambisari	Canon 1100D	17.20	18	1/8	100	Eye view

Candi Sambisari adalah candi Hindu yang berada di Purwomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta, kira-kira 12 km di sebelah timur kota Yogyakarta. Candi ini secara strategis berada di bawah permukaan tanah, hal ini dikarenakan pada zaman dahulu candi ini terkubur oleh material dari letusan gunung merapi. Candi Sambisari sangat terkenal sebagai tempat untuk mengambil gambar foto prewedding. Hal ini dikarenakan kompleks candi yang indah dan luas.

Pada karya foto ini posisi kamera berada di depan candi utama. Hal ini dipilih karena objek yang paling menarik adalah candi utama tersebut. Foto ini diabadikan sekitar pukul 17.20 WIB, waktu tersebut dipilih karena pada waktu tersebut sinar matahari sore yang berwarna keemasan telah menyinari candi utama, hal ini membuat candi utama lebih terlihat mengesankan. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang *eye level* (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma* 18, *shutter speed* 1/8 detik dan ISO 100. Penggunaan *diafragma* 18 karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto candi akan terlihat jelas dan tajam. ISO 100 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Pengambilan foto Sambisari ini hanya membutuhkan 18 frame foto.

Pada hasil akhir foto Candi Sambisari ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Candi Sambisari ini menggunakan format proporsi persegi, komposisi *center* dan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk dasar lingkaran. Bentuk dasar lingkaran ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *The Crown* ini, menggambarkan sebuah *crown* (mahkota) kerajaan yang diletakan pada kotak perhiasan. Dengan konsep tersebut, Candi Sambisari digambarkan menjadi sebuah *crown* (mahkota) kerajaan yang diletakan pada kotak perhiasan dengan teknik *tiny planet photography*. Candi Sambisari digambarkan menjadi sebuah *crown* (mahkota) kerajaan . Birunya langit menggambarkan sebuah kotak perhiasan yang menjadi tempat penyimpanan *crown* (mahkota) tersebut.

Kelebihan dari foto yang berjudul *The Crown* ini adalah dalam penentuan waktu pemotretan. Pemotretan dilakukan pukul 17.20 WIB. Hal ini dipilih untuk menempatkan posisi cahaya matahari tepat menyinari candi utama, sehingga mendambah kesan dramatis pada foto.

Kekurangan dari foto yang berjudul *The Crown* ini adalah dari segi teknis, yaitu bagian barat candi terlalu gelap, hal ini dikarenakan pada saat pemotretan cahaya matahari berasal dari samping sebelah barat candi jadi secara otomatis dibagian barat candi akan terlihat lebih gelap.

5. Foto berjudul : *Puffer Fish*



Gambar 35 : berjudul : *Puffer Fish*
Luster vinyl indoor, ukuran 80x80cm, Tahun 2016

Tabel 6 : Pembahasan karya yang berjudul *Puffer Fish*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
35	<i>Puffer Fish</i>	Pantai Glagah	Canon 1100D	17.00	11	1/125	100	Eye view

Pantai Glagah yang terletak di desa Temon, Kulon Progo, Yogyakarta adalah salah satu wisata pantai andalan di daerah Yogyakarta. Hal yang paling menarik wisatawan disini adalah batu buatan pemecah ombak yang sangat besar. Pantai Glagah menjadi salah satu tempat favorit untuk pemotretan foto prewedding, hal ini dikarenakan lokasi pantai glagah sangat unik dengan adanya batu – batu besar pemecah ombak.

Pada karya foto ini posisi kamera berada di tengah tumpukan batu pemecah ombak. Hal ini dipilih karena objek yang paling menarik dari tempai itu adalah batu tersebut, walaupun cukup berbahaya untuk dapat menuju tempat tersebut. Foto ini diabadikan sekitar pukul 17.00 WIB, waktu tersebut dipilih karena pada waktu tersebut sinar matahari masih belum terlalu rendah dan masih mampu untuk menerangi lokasi pemotretan. Karena lokasi tempat pengambilan foto dikelilingi oleh batu pemecah ombak yang sangat tinggi. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang eye level (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma* 11, *shutter speed* 1/125 detik dan ISO 100. Penggunaan diafragma 11 karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. ISO 100 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Pengambilan foto Pantai Glagah ini membutuhkan 29 frame foto.

Pada hasil akhir foto Pantai Glagah ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Pantai Glagah ini menggunakan format proporsi persegi dengan komposisi *center* dan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk dasar lingkaran. Bentuk dasar lingkaran ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini

juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *Puffer Fish* ini, menggambarkan seekor *Puffer Fish* (ikan buntal) yang sedang berenang di lautan. Dengan konsep tersebut, pantai glagah digambarkan menjadi seekor *Puffer Fish* (ikan buntal) yang sedang berenang di lautan dengan teknik *tiny planet photography*. Birunya langit pada foto menggambarkan sebuah lautan dalam tempat *Puffer Fish* (ikan buntal) tersebut hidup. Batu pemecah ombak menggambarkan tubuh *Puffer Fish* (ikan buntal) yang memiliki duri beracun ditubuhnya, duri ini berfungsi untuk melindungi ikan buntal dari serangan musuhnya.

Kelebihan dari foto yang berjudul *Puffer Fish* ini adalah pada batu pemecah ombak yang menjulang tinggi yang memberi kesan tekstur pada foto tersebut.

Kekurangan dari foto yang berjudul *Puffer Fish* ini adalah dari segi teknis, yaitu bagian barat batu pemecah ombak terlalu gelap, hal ini dikarenakan pada saat pemotretan cahaya matahari berasal dari samping sebelah barat jadi secara otomatis dibagian barat batu pemecah ombak akan terlihat lebih gelap.

6. Foto berjudul : *Face of Cyclops*



Gambar 36 : berjudul : *Face of Cyclops*
Luster vinyl indoor, ukuran 100x70cm, Tahun 2016

Tabel 7 : Pembahasan karya yang berjudul *Face of Cyclops*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
36	<i>Face of Cyclops</i>	Pantai Pok Tunggal	Canon 1100D	08.30	11	1/250	200	Eye view

Pantai Pok Tunggal adalah pantai yang belum lama terkenal oleh wisatawan. Pantai ini baru banyak dikunjungi oleh wisatawan sekitar tahun 2013. Terletak di Desa Tepus, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta. Nama Pok Tunggal sendiri diambil karena di lokasi pantai ini terdapat pohon langka dan masih kokoh berdiri yaitu Pohon Duras (Pok Tunggal).

Pada karya foto ini posisi kamera berada di atas sebuah batu karang. Hal ini dilakukan untuk mengurangi jarak ketinggian antara daratan bawah dengan bukit yang berada di sebelah utara pantai. Foto ini diabadikan sekitar pukul 08.30 WIB, waktu tersebut dipilih karena pada waktu tersebut air laut sudah sedikit surut. Hal ini mempermudah jalan untuk menuju lokasi pemotretan. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang *eye level* (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma 11*, *shutter speed 1/250* detik dan *ISO 200*. Penggunaan *diafragma 11* karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. *ISO 100* digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Pengambilan foto Pantai Pok Tunggal ini membutuhkan 30 frame foto.

Pada hasil akhir foto Pantai Pok Tunggal ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Pantai Pok Tunggal ini menggunakan format proporsi persegi panjang dengan komposisi *center* dan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk memanjang, walaupun bentuk dasarnya adalah lingkaran. Bentuk dasar lingkaran pada objek foto ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *Face of Cyclops* ini, menggambarkan wajah monster *Cyclops*. Dalam *mitologi* Yunani, *Cyclops* adalah monster purba bermata satu. Dengan konsep tersebut, pantai pok tunggal digambarkan menjadi sesosok wajah *Cyclops* dengan teknik *tiny planet photography*. Batu karang yang menjadi pijakan saat pemotretan pada foto menggambarkan sebuah mata *Cyclops*. Bukit pada belakang pantai menggambarkan rambut milik *Cyclops*.

Kelebihan dari foto yang berjudul *Face of Cyclops* ini adalah tidak terdapat bagian foto yang terlalu gelap dan terlalu terang.

Kekurangan dari foto yang berjudul *Face of Cyclops* ini adalah penentuan waktu pemotretan yang terlalu siang, hal ini berdampak pada cahaya matahari yang berwarna terlalu putih sehingga mengurangi kesan dramatis pada foto.

7. Foto berjudul : *The Eye*



Gambar 37 : berjudul : *The Eye*
Luster vinyl indoor, ukuran 80x80cm, Tahun 2016

Tabel 8 : Pembahasan karya yang berjudul *The Eye*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
37	<i>The Eye</i>	Sungai Oyo	Canon 1100D	17.00	8	1/125	400	eye view

Sungai Oyo adalah salah satu sungai besar yang ada di Yogyakarta. Berbeda dengan sungai lain, sungai Oyo memiliki dasar sungai yang berupa bebatuan kapur yang berwarna putih yang sangat menarik. Tidak jarang fotografer yang menjadikan sungai ini sebagai objek pemotretannya.

Pada karya foto ini posisi kamera berada di tengah sungai Oyo, berada tepat di bawah barat jembatan kuning yang berada diatas sungai tersebut. Penggunaan

tripod sangat membantu pada saat pemotretan. Foto ini diabadikan sekitar pukul 17.00 WIB, waktu tersebut dipilih karena pada waktu tersebut belum terlalu endah dan masih menyinari bagian sungai yang dikelilingi pepohonan yang tinggi. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang eye level (pandangan mata normal) jika dihitung dari dasar sungai. Akan tetapi jika dihitung dari permukaan sungai menjadi *Frog eye level*. dengan menggunakan *diafragma* 8, *shutter speed* 1/250 detik dan ISO 200. Penggunaan *diafragma* serta ISO yang sedikit lebih besar ini karena untuk menambah kecepatan *shutter speed*. Karena terlalu beresiko melakukan pemotretan terlalu lama di dalam sungai. Walaupun dengan *diafragma* dan ISO yang sedikit lebih besar. Hasil foto tetap masih dengan format *wide depth of field* dan tajam. Pengambilan foto Sungai Oyo ini membutuhkan 23 frame foto.

