

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keluarga adalah tempat dimana anak berkembang dan bertumbuh, baik secara fisik maupun psikologi. Menurut BKKBN (2011) keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri suami istri, atau suami istri dan anaknya, atau ayah dengan anaknya, atau ibu dengan anaknya, keluarga merupakan tempat yang paling penting dimana anak memperoleh dasar dalam membentuk kemampuannya agar kelak menjadi orang yang berhasil dalam masyarakat.

Keluarga adalah unit/satuan masyarakat terkecil yang sekaligus merupakan suatu kelompok kecil dalam masyarakat, kelompok ini dalam hubungannya dengan perkembangan individu sering dikenal dengan sebutan *primary group*. Kelompok ini lah yang melahirkan individu dengan berbagai macam bentuk kepribadiannya dalam masyarakat. Fungsi keluarga ialah merawat, memelihara, melindungi anak dalam rangka sosialisasinya agar mereka mampu mengendalikannya diri dan berjiwa sosial (Priyatna,2012).

Pada kenyataannya, ada sebagian anak remaja yang hidup di dalam keluarga yang tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik yakni keluarga yang mengalami perpecahan (*'brokenhome'*). Ulwan (2002) mengatakan bahwa *'brokenhome'* adalah kurangnya perhatian dari keluarga atau kurangnya kasih sayang dari orang tua sehingga membuat mental seorang anak menjadi frustrasi, brutal dan susah diatur (Sujoko,2011).

'Brokenhome' diartikan dengan kondisi keluarga yang tidak harmonis dan tidak berjalan layaknya keluarga yang rukun, damai dan sejahtera karena sering terjadi keributan serta perselisihan yang menyebabkan pertengkaran dan berakhir pada

perceraian (Wilis,2009). Keluarga yang terpecah (*'brokenhome'*) dapat dilihat dari dua aspek yaitu keluarga itu terpecah karena strukturnya tidak utuh sebab salah satu dari kepala keluarga itu meninggal atau telah bercerai. Orang tua tidak bercerai akan tetapi struktur keluarga itu tidak utuh lagi karena ayah ibu sering tidak di rumah, dan atau tidak memperlihatkan hubungan kasih sayang lagi (Wilis2009).

'Brokenhome' yang dimaksud dalam penelitian dan penciptaan karya ini adalah kondisi keluarga tidak berjalan dengan rukun, damai dan sejahtera karena sering terjadi keributan serta perselisihan dan kondisi keluarga yang strukturnya tidak utuh lagi (perceraian). Namun tidak semua remaja yang mengalami keluarga pecah mengalami dampak buruk dari perpecahan keluarga tersebut. Ada juga anak *'brokenhome'* seperti mantan presiden Republik Indonesia Susilo Bambang Yudiyono dan mantan presiden Amerika Serikat Obama yang mengalami *'brokenhome'* sebagai titik balik kesuksesannya (Fitriana 2012), hal itu terjadi karena adanya kemampuan seseorang untuk bangkit dan menjadikan keadaan yang tidak menyenangkan itu sebagai kekuatan atau pemicu untuk berubah kearah yang lebih baik atau yang lebih dikenal dengan istilah *'Resiliensi'*.

Daya lentur atau *'Resiliensi'* adalah kapasitas individu untuk menghadapi dan mengatasi serta merespon secara positif kondisi-kondisi tidak menyenangkan yang tidak dapat dielakkan, dan memanfaatkan kondisi-kondisi tidak menyenangkan itu untuk memperkuat diri sehingga mampu mengubah kondisi-kondisi tersebut menjadi sesuatu hal yang wajar untuk diatasi. *'Resiliensi'* dipandang sebagai suatu kapasitas individu yang berkembang dalam proses belajar. Melalui berbagai proses keberhasilan dan kegagalan dalam menghadapi situasi –situasi sulit, individu terus belajar memperkuat diri

sehingga mampu mengubah kondisi-kondisi yang menekan dan tidak menyenangkan menjadi suatu kondisi yang wajar untuk di atasi (Suwarjo2008).

Menurut Setyowati (2010) '*Resiliensi*' adalah kemampuan individu dalam mengatasi tantangan hidup serta mempertahankan kesehatan dan energi yang baik sehingga dapat melanjutkan hidup secara sehat. Werner dan Smith (Anggraini,2008), mendefenisikan '*Resiliensi*' sebagai kapasitas untuk secara efektif menghadapi stres internal berupa kelemahan-kelemahan, maupun stres eksternal misalnya penyakit, kehilangan, atau masalah dengan keluarga. Ide ini bermula dari pengalaman empiris pengkarya serta lingkungan sekitar pengkarya yang mengalami keluarga yang '*brokenhome*' sehingga menciptakan suatu ide dan pemikiran bagaimana menerapkan konsep '*Resiliensi*' didalam keluarga serta memvisualisasikannya dalam penciptaan karya fotografi konseptual atau fotografi seni.

Fotografi konseptual adalah jenis fotografi dengan merancang dan mengkonsepkan sebuah ide dan pemikiran serta menuangkannya dalam karya fotografi. Dalam hal ini pengkarya mengkonsepkan '*Resiliensi*' didalam sebuah keluarga '*brokenhome*' atau keluarga yang bermasalah dengan menggunakan objek anak dan ibu sebagai perspektif pengkarya dalam menghadapi masalah keluarga. Perbedaan karya pengkarya dengan foto dokumentasi adalah foto dokumentasi bersifat realistis atau nyata (sebenarnya) sedangkan karya pengkarya menggunakan konseptual yang dimana dalam penciptaan karyanya pengkarya menggunakan teknik komposisi seperti sepertiga bidang, menggunakan teknik pencahayaan practical light, menggunakan pencampuran warna sejuk dan hangat serta menggunakan semiotika seperti tanda dan property lainnya.

Bermula dari uraian diatas, pengkarya sangat tertarik untuk mengetahui permasalahan tersebut dan ingin memvisualisasikannya dalam sebuah karya penciptaan fotografi konseptual dengan mengambil judul '*Resiliensi didalam Keluarga pada Fotografi Konseptual*'.


B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan ini adalah bagaimana memvisualisasikan konsep '*Resiliensi didalam keluarga pada fotografi konseptual*'?.

C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

Untuk menciptakan karya fotografi yaitu bagaimana memvisualisasikan konsep '*Resiliensi didalam keluarga pada fotografi konseptual*'.

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi penulis

1. Dapat menciptakan karya fotogarafi dengan judul '*Resiliensi didalan keluarga pada fotografi konseptual*'.
2. Menjadi salah satu syarat kelulusan program sarjana seni (S.Sn).
3. Dapat menghasilkan karya fotografi tentang '*Resiliensi didalam Keluarga*' yang dapat dinikmati oleh penikmat karya seni terutama dibidang fotografi.

b. Bagi institusi pendidikan

1. Terciptanya sebuah karya yang mempresentasikan karakter penulis kedalam bentuk visual fotografi agar menjadi referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang Panjang khususnya program studi fotografi.
2. Karya fotografi ini menjadi inspirasi bagi mahasiswa agar bisa bersaing di dunia industri kreatif, salah satunya genre fotografi seni dan fotografi konseptual.
3. Melengkapi bahan referensi dalam kajian fotografi konseptual bagi mahasiswa jurusan fotografi.

c. Bagi masyarakat

1. Memperluas pengetahuan masyarakat tentang fotografi konseptual.
2. Terciptanya karya fotografi yang dapat dinikmati oleh masyarakat serta memberikan dampak positif terhadap remaja dan ibu yang mengalami keluarga '*brokenhome*'.
3. Dapat memberikan pengetahuan kepada remaja dan ibu yang mengalami keluarga '*brokenhome*' bahwa '*brokenhome*' tidak selalu berdampak negatif, namun juga bisa berdampak positif jika mampu memandang '*brokenhome*' sebagai kekuatan atau pemicu untuk berubah ke arah yang lebih baik.

