

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini, menghasilkan sebuah karya foto bisa dengan beragam cara, beragam gaya, beragam tempat, dan beragam komposisi. Perkembangan zaman yang semakin pesat ini tidak hanya mempermudah seorang fotografer profesional tetapi juga masyarakat umum untuk membuat sebuah karya ataupun sekadar membuat dokumentasi pribadi. Fotografi juga semakin berkembang karena banyaknya jenis kamera, mulai dari kamera handphone, kamera poket sampai kamera DSLR. Akan tetapi, tidak dipungkiri bahwa visualisasi dari ide dan teknik seorang fotografer profesional akan terlihat berbeda dengan yang dihasilkan oleh fotografer yang tidak profesional. Kreativitas manusia dalam pemotretan memunculkan kaidah-kaidah foto yang estetik, baik secara komposisi, pencahayaan maupun ketajaman (*depth of field*). Kaidah-kaidah foto estetik dipadukan bersama intuisi dengan berolah kreasi pengungkapan ekspresi diri dalam domain kesenian, terutama yang bernuansa seni visual (Soedjono, 2006:50).

Potret photography merupakan salah satu aliran di bidang fotografi, dimana wajah dan ekspresi subjek merupakan fokus pada gambar, dalam hal ini seluruh tubuh dan latar belakang dapat dimasukkan ke bidang gambar. Subjek potret photography tidak hanya subjek tunggal, tetapi dapat berupa sekelompok orang (UMANG, 2016:3). Tujuan dibuatnya gambar potret adalah untuk menampilkan rupa, kepribadian dan mood dari subjek agar apresiator atau penikmat gambar dapat ikut merasakan keadaan jiwa subjek dalam gambar tersebut. Dalam pelaksanaannya, potret photography dapat dilakukan di luar ruangan atau di dalam ruangan. Hal ini bergantung pada konsep yang hendak dicapai oleh fotografer. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan pemotretan di luar dan di studio.

Permainan light sangat pending disini, alasannya adalah agar arah penyinaran dapat diatur sesuai dengan gagasan dan konsep yang akan dicapai. Penulis hendak melakukan pemotretan dengan subjek yang bergerak. Dalam hal ini, penulis ingin menampilkan kesan gabungan dua gambar dalam satu gambar. Oleh karena itu, penulis menggunakan teknik *Multi Exposure*.

Tingkuluak adalah salah satu jenis pakaian adat perempuan di Minangkabau. Aneka ragam nama dan bentuk *Tingkuluak* berbeda di berbagai daerah meskipun ada juga yang sama. Misalnya, *Tingkuluak tanduak*, *Tingkuluak kain balapak*, *Tingkuluak Baradai ameh*, *Tingkuluak Basarang gombak*, dan lain sebagainya. Pakaian ini biasa dipakai oleh seorang perempuan Minang dalam acara adat tertentu. *Tingkuluak* adalah lambang mahkota adat bagi perempuan karena mengandung makna filosofis yang tinggi berbagai referensi seperti yang pernah ditulis oleh Boestami (1980) bahwa *Tingkuluak* memiliki makna “kepemilikan” bagi seorang perempuan Minang. Disisi lain, Jumhari (2009) pernah juga menulis tentang arti dan eksistensi pakaian perempuan Minang ini. Intinya *Tingkuluak* adalah sebuah lambang yang memiliki multi dimensi dianya bermakna sesuai dengan pemakainya.

Tingkuluak berarti “lambang memiliki” untuk sebuah harta pusaka berharganya yang selalu diletakkan diatas kepala. Jika ada yang meletakkannya di bahu maka dia bukan *Tingkuluak* lagi tetapi selendang. bentuk nya yang runcing bermakna “semangat yang tak pernah pudar” Selalu optimis dalam menyikapi berbagai persoalan hidup. *Tingkuluak* bermakna “keseimbangan” karena dia selalu berukuran sama jika ada dua bentuknya yang serupa. Keseimbangan perlu ditanamkan dalam hidup. Kita harus bersikap adil. *Tingkuluak* terletak ujung yang tumpul walau sedikit. Artinya, meskipun ‘tajam’ tetapi tidak pernah

‘melukai.’ Kerendahan hati dan sifat tawaduk harus selalu dijunjung tinggi meskipun memiliki ilmu dan harta yang berlimpah. *Tingkuluak* bermakna ‘tanggung jawab’ karena di kepala itu letaknya semua ‘tanggung jawab’ tersebut. Seluruh persoalan akan selesai dengan kepala dingin bukan dengan sikap emosional dan anarkis (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986:114).