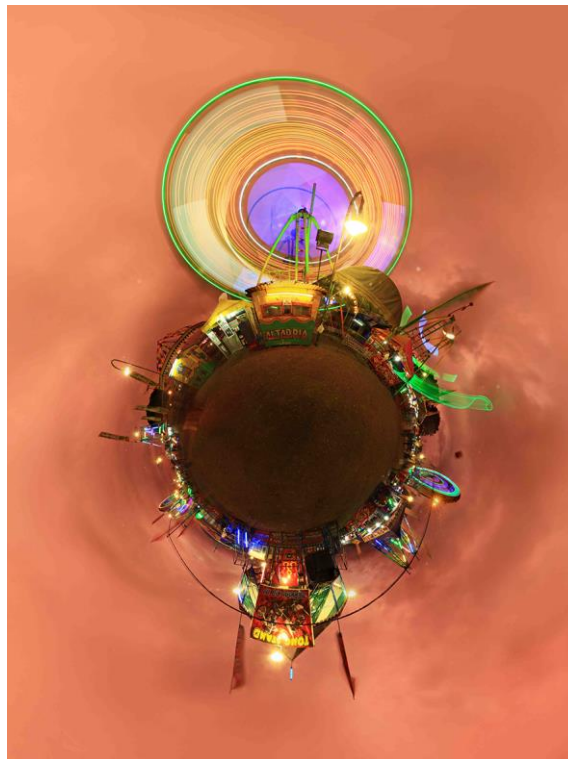
Pada hasil akhir foto sungai Oyo ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto sungai Oyo ini menggunakan format proporsi persegi panjang dengan komposisi simetris dan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk memanjang, walaupun bentuk dasarnya adalah lingkaran. Bentuk dasar lingkaran pada objek foto ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *The Eye* ini, menggambarkan sebuah *The Eye*. Dalam ilmu *Meteorologi Klimatologi dan Geofisika*, *The Eye* adalah istilah yang sering digunakan untuk menyebut sebuah mata badai yang dilihat dari kamera satelit luar angkasa. Dengan konsep tersebut, sungai Oyo digambarkan menjadi sebuah *The Eye* (mata badai) dengan teknik *tiny planet photography*. Sungai Oyo pada foto digambarkan sebagai pusat *The Eye* (mata badai). Pepohonan yang mengelilingi pusat sungai digambarkan menjadi sebuah awan badai yang berputar mengelilingi pusat badai. Birunya langit menggambarkan daerah yang bebas dari terjangan badai.

Kelebihan dari foto yang berjudul *The Eye* ini adalah lokasi pengambilan gambar yang berada tepat di tengah sungai, hal ini menambah kesan dramatis pada foto.

Kekurangan dari foto yang berjudul *The Eye* ini adalah penentuan waktu pemotretan yang dilakukan pada musim kemarau, hal ini berpengaruh pada dedaunan pepohonan di pinggir sungai tidak terlihat hijau segar.

8. Foto berjudul : *Lollipop*



Gambar 38 : berjudul : ***Lollipop***
Luster vinyl indoor, ukuran 100x70cm, Tahun 2016

Tabel 9 : Pembahasan karya yang berjudul *Lollipop*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
38	<i>Lollipop</i>	Wahana pasar malam sekaten	Canon 1100D	18.20	22	6 sec	100	Eye view

Pasar Malam Sekaten berlangsung pra acara sekaten dan pasca sekaten kurang lebih 3 minggu. Pasar malam sekaten diselenggarakan di alun-alun utara keraton Yogyakarta. Di Pasar Malam terdapat banyak wahana permainan yang sangat menarik. Dan yang paling populer diantaranya adalah bianglala dan kora-

kora. Seiring perkembangan era fotografi, pasar malam sekaten sekarang ini menjadi tempat favorit pra photographer untuk berburu foto.

Pada karya foto ini posisi kamera berada di tengah jalan dan di depan wahana bianglala. Hal ini dipilih karena objek yang paling menarik dari tempai itu adalah wahana tersebut. Foto ini diabadikan sekitar pukul 18.20 WIB, waktu tersebut dipilih karena ingin menampilkan suasana langit senja yang berwarna keemasan. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang eye level (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma 22*, *shutter speed 6* detik dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed 6* detik ini bertujuan untuk memberikan efek garis cahaya yang memberi kesan gerakan pada semua wahana dan juga untuk menghilangkan onjek manusia yang berlalu-lalang. Sementara penggunaan diafragma 22 karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. ISO 100 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Pengambilan foto Pasar Malam Sekaten ini membutuhkan 19 frame foto.

Pada hasil akhir foto Sekaten ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Sekaten ini menggunakan format proporsi persegi panjang dengan komposisi simetris dan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk memanjang, walaupun bentuk dasarnya adalah lingkaran. Bentuk dasar lingkaran pada objek foto ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto

tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *Lollipop* ini, menggambarkan sebuah permen *Lollipop* yang berada pada sebuah lautan coklat. Dengan konsep tersebut, pasar malam sekaten digambarkan menjadi sebuah permen *Lollipop* dengan teknik *tiny planet photography*. objek bianglala yang difoto menggunakan teknik *slow speed* pada foto digambarkan sebagai permen *Lollipop* raksasa. Lampu – lampu kecil yang berwarna – warni menggambarkan sebuah permen - permen kecil. Sedangkan langit sore yang mendung menggambarkan sebuah lautan coklat.

Kelebihan dari foto yang berjudul *Lollipop* ini adalah pada foto sebuah objek permainan bianglala yang difoto menggunakan teknik *slow speed* sehingga memberi efek seperti sebuah permen *lollipop*.

Kekurangan dari foto yang berjudul *Lollipop* ini adalah pada teknis pengambilan gambar, yaitu terdapat beberapa terlihat manusia yang ikut terfoto. Hal ini dikarenakan tempat tersebut sangat ramai pengunjung.

9. Foto berjudul : *Rocket*



Gambar 39 : berjudul : ***Rocket***
Luster vinyl indoor, ukuran 100x70cm, Tahun 2016

Tabel 10 : Pembahasan karya yang berjudul *Rocket*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
39	<i>Rocket</i>	Tugu	Canon 1100D	18.45	20	20 sec	100	Eye view

Tugu Yogyakarta bangunan bersejarah di Yogyakarta yang mempunyai nilai simbolis dan merupakan garis yang bersifat magis menghubungkan Laut Selatan, Kraton *Yogya* dan Gunung Merapi. Selain itu, tugu juga menjadi salah satu tempat favorit warga Jogja ataupun wisatawan untuk menikmati keindahan kota Jogja di malam hari.

Pada karya foto ini posisi kamera berada di sebelah barat tugu. Hal ini dipilih karena tempat tersebut adalah tempat paling aman dari lalu lalang kendaraan. Sehingga mempermudah proses pemotretan. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang *eye level* (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma 20*, *shutter speed 20* detik dan ISO 100. Penggunaan *shutter speed 20* detik ini bertujuan untuk memberikan efek garis cahaya yang memberi kesan gerakan pada kendaraan yang berlalualang. Sementara penggunaan *diafragma 20* karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. ISO 100 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Selain itu wajib menggunakan alat bantu tripod untuk mengurangi getaran. Pengambilan foto Tugu ini membutuhkan 21 frame foto.

Pada hasil akhir foto Tugu ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Tugu ini menggunakan format proporsi persegi panjang dengan komposisi *center* dan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk memanjang, walaupun bentuk dasarnya adalah lingkaran. Bentuk dasar lingkaran pada objek foto ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga

menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *Rocket* ini, menggambarkan sebuah *Rocket* yang sedang meluncur di angkasa. Dengan konsep tersebut, Tugu Yogyakarta digambarkan menjadi sebuah *Rocket* yang sedang meluncur di angkasa dengan teknik *tiny planet photography*. Objek tugu menggambarkan sebuah *rocket* yang sedang meluncur. Lampu – lampu kota yang berwarna – warni menggambarkan sebuah percikan api yang keluar dari belakang *rocket* yang sedang meluncur. Sedangkan langit gelap disekitar tugu menggambarkan gelapnya langit angkasa luar.

Kelebihan dari foto yang berjudul *Rocket* ini adalah pada foto lampu dan objek bergerak seperti motor dan mobil yang difoto menggunakan teknik *slow speed* sehingga memberi efek gerak pada foto tersebut.

Kekurangan dari foto yang berjudul *Rocket* ini adalah pada waktu pengambilan gambar yang terlalu malam, sehingga langit tampak gelap total. Hal ini mengurangi efek dramatis pada foto tersebut.

10. Foto berjudul : *Heaven*



Gambar 40 : berjudul : *Heaven*
Luster vinyl indoor, ukuran 80x80cm, Tahun 2016

Tabel 11 : Pembahasan karya yang berjudul *Heaven*

No GAMBAR	JUDUL	PENERAPAN		PELAKSANAAN				
		objek	kamera	waktu	f	kec	iso	angle
40	<i>Heaven</i>	Komplek kolam pemandian tamansari	Canon 1100D	09.00	11	1/160	200	Eye view

Taman Sari Yogyakarta atau Taman Sari Keraton Yogyakarta adalah situs bekas taman atau kebun istana Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, yang dapat dibandingkan dengan Kebun Raya Bogor sebagai kebun Istana Bogor. Pada kompleks pemandian terdapat tiga kolam pemandian yang masing – masing memiliki desain yang sangat bagus.

Pada karya foto ini posisi kamera berada di tengah jalan yang memisahkan antara kedua kolam pemandian. Hal ini dipilih karena tempat tersebut adalah titik tengah dari kompleks pemandian tersebut. Foto ini diabadikan sekitar pukul 09.00 WIB, waktu tersebut sebenarnya kurang ideal karena cahaya matahari sudah mulai terik dan condong keatas. Hal ini dikarenakan kompleks tamansari baru mulai buka pukul 09.00. Pengambilan foto ini menggunakan sudut pandang *eye level* (pandangan mata normal) dengan menggunakan *diafragma* 11, *shutter speed* 1/160 detik dan ISO 200. Penggunaan diafragma 11 karena ingin membuat foto dengan format *wide depth of field*. Karena dengan format *wide depth of field* seluruh bagian foto akan terlihat jelas dan tajam. ISO 200 digunakan untuk mempertajam foto dan mengurangi *noise* (bintik-bintik pada foto) karena kurangnya cahaya. Pengambilan foto Tamansari ini membutuhkan 32 frame foto.