D. TINJAUAN KARYA

Tinjau karya merupakan bagian dari melihat, mininjau, dan membandingkan karya yang dibuat dengan karya sebelumnya. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi kesamaan karya, serta sebagai acuan, perbandingan dalam membuat karya seni, sehingga sebuah karya dapat tercapai. Dalam menciptakan karya fotografi konseptual ini ada

beberapa yang dijadikan sebagai acuan, ide penciptaan tentang ‘*Resiliensi didalam keluarga*’ dalam bentuk karya fotografi konseptual.

1. Teddy haryanto



Gambar 1

Karya : Teddy haryanto

Judul : kobe is my idol

Sumber : <https://1x.com/teddyharyanto>

Karya pertama, foto di atas merupakan salah satu karya dari Teddy haryanto salah satu fotografer asal Indonesia di bidang fotografi konseptual, karya Teddy haryanto ini memvisualkan seorang anak yang mengidolakan seorang atlet basket profesional Amerika Serikat yang bernama Kobe Bryant, menggunakan komposisi sepertiga bidang dalam karyanya. Serta mengkonsepkan seorang anak yang memiliki mimpi dan cita-cita. Persamaan karya Teddy haryanto dengan pengkaryanya adalah sama –sama menggunakan objek anak atau remaja dan juga menggunakan konsep *Resiliensi* dalam karyanya, perbedaannya karya Teddy dengan pengkaryanya adalah pada masalah yang di hadirkan, dalam konsep pengkaryanya yang dimana *Resiliensi* didalam keluarga yang *brokenhome*, dalam hal ini masalah keluarga atau *brokenhome* yang dapat diatasi oleh seorang anak.

2. Maryam sadat ahmadani



Gambar 2

Karya : Maryam sadat ahmadi

Judul : mom and son

Sumber : <http://1x.com/photo/2045805/latest/17>

Foto di atas merupakan salah satu karya Maryam sadat ahmadi salah satu fotografer asal Iran dibidang fotografi konseptual, karya maryam ini memvisualkan ibu dan anak yang sedang duduk menghadap ke sebuah pintu, yang dimana ia menggunakan properti seperti balon dan juga memanfaatkan cahaya yang masuk melalui pintu atau (*windows light*). Persamaan karya dari Maryam dan pengkarya sama-sama menggunakan objek ibu dan anak yang melibatkan emosi dan harapan dalam karya fotonya, serta menggunakan properti pendukung dalam penciptaan karya fotografi konseptualnya. Perbedaan foto Maryam dan pengkarya adalah penggunaan hitam putih yang digunakan maryam sedangkan pengkarya menggunakan warna. Warna adalah salah satu elemen yang paling kentara dalam fotografi. Pada penciptaanya pengkarya menggunakan perpaduan warna hangat dan sejuk sekali bersamaan, hal ini bertujuan menggambarkan suasana tegang dan santai, atau masalah yang dapat direda.

3.Susanne jung



Gambar 3

Karya : Susanne jung

Judul : sind so still die tage

Sumber : <https://1x.com/photo/2057172>

Foto di atas merupakan salah satu karya dari Susanne jung fotografer profesional asal Jerman di bidang fotografi konseptual, dengan judul karya sind so still die tage (bahasa Jerman) yang artinya hari-hari begitu sepi, karya Susanne ini memvisualkan seorang ibu yang duduk di dalam kamar, menggunakan komposisi sepertiga bidang dan properti pendukung serta menggunakan teknik pencahayaan ambient light atau cahaya alami yang masuk melalui jendela (*windows light*). persamaan karya Susanne dengan pengkarya sama-sama mengunakan objek wanita (ibu) dan menggunakan properti yang ada di dalam kamar. Perbedaan foto Susanne dengan pengkarya adalah pada teknik pencahayaan yang di mana dalam foto Susanne di atas menggunakan *ambient light* atau cahaya yang sudah ada dilokasi pemotretan, dengan memanfaatkan sinar matahari yang masuk melalui jendela ruangan (*windows light*), sedangkan dalam foto pengkarya menggunakan teknik pencahayaan *practical light* teknik lighting yang menggunakan sumber cahaya seperti lampu, lilin atau benda yang menghasilkan cahaya lainnya, cahaya ini bertujuan untuk menciptakan warna hangat dan menciptakan suasana atau mood yang berbeda dalam sebuah adegan atau tragedi.

4. Thomas Friedrich Schaefer



Gambar 4

Karya : Thomas Friedrich Schaefer

Judul : the schmidts

Sumber : <https://talking-pictures.net.au/2020/01/18/thomas-friedrich-schaefer-in-search-of-lost-time/>

Foto di atas merupakan salah satu karya dari Thomas Friedrich Schaefer, fotografer profesional asal Jerman di bidang fotografi konseptual, dengan judul *the schmidts*. Karya Thomas ini memvisualkan kehidupan sebuah keluarga yang hidup dalam sebuah rumah, menggunakan komposisi sepertiga bidang dalam karyanya, menggunakan teknik pencahayaan *practical light* dalam karyanya, serta menggunakan properti pendukung lainnya. Persamaan karya Thomas Friedrich dengan pengkaryanya sama-sama menggunakan objek laki-laki (ayah), wanita (ibu), anak atau remaja yang hidup dalam suatu rumah (keluarga), menggunakan teknik pencahayaan *practical light* serta menggunakan properti pendukung lainnya. Perbedaan foto Thomas Friedrich dengan pengkaryanya adalah pada konsep *resiliensi* yang pengkaryanya hadirkan dimana pengkaryanya lebih menonjolkan perspektif anak atau remaja di dalam suatu keluarga yang bermasalah (*brokenhome*). Dalam hal ini pengkaryanya ingin memvisualisasikan kemampuan seorang anak dalam menghadapi suatu masalah yang di terimanya dalam keluarga *brokenhome*. Dan menjadikan masalah tersebut sebagai pemicu untuk bermimpi dan meraih kesuksesan.

5. Thomas Friedrich Schaefer



Gambar 5

Karya : Thomas friedrich schaefer

Judul : childhood memories

Sumber : <https://talking-pictures.net.au/2020/01/18/thomas-friedrich-schaefer-in-search-of-lost-time/>

Foto diatas merupakan salah satu karya dari Thomas Friedrich fotografer profesional asal Jerman di bidang fotografi konseptual, dengan judul *childhood memories*, karya thomas ini memvisualkan seorang anak kecil yang duduk belajar dan seorang ayah yang duduk di ruangan lainya, menggunakan teknik pencahayaan *practical light* serta menggunakan properti pendukung lainnya. Persamaan karya thomas dengan pengkarya adalah sama-sama menggunakan objek anak dan ayah, menggunakan teknik pencahayaan *practical light* serta menggunakan properti pendukung lainnya. Perbedaan karya thomas dengan pengkarya pada teknik warna yang digunakan yang dimana pengkarya menggunakan teknik pencampuran warna hangat dan sejuk serta penggunaan konsep *resiliensi* yang pengkarya hadirkan lebih menonjolkan perspektif anak yang sedang dalam masalah keluarga atau *brokenhome*.

