

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tradisional anak memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain (Tuti Andriani, 2012: 132).

Permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara. Permainan ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat dimana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan *modern* yang lebih menggunakan alat-alat canggih (Euis Kurniati, 2016: 1).

Ruang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti kekosongan yang ada disekitar kita maupun disekitar objek atau benda. Ingatan adalah sistem yang sangat berstruktur, yang menyebabkan

organisme sanggup merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya untuk mengarahkan perilakunya. Manusia memiliki memori (ingatan) yang kemampuan dan kapasitasnya sangat besar. Banyak orang yang memanfaatkan memori ini sekedar saja sehingga banyak ruang-ruang dalam memori tersebut yang tidak terisi. Melalui memori kita menggunakan konsep waktu dengan menghubungkan-hubungkan masa sekarang dengan masa lalu (R. Funny Mustikasari Elita, 2004: 147)

Jadi ruang ingatan yang dimaksud disini adalah sebuah konsep tentang ruang masa lalu yang penulis hadirkan kembali tentang suatu kenangan masa lalu akan sebuah permainan anak-anak dahulunya yang lekat dalam ingatan.

Dalam mengisi waktu luangnya anak-anak tersebut bermain ketika sepulang sekolah ataupun sore hari, mereka memainkan berbagai macam jenis permainan tradisional. Namun seiring berkembangnya zaman permainan tradisional saat ini semakin lama semakin ditinggalkan oleh masyarakatnya. Hal itu dikarenakan banyak permainan *modern* yang masuk di kehidupan anak-anak saat ini. Sikap anak-anak saat ini yang tidak mempertahankan permainan tradisional merupakan sebuah tindakan nyata, sehingga dari hal tersebut anak-anak tidak mampu mempertahankan permainan tradisional di era *modernisasi* saat ini yang telah masuknya *game online*.

Dahulu permainan tradisional sangat digemari oleh anak-anak, hal itu juga dialami oleh penulis semasa kecil. Permainan tradisional sering dimainkan ketika anak-anak berkumpul dengan teman sebayanya, permainan

yang dimainkan oleh anak-anak seperti permainan *patok lele, lore, batu tujuh, lompat tali, kelereng, tempurung tali, congklak, karet gelang dengan jari, sipak tekong, egrang, balap ban, ular naga, injit-injit semut, ABC Lima dasar, gasing*. Melalui permainan tradisional anak-anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan bermainnya. Hal tersebut saat ini sudah tidak dapat lagi ditemukan dikalangan anak-anak, karena anak-anak tersebut sekarang sudah terpengaruh dengan kecanggihan teknologi salah satunya *game online*.

Hal tersebut menimbulkan ketertarikan bagi penulis untuk memperlihatkan bagaimana bentuk dari permainan tradisional yang pernah ada dan mulai ditinggalkan berdasarkan ingatan penulis semasa kecil, seperti permainan *patok lele, lore, batu tujuh, lompat tali, kelereng, tempurung tali, congklak, karet gelang dengan jari, sipak tekong, egrang, balap ban, ular naga, injit-injit semut, ABC Lima dasar, gasing* dalam media fotografi.

Dalam proses penciptaan ini, penulis ingin memvisualisasikan ruang ingatan tentang permainan tradisional. Bentuk gambaran foto yang tercipta dapat memperlihatkan tentang permainan tradisional yang pernah dimainkan. Adapun *genre* yang dipilih yaitu fotografi seni. “Fotografi seni adalah sebuah karya fotografi yang diciptakan nya lebih merupakan karya seni murni fotografi (*fine art photography*) karena bentuk penampilannya yang menitik beratkan pada nilai estetis itu sendiri” (Soedjono, 2007: 40).

Visual pada penciptaan, penulis memperlihatkan bentuk gambaran yang menarik dari permainan tradisional secara dramatis dengan menggunakan teknik pengambilan gambar dan warna. Penggunaan teknik dan warna bertujuan agar penikmat karya dapat mengerti dan paham apa yang disampaikan dari karya tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penciptaan ini adalah bagaimana menciptakan karya fotografi seni dengan objek visual permainan anak dalam fotografi seni?

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan Penciptaan

Untuk menciptakan karya fotografi yaitu bentuk permainan anak yang ada pada ingatan masa kecil dalam fotografi seni.

b. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis
 - a. Dapat menciptakan karya fotografi dengan judul permainan anak dalam fotografi seni.
 - b. Menjadi salah satu persyaratan untuk menamatkan pendidikan Strata Satu bagi penulis selaku mahasiswa di Program Studi Fotografi.

2. Bagi institusi pendidikan

- a. Memperkaya wacana fotografi di Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- b. Menjadi referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya Program Studi Fotografi.

3. Masyarakat

Memperkenalkan fotografi seni kepada masyarakat, serta masyarakat dapat mengetahui bahwa fotografi bisa menjadi salah satu wadah edukasi tentang permainan tradisional daerah.

D. Tinjauan Karya

Menciptakan sebuah karya, seorang penulis dituntut untuk memperhatikan keaslian karya atau keorisinalitas. Dalam penciptaan karya tugas akhir yang berjudul “Permainan Anak Dalam Penciptaan Fotografi Seni”, karya ini merupakan hasil ciptaan yang orisinal dari penulis. Namun dalam menciptakan karya ini penulis merujuk pada karya-karya sebelumnya dari segi tema dan topik sebagai pembaca sekaligus pembanding. Karya fotografi seni akan dilakukan analisis dari beberapa karya-karya fotografer dilihat dari segi perbedaan yang dapat menentukan orisinalitas penulis buat.

Karya pertama yang menjadi acuan adalah salah satu karya dari seorang fotografer luar negeri dan juga duta dari Canon yang biasa dikenal

dengan Helen Bartlett. Helen Bartlett memotret hanya dalam warna hitam dan putih, bekerja dengan kontras, cahaya dan bayangan untuk menciptakan drama dan intensitas grafis. “Ini adalah gambaran tentang masa kanak-kanak dan juga tentang anak-anak ini,” kata Helen. “Ini akan membawa mereka kembali ke liburan musim panas mereka dan semua kesenangan yang mereka miliki bersama”(Helen Bartlett). Helen dalam menciptakan sebuah karya lebih menampilkan seperti imajinasi serta kreatifitas yang ada pada anak-anak.