Pada hasil akhir foto Tamansari ini berbentuk seperti sebuah objek yang melayang, seolah – olah foto tersebut di foto dari atas menggunakan teknik pemotretan *high level*. Foto Tamansari ini menggunakan format proporsi persegi dengan komposisi *center* dan meletakkan objek utama tepat di tengah. Format tersebut dipilih untuk memberi keseimbangan pada objek foto yang berbentuk dasar lingkaran. Bentuk dasar lingkaran ini bertujuan untuk memberi pusat perhatian pada foto tersebut, karena lingkaran adalah sebuah simbol yang dapat mengendalikan pikiran serta perasaan orang yang melihatnya. Selain itu bentuk dasar lingkaran ini juga menandakan sifat alam semesta yang tidak bertepi, hal ini dikarenakan visual foto tersebut memiliki bentuk seperti sebuah planet yang ada di alam semesta.

Karya fotografi yang berjudul *Heaven* ini, menggambarkan *Heaven* (surga). Dengan konsep tersebut, Tamansari digambarkan menjadi *Heaven* (surga) dengan teknik *tiny planet photography*. Bangunan pemandian Tamansari menggambarkan sebuah pemandian yang berada disurga dengan segala kenikmatannya. Sedangkan langit biru yang berawan menggambarkan langit surga yang begitu carah dan indah.

Kelebihan dari foto yang berjudul *Heaven* ini adalah pada awan yang terlihat jelas, hal ini menambah kesan dramatis pada foto tersebut.

Kekurangan dari foto yang berjudul *Heaven* ini adalah pada waktu pengambilan gambar yang terlalu siang, sehingga cahaya matahari terlihat lebih putih. Hal ini mengurangi kesan dramatis pada foto tersebut.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Konsep tugas akhir karya seni ini adalah memvisualisasikan sebuah bulatan yang berisi sebuah pemandangan alam Yogyakarta yang dimana pandangan mata saya adalah sebagai pusat inti dari bulatan tersebut yang ditampilkan melingkar 360 derajat menggunakan teknik *tiny planet photography*. Dengan konsep tersebut penulis ingin menampilkan sebuah foto pemandangan alam Yogyakarta 360 derajat dengan bentuk seperti planet kecil. Teknik *tiny planet photography* merupakan teknik *post-production*, yang dimaksud dengan *post-production* ialah tindakan setelah dilakukan produksi utama, dalam hal ini pemotretan merupakan proses produksi utama. Maka dari itu yang nampak pada hasil akhir karya ini bukan suatu yang didapatkan langsung dalam proses pemotretan.

Landscape fotografi merupakan cabang fotografi yang mengkhususkan pada pemandangan alam, yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu *Landscape*, *Seascape*, dan *Cityscape*.

Yogyakarta sebagai salah satu kota besar di Indonesia memiliki karakter khas kota tersebut, mencakup keberadaan beberapa pemandangan alam Yogyakarta. Beberapa pemandangan alam yang dipilih penulis yaitu *Candi Prambanan*, *Candi Ratu Boko*, *Bukit Parang Endog*, *Candi Sambisari*, *Pantai Glagah*, *Pantai Pok Tunggal*, *Pasar Malam Sekaten*, *Tugu*, *Taman Sari* dan *Tugu*, pemilihan objek tersebut telah tertulis dan dibahas pada bagian bab III.

Fotografi seni adalah fotografi yang memandang foto sebagai media untuk mengekspresikan karya seni. Seperti layaknya kanvas, kuas dan cat yang dibutuhkan seorang pelukis, seorang fotografer membutuhkan kamera dan media foto lainnya untuk menghasilkan karya seni yang mengesankan.

Tiny planet photography adalah karya fotografi panorama 360 derajat yang memiliki keunikan yaitu efek berbentuk bulat sehingga berbeda dengan fotografi pada umumnya yaitu berbentuk datar. Untuk mewujudkan *tiny planet photography* dibutuhkan ketelitian ekstra dalam pengambilan gambar objek utamanya. Pengambilan gambar objek harus dilakukan dengan berputar 360 derajat. Pada proses pengambilan tersebut ketepatan jarak perpindahan antara bagian satu dengan bagian lainya harus dilakukan dengan sangat teliti, guna untuk mempermudah proses olah *digital*.

Dalam proses olah *digital* yang pertama dilakukan adalah mengolah digital menggunakan *software PTGui*. Ini dilakukan untuk menggabungkan serta menjadikan seluruh foto dari hasil pemotretan tiap objek pemotretan menjadi foto yang berbentuk planet kecil. Selanjutnya disempurnakan menggunakan *software Adobe Photoshop*.

Hasil akhir dalam karya ini berbentuk foto berwarna yang dicetak pada *luster vinyl* berukuran 80 x 80 cm dan 100 x 70 cm, menggunakan spanram. Secara umum, karya tersebut menampilkan pemandangan alam Yogyakarta yang menyerupai planet kecil.

Dalam proses penciptaan tugas akhir ini ada beberapa hambatan yang ditemukan, diantaranya yaitu perubahan cuaca yang tidak dapat diprediksi yang

cukup menghambat proses pemotretan. Hal ini akan mempengaruhi gelap terang pada hasil akhir foto. Hambatan yang juga muncul yaitu situasi lokasi pemotretan yang ramai dengan orang. Hal ini akan mempengaruhi pada hasil foto dimana akan terdapat banyak orang yang terfoto.

Karya yang dihasilkan berjumlah 10 foto yaitu: *Candi Prambanan “Turtle”*, *Candi Ratu Boko “The Watch”*, *Bukit Parang Endog “Pizza”*, *Candi Sambisari “The Crown”*, *Pantai Glagah “Puffer Fish”*, *Pantai Pok Tunggal “Face of Cyclops”*, *Pasar Malam Sekaten “Lollipop”*, *Tugu “Rocket”*, *Taman Sari “Heaven”*.

Daftar Pustaka

1. Buku

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Colombijn, Freek, dkk. 2005. *Kota Lama Kota Baru*. Yogyakarta: Ombak.
- Feeman, T. 2002. *Portraits of the Earth: A Mathematician Looks at Maps*. New York: American Mathematical Society.
- Griand, Giwanda. 2002. *Paduan Praktis Menciptakan Foto Menarik*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hess, Alan. 2010. *Composition: Digital Filed Guide*. London. Wiley
- Hoddinot, Ross. 2008. *Digital Ekxposure*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4. 2008.
- Langford, M. 1982. *The Complete Encyclopaedia of Photography: The Most Comprehensive Reference Work on Styles, Techniques, Equipment, Processes and practical applications of the Photographer's Art*. London: Dorling Kindersley Limited.
- Mulyanto, Edi S. 2007. *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: ANDI
- Nugroho, Yulius. 2011. *Jepret! Panduan Fotografi dengan kamera Digital dan DSLR*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga
- Permana, Erik. 2007. *A-Z Otodidak Dslr & Mirrorless*. Yogyakarta: Cemerlang Publishing.
- Poespoprodjo. 1987. *Interpretasi*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Ratna, Dwi dkk. 2012. *Yogyakarta dari Hutan Beringin ke Ibukota Daerah Istimewa*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.
- Rauscher, T. – Krause, E. – Postle, B. – Nyfeler, P. – Maandag, S. 2005. *Panotools wiki*. Panorama.
- Soedjono, Soeprapto. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Sugiarto, Atok. 2009. *Kamus Pintar Fotografer*. Jakarta: ESENSI.

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space Bali.

Sukarya, Daniek G. 2009. *Kiat Sukses Daniek G. Sukarya dalam Fotografi dan Stok Foto*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

2. Internet

<https://aquadratfoto.com>. Pada 9-12-2015

<https://belajar-komputer-mu.com>. 15-12-2015

<https://cambridgeincolour.com>. Pada 11-12-2015

<https://DigitalPhotographySchool.htm>. Pada 9-12-2015

<https://digital-photography-school.com>. Pada 13-12-2015

<https://googleweblight.com>. Pada 13-12-2015

<https://hermawayne.blogspot.co.id>. Pada 11-12-2015

<https://joshsommer.smugmug.com>. 15-12-2015

<https://kelasfotografi.wordpress.com>. Pada 9-12-2015

<https://Petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id>. Pada 10-12-2015

<https://photography.tutsplus.com>. Pada 13-12-2015

<https://randyscottslavin.com>. Pada 10-12-2015

<http://wiki.panotools.org/PanoRama>.

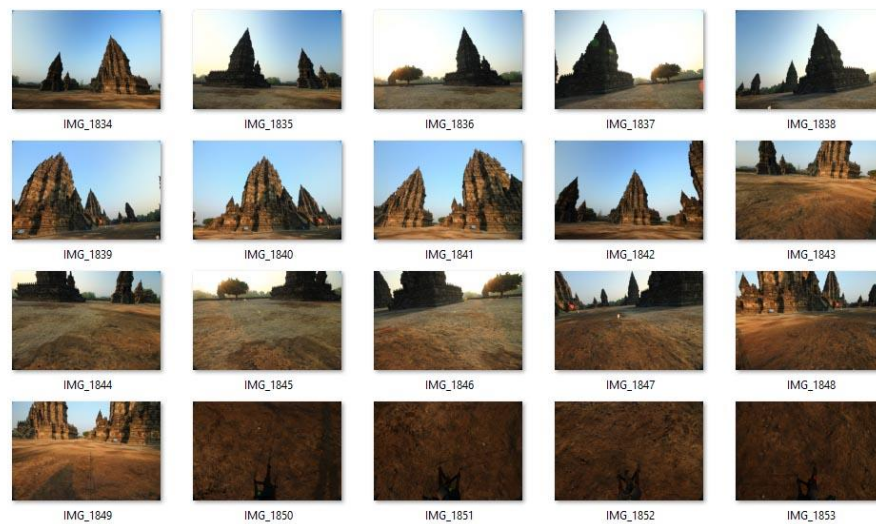
<https://wikipedia.com>. 15-12-2015

LAMPIRAN

Proses Digital Imaging

1. Foto yang berjudul *Turtle*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *tiny planet* photography:



Gambar 41 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : Print Screen)

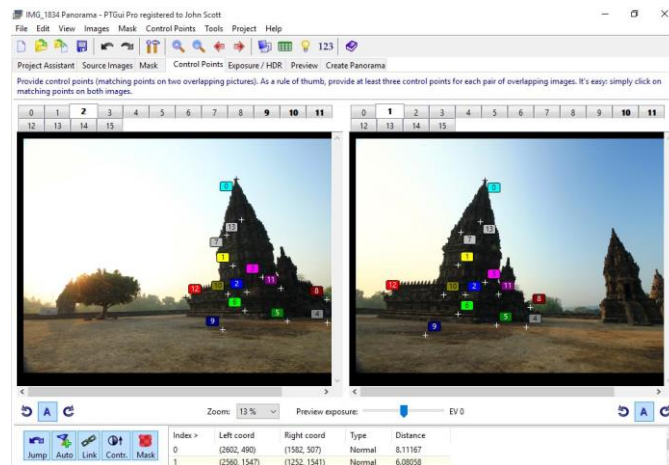
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan fotografi *tiny planet*.