Dari tinjauan karya di atas yang menjadi pembeda antara pengkarya sebelumnya dengan pengkarya adalah pengkarya lebih mengedepankan objek anak atau remaja dalam hal ini keluarga yang dimana anak mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapi di keluarga menjadi sesuatu hal yang biasa dan menjadikan masalah tersebut sebagai motivasi untuk meraih mimpi dan cita-cita, serta menggunakan komposisi sepertiga bidang, simetris,

perpektif, diagonal dan lainnya, pengkarya juga banyak menggunakan teknik pencahayaan *practical light*, menggunakan perpaduan temperatur warna biru dan kuning (sejuk dan hangat) serta menggunakan berbagai macam properti untuk penciptaan karya fotografi konseptual.

E. LANDASAN TEORI

Adapun landasan penciptaan yang pengkarya gunakan seperti yang tercantum di bawah.

1. Fotografi ekspresi

Fotografi ekspresi merupakan ungkapan jiwa yang mengutamakan ekspresi jati diri pribadi seseorang yang akan diekspresikan dalam karya fotografi. Dalam penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan pendekatan fotografi ekspresi. Hal ini memungkinkan untuk merealisasikan konsep dan ide *resiliensi* didalam keluarga pada fotografi konseptual.

2. Fotografi konseptual

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, pengkarya menggunakan pendekatan fotografi konseptual. Hal ini memungkinkan untuk merealisasikan konsep dan ide dengan menggunakan konseptual karena objek dalam visual yang direalisasikan berdasarkan persepsi yang dibangun oleh suatu pengamatan dan pengalaman empiris yang pengkarya rasakan.

Melalui fotografi konseptual, seseorang khususnya seniman dapat menyampaikan ekspresi atau kesan dari sebuah foto berlandaskan konsep yang dari awal direncanakan. Demikian pula yang dilakukan pada tugas akhir ini. Konsep ini pengkarya rancang seperti '*Resiliensi didalam keluarga*' pada fotografi konseptual yang di alami sendiri oleh pengkarya dan orang-orang di sekitar pengkarya yang

mengalami keluarga 'brokenhome', dimana konsep ini diharapkan mampu menciptakan visual-visual dari seorang anak dan ibu yang mampu bangkit dari keterpurukan atau masalah dalam keluarga sehingga dari masalah tersebut ia mampu bangkit dan mencapai mimpi atau cita-cita. Konsep ini menjadi aspek yang paling penting dalam pengerjaan tugas akhir ini mengingat hal-hal yang disampaikan telah terencana sebelumnya.

3. Semiotika

Pengertian semiotika secara umum merupakan suatu kajian ilmu tentang mengkaji tanda. Dalam kajian semiotika menganggap bahwa fenomena sosial pada masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda, semiotika itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Kajian semiotika berada pada dua paradigma yakni paradigma konstruktif dan paradigma kritis.

Semiotika analitik yakni semiotika yang menganalisis sistem tanda. Pierce menyatakan bahwa semiotik berobjekan tanda dan penganalisanya menjadi ide yang dapat dikaitkan sebagai lambang, Sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu. (Pateda,2001.hlm29).

Dalam pembuatan karya ini pengkarya menggunakan beberapa tanda dalam karya pengkarya, seperti langit-langit di kamar yang melambangkan seperti mimpi manusia, saat mimpi itu realistis dengan kemampuan yang manusia miliki, tentu mampu digapai. Jam dinding melambangkan waktu manusia, bunyi jam dinding seperti menyadarkan kita betapa pentingnya memanfaatkan waktu yang dimiliki dengan

sebaik mungkin serta menghindari perbuatan yang sia-sia. Cermin melambangkan refleksi diri, ketika kita berdiri atau berhadapan dengan cermin, refleksi diri kita seolah memberi pesan mendalam. Pintu melambangkan perjuangan, bila diibaratkan kehidupan manusia, pintu menjadi jalan keluar, maksudnya jalan keluar dari setiap permasalahan dan tantangan kehidupan yang sedang dihadapi.

4. Komposisi

Soelarko memberikan batasan, bahwa komposisi sebagai pengertian seni rupa adalah gambar dalam batasan satu ruang. Batasan ruang ini merupakan limitasi sekaligus syarat mutlak bagi adanya komposisi berbagai macam jenis seperti: komposisi sepertiga bidang, komposisi arah (komposisi, edisi khusus foto Indonesia, oktober 1974 Bandung,hal5)

Selain itu beberapa elemen –elemen visual seperti warna, bentuk, garis, tekstur dan ruang bertujuan untuk agar enak dipandang oleh mata. komposisi juga memiliki berbagai macam jenis komposisi, seperti komposisi gerak/pandang, komposisi center of interest, dan komposisi diagonal selain itu ada juga elemen komposisi yang menjadi elemen tambahan agar lebih enak dipandang oleh mata seperti framing, similar shape, penentuan format gambar, dan dimensi (Riana Ambasari 2015:38).

Dalam pembuatan karya ini pengkarya menggunakan komposisi fotografi seperti sepertiga bidang, perspektif, simetri, refleksi, dan lainnya.

5. Tata cahaya

Cahaya adalah akar dari fotografi. Cahaya yang menyinari subjek mampu memperlihatkan bentuk, memberikan warna dan menciptakan daerah terang gelap pada subjek. Semua itu terekam oleh cahaya yang memantul dari subjek yang masuk ke lensa kemudian diterima oleh sensor kamera. Oleh karena itu fotografi sering disebut sebagai seni melukis cahaya (Sri Sadono, 2015: 16).

Cahaya alami adalah sumber cahaya natural yang berasal dari matahari. Sumber cahaya ini disebut juga dengan *available light*. Dalam hal ini cahaya matahari adalah sumber cahaya utama karna semua sumber cahaya dari alam berasal dari matahari. Cahaya buatan atau *artificial light* adalah sumber cahaya yang sengaja ditambahkan. (Tjin, Enche, 2011 : 20)

Mix light adalah menggabungkan antara dua cahaya *available light* dengan *artificial light* dalam satu foto misalnya menggabungkan cahaya matahari dengan cahaya buatan dengan alat bantu seperti *speedlight*. Sumber cahaya terbagi menjadi dua, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya buatan sering kita temui dalam ruangan setelah datangnya malam. Cahaya buatan bisa bermacam-macam seperti lampu minyak dan dalam pemotretan studio seperti studio light, *speedlight* (lampu kilat) dan lain sebagainya. (Sri Sadono, 2015: 16).