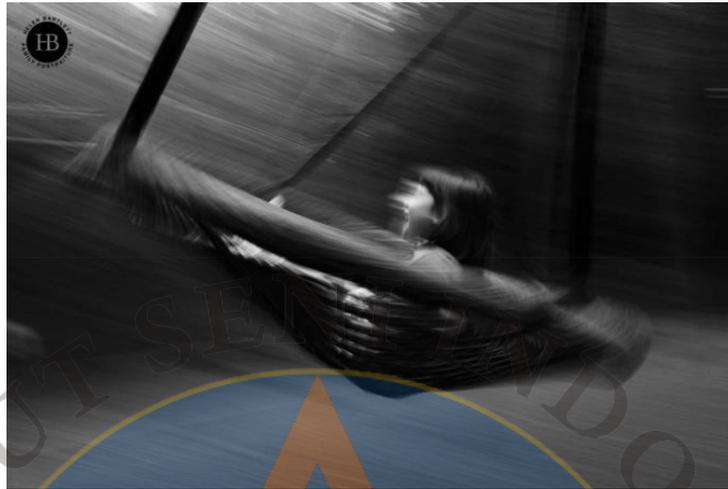


Gambar 1

Judul karya : Child Potrait

Photograprer Helen Bartlett

Sumber : Blog Helen Bartlett, www.helenbartlett.co.uk, 2022



Gambar 2

Judul karya : Child Potrait
Photograper Helen Bartlett

Sumber : Blog Helen Bartlett, www.helenbartlett.co.uk, 2021

Pada karya ini Helen menampilkan sebuah gambar dimana didalamnya terdapat seorang anak yang sedang bermain ayunan dan putaran lingkaran. Helen menggunakan teknik *slow speed* dalam karyanya. Dari tinjauan di atas pembeda dalam menciptakan sebuah karya dari penulis dengan Helen Bartlett adalah dari segi objek penulis mengangkat permainan tradisional anak-anak, sedangkan Helen Bartlett mengangkat sebuah karya dari interaksi keluarga dan juga keseharian anak-anak. Pada salah satu karyanya Hellen Bartlett lebih fokus ke anak sebagai objeknya dan Helen juga menggunakan teknik *slow speed* pada pengambilan karyanya, sedangkan karya yang akan penulis buat akan memakai teknik *slowspeed* pada permainan tradisional yaitu *slow speed* dan visual yang akan dihadirkan penulis akan terlihat tidak fokus karna bertujuan menggambarkan bentuk permainan dalam ingatan.

Karya kedua yang menjadi acuan merupakan sebuah karya dari seorang fotografer luar negeri yaitu Carolyn Hampton. Dalam karyanya, Carolyn menampilkan sebuah karya hitam putih.



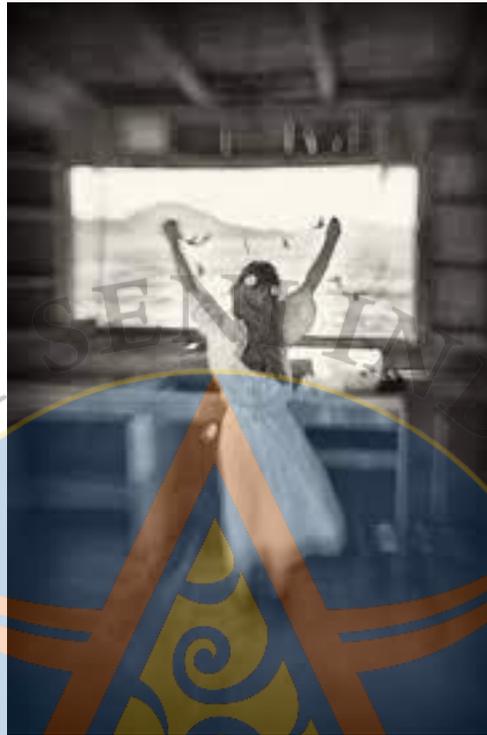
Gambar 3

Judul karya : Longing

Photograper : Carolyn Hampton

Sumber : Lens Cratch, lenscratch.com, 2021

Karya ini adalah salah satu foto dari Carolyn Hampton, karya ini menampilkan sebuah objek dari seorang wanita yang menutup mata sambari memegang binatang peliharaannya, yang berada didalam satu ruangan .



Gambar 4

Judul karya : *Is That the Way Out?*
Photograprer : Carolyn Hampton
Sumber : Lens cratch, lenscratch.com, 2021

Karya kedua dari Carolyn Hampton yang berjudul *Is That Way Out* menampilkan sebuah karya yang didalamnya terdapat seorang anak sedang melihat dari keluar jendela, anak tersebut melihat sambil merentangkan kedua tangannya.

Karya yang hendak diciptakan sedikit banyak termotivasi dari Carolyn Hampton. Tetapi, ada perbandingan antara karya Carolyn dengan penciptaan karya fotografi ini adalah objek yang diambil dalam penciptaan ini

merupakan kenangan anak-anak tentang permainan tradisional dan visualnya juga dalam bentuk hitam putih.

E. Landasan Teori

Dalam proses penciptaan karya ini penulis menggunakan beberapa teori menjadi acuan dasar :

1. Fotografi Seni

Fotografi seni merupakan sebuah karya visual yang memiliki nilai seni, hasil karya foto seni biasanya memiliki daya simpan dalam waktu yang lama tanpa mengurangi nilai seninya. Fotografi seni lebih menonjolkan aspek estetika dalam sebuah karya foto merupakan ciri khas dari cara penyampaian pesan melalui fotografi seni itu sendiri .

Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan demi kepentingan si pemotretnya sebagai ungkapan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri si pemotret nya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni. Karya fotografi yang diciptakan jati diri si pemotret nya dalam proses berkesenian penciptaan merupakan karya seni murni fotografi (fine art photography) karena bentuk penampilannya yang menitik beratkan pada nilai ekspresif - estetis seni itu sendiri(Soedjono, 2007 : 40)

2. Teori Budaya

Permainan tradisional menurut (Jameas Danandjaja, 1987:34) adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk

tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

Teori ini digunakan untuk menjelaskan permainan tradisional anak.