Pengkarya mencoba berdiskusi bersama narasumber (widya) pemilik sanggar *Silodang Production* sekalipun disainer yang mereproduksi kembali *tingkuluak* untuk kebutuhan acara adat *Minangkabau* seperti memeriahkan acara penting, disainer mereproduksi kembali bentuk *Tingkuluak* tersebut masih mempertahankan tampilan dan cirikas *Tingkuluak* dan hanya menambahkan beberapa kreasi hiasan pada *Tingkuluak* tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dirumuskan rumusan penciptaan ini adalah:

1. Bagaimana menciptakan karya fotografi potret *Tingkuluak* minang kabau menjadi narasi visual tentang *Tingkuluak* minang kabau
2. Bagaimana membuat *Multi Exposure* pada *Tingkuluak* minang kabau

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan yaitu menciptakan karya Fotografi Potret tentang *Tingkuluak* minang kabau menggunakan teknik multiexposure

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya Fotografi Potret tentang *Tingkuluak* minang kabau yaitu dapat memberikan beberapa manfaat yakni:

1) Bagi Penulis

- a. Mengaplikasikan ilmu-ilmu serta teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan.
- b. Menambah pengalaman dan mengasah kemampuan dalam menciptakan karya Fotografi Potret dan Teknik *Multi Exposure*.
- c. Sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana di Jurusan Fotografi Institut Seni Indonesia.

2) Bagi Institut Pendidikan

Diharapkan menjadi sebuah referensi bahan informasi baru dalam pembuatan karya seni Fotografi Potret dan Teknik *Multi Exposure*.

3) Bagi Masyarakat

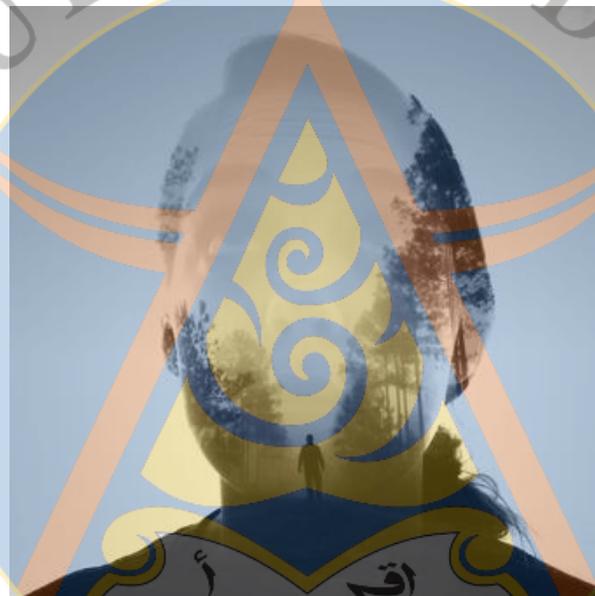
Masyarakat lebih mengetahui ternyata banyak tentang *Tingkuluak*.

D. Tinjauan Karya

Sebuah penciptaan karya seni maupun karya fotografi tentu tidak boleh mengandung unsur plagiasi. Mengacu pada orisinalitas karya, pengkarya menekankan yang menjadi pembeda pada karya yang akan diciptakan nantinya adalah dari objek, konsep foto, pesan dan kesan visual yang akan disampaikan. Namun pada penciptaan sebuah karya fotografi pengkarya harus mencari beberapa karya-karya fotografi dari *genre* sejenis untuk ditinjau. Karya-karya ini nantinya menjadi acuan pengkarya dalam menciptakan karya fotografi

yang baru. Dengan meninjau karya-karya yang sudah ada, maka nantinya karya-karya terdahulu akan menjadi acuan karya bagi pengkarya dalam mengatur komposisi, teknik pengambilan gambar, warna, dan sebagainya.