Key light cahaya utama yang terarah kepada objek dengan intensitas yang paling kuat diantara cahaya lainnya. *Fill light* cahaya tambahan yang digunakan untuk mengurangi bayangan atau kontras. Setelah objek terkena sinar *Black light* dan *Key light* maka bagian-bagian samping yang berbayang dikurangi atau bahkan dihilangkan dengan memakai *Fill Light*. (Irdha Yuniyanto, 2021, 11)

Dalam pengarapan karya ini pengkarya banyak menggunakan teknik pencahayaan *practical light* yang menggunakan sumber cahaya seperti lampu, lilin dll. Meskipun begitu pencahayaan dari *practical light* tidak cukup menerangkan subjek sehingga biasanya sumber cahaya tersebut akan dipasang *dimmer* untuk mengatur intensitas cahaya.

6. Warna

Warna merupakan spektrum yang ada pada cahaya sempurna (berwarna putih). Persepsi warna berasal dari kepekaan *cone sell* atau reseptor warna pada retina yang menangkap bagian-bagian *spektrum* berlainan sehingga terlihat warna yang berbeda-beda. Dalam desai warna mempunyai banyak fungsi seperti dapat mempengaruhi kesan, mempengaruhi cara pandang, serta dapat membangun suasana atau kenyamanan. Warna juga berperan menentukan respon dari audien, dikarenakan setiap warna memiliki kesan, makna dan identitas yang berbeda-beda yang memberikan dampak psikologis terhadap manusia. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai macam aspek, seperti aspek panca indra, aspek budaya, dan lain-lain.

Pada bentuk kejadiannya warna terbagi menjadi dua, yaitu warna cahaya yang disebut *spektrum (additive)* dan warna *pigmen (subtractive)*. Warna *additive* terdiri dari merah (*red*), hijau (*green*), biru (*blue*), yang mana pada sistem komputer sering disebut dengan RGB. Sedangkan warna *subtractive* terdiri dari sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*) serta perpaduan antara 3 warna tersebut yang membentuk warna hitam yang disebut *key*. Warna *subtractive* dikenal dengan sebutan CMYK pada sistem komputer.

Warna utama (*primary colour*) berupa warna merah, kuning, dan biru. Selanjutnya dari perpaduan warna pokok tersebut menciptakan warna baru seperti warna sekunder, warna tersier, dan warna kuarter. Warna sekunder merupakan hasil perpaduan dari dua warna utama, warna tersier terjadi akibat perpaduan antara dua warna utama, warna tersier terjadi akibat perpaduan warna utama dan warna sekunder, sedangkan warna kuarter merupakan pencampuran dari dua warna tersier.

Warna dapat menjadi elemen untuk menyempurnakan bentuk serta memberikan karakter pada sebuah desain. Sehingga warna dapat mempengaruhi cara pandang dan perasaan orang yang melihatnya. Warna dapat menciptakan suasana (*mood*), sifat dan karakter tertentu yang disebut dengan psikologi warna. Setiap warna memiliki aspek psikologi yang berbeda-beda, contoh warna putih memiliki warna positif, suci, murni, damai, tulus dan sebagainya. Dalam penciptaan karyanya, pengkarya juga menggunakan psikologi warna dalam memaknai warna pada foto yang pengkarya ciptakan.

7. Digital imaging

Untuk menghasilkan gambar digital secara maksimal, banyak cara yang dilakukan. Satu diantaranya adalah dengan ‘memanipulasi’ (memperbaiki, mengubah, menambah, atau, mengurangi) segala sesuatu dalam foto sehingga tampilan menjadi berbeda dari foto asli, menggunakan software ‘Adobe Photoshop atau Lightroom (Atok Sugiarto memotret dengan kamera digital untuk pemula 5:81 ,2013)

Digital imaging atau pencitraan digital merupakan sebuah proses pengolahan gambar yang melibatkan teknologi digital dalam penciptaan hasilnya. Dalam proses

pengolahan gambar, proses *digital imaging* menggunakan beberapa graphic software untuk menyempurnakan gambar. Dalam proses pengolahan gambar digital bisa memperbaiki banyak hal dari gambar asli yang dirasa tidak sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Dalam proses penciptaan karya ini pengkarya menggunakan *digital imaging* atau editing seperti menghilangkan objek mengganggu, kalibrasi warna, cahaya dan lainnya untuk memaksimalkan hasil yang sesuai dengan ide awal penciptaan.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas dalam karya ini pengkarya lebih menekankan terhadap komposisi seperti sepertiga bidang, perspektif, refleksi dan lainnya, menggunakan teknik pencahayaan *practical light* seperti cahaya pada lampu, televisi, handphone, LED, lampu panggung dan lainnya, menggunakan psikologi warna dan *temperatur* perpaduan biru dan kuning serta dilengkapi dengan semiotika atau tanda dan properti lainnya. Dan memaksimalkan hasil karya dengan melewati proses editing *digital imaging*.

F. METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan salah satu metode yang digunakan saat merancang sebuah karya penciptaan yang dimiliki, beberapa tahap sebagai berikut.

1. Persiapan (eksplorasi)

Persiapan merupakan langkah awal bagi pengkarya untuk mewujudkan sebuah karya. Langkah yang ditempuh oleh pengkarya adalah sebagai berikut:

a). Observasi

Proses pengamatan dilakukan melalui diri pengkarya dan orang-orang di

sekitar pengkarya khususnya kerabat pengkarya, yang merasakan dampak masalah keluarga atau '*brokenhome*'. Hal ini memungkinkan pengkarya untuk mendapatkan informasi tentang dampak *brokenhome* yang di rasakan oleh diri pengkarya dan orang-orang disekitar pengkarya serta bagaimana pengkarya dan orang-orang disekitar pengkarya bertahan dalam menghadapi masalah keluarga *brokenhome*, atau *resiliensi* didalam keluarga *brokenhome*.

b) Studi litelatur

mengumpulkan bahan dari sumber-sumber referensi tertulis seperti buku psikologi warna, buku tata cahaya, buku komposisi, dan menggunakan referensi dari media onlien berupa website seperti website *resiliensi*, dan website keluarga *brokenhome*.

c) Wawancara

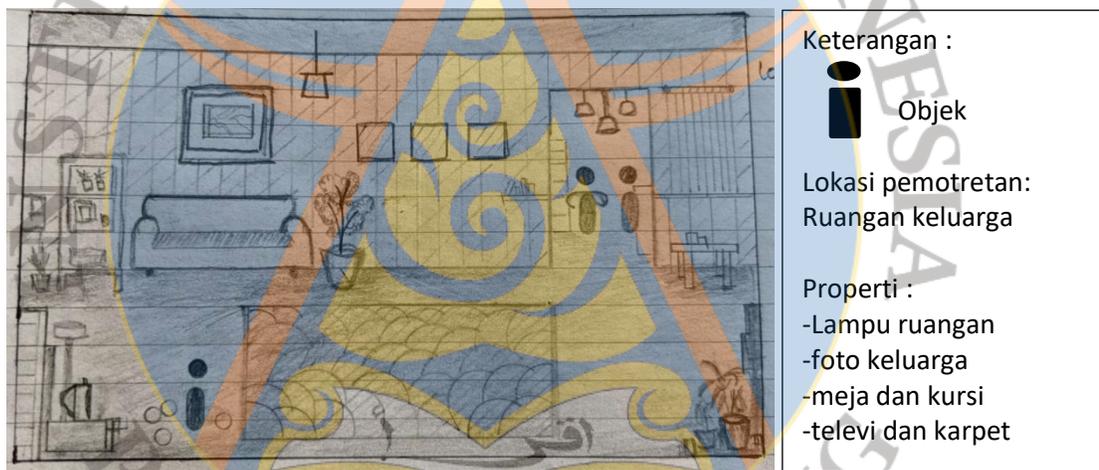
melakukan wawancara langsung dengan remaja (keluarga *brokenhome*) di lingkungan pengkarya khususnya kerabat pengkarya yang merasakan langsung dampak *brokenhome*.