3. Ruang Ingatan

Ruang adalah sesuatu yang dapat terlihat dan teraba, menjadi teraba karena memiliki karakter yang jelas berbeda dengan semua unsur lainnya. Segala sesuatu harus kasat mata dan teraba, memori merupakan sistem yang sangat berstruktur yang menyebabkan organisme sanggup merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya untuk mengarahkan perilakunya (Sigmund Freud, 2005: 67)

4. Tata Cahaya

Cahaya merupakan elemen penting dalam fotografi karena fotografi merupakan teknik melukis dengan cahaya. Sumber cahaya yang digunakan dapat berbagai macam dan kualitasnya berbeda-beda. Untuk menggunakan cahaya yang maksimal juga diperlukan teknik agar hasilnya juga maksimal. Dalam melihat kualitas cahaya, yang terpenting adalah *highlight* dan *shadow*, karena berpengaruh dengan arah cahaya. Fotografer harus paham dengan teknik pencahayaan, karena keindahan dan keunikan foto juga berpengaruh dari mana datangnya arah cahaya.

Dengan pengaturan cahaya yang baik kita akan dapat menghasilkan foto seperti yang diinginkan. Cahaya dapat menciptakan bentuk, memperkuat bayangan, menerangi bagian-bagian tertentu, sampai

pada membentuk struktur suatu benda. Cahaya bahkan dapat menciptakan suasana tertentu pada foto.

Penulis menggunakan sumber pencahayaan *available light* dan *artificial light*. *Available light* (cahaya alami), sumber utama cahaya alami yaitu cahaya dari matahari, baik secara langsung maupun tidak langsung, sedangkan *artificial light* (cahaya buatan) merupakan sebuah sumber cahaya yang sengaja diciptakan ketika sedang memotret sebuah karya (Syl Arena, 2014: 66).

5. *Digital Imaging*

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 dan dimanipulasi komputer (Nugroho, 2011: 150-151).

Pada salah satu karya yang diciptakan penulis akan menggunakan teknik *double exposure*, *double exposure* merupakan sebuah gambar yang dibuat dengan teknik menggabungkan dua objek sekaligus yang menghasilkan potret gambar multi paparan (Enche Tjin, 2014: 124).

F. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu

1. Persiapan

Melakukan berbagai persiapan berupa pencarian di internet, mengumpulkan ide, mengamati, mencari tau tentang fotografi seni, mencari referensi yang terkait dengan penciptaan karya yang akan dibutuhkan dalam pemotretan, serta menetapkan objek yang akan di eksekusi.

a. Elaborasi

Penulis menentukan ide dan konsep yang nantinya menjadi fokus pada proses penciptaan. Ide dan konsep ini menjadi sebuah rumusan sebagai dasar penciptaan.

b. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber untuk menanyakan hal yang berkaitan dengan karya fotografi seni. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian (Mita Rosaliza, 2015: 71).

c. Sintesis

Pada tahap ini, penulis sudah mendapatkan gambaran seperti apa bentuk dasar yang akan diciptakan berdasarkan ide dan gagasan serta penyatuan informasi sebelumnya. Kemudian tercipta imajinasi yang dituangkan dalam bentuk sketsa kasar (*storyboard*) sebagai acuan dalam proses pemotretan nanti.

d. Realisasi Konsep

Realisasi konsep adalah proses lanjutan dari tahap sintesis. Realisasi konsep ini merujuk pada pengembangan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan disini adalah realisasi konsep sketsa dalam bentuk karya fotografi.

2. Perancangan

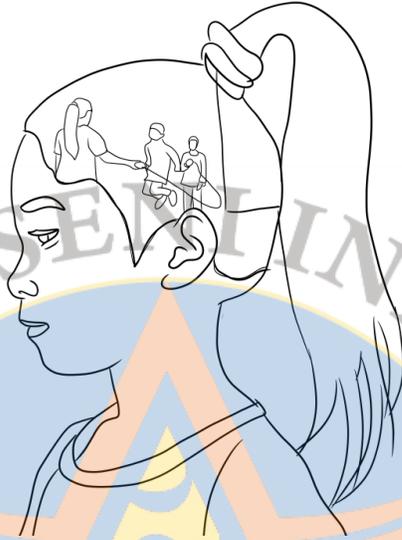
Penulis menentukan bentuk foto yang akan di buat, baik dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya. Pada tahap ini penulis juga membuat *story board* foto berdasarkan konsep yang dirancang.

a. *Story board*



Gambar 5
Storyboard 1

Pada *storyboard* yang pertama menampilkan sebuah visual seorang wanita menatap foto kenangan masa kecil didepannya, penulis memakai teknik *slow speed* dan menggunakan pengambilan *eye view angle* .



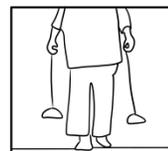
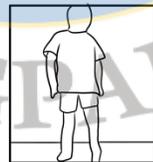
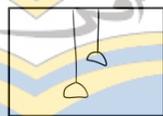
Gambar 6
Storyboard 2

Pada *storyboard* yang kedua menampilkan sebuah visual ingatan dari seorang anak dengan permainan lompat tali, disini penulis akan memakai dua pencahayaan yaitu *back light* dan *top light*. Pencahayaan *back light* digunakan pada visual seorang anak dengan teknik pengambilan medium *close up* dan objek anak yang sedang bermain lompat tali menggunakan pencahayaan *top light* serta menggunakan teknik pengambilan *long shot* bertujuan memperlihatkan keseluruhan bentuk permainan.