1. Control Point

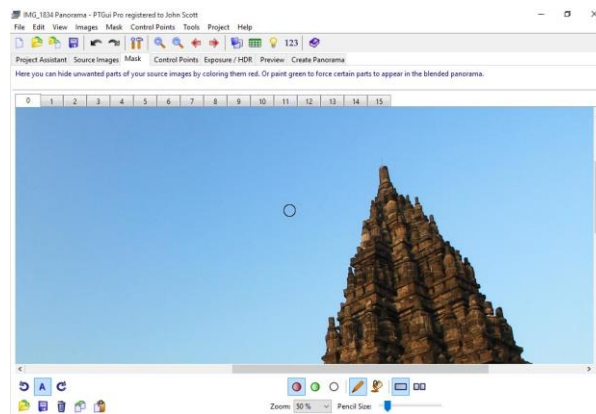
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 42 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

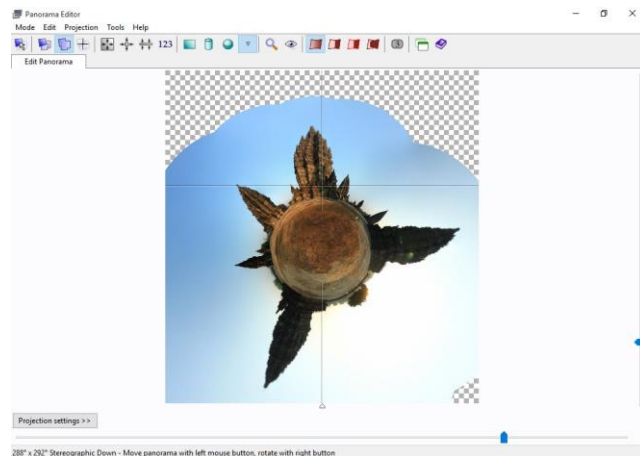
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 43 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk *photography tiny planet*.



Gambar 44 : *Stereographic Projection*
(Sumber : Print Screen)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. Patch tool

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki area foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. Clone Stamp tool

Clone Stamp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. Crop tool

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area seleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. *Dodge /Burn tool*

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

5. *Cruve / Level*

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. *Brightes / Contras*

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

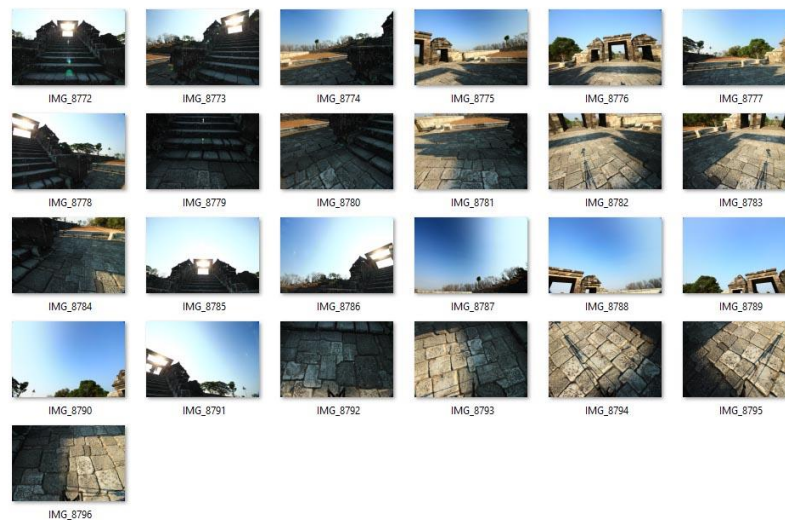
Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 45 : **Hasil *Tiny Planet photography***
(Sumber : *Print Screen*)

2. Foto yang berjudul *The Watch*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *tiny planet photography*:



Gambar 46 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

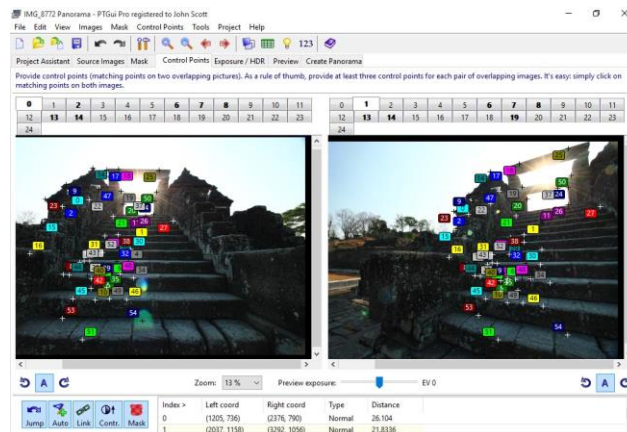
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. Control Point

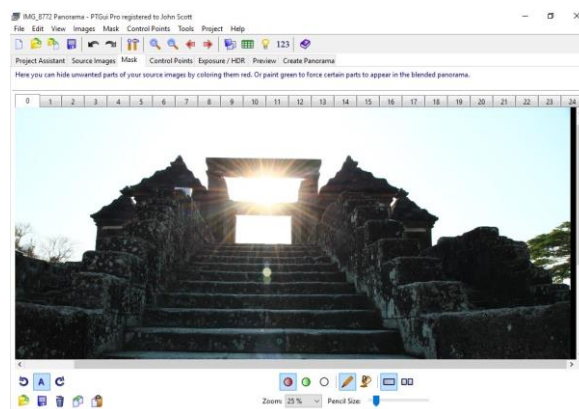
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 47 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

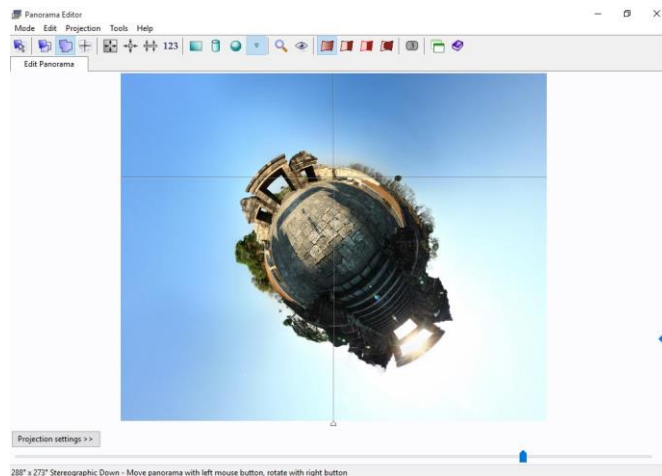
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 48 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk fotografi *tiny planet*.



Gambar 49 : *Stereographic Projection*
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. *Patch tool*

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki area foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. *Clone Stamp tool*

Clone Stamp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. *Crop tool*

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area seleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

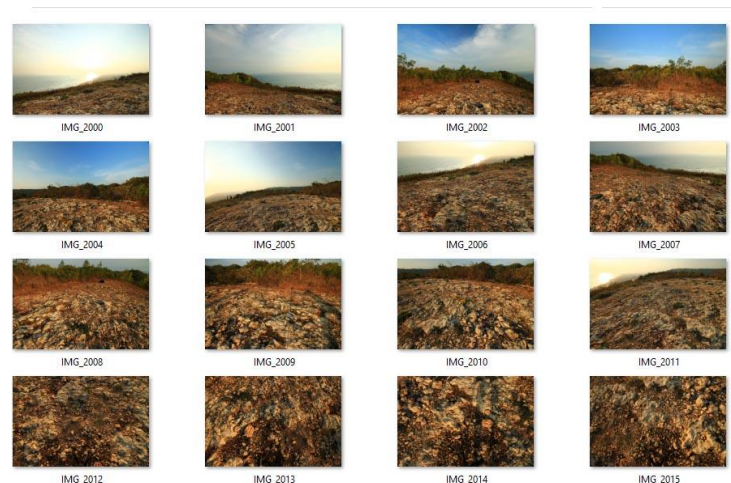
Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 50 : **Hasil Tiny Planet photography**
(Sumber : Print Screen)

3. Foto yang berjudul *Pizza*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 51 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

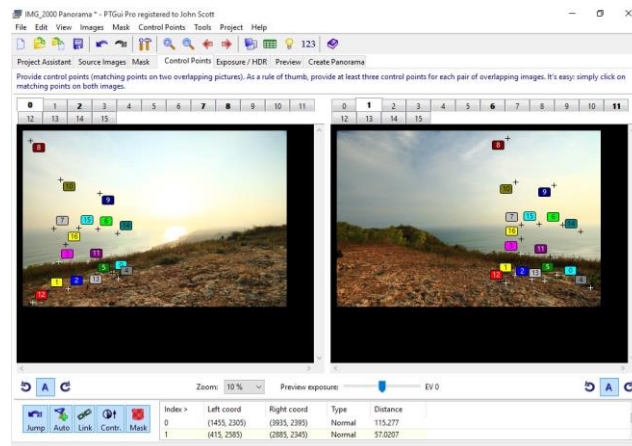
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. *Control Point*

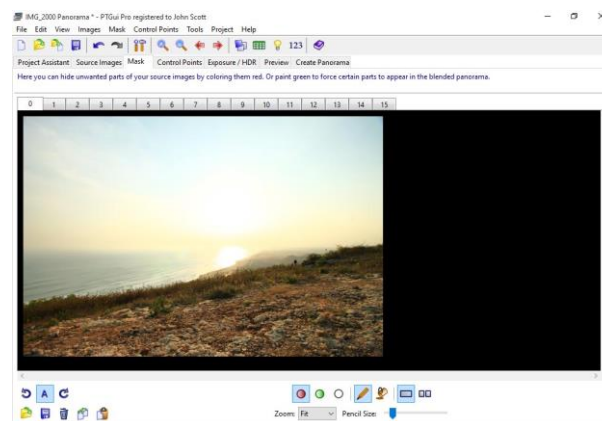
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 52 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

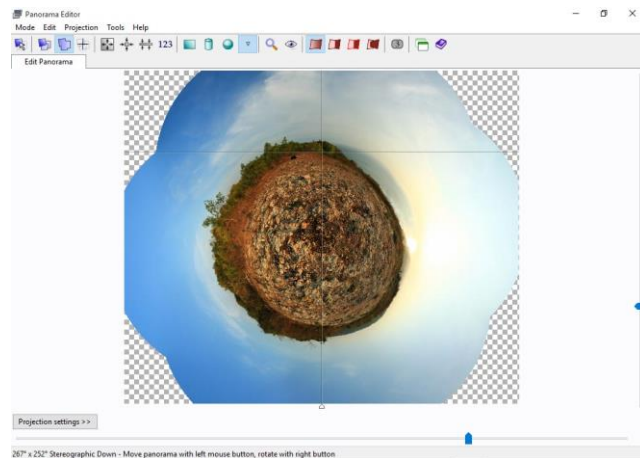
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 53 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk fotografi *tiny planet*.