2. Perancangan

Realisasi konsep yang dilakukan berbentuk karya fotografi. Karya foto ini akan diproses didalam dan diluar ruangan dengan memanfaatkan properti pendukung dan pencahayaan yang cocok dengan konsep yang sudah dibuat. Pada tahap ini pengkarya sudah memastikan bentuk foto yang akan dihasilkan kira-kira seperti apa, hal ini akan diperkuat dengan beberapa story board yang tujuan utamanya menjadi pedoman dalam proses pembuatan karya supaya tidak melenceng dari awal ide penciptaan karya. Dalam perancangan konsep yang dilakukan pengkarya menggunakan objek

anak atau remaja, wanita (ibu), laki-laki (ayah) yang berlokasi didalam rumah dan luar rumah yang dalam penciptaanya pengkarya menggunakan konsep keluarga dan menerapkan konsep 'Resiliensi' serta menggunakan teknik pencampuran warna hangat dan sejuk dan penggunaan teknik pencahayaan *practical light*, menggunakan komposisi, semiotika seperti tanda dan properti pendukung lainnya. Oleh sebab itu pengkarya akan menguraikan beberapa rancangan sebelum pemotretan sebagai berikut.

1). Story board

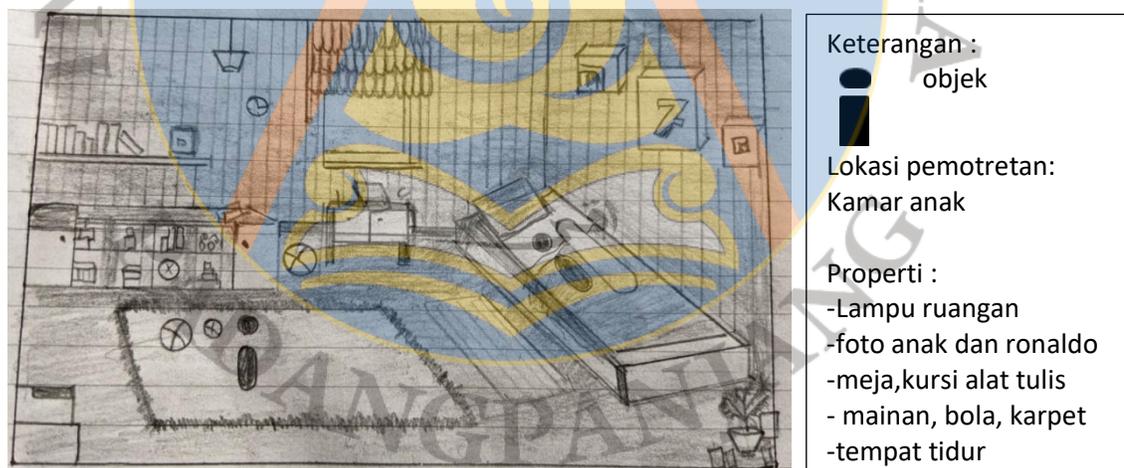


Gambar 6 story board 1
Perdebatan

Pada sketsa di atas pengkarya mengambil judul perdebatan yang dimana awal mula masalah terlihat sehingga menyebabkan perselisihan bagi pasangan, kesalahpahaman, hingga rasa curiga. Masalah ini kian membesar hingga menghancurkan rumah tangga dan mengakibatkan psikologi anak terganggu. Dalam fase ini anak-anak yang melihat orang tuanya berselisih hingga kekerasan akan terganggu psikologinya, tetapi bagaimana konsep *Resiliensi* ini menghadapi sianak

ke masalah yang tidak dapat dielakkan menjadi hal yang biasa saja seolah tidak terjadi apa-apa bahkan ia mampu menjadikan masalah tersebut sebagai pemicu untuk meraih kesuksesan dan cita-cita.

Visual yang dihadirkan berlokasi diruangan keluarga , sianak yang sedang menonton televisi kesukaannya (siaran bola), yang dimana ia mengidolakan salah satu bintang sepak bola Cristiano Ronaldo yang biasanya ia tonton bersama ayahnya, sedangkan objek ibu dan ayah diruangan berbeda sedang berdebat. Properti yang digunakan dalam penciptaan karya ini seperti televisi, foto keluarga, meja dan kursi, bunga dan lampu LED untuk ruangan. Komposisi sepertiga bidang dan cahaya practical light.

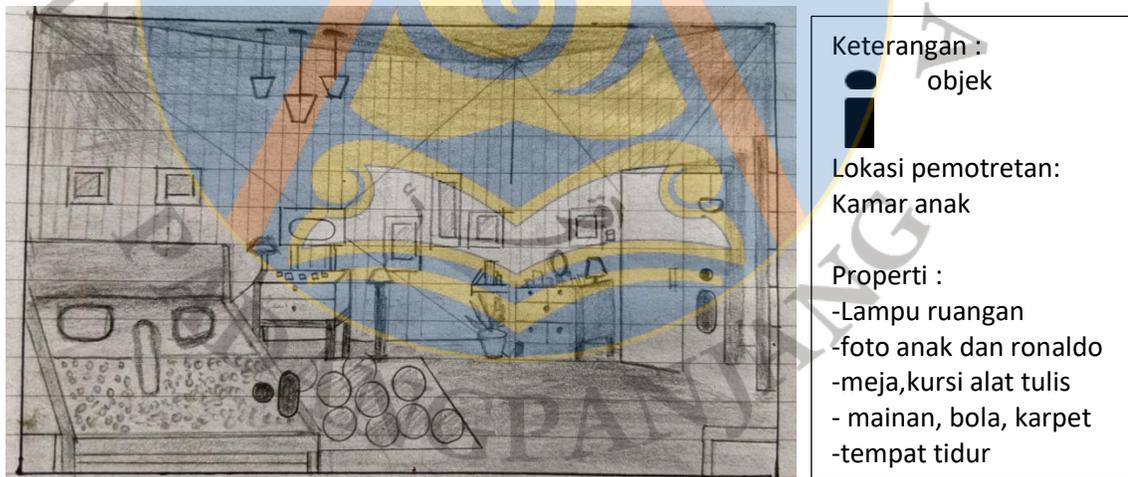


Gambar 7 story board 2
Harapan

Pada sketsa diatas pengkarya mengambil judul harapan yang dimana seorang ibu tentu mengharapkan hal yang terbaik untuk anaknya, dimana dalam fase ini siibu merasa bersedih dan bersalah tentang apa yang sudah terjadi dalam rumah tangganya,

hingga melibatkan anak dan membuat masa depannya terganggu. Rasa penyesalan dan ketakutan akan membesarnya masalah yang dihadapi akan membuat siibu merasa bersalah dan berfikir bagaimana masa depan sianak serta membesarkannya dengan harapan yang lebih besar.