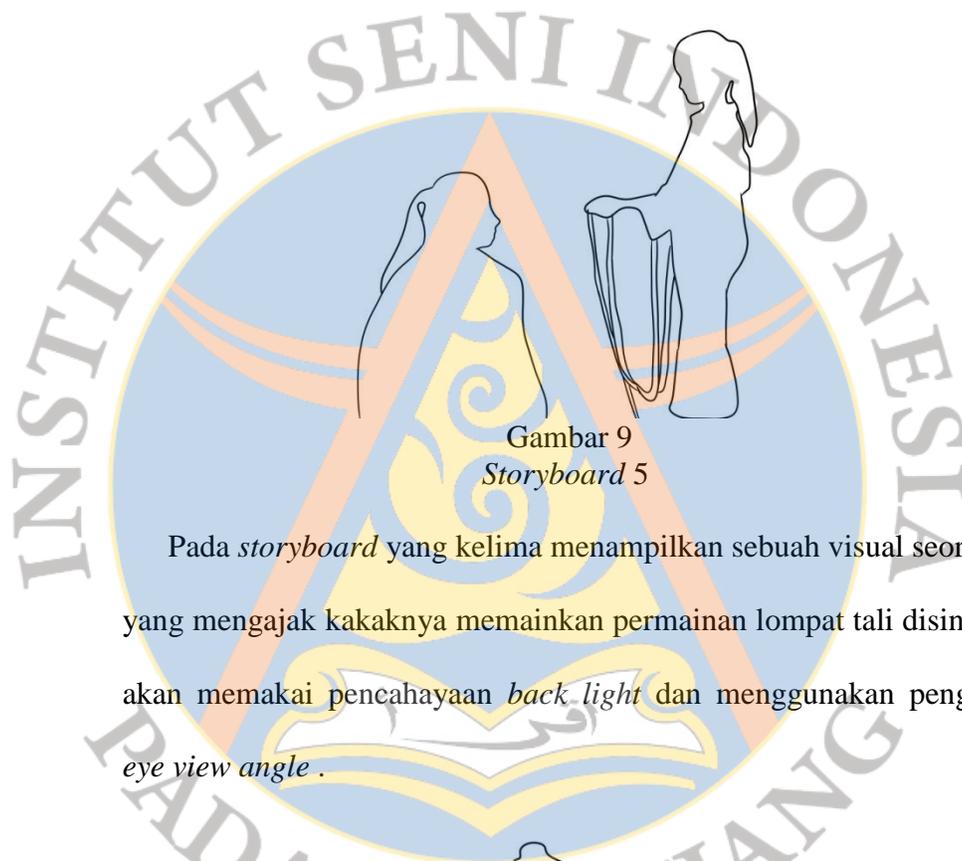
Gambar 7
Storyboard 3

Storyboard diatas menampilkan seorang wanita yang sedang bermain congklak dan seorang anak sedang bermain *gadget*. Visual ini menggunakan teknik pencahayaan *back light* dan teknik pengambilan *low angle*.



Gambar 8
Storyboard 4

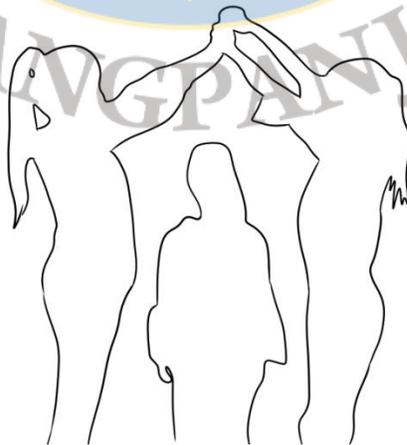
Pada *storyboard* yang ke empat menampilkan sebuah visual dari sebuah permainan tempurung tali, disini penulis memakai pencahayaan *back light* dan menggunakan pengambilan *eye view angle* dan *low angle* .



Gambar 9

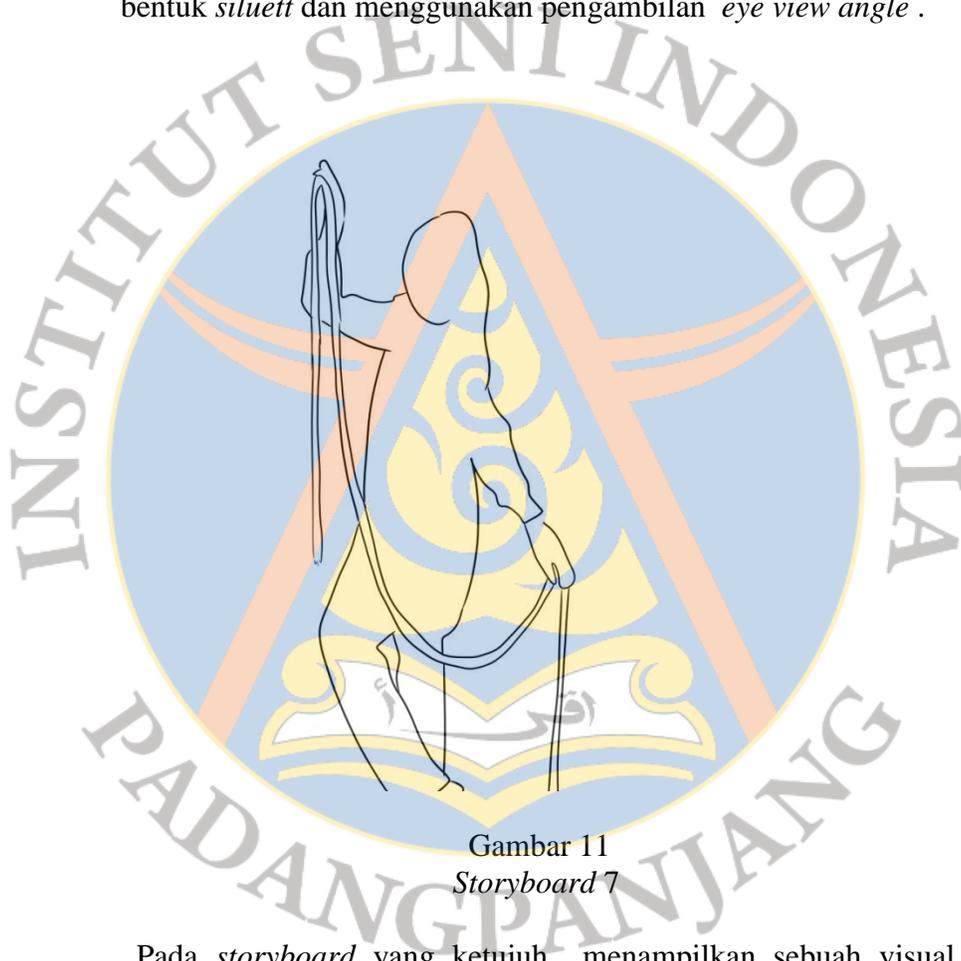
Storyboard 5

Pada *storyboard* yang kelima menampilkan sebuah visual seorang adik yang mengajak kakaknya memainkan permainan lompat tali disini penulis akan memakai pencahayaan *back light* dan menggunakan pengambilan *eye view angle* .