Gambar 54 : ***Stereographic Projection***
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan fotografi *tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. ***Patch tool***

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. ***Clone Stemp tool***

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. ***Crop tool***

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. *Dodge /Burn tool*

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

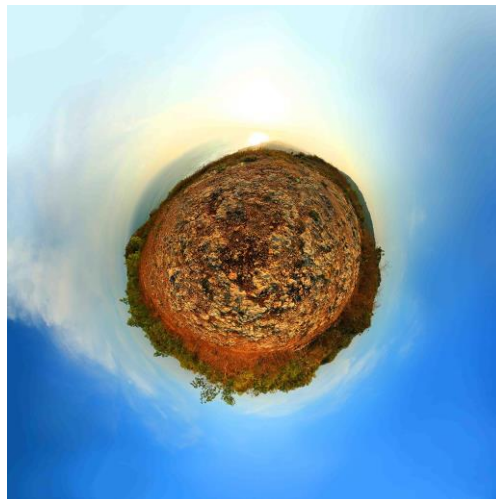
5. *Cruve / Level*

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. *Brightes / Contrasts*

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 55 : **Hasil *Tiny Planet photography***
(Sumber : *Print Screen*)

4. Foto yang berjudul *The Crown*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 56 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

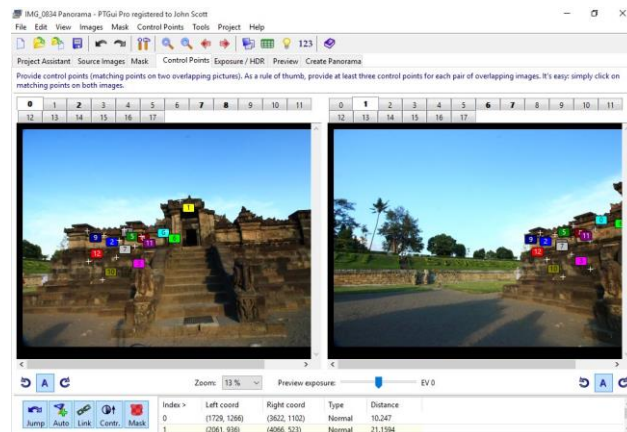
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. *Control Point*

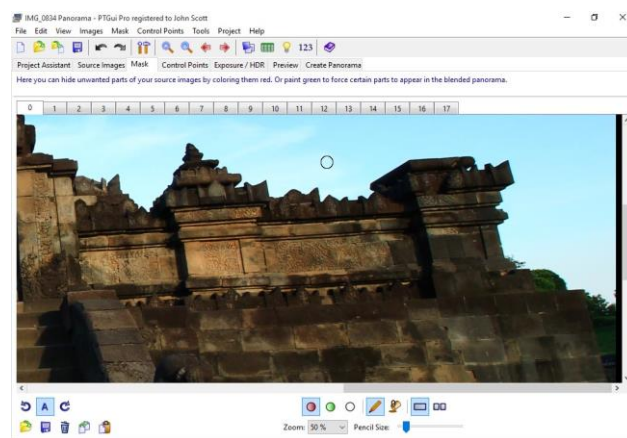
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 57 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

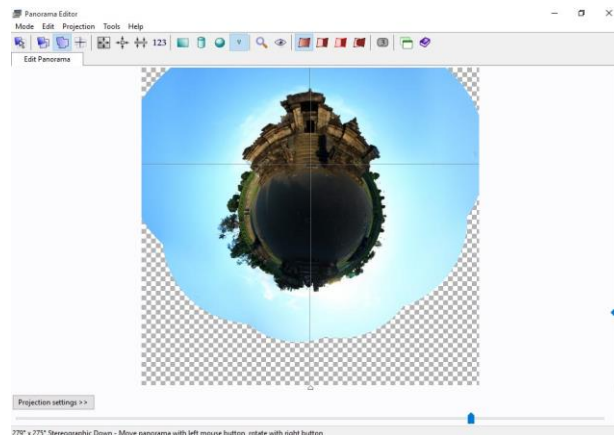
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 58 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk fotografi *tiny planet*.



Gambar 59 : *Stereographic Projection*
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan fotografi *tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. *Patch tool*

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. *Clone Stemp tool*

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. *Crop tool*

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 60 : Hasil *Tiny Planet photography*
(Sumber : *Print Screen*)

5. Foto yang berjudul *Puffer Fish*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 61 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

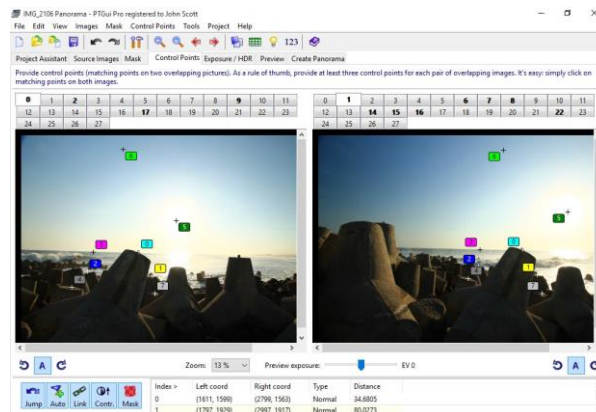
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. *Control Point*

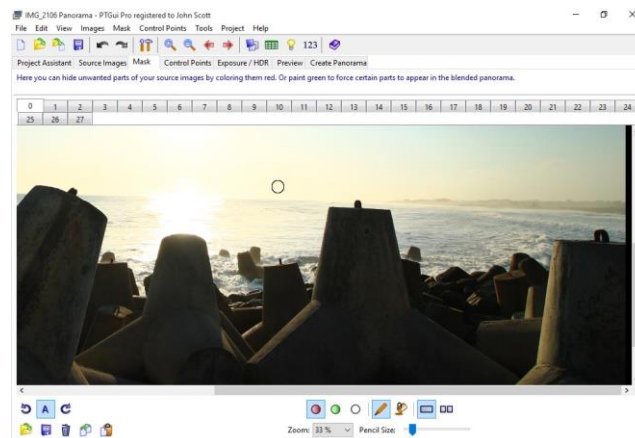
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 62 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

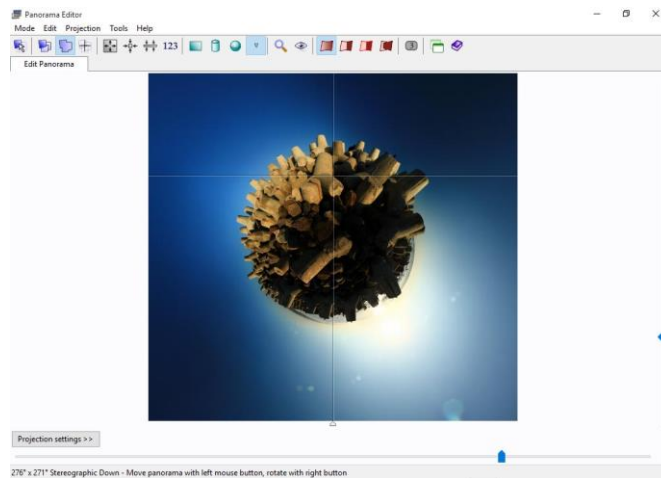
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 63 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk fotografi *tiny planet*.



Gambar 64 : *Stereographic Projection*
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. *Patch tool*

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. *Clone Stemp tool*

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. *Crop tool*

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

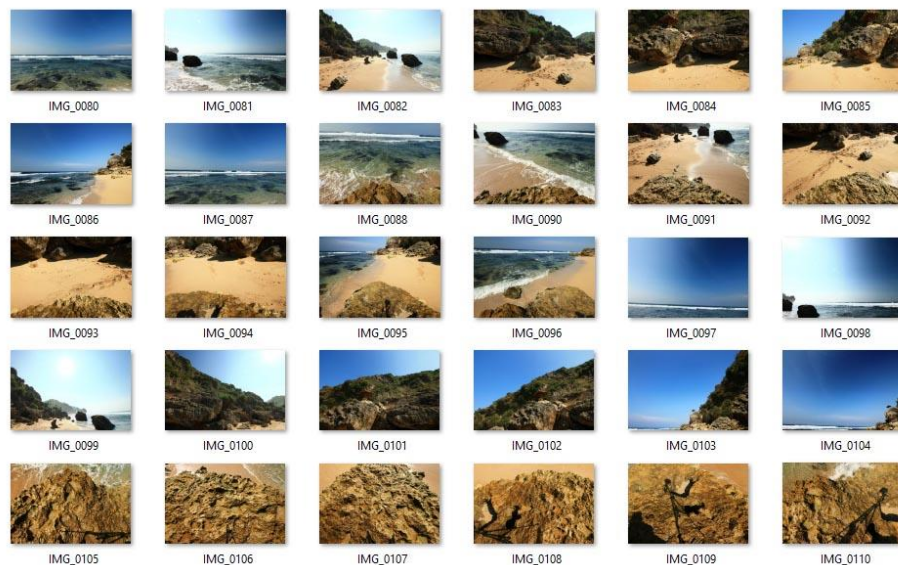
Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 65 : Hasil *Tiny Planet photography*
(Sumber : Print Screen)

6. Foto yang berjudul *Face of Cyclops*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 66 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

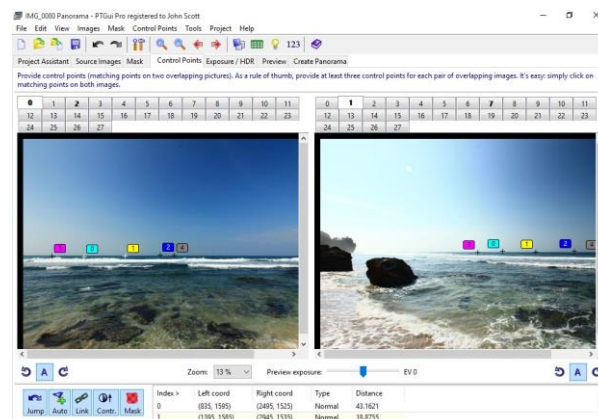
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan fotografi *tiny planet*.