Karya pertama yang menjadi acuan pengkarya adalah salah satu karya dari fotografer Brondon Kinwel yang merupakan fotografer asal Florida Amerika Serikat, karya – karya Brondon Kinwel menjadi acuan pengkarya dalam menciptakan karya berbentuk Fotografi Potret tentang *Tingkuluak* Minangkabau menggunakan teknik *Multi Exposure*.



Gambar 1.1

Photograprer : Brondon Kinwel

Upload 18 Mai 2015

Kamu bisa menghubungkan foto potret dengan lanskap dan obyek, lalu membuat cerita yang sederhana,” ujarnya. Salah satu eksperimen Brandon dengan teknik multi exposure adalah gabungan beberapa foto yang menghasilkan satu foto potret minimalis nan artistik. Dalam potret minimalis itu, Brandon menggabungkan gambar dari beberapa bagian tubuh manusia yang disusun sedemikian rupa sehingga mengabstraksikan bentuk wajah manusia. Perbedaan untuk hasil akhir antara Brandon Kinwel dengan pengkarya adalah masih

memakai teknik Multi Exposure tetap pembandingnya pengkarya mempertahankan tampak jelas dari detail tingkuluak maupun tampak jelas Potret wajah model.



Gambar 1.2
Photograprer : [Tierney Gearon](#)
Upload 31 Januari 2020

Selain Fotografer Brondon Kinwel disini penulis juga menjadikan karya – karya dari fotografer [Tierney Gearon](#) sebagai referensi, disini Tierney Gearon menggunakan editing pada Photoshoop. Perbedaan untuk hasil akhir antara Tierney Gearon dengan pengkarya adalah masih memakai teknik Multi Exposure, tapi pengkarya melakukannya langsung di dalam kamera digital.



Gambar 1.3
Photograper : Julian Wang
upload 1 Januari 2020

Didalam karya Julian Wang terlihat menggunakan *Multi Exposure* wanita yang berekspresi datar dan foto keduanya adalah background jalan yang di penuh dengan mobil yang sedang berhenti di trotoar. Perbedaan untuk hasil akhir antara Julian Wang dengan pengkarya adalah masih memakai teknik Multi Exposure tetap pembandingnya pengkarya mempertahankan tampak jelas dari detail tingkuluak maupun tampak jelas Potret wajah model.

E. Landasan Penciptaan

a. *Tingkuluak*

Tidak banyak orang mengetahui apa itu tungkuluik, Dalam adat Minangkabau *Tingkuluak Tanduak* merupakan salah satu *Tingkuluak bundo kanduang*. Pada masyarakat Koto Nan Gadang *Tingkuluak Tanduak* disebut juga *Tingkuluak baikek* yang memiliki makna tersendiri. Simbol dua buah tanduk pada *Tingkuluak baikek* melambangkan bahwa dalam memecahkan setiap permasalahan kita memerlukan

seseorang sebagai pendengar tentang masalah yang kita hadapi. Kita tidak akan bisa memecahkan persoalan jika kita tidak mendiskusikannya dengan orang lain, jadi dalam adat Minangkabau orang lain sebagai tempat mengadu atau *ba iyo* (Nurmani, 92th).

Tingkuluak lokuang putih basipek yang dibuat dari mukena sholat kaum perempuan, memiliki simbol ketaatan perempuan Minang dalam beribadah dan menjalankan perintah Allah. Jika dalam suatu acara datang waktu sholat maka *Tingkuluak* bisa dijadikan mukena sehingga kaum ibu tidak kehilangan waktu sholat walaupun dalam melaksanakan acara pesta.