Gambar 10
Storyboard 6

Pada *storyboard* yang keenam menampilkan sebuah visual 3 orang memainkan permainan ular naga, penulis akan memvisualkan dalam bentuk *siluett* dan menggunakan pengambilan *eye view angle* .



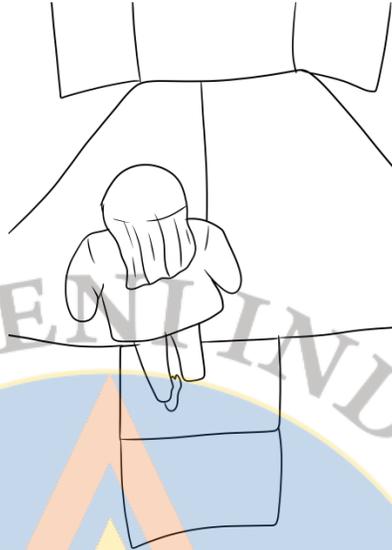
Gambar 11
Storyboard 7

Pada *storyboard* yang ketujuh menampilkan sebuah visual seorang wanita sedang bermain tali sendirian, penulis akan memakai teknik *slow speed* dan menggunakan pengambilan *eye view angle* .



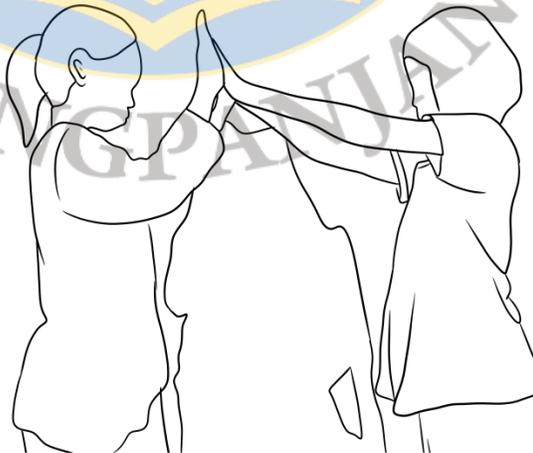
Gambar 12
Storyboard 8

Pada *storyboard* yang ke delapan menampilkan sebuah visual beberapa tangan yang bermain injit-injit semut, penulis akan memakai teknik *zooming* dan menggunakan pengambilan *eye view angle* .



Gambar 13
Storyboard 9

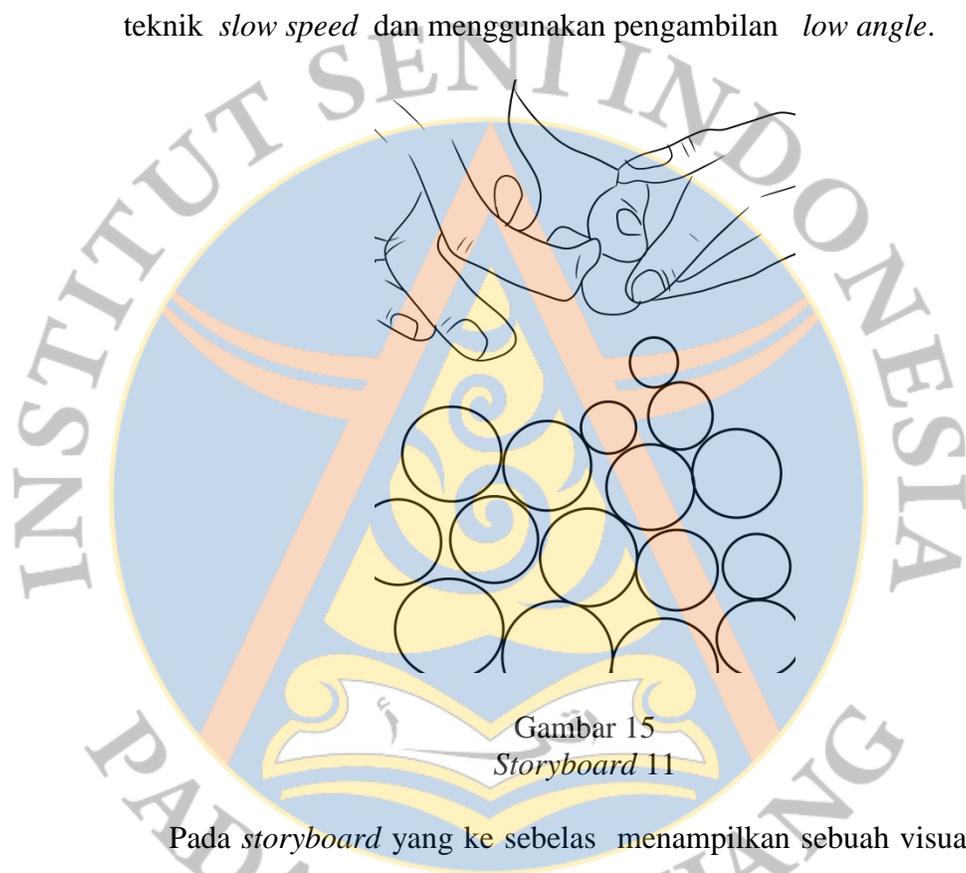
Pada *storyboard* yang ke sembilan menampilkan sebuah visual seorang anak yang sedang bermain lore, penulis akan memakai teknik *slow speed* dan menggunakan pengambilan *bird eye view* .