1. *Control Point*

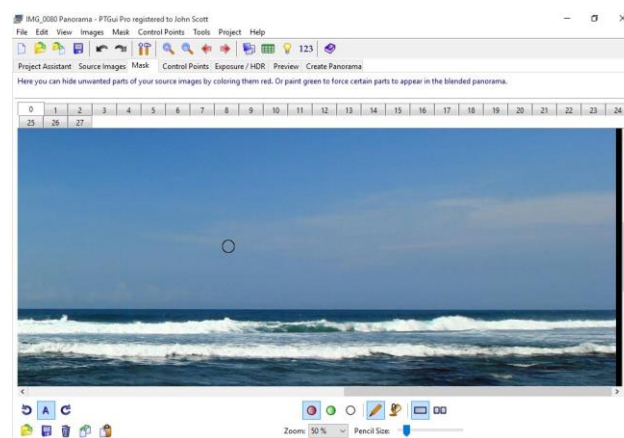
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 67 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

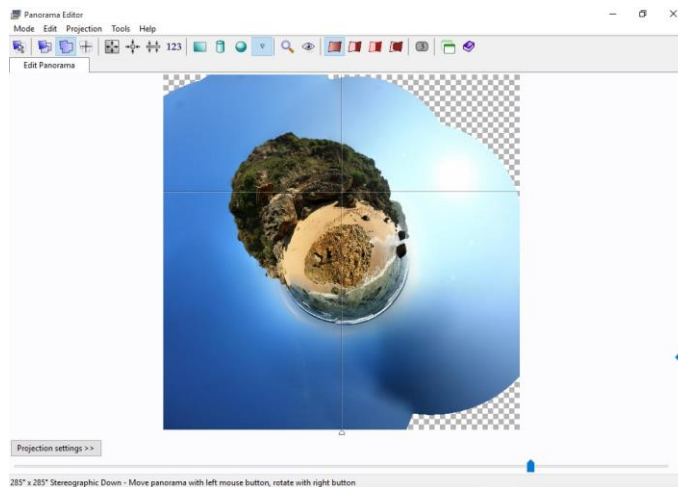
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 68 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk fotografi *tiny planet*.



Gambar 69 : ***Stereographic Projection***
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan fotografi *tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. ***Patch tool***

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. ***Clone Stemp tool***

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. ***Crop tool***

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 70 : **Hasil Tiny Planet photography**
(Sumber : Print Screen)

7. Foto yang berjudul *The Eye*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 71 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

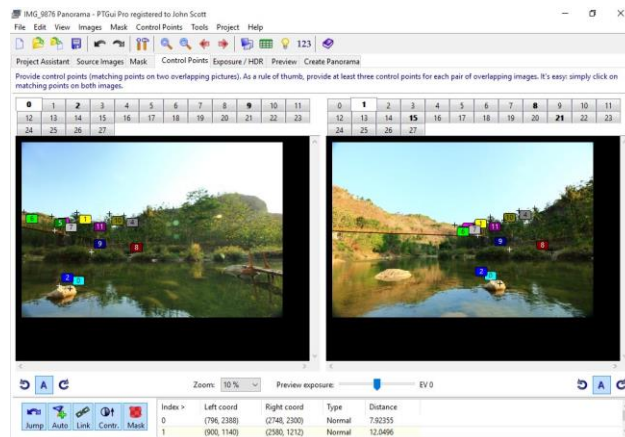
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. Control Point

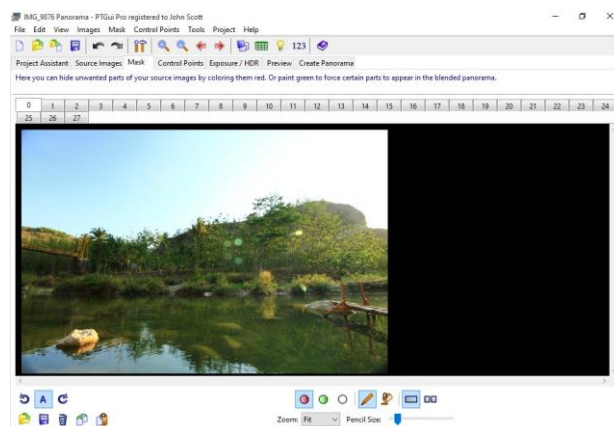
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 72 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

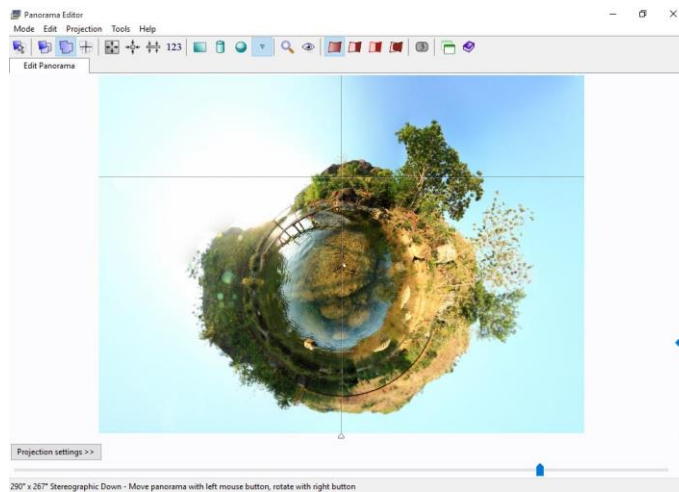
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 73 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk fotografi *tiny planet*.



Gambar 74 : ***Stereographic Projection***
(Sumber : Print Screen)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. Patch tool

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. Clone Stemp tool

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. Crop tool

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

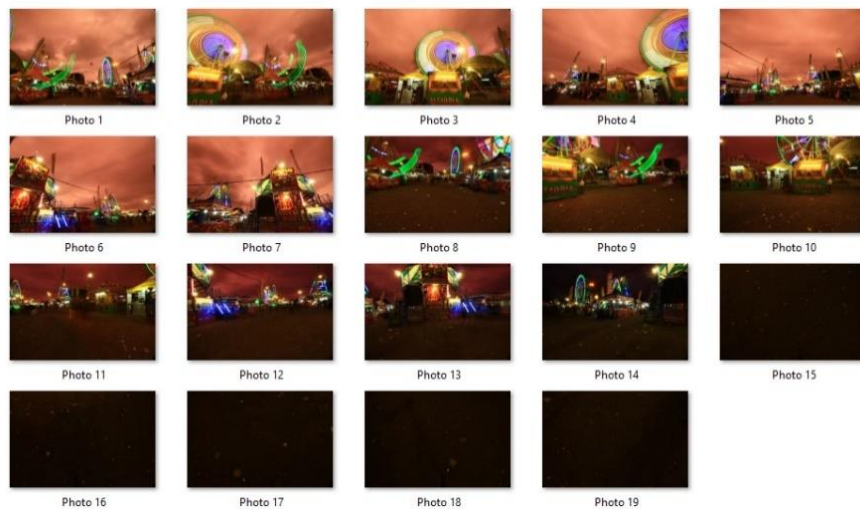
Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 75 : Hasil *Tiny Planet photography*
(Sumber : *Print Screen*)

8. Foto yang berjudul *Lollipop*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 76 : **Foto-foto yang akan diolah digital**
(Sumber : *Print Screen*)

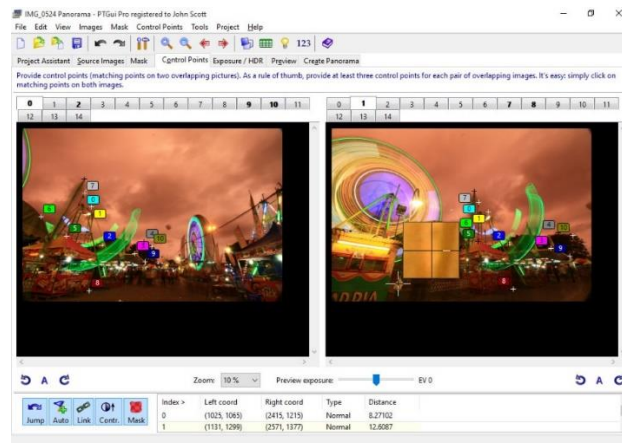
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. *Control Point*

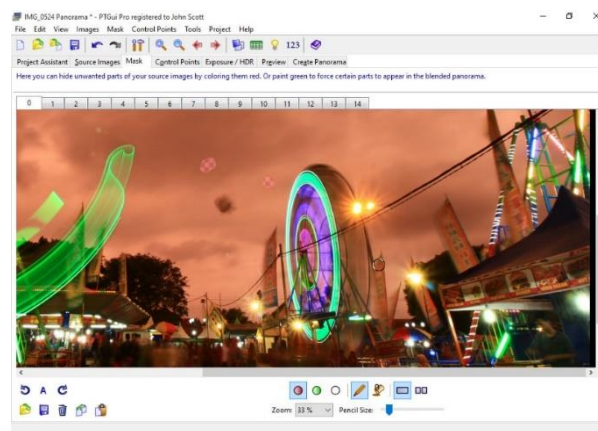
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 77 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

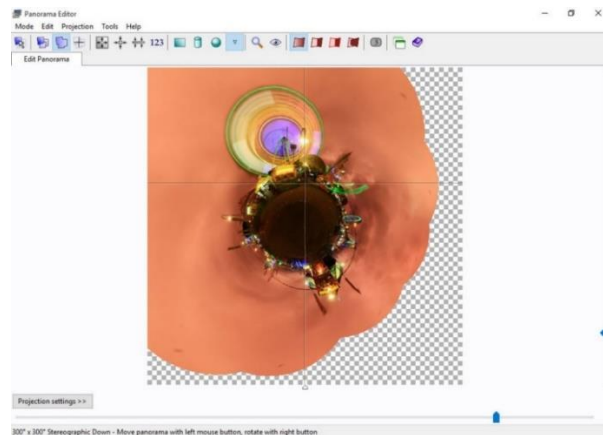
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 78 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk *photography tiny planet*.