Berdasarkan hasil penelitian tentang jenis dan makna simbol *Tingkuluak* Koto Nan Gadang Payakumbuh, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa masyarakat Koto Nan Gadang masih memakaikan dan melestarikan macam-macam *Tingkuluak* sampai saat ini yang dipakai pada berbagai macam upacara adat di Koto Nan Gadang. *Tingkuluak* Koto Nan Gadang menjadi penanda bagi pemakainya, orang bisa mengetahui dengan.

b. Photography Potret

Fotografi potrait merupakan representasi kemiripan figur manusia dalam bentuk dwimatra. Dominasi manusia sebagai subjek foto membedakan jenis fotografi potrait dengan yang lain. Penciptaan seni potrait dalam bentuk seni lukis, patung, dan grafis sudah ada sejak belum ditemukannya fotografi. Artefak lukisan potrait dilukiskan pada setiap penutup peti mati dan dalam bentuk topeng yang dikenakan mumi. Tradisi potrait (Soedjono, 2007: 116) dikenal juga pada masa kerajaan Majapahit dengan lukisan putri Champa pada kain sutra, pelukis potrait Indonesia; Raden Saleh, Basuki Abdullah, Affandi dan pematung potrait Edhy Soenarso, Trubus dan lainnya. Pada fotografi, potrait dimulai pada tahun 1875 oleh Kassian Chepas yang mengabdikan potrait abdi dalam

dan keluarga kesultanan Yogyakarta. Foto karya Kassian Cephas menghadirkan tradisi dan identitas Kraton Yogyakarta tidak hanya lewat objek foto (Raja, Istri, Kerabat Raja dan Abdi Dalem) namun melalui pakaian, perhiasan, ronce di konde, motif batik, upacara itu sendiri yang hanya bisa dibawakan oleh golongan ningrat, bahkan posisi tangan dan kaki. Kassian Cephas membedakan derajat kelas dan gender dari objek yang difoto dengan.

sudut panjang, jarak dan pose. Selain objek, Kassian Cephas juga memperhatikan detail aksesoris yang menjadi pelengkap objek foto baik di dalam ruangan, studio maupun halaman keraton. Fenomena fotografi potrait ini semakin berkembang sampai sekarang dengan adanya foto studio dan tradisi foto keluarga dalam event tertentu pernikahan, ulang tahun, wisuda, reuni dan sebagainya.

c. *Multi Exposure*

Menurut penulis Dave Baxter fotografer Inggris menggabungkan dua atau lebih eksposur ke dalam satu gambar merupakan teknik yang hampir pasti dimulai sebagai sebuah kebetulan (seperti fotografi itu sendiri). Saat menggunakan kamera film awal, terlalu mudah untuk menekan tombol rana sambil lupa mengganti pelat - kecerobohan yang umumnya dihargai dengan kekacauan campur aduk yang berlebihan. Ketika film gulung menjadi populer, produsen kamera menganggap bijaksana untuk membangun interlock mekanis ke dalam mekanisme gerak maju film untuk mencegah beberapa eksposur yang tidak disengaja (kecuali Anda menggunakan tombol penggantian

khusus). Kebanyakan kamera digital meneruskan tradisi mencegah kerusakan tersebut dengan tidak menyediakan fasilitas sama sekali. Akibatnya, gaya khas seni yang terkadang kebetulan ini mulai menurun secara stabil - hingga saat ini. Saat ini, kehausan akan gaya retro semakin populer dan banyak fotografer sekali lagi bereksperimen dengan teknik lama ini.

d. Cahaya Buatan (*Artificial light*)

Cahaya buatan adalah cahaya yang dibuat untuk menerangi sebuah objek foto, biasanya cahaya buatan lebih banyak dipakai pada saat pengambilan foto didalam ruangan. Cahaya buatan dapat dihasilkan oleh peralatan tambahan, yaitu lampu kilat, *blitz* atau *flash* Pemilihan arah datangnya cahaya akan menghasilkan atau akan memberi efek tersendiri dalam akhir pemotretan. Arah cahaya sangatlah penting dalam pemotretan baik pemotretan dalam ruangan maupun pada luar ruangan. Pemilihan arah cahaya akan menghasilkan foto yang lebih baik, oleh karena itu fotografer yang sudah berpengalaman mencermati dengan seksama arah datangnya cahaya kemudian mengambil *angle* yang terbaik sebelum dilakukan pemotretan. Berikut pembagian arah cahaya menurut Paulus dan Indah (2012: 39) :

a. Pencahayaan dari arah depan (*Front Light*)

Jika pencahayaan dari arah depan (*Front Light*), maka cahaya utama didepan objek yang akan kita foto. Efeknya adalah seluruh permukaan objek yang kita foto tampak tercahayai dengan rata dan menghasilkan foto terlihat *flat*. Sebenarnya banyak fotografer yang kurang menyukai cahaya terlalu *flat* karena hasil foto akan tampak kurang berdimensi.