Visual yang dihadirkan berlokasi didalam kamar anak yang dimana siibu melihat anaknya dengan tatapan sedih penuh harapan sedangkan sianak yang sedang tertidur pulas. Menggunakan berbagai macam properti pendukung yang menciptakan suatu ruangan kamar dimana sianak mengidolakan salah satu pesepak bola terkenal yang bernama cristiano ronaldo. Properti pendukung yang digunakan seperti bola, baju ronaldo, alas kasur ronaldo, buku dan alat tulis, meja dan kursi, serta perabotan desain kamar anak lainnya. Komposisi sepertiga bidan dan cahaya practical light.



Gambar 8 story board 3
Penyesalan

Pada sketsa diatas pengkarya mengambil judul penyesalan yang dimana dalam fase ini melibatkan ibu dan ayah merasa bersalah terhadap ego dan emosinya masing-masing hingga membuat hubungan rumah tangganya menjadi terancam. Dalam hal

ini pengkarya ingin memvisulkan bagaimana ibu dan ayah menyesali apa yang sudah terjadi dalam rumah tangganya, namun karna ego dan kemarahan yang luarbiasa mereka melupakan jika masih ada anak yang harus diperjuangkan dalam kehidupan yang akan datang.

Visual yang dihadirkan berlokasi didalam kamar , ibu yang sedang menyesal menatap frame foto keluarga sedangkan ayah duduk menyesal di ruangan lain, properti yang digunakan seperti tempat tidur, lemari, meja rias, foto pernikahan, karpet dan properti pendukung lainnya. Komposisi yang digunakan sepertiga bidang, teknik pencahayaan practical light,

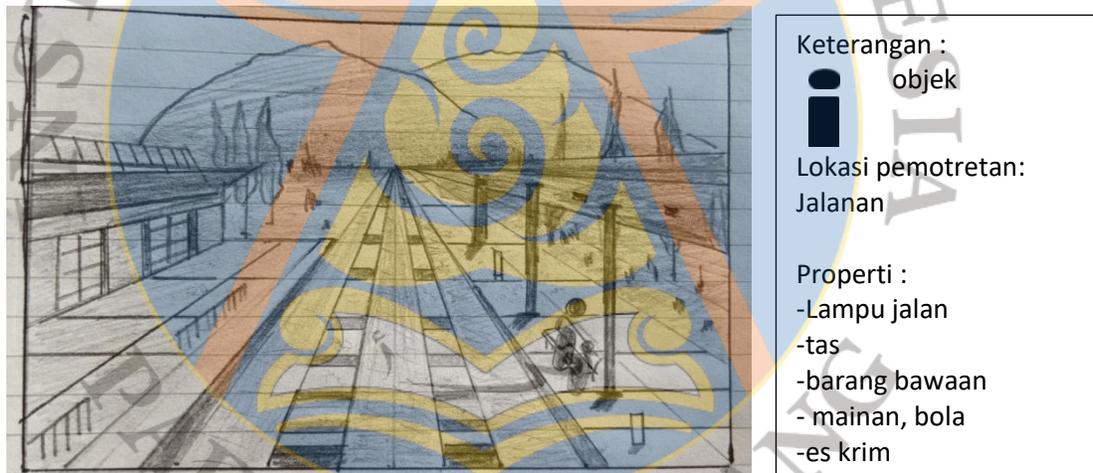


Gambar 9 story board 4
Ronaldo idolaku

Pada sketsa diatas pengkarya mengambil judul Ronaldo idolaku yang dimana seorang anak sangat menyukai sepak bola dan mengidolakan salah satu atlet sepak bola terkenal yang bernama Cristiano Ronaldo, yang sering ia tonton bersama ayahnya di televisi. Fase ini biasanya sianak sangat merindukan kasih sayang dan cinta dari orang tuanya, dimana iamembayangkan saat bermain bersama bola bersama ayahnya serta ibu

yang sedang menyiapkan makan malam bersama, seakan ini semua hanya mimpi dan hal yang tidak mungkin terjadi pada kondisi dan keadaan yang sedang di alaminya. Namun sianak tetap menggunakan seragam bola ronaldo yang disukainya, menunggu hujan dan bermain untuk melepaskan rasa rindunya.

Visual yang dihadirkan berlokasi diluar ruangan atau taman yang dimana sianak sedang menatap keluar jendela sambil memegang bola dan memakai baju Cristiano Ronaldo, menggunakan properti seperti bola, baju ronaldo, gawang, bunga, dan properti pendukung lainnya. Serta menggunakan Komposisi sepertiga bidang dan teknik pencahayaan practical light.



Gambar10 story board 5
Awal baru

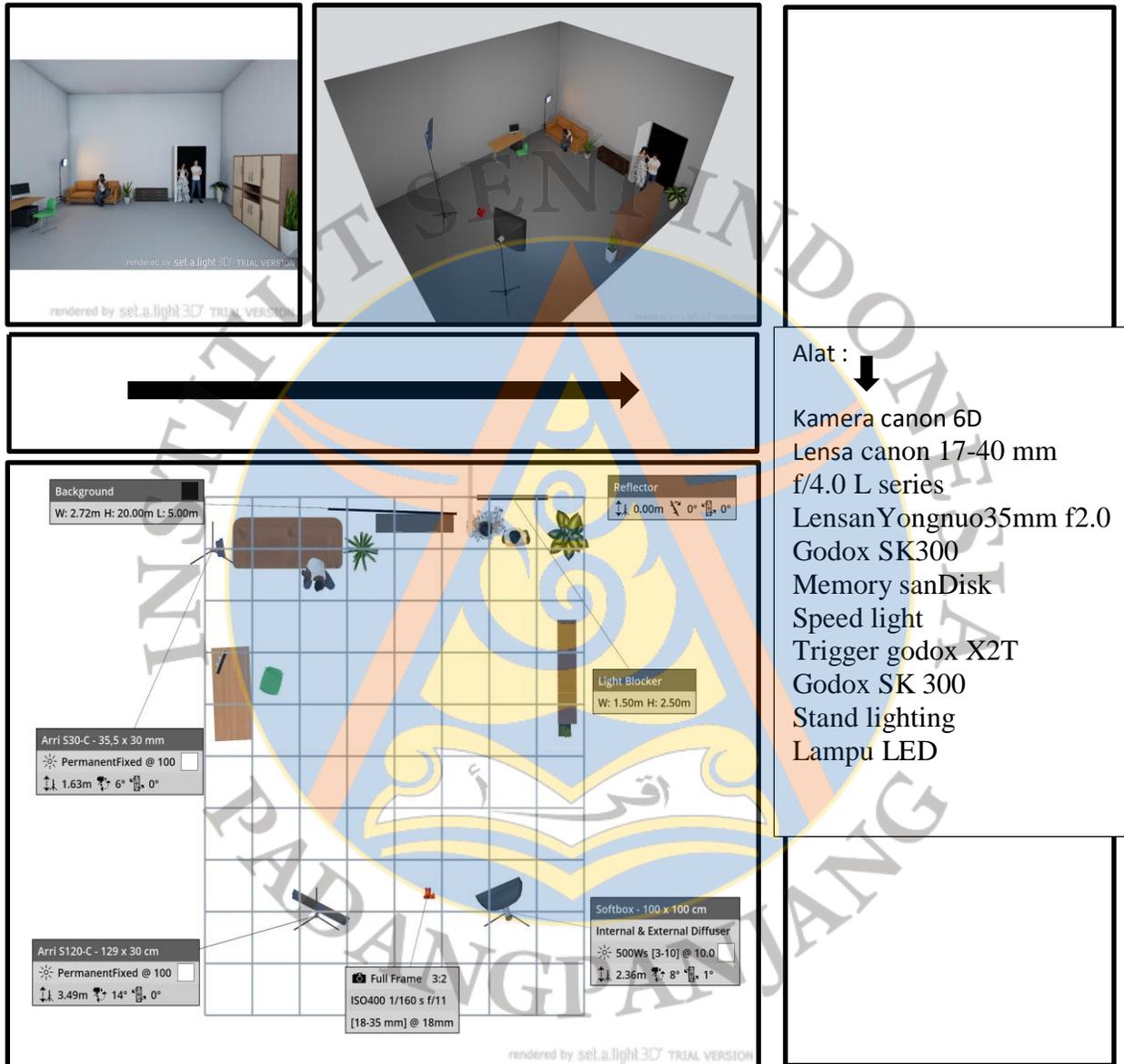
Pada sketsa diatas pengkarya mengambil judul awal baru yang dimana dalam fase ini setelah perdebatan, perselisihan, masalah yang tidak kunjung selesai, ibu dan ayah memutuskan untuk pisah ranjang atau berpisah, siibu yang memutuskan untuk pulang kerumah orang tuanya dan membawa sianak bersamanya. Dalam fase ini