Gambar 14

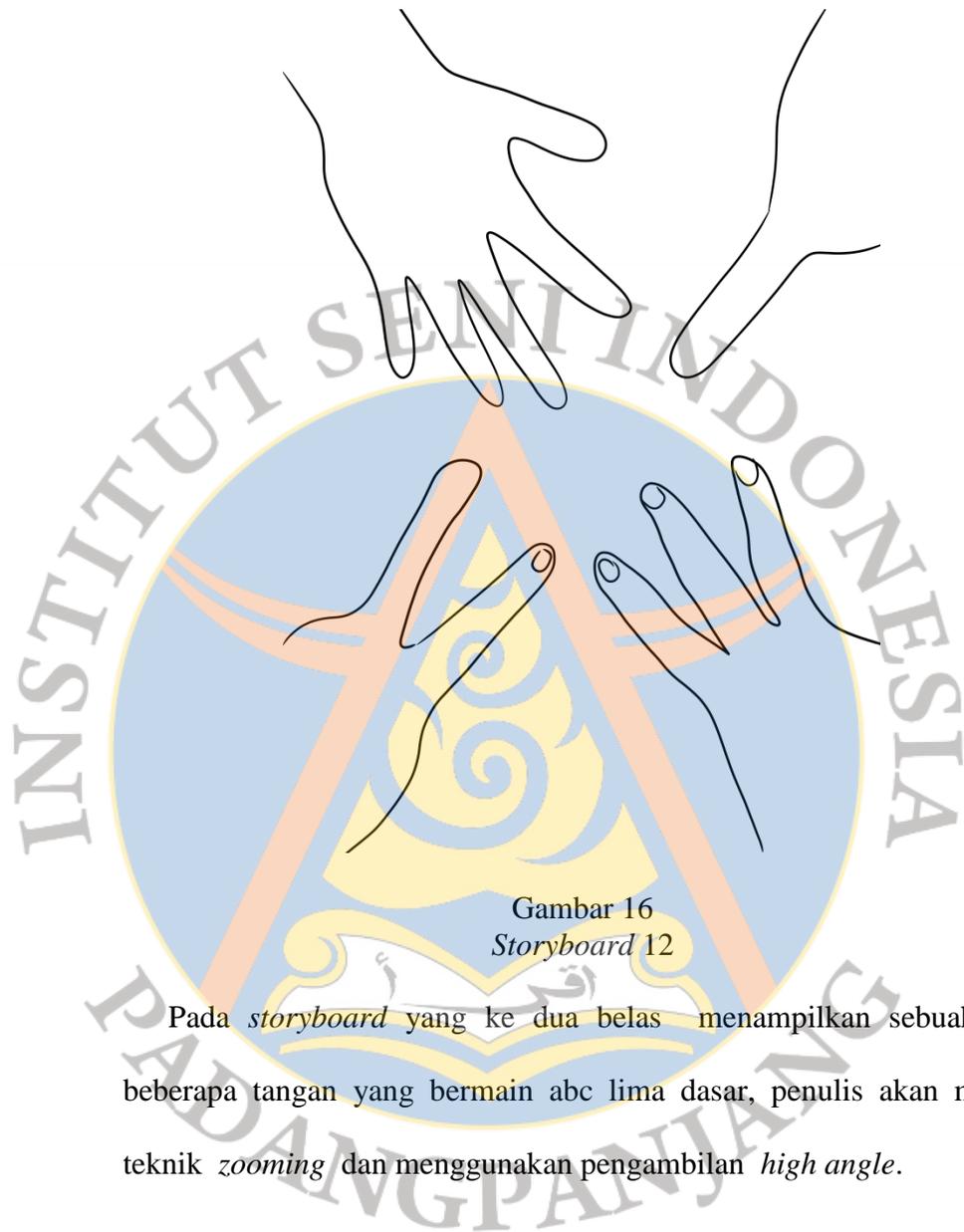
Storyboard 10

Pada *storyboard* yang ke sepuluh menampilkan sebuah visual beberapa orang anak yang sedang bermain ular naga, penulis memakai teknik *slow speed* dan menggunakan pengambilan *low angle*.



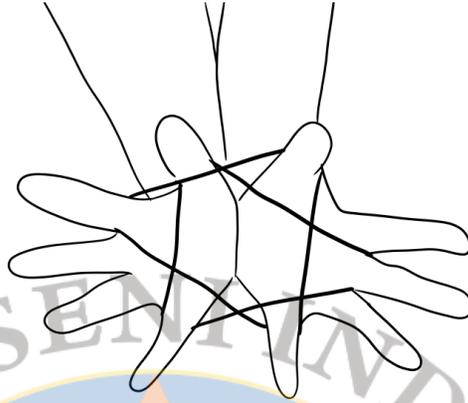
Gambar 15
Storyboard 11

Pada *storyboard* yang ke sebelas menampilkan sebuah visual sebuah tangan yang bermain kelereng, penulis memakai teknik *zooming* dan menggunakan pengambilan *frog eye view*.



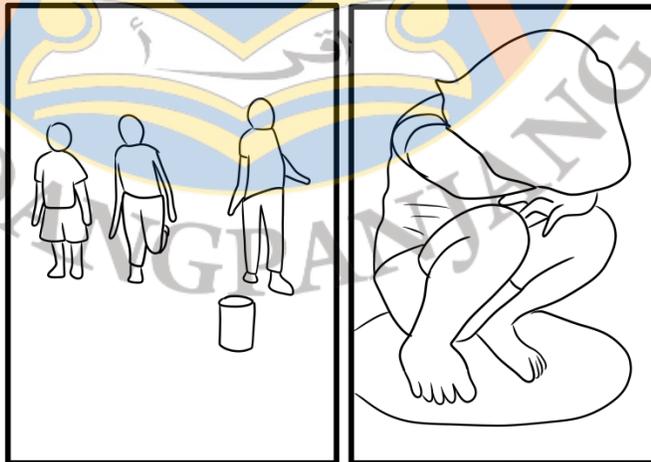
Gambar 16
Storyboard 12

Pada *storyboard* yang ke dua belas menampilkan sebuah visual beberapa tangan yang bermain abc lima dasar, penulis akan memakai teknik *zooming* dan menggunakan pengambilan *high angle*.



Gambar 17
Storyboard 13

Pada *storyboard* yang ke tiga belas menampilkan sebuah visual sebuah tangan yang bermain karet gelang tangan, penulis akan memakai teknik *zooming* dan menggunakan pengambilan *high angle*.



Gambar 18
Storyboard 14

Pada *storyboard* yang ke empat belas menampilkan sebuah visual permainan sipak tekong, penulis akan memakai teknik *zooming* dan *slow speed*.