b. Pencahayaan dari belakang (*Back Light*)

Cahaya dari belakang (*Back Light*) adalah jika cahaya utama dibelakang objek yang akan difoto. Pencahayaan dari arah belakang akan mendapatkan efek yang luar biasa. Ada dua efek yang akan didapatkan dari arah cahaya belakang, yang pertama akan menghasilkan siluet pada objek foto dan yang kedua memunculkan efek *rimlight*.

c. Pencahayaan dari samping (*Slide Light*)

Pencahayaan *dari samping (Slide Light)* yang penempatan cahaya disamping objek yang akan difoto. Efek dari cahaya samping adalah bagian sisi yang terkena langsung cahaya akan nampak lebih terang, sedangkan sisi yang lain terlihat lebih gelap. Ini pencahayaan favorit bagi sebagian besar fotografer, karena efek dari cahaya tersebut adalah akan membuat objek foto tampak berdimensi dan tidak *flat*.

d. Pencahayaan dari atas (*Top Light*)

Pencahayaan dari atas (*Top Light*) yaitu cahaya dijadikan pengisi dan berada di atas objek yang akan difoto. Efek yang didapat adalah bagian atas objek yang difoto nampak lebih terang.

e. Cahaya dari bawah (*Bottom Light*)

Pencahayaan dari bawah (*Bottom Light*) yaitu cahaya utama biasanya diletakkan di bawah. Pencahayaan ini untuk menghilangkan bayangan pada objek. Berikut contoh skema jatuhnya arah cahaya dari arah depan, samping, atas, dan bawah.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Melakukan berbagai persiapan berupa pencarian di internet, mengumpulkan ide, *sharing* dengan teman, mencari referensi yang terkait tentang penciptaan karya fotografi *potret* yang akan dibutuhkan dalam pemotretan, serta menetapkan objek yang akan dieksekusi.

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke desainer dan sanggar yang merupakan lokasi tempat penyimpanan dan pajangan *tingkuluak* itu sendiri.

b. Studi litelatur

Mengumpulkan bahan dari sumber-sumber referensi tertulis seperti buku, dan menggunakan referensi dari media online berupa website.

c. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan pemilik *tingkuluak* yang bersangkutan serta melakukan wawancara langsung pada pihak yang terkait dengan desain *Tingkuluak* tersebut.

2. Perancangan

Realisasi konsep yang akan dilakukan berbentuk karya fotografi. Karya foto ini akan diproses di dalam dan di luar ruangan dengan memanfaatkan properti pendukung dan pencahayaan yang cocok dengan konsep yang sudah dibuat.

3. Perwujudan

a. Kamera Nikon 800e



Gambar 1.5.
Body Kamera Nikon 800e
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Kamera Nikon 800e memiliki sensor beresolusi 36MP Full-Frame CMOS Sensor yang mampu menghasilkan gambar beresolusi tertinggi 3872 X 2592 *pixel*. Kamera ini cocok digunakan untuk memotret *Multi Exposure* karena ada didalam fitur kameranya dan juga menghasilkan foto yang tajam dan jernih dengan kualitas *FHD Picture*, sehingga detail foto terlihat jelas.

b. Lensa Nikon Afd 50mm f/1.4



Gambar 1.7.
Lensa Nikon 50mm f/1.4
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Lensa Nikon Afd 50mm f/1.4 digunakan oleh pengkarya untuk mengambil medium shot pada proses penggarapan. Dengan focal length 50mm bisa mendapatkan medium shot hingga detail dari obyek yang akan di potret.

c. Memori SanDisk Extreme 64gb SDHC



Gambar 1.8.
Memori SanDisk 64gb SDHC
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Memori yang akan digunakan oleh pengkarya adalah Memori SanDisk 64gb SDHC untuk kamera Canon 6D. Memori ini memiliki kapasitas 64 GB. Kapasitas 64 GB cukup untuk menyimpan file foto dengan format RAW. Tujuan penggunaan

format RAW supaya saat proses pengeditan nanti bisa lebih leluasa saat mengkoreksi cahaya, warna dan yang lainnya, karena foto ini masih asli dan belum diolah oleh kamera seperti yang ada pada format JPG.