sianak akan merasakan bimbang, bingung dengan apa yang sedang terjadi, di lain sisi sianak membutuhkan kasih sayang ibu untuk tetap bertahan kedepannya. .

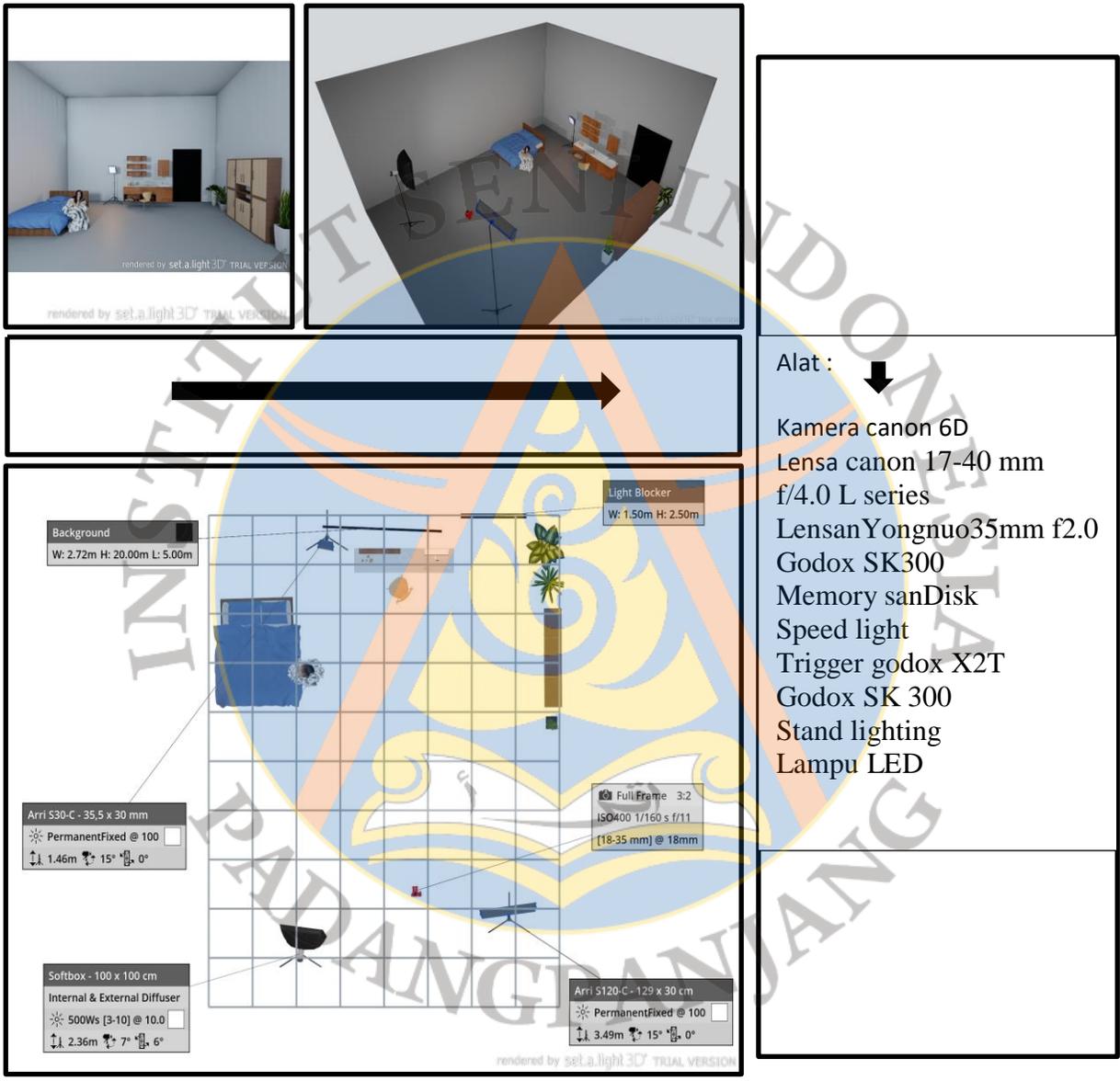
visualisasi yang dihadirkan berlokasi diluar ruangan (stasiun/jalan raya) yang dimana memvisualkan ibu dan anaknya sedang menunggu angkutan umum untuk berpergian ke kampung halamannya, dalam hal ini pengkarya menghadirkan bagaimana siibu memutuskan untuk pulang kerumah orang tuanya atau kampung halamannya dan membesarkan anak yang disayangnya sendirian. Properti yang digunakan tas, barang bawaan, bola,