Gambar 79 : *Stereographic Projection*
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. *Patch tool*

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. *Clone Stemp tool*

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. *Crop tool*

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

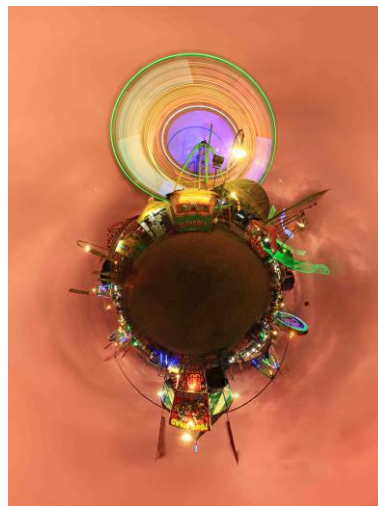
5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 80 : Hasil *Tiny Planet photography*
(Sumber : Print Screen)

9. Foto yang berjudul *Rocket*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 81 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

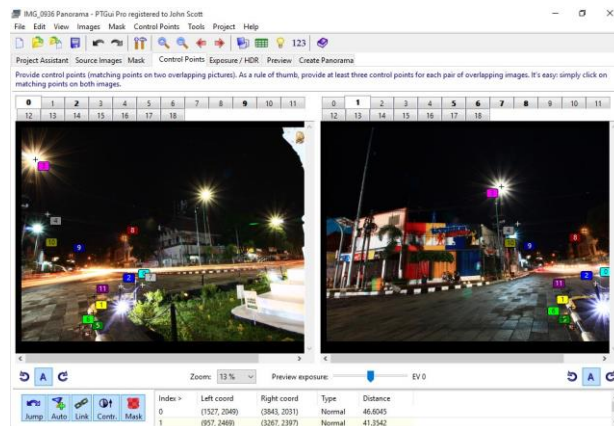
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. *Control Point*

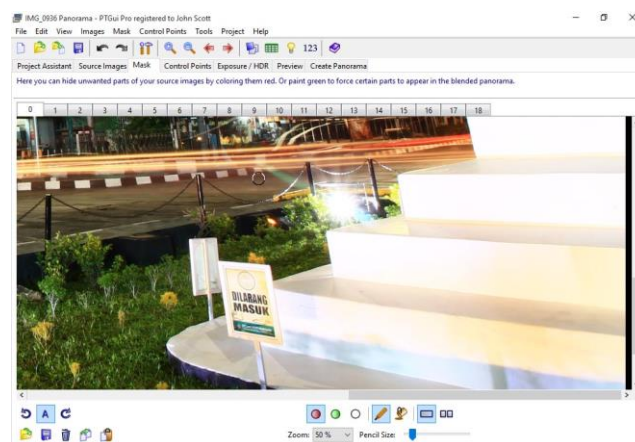
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 82 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

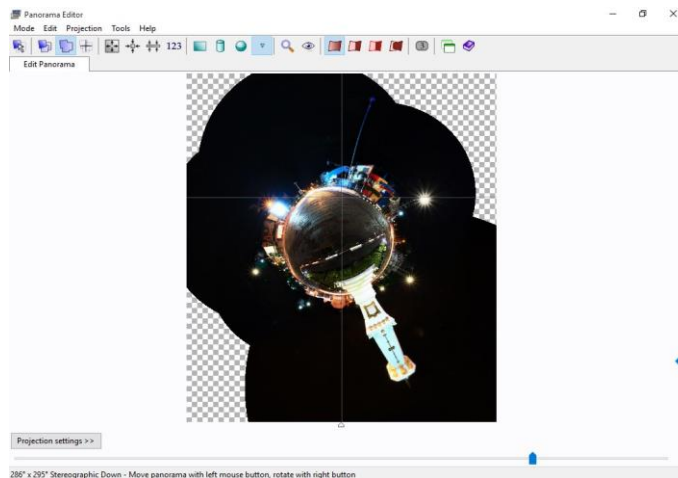
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 83 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk *photography tiny planet*.



Gambar 84 : *Stereographic Projection*
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. *Patch tool*

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki aera foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. *Clone Stemp tool*

Clone Stemp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. *Crop tool*

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area sleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

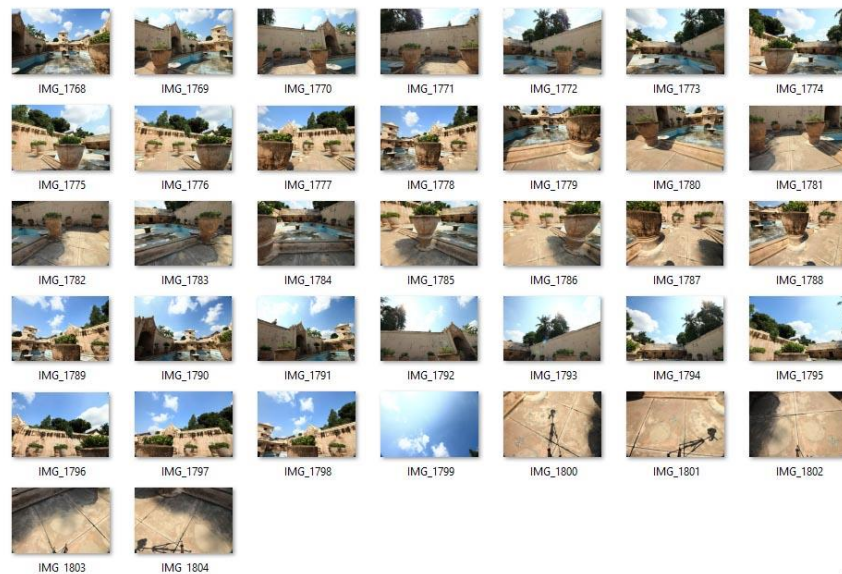
Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 85 : Hasil *Tiny Planet photography*
(Sumber : *Print Screen*)

10. Foto yang berjudul *Heaven*

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah foto *Tiny Planet photography*:



Gambar 86 : Foto-foto yang akan diolah digital
(Sumber : *Print Screen*)

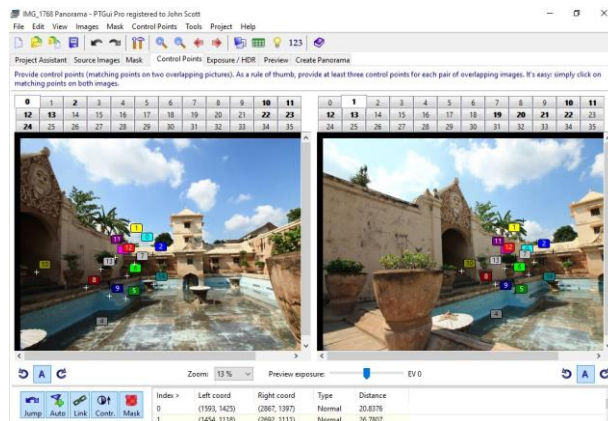
Dari foto-foto tersebut kemudian dilanjutkan ke pengolahan digital dengan *software* PTGui dan disempurnakan dengan *software* Adobe Photoshop.

A. PTGui

Setelah dilakukan pemotretan kemudian dilanjutkan pada proses olah digital dengan menggunakan *software* PTGui. Berikut adalah beberapa menu utama dalam *software* PTGui yang digunakan dalam proses penciptaan *photography tiny planet*.

1. *Control Point*

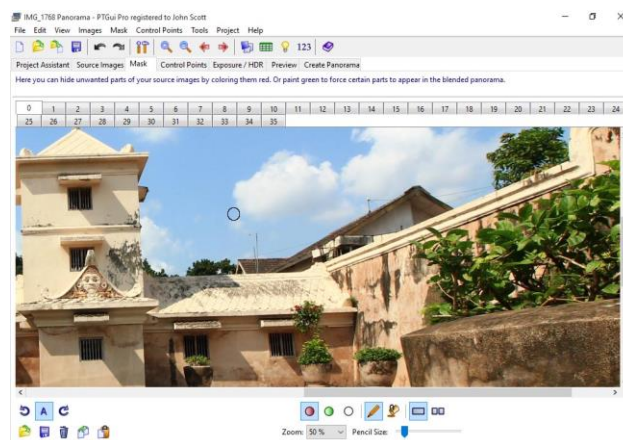
Control Point berfungsi untuk menyambungkan foto satu dengan foto berikutnya dengan cara mencari persamaan unsur dari foto satu dengan foto yang lainnya.



Gambar 87 : **Control Point**
(Sumber : Print Screen)

2. Masking

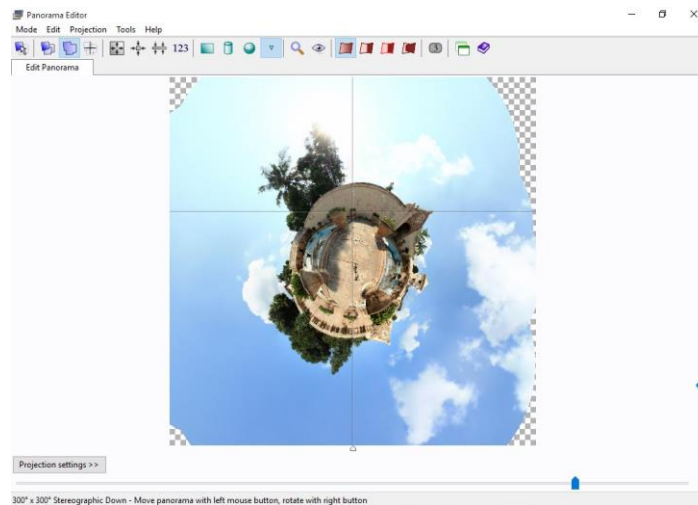
Tahap *masking* adalah tahap penyempurnaan foto dengan cara menghilangkan bagian foto yang tidak diperlukan.