d. *Octagon Softbox*



Gambar 1.8.
Softbox Tronic
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Octagon *Softbox* digunakan pengkarya pada saat proses pemotretan agar cahaya yang jatuh pada gaun bisa lebih lembut karena bahan polos dari gaun ini bersifat memantulkan dan meresap cahaya, jika cahaya yang jatuh itu keras sifatnya, maka gaun ini akan silau. Tak hanya pada gaun, tapi juga pada wajah model, sehingga wajah model juga terlihat lebih halus. Di dalam *Octagon softbox* terdapat pemantul dan lapisan penyaring cahaya (*diffuse*) agar cahaya lebih lembut jatuh pada foto.

e. *Speed Light*



Gambar 1.9.
Speed Light
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Speed Light digunakan pengkarya sebagai cahaya pengisi saat sumber cahaya disekitar masih kurang, misalnya saat memotret dengan pencahayaan dari belakang. Saat cahaya yang mengenai *background* sudah pas tapi cahaya yang mengenai model masih kurang, maka disinilah *speed light* sangat diperlukan. Jika pengkarya menaikkan *brightness* di kamera untuk membuat wajah model lebih terang, alhasil cahaya *background* akan over. Apabila cara ini diganti dengan menggunakan *speed light* yang diarahkan ke objek apalagi di tambah dengan bantuan reflektor sebagai pengarah cahaya, maka cahaya yang mengenai model dan *background* akan seimbang.

f. *Trigger Godox X2T*



Gambar 1.10.
Trigger Godox X2T
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Trigger Godox X1 berguna sebagai connector antara Lighting dengan body kamera. Salah satu keunggulan dari trigger Godox X1 adalah fitur pengaturan cahaya yang bisa terkoneksi langsung pada Speedlight. Jadi pengkarya tidak harus bolak-balik pada saat set Stand Lighting.

g. *Stand Lighting*

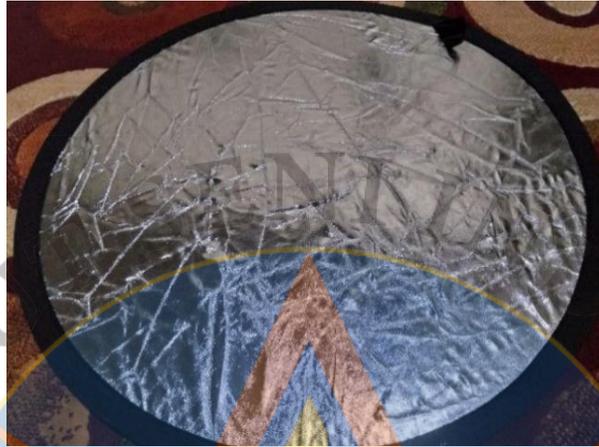


Gambar 1.11.
Stand Lighting
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Pada saat produksi karya, pengkarya menggunakan total 2 stand lighting dengan ukuran berbeda. Stand lighting yang besar akan digunakan untuk lighting premiere

200, sedangkan stand lighting kecil akan digunakan untuk speedlight Godox TT600.

h. Reflektor



Gambar 1.12.
Reflektor
Sumber : Koleksi Pribadi)

Pada saat pemotretan, pengkarya menggunakan reflektor untuk menerangi wajah model ataupun gaun *busana anak daro* yang masih kurang terkena cahaya. Jika gaun *busana anak daro* kurang cahaya, maka desain dari gaun itu tidak akan terlihat jelas, karena sifatnya yang mengkilap, begitu juga jika cahaya berlebih, maka desain motif akan terlihat over. Selain itu, reflektor juga bisa mengatur kontras cahaya, sehingga transisi gelap terang pada wajah model bisa dibuat keras, sedang, maupun lembut sesuai kebutuhan.

i. Laptop ACER Swift 3



Gambar 1.13.
Laptop ACER Swift 3
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Laptop digunakan pengkarya untuk melakukan olah digital dengan aplikasi editing Photoshop CC 2020 dan Adobe Lightroom dengan media laptop ACER Swift 3.