2). Skema lighting

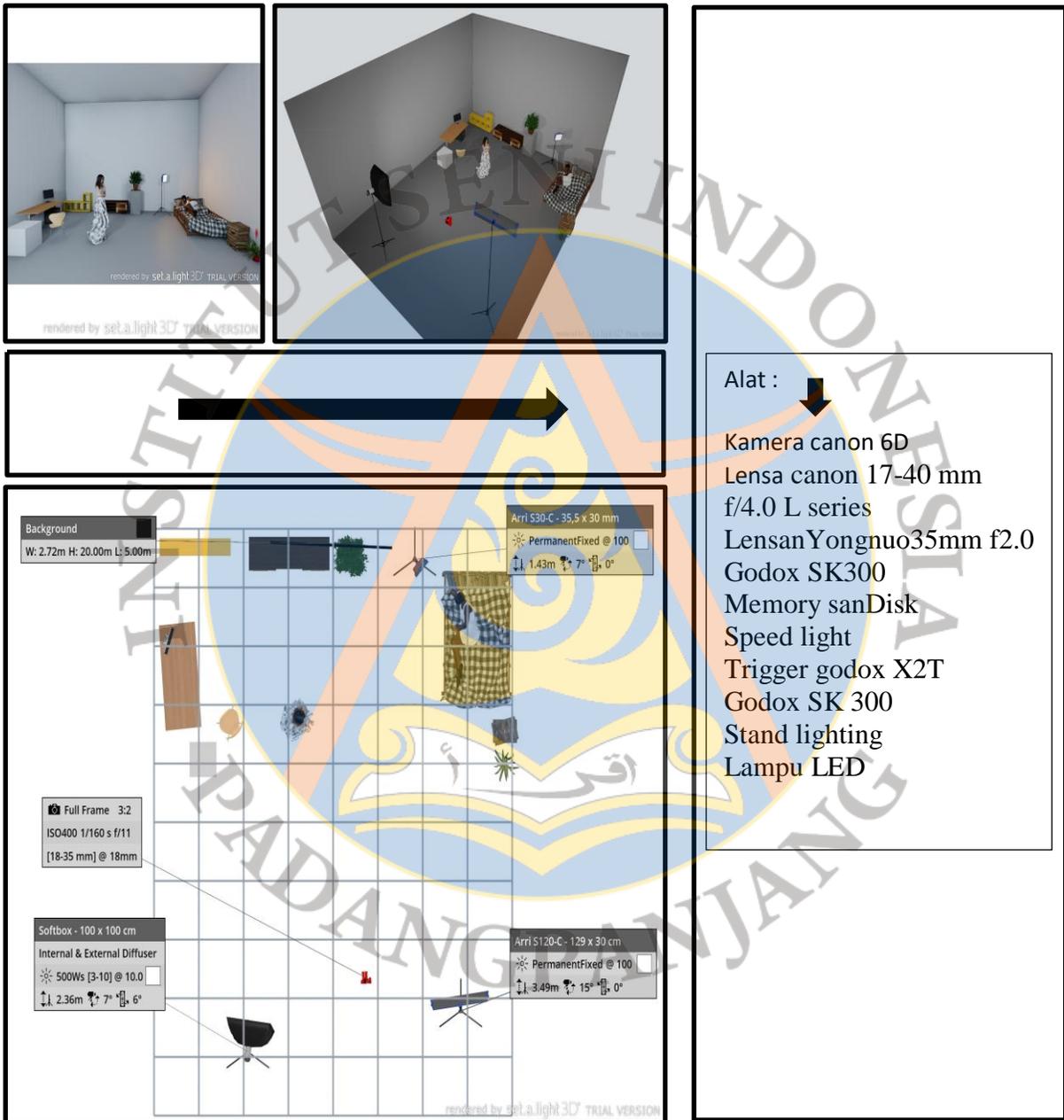
Pada skema lighting pengkarya banyak menggunakan cahaya *practical light* atau cahaya yang dihasilkan dari cahaya lain seperti lampu tidur, lampu ruangan, lilin, dan cahaya lain dari benda lain. Serta menggunakan teknik pencampuran warna hangat dan sejuk yang dalam pengaturanya warna dingin dapat di atur dalam setingan kamera atau sebaliknya dan warna hangat dapat dihasilkan dari benda lainnya seperti lampu tidur, lilin dan sumber pencahayaan lainnya.



Gambar 11 skema lighting 1
Sumber set.a.light 3D.com



Gambar 12 skema lighting 2
 Sumber set.a.light 3D.com



Alat :

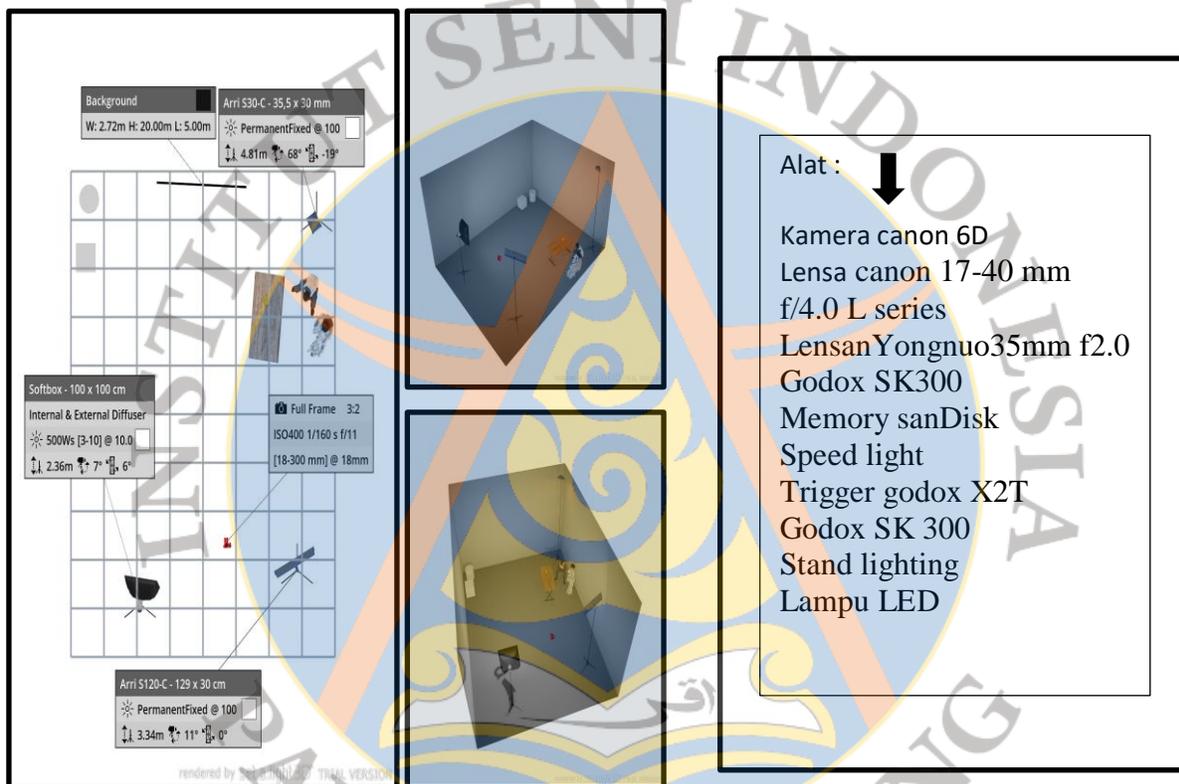


- Kamera canon 6D
- Lensa canon 17-40 mm f/4.0 L series
- Lensa Yongnuo 35mm f2.0
- Godox SK300
- Memory sanDisk
- Speed light
- Trigger godox X2T
- Godox SK 300
- Stand lighting
- Lampu LED

Gambar 13 skema lighting 3
Sumber set.a.light 3D.com



Gambar 14 skema lighting 4
 Sumber set.a.light 3D.com



Alat :



Kamera canon 6D
 Lensa canon 17-40 mm
 f/4.0 L series
 Lensan Yongnuo 35mm f2.0
 Godox SK300
 Memory sanDisk
 Speed light
 Trigger godox X2T
 Godox SK 300
 Stand lighting
 Lampu LED

Gambar 15 skema lighting 5
 Sumber set.a.light 3D.com

3. Perwujudan alat, bahan dan teknik
Dalam perwujudan sebuah karya foto pengkarya harus memiliki beberapa aspek pendukung

- Alat

- a. Kamera canon 6D



Gambar