Gambar 19
Storyboard 15

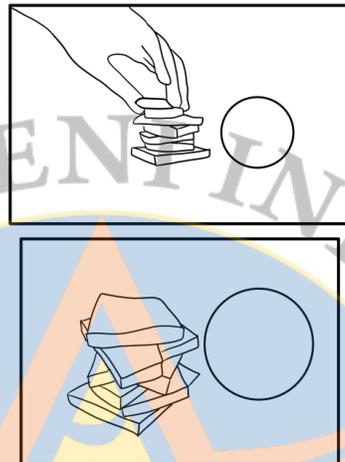
Pada *storyboard* yang ke lima belas menampilkan sebuah visual permainan gasing, penulis akan memakai teknik *zooming* dan teknik pengambilan *frog eye view*.



Gambar 20
Storyboard 16

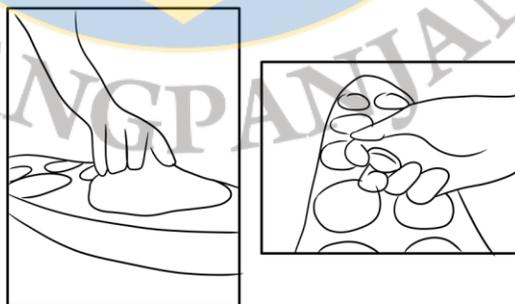
Pada *storyboard* yang ke enam belas menampilkan sebuah visual permainan patok lele, penulis akan memakai teknik *zooming* dan teknik

pengambilan *eye view angle* dan *high angle*.



Gambar 21
Storyboard 17

Pada *storyboard* yang ke tujuh belas menampilkan sebuah visual permainan batu tujuh, penulis memakai teknik *zooming*.



Gambar 22
Storyboard 18

Pada *storyboard* yang ke delapan belas menampilkan sebuah visual permainan congklak, penulis memakai teknik *zooming*.



Gambar 23
Storyboard 19

Pada *storyboard* yang ke sembilan belas menampilkan sebuah visual permainan batu tujuh, penulis memakai teknik *zooming* dan menggunakan teknik pengambilan *low angle*.



Gambar 24
Storyboard 20

Pada *storyboard* yang ke dua puluh menampilkan sebuah visual permainan balap ban, penulis memakai teknik *zooming*.

3. Perwujudan

A. Alat dan bahan

1) Kamera Canon 750 D



Gambar 25
Kamera Canon 750 D
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Kamera merupakan alat utama untuk melakukan pemotretan. Kamera yang akan digunakan oleh penulis adalah kamera Canon 750D. Penulis menggunakan kamera ini karena terlihat mampu menghasilkan gambar dengan warna yang lebih bersifat natural dan detail yang cukup bagus.

2) Kamera Nikon D750



Gambar 26
Kamera Nikon D750
(Sumber : Koleksi M. Zaky Sulistio)

Kamera merupakan alat utama untuk melakukan pemotretan. Kamera yang akan digunakan oleh penulis adalah kamera Nikon D750. Nikon D750 merupakan kamera DSLR dengan format *full-frame*. Penulis menggunakan kamera Nikon karena kamera ini mampu menghasilkan gambar dengan resolusi tinggi dan gradasi warna yang halus, noise rendah.

3) Lensa *Fix* Sigma 35mm f/1.4



Gambar 27
Lensa *Fix* Sigma 35mm f/1.4
(Sumber : Koleksi M. Zaky Sulistio)

Lensa merupakan alat vital dari kamera yang berfungsi untuk memfokuskan pantulan cahaya dari objek agar dapat ditangkap oleh sensor pada kamera. Lensa yang penulis gunakan yaitu lensa *fix* Sigma 35mm 1:4. Penulis menggunakan lensa *fix* Sigma 35mm untuk pengambilan *long shot*.

4) Lensa Kit 18-55mm



Gambar 28
Lensa Kit 18-55 mm
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Penulis menggunakan lensa kit 18-55mm, dengan panjang *focal length* 18mm untuk mendapatkan foto dengan perspektif lebar, dan pengambilan jarak jauh pengkarya bisa menggunakan *focal length* tinggi sehingga memudahkan penulis waktu pengambilan gambar dalam penciptaan karya permainan anak dengan penggunaan teknik *zooming*.

5) Memori kamera SanDisk



Gambar 29
Memori SanDisk 16 GB
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Gambar di atas adalah gambar memori kamera, memori ini berfungsi sebagai alat penyimpanan data yang telah di ambil melalui kamera. Memori yang penulis gunakan yaitu memori Sandisk dengan kapasitas penyimpanan 16 GB, karena dalam pengambilan gambar jumlah foto yang dihasilkan tidak terbatas sehingga penulis tidak perlu backup data terlalu sering.

6) *Speed Light*



Gambar 30
Speed Light
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Speed Light digunakan penulis sebagai cahaya pengisi saat sumber cahaya disekitar masih kurang, seperti cahaya tambahan saat memotret objek utama disaat cahaya yang mengenai si objek masih kurang, maka disanalah speedlight berfungsi. Penulis menggunakan *speed light* saat melakukan proses pengambilan gambar *close up* pada anak.

7) *Trigger*



Gambar 31
Trigger
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Trigger digunakan penulis sebagai penghubung pada flash eksternal yang dipasang sebagai cahaya tambahan. Selain itu, trigger ini pun digunakan ketika *flash* dibutuhkan lebih dari satu, dimana dengan menggunakan trigger ini bisa mengaktifkan flash secara bersamaan.

8) *Lighting* Godox SK400



Gambar 32
Lighting Godox SK400
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Dalam pemotretan karya, *lighting* juga merupakan salah satu penunjang yaitu sebagai cahaya tambahan. *Lighting* yang digunakan yaitu *lighting* jenis Godox SK 400. Penulis menggunakan *lighting* Godox SK 400 pada saat proses penciptaan karya dengan konsep *siluett*.