1. Penyajian Karya

Tahap akhir dari proses penciptaan karya ini adalah memamerkan hasil karya terpilih di ruang publik, karena semua objek foto yang dihasilkan berlatar di ruang publik. Pengkarya memilih lokasi pameran di *Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam* dengan alasan karya dapat dinikmati oleh audiens. Pada proses pameran ini pengkarya memamerkan karya *potret photography* sebanyak duabelas karya, dengan ukuran 40cm x 60cm, dengan media pada kertas foto *doff* dan menggunakan *frame* berwarna putih minimalis sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang akan diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir S1 fotografi.

a. Ide

Kenyataan yang dilihat pengkarya bahwasannya seiring berjalannya zaman, para penggiat seni khususnya bagi para desainer memiliki ide dan konsep dalam pembuatan

desain *Tingkuluak*. Dengan kreatifitas yang didapatkan, desainer membuat kreasi pada *Tingkuluak* tersebut dengan tidak meninggalkan tradisional, desainer juga memfokuskan bagian kepala supaya ada inovasi terbaru untuk konsumen seperti memberikan beberapa aksesoris kepada *Tingkuluak*. Tujuan dari desainer tersebut ialah guna untuk mendapatkan ketertarikan dari para calon pengantin yang ingin memakai jasa desainer untuk menampilkan tari tradisional Minangkabau. Dengan kerja sampingan pengkarya sebagai photographer wedding, pengkarya memiliki beberapa kenalan dari desainer yang memiliki keunikan dalam desain *Tingkuluak* tersebut. Bermula dari sinilah pengkarya mulai penasaran dengan hasil karya desainer ini.

Setelah itu, pengkarya berbincang dengan desainer sekaligus pemilik sanggar Silodang yang berada di kota Padang tersebut untuk mendapatkan informasi yang akurat. Desainer ini ternyata membuat *Tingkuluak* dengan mengikuti trend masa kini, tetapi tidak meninggalkan budaya tradisionalnya. Hal ini yang membuat pengkarya tertarik untuk menjadikan *Tingkuluak* sebagai objek penciptaan karya.

b. Tahap Seleksi Foto

Setelah proses pemotretan, hasil foto akan di seleksi mana yang sesuai dengan konsep karya eksplorasi teknik *mutipel exposure* dalam fotografi *potret* dan disempurnakan setiap detail foto baik dari pencahayaan, komposisi, warna dan teknis editing sehingga menghasilkan karya yang bagus.

c. Tahap Bimbingan

Setelah selesai tahap seleksi foto, pengkarya akan konsultasi kepada pembimbing untuk merevisi hasil karya foto yang sudah dibuat.

d. Pengolahan Gambar

Setelah tahap bimbingan, proses selanjutnya adalah pengolahan gambar yang terbagi dalam beberapa bagian, seperti *contrast*, *brigness*, *saturation*, *cropping* atau *retouching*. Software yang akan digunakan untuk mengedit yaitu *Adobe Photoshop CC 2020* dan *Adobe Lightroom*.

e. Proses Cetak

Karya yang sudah dikurasi memasuki tahap *test printing*. Tujuannya adalah untuk menyamakan dan memeriksa kembali setiap detail warna, ketajaman, dan kontras sebelum dicetak kemedia yang sebenarnya menggunakan kertas *art papper doff* berukuran 40 x 60 cm.

f. Tahap Pembingkai

Karya yang sudah dicetak selanjutnya akan memasuki tahap pembingkai untuk menambah daya estetis dan keseimbangan pada karya. *Frame* yang digunakan adalah *frame* minimalis.

g. Pameran

Pameran merupakan tahap akhir dari proses penciptaan karya foto. Karya yang dibuat oleh pengkarya berjumlah 20 foto, namun yang dicetak untuk dipamerkan berjumlah 12 foto. Foto terpilih ini merupakan hasil bimbingan dengan dosen pembimbing. Foto-foto tersebut akan dipajang di sebuah ruangan kosong yang ditata sedemikian rupa.