Gambar 88 : **Masking**
(Sumber : Print Screen)

3. Stereographic Projection

Setelah dilakukan penyambungan foto pada *Control Point* dan penyempurnaan foto dalam program *Masking* maka selanjutnya masuk dalam tahap *Stereographic Projection*. *Stereographic Projection* yaitu proses proyeksi untuk mendapatkan bentuk *photography tiny planet*.



Gambar 89 : *Stereographic Projection*
(Sumber : *Print Screen*)

B. Adobe Photoshop

Teknik olah digital selanjutnya adalah dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses olah digital yang kedua ini dimaksudkan sebagai koreksi gambar agar hasil akhir dari proses penciptaan *photography tiny planet* dapat terwujud dengan sempurna.

1. *Patch tool*

Fungsi dari *tool* ini adalah untuk memperbaiki area foto dengan menggunakan sumber dari *pixel* area lain atau tekstur.

2. *Clone Stamp tool*

Clone Stamp tool berfungsi untuk membuat kopian (*kloning*) berdasarkan area *pixel* yang ditetapkan sebagai sumbernya. Ini bertujuan untuk menutupi bagian yang ingin dihilangkan, seperti kaki tripod yang ikut terfoto.

3. *Crop tool*

Crop tool berfungsi untuk memotong hasil foto berdasarkan area seleksi yang dibentuk oleh *tool* ini.

4. Dodge /Burn tool

Fungsi dari masing-masing tool ini yaitu, *dodge tool* berfungsi untuk menerangkan area foto yang dikenainya. Sedangkan *burn tool* berfungsi untuk menggelapkan area foto yang dikenainya.

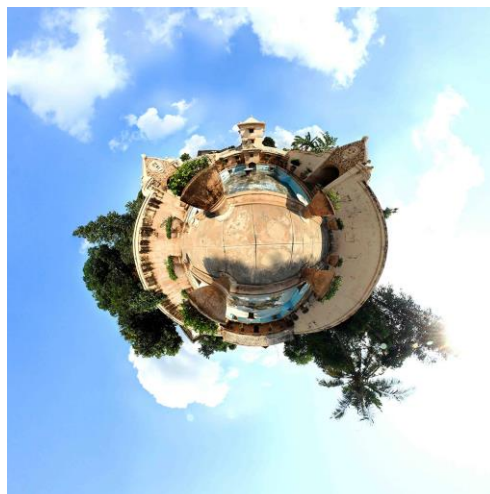
5. Cruve / Level

Cruve / Leve berfungsi untuk mengatur level warna gelap dan terang pada foto.

6. Brightes / Contras

Brightes / Contas ini berfungsi untuk menambah dan mengurangi intensitas cahaya dan kontras pada foto.

Dibawah ini adalah contoh hasil akhir setelah melalui proses olah digital dengan mengguakan *software Adobe Photoshop*.



Gambar 90 : Hasil *Tiny Planet photography*
(Sumber : *Print Screen*)

Proses Pemotretan



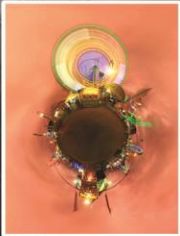
Gambar 91 : **Proses Pemotretan**

Banner Pameran



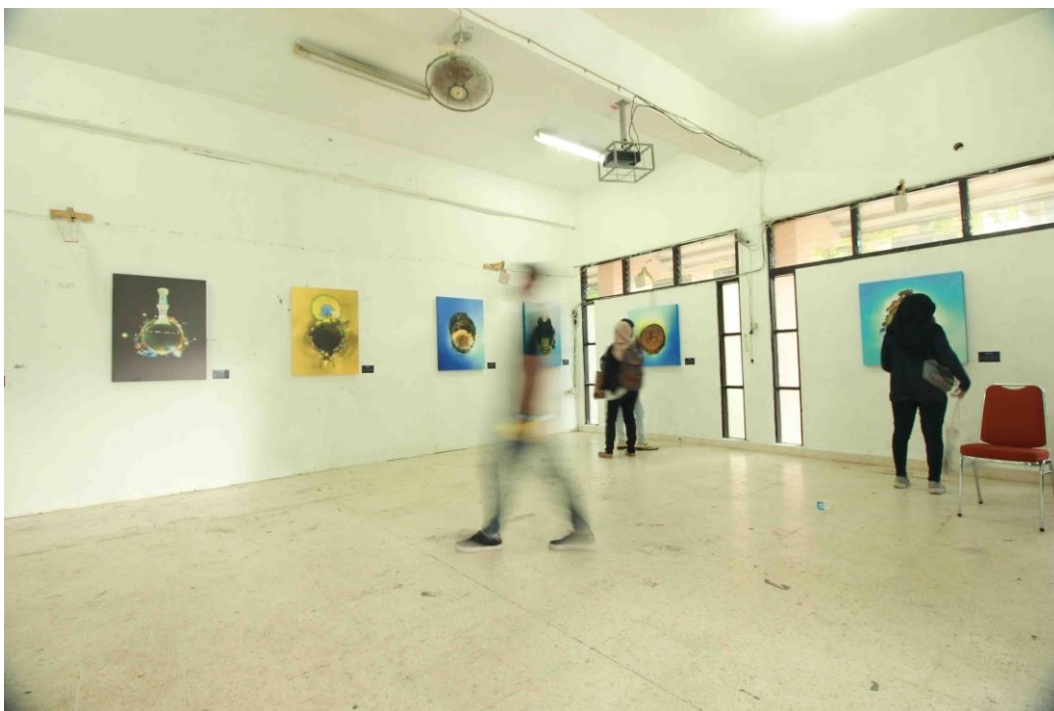
Gambar 92 : **Banner Pameran**

Katalog pameran

 Tiny Planet Yogyakarta PHOTOGRAPHY EXHIBITION "Landscape Yogyakarta Dalam Fotografi Seni" galeri Lasa seni rupa, Bld. UNY 15 dan 16 April 2016		 NAMA : AMAT DADI SISILO ALAMAT : KOSKUNTO PRODI : PENDIDIKAN SENI RUPA ILMUH : PARASURABAN GELUY 2016 YOGYAKARTA TEMPAT, TANGGAL LAHIR : YOGYAKARTA 20 MEI 1993		Tiny Planet Photography Secara umum Tiny Planet fotografi adalah fotografi yang termasuk dalam kategori fotografi panorama namun memiliki spesifikasi khusus. Tiny Planet fotografi merupakan fotografi panorama 360 derajat dengan bentuk bulat seperti sebuah planet kecil. Fotografi ini termasuk golongan fotografi seni. Ini dikarenakan proses pembuatannya yang memerlukan olah digital.	
 Heaven Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul Heaven ini, menggambarkan Heaven (surga). Dengan konsep tersebut, Tamansari digambarkan menjadi Heaven (surga) dengan teknik tiny planet fotografi.	 Turtle Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul Turtle ini, menggambarkan seekor Turtle (kura-kura) yang sedang berenang di lautan. Dengan konsep tersebut, candi prambanan digambarkan menjadi seekor Turtle (kura-kura) yang sedang berenang di lautan dengan teknik tiny planet fotografi.	 Lollipop Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul Lollipop ini, menggambarkan sebuah permen Lollipop yang berada pada sebuah lautan coklat. Dengan konsep tersebut, pasar malam sekaten digambarkan menjadi sebuah permen Lollipop dengan teknik tiny planet fotografi.	 Pizza Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul Pizza ini, menggambarkan sebuah Pizza yang disajikan dengan sebuah piring besar berwarna biru. Dengan konsep tersebut, bukit Parang Endog digambarkan menjadi sebuah Pizza yang disajikan dengan sebuah piring besar berwarna biru dengan teknik tiny planet fotografi.		
 The Eye Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul The Eye ini, menggambarkan sebuah The Eye. Dalam ilmu meteorologi klimatologi dan Geofisika, The Eye adalah istilah yang sering digunakan untuk menyebut sebuah mata badai yang dilihat dari kamera satelit luar angkasa. Dengan konsep tersebut, sungai Oya digambarkan menjadi sebuah The Eye dengan teknik tiny planet fotografi.	 The Crown Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul The Crown ini, menggambarkan sebuah crown (mahkota) kerajaan yang diletakkan pada kotak perhiasan. Dengan konsep tersebut, Candi Sambisari digambarkan menjadi sebuah crown (mahkota) kerajaan yang diletakkan pada kotak perhiasan dengan teknik tiny planet fotografi.	 Face of Cyclops Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul Face of Cyclops ini, menggambarkan wajah monster Cyclops. Dalam mitologi Yunani, Cyclops adalah monster puter berrmata satu. Dengan konsep tersebut, pantai pak tunggal digambarkan menjadi sesosok wajah Cyclops dengan teknik tiny planet fotografi.	 Puffer Fish Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul Puffer Fish ini, menggambarkan seekor Puffer Fish (ikan buntar) yang sedang berenang di lautan. Dengan konsep tersebut, pantai glogah digambarkan menjadi seekor Puffer Fish (ikan buntar) yang sedang berenang di lautan dengan teknik tiny planet fotografi.		
 Rocket Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul Rocket ini, menggambarkan sebuah Rocket yang sedang meluncur di angkasa. Dengan konsep tersebut, Tugu Yogyakarta digambarkan menjadi sebuah Rocket yang sedang meluncur di angkasa dengan teknik tiny planet fotografi.		 The Watch Studio, Tahun 2014 Karya fotografi yang berjudul The Watch ini, menggambarkan sebuah Watch (jam tangan) yang jatuh ke dalam sungai karena terlepas dari strap-nya. Dengan konsep tersebut, kraton ratu boko digambarkan menjadi sebuah Watch (jam tangan) yang jatuh ke dalam sungai karena terlepas dari strap-nya dengan teknik tiny planet fotografi.			

Gambar 93 : Katalog Pameran

Ujian dan Pameran



Gambar 94 : Ujian dan Pameran