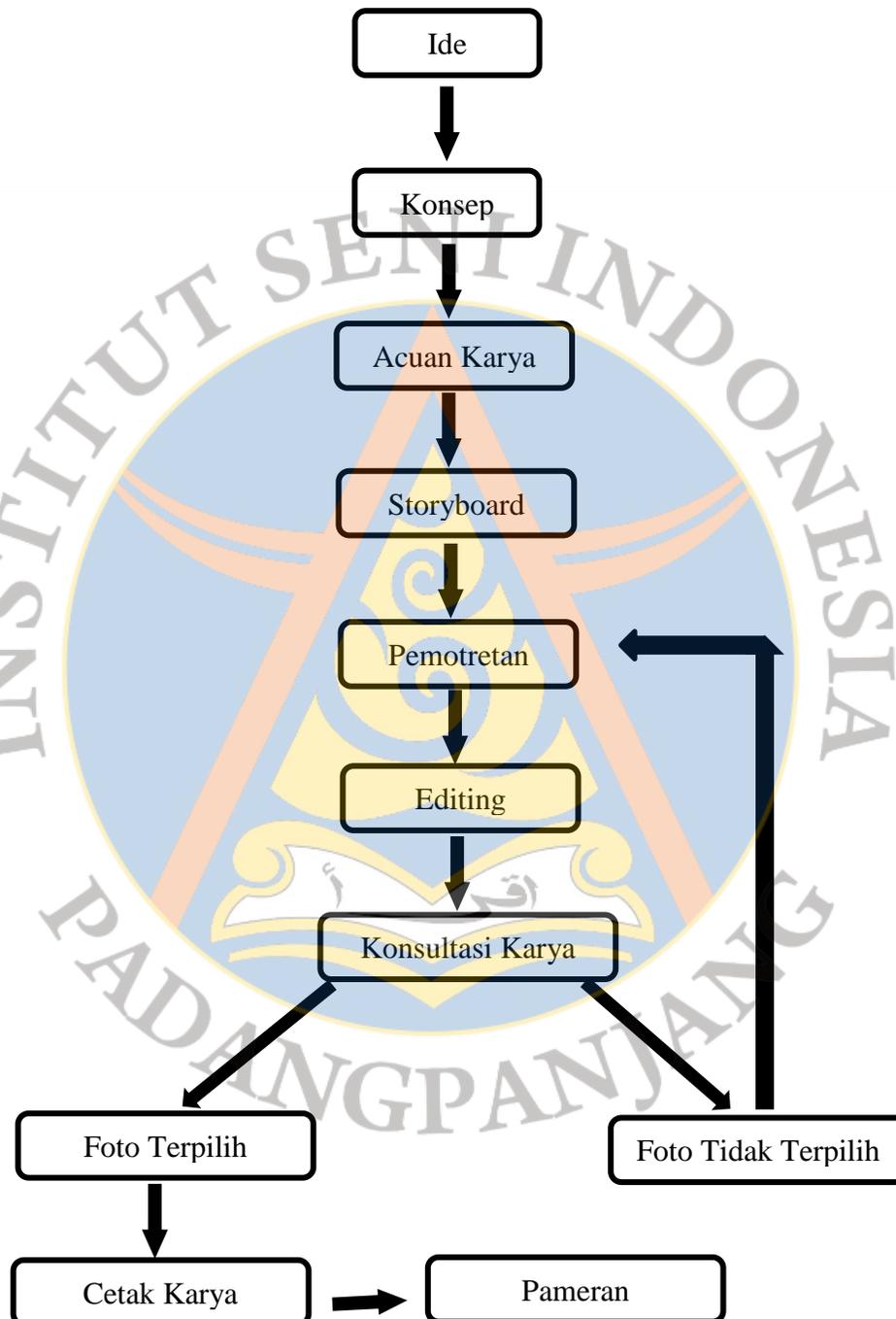
9) Laptop Asus Core I 3



Gambar 33
Laptop Asus Core I 3
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan laptop jenis Asus Core I 3 sebagai alat bantu untuk pengolahan foto dengan menggunakan aplikasi Photoshop karena memiliki fasilitas *editing* yang lebih lengkap, seta dengan ruang RAM-nya sebesar 4GB dengan hard drive berkapsitas 1TB, penulis juga menggunakan laptop ini untuk back up data foto, tempat editing karya dan sebagai alat pendukung utama dalam proses penulisan laporan.

B. Bagan Perancangan Karya

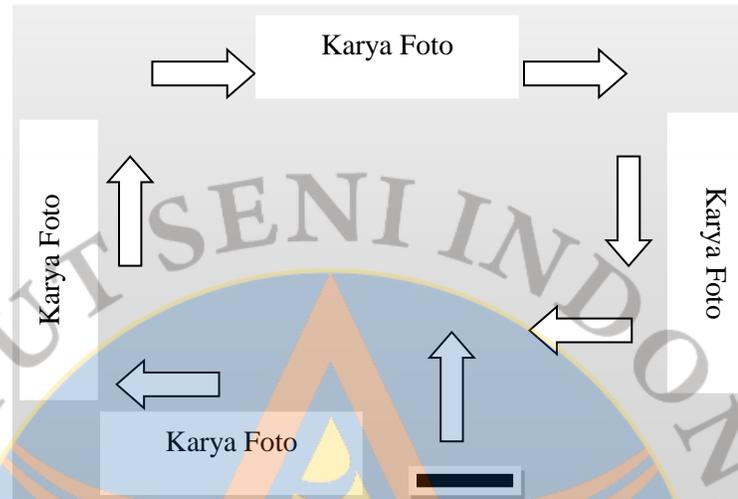


(Bagan Perancangan Karya)

4. Penyajian Karya

Tahapan penyelesaian merupakan tahapan akhir dari proses penciptaan karya foto yang akan di pameran. Karya foto akan dipajang di sebuah ruangan kosong yang akan ditata atau didekor. Karya foto yang akan dipamerkan dicetak dengan ukuran 40 cm x 60 cm sebanyak 9 karya, ukuran 60 cm x 40 cm sebanyak 9 karya dan ukuran 25 cm x 38 cm sebanyak 4 karya dengan bahan *Laminating doff* sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang akan diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir Strata 1 fotografi. Lokasi diselenggarakan di Gedung Nusantara Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Alasan penulis memilih Gedung Nusantara yaitu tempatnya yang lumayan luas sehingga leluasa memajang karya foto. Selain itu, penulis juga membuat katalog dari hasil karya foto garapan yang terpilih.

a. Sketsa Lokasi Pameran



Gambar 34

Sketsa Tempat Pemajangan Karya Foto

Dalam pemajangan karya tugas akhir, penulis melakukan dekorasi ruangan untuk mempersiapkan pameran. Penulis memajangkan karya di dalam Gedung Nusantara, karya pertama dipajang di sebelah kiri dari pintu masuk gedung dan karya foto lainnya dibuat mengelilingi ruangan gedung.