Karya foto yang akan dipamerkan dicetak dengan ukuran 40cm x 60 cm pada media *Photo Paper Doff* dengan memakai *frame* minimalis sebagai pertanggungjawaban mencapai syarat kelulusan yang akan diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir S1 Fotografi. Pameran akan dilaksanakan pada tempat yang akan didiskusikan pengkarya dengan pembimbing, Berikut ini adalah bagan rancangan pembuatan karya :



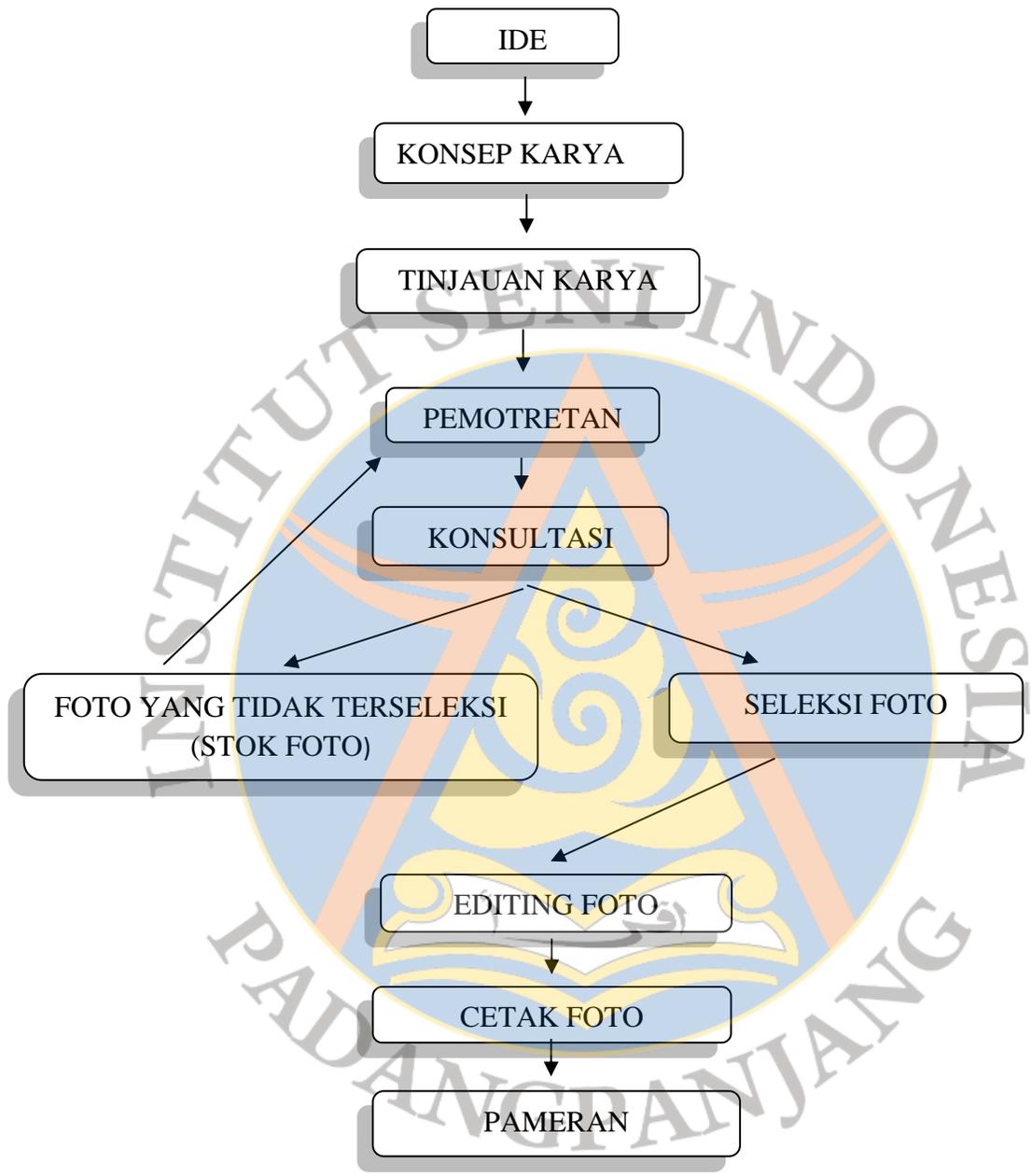


Table 1.1
Proses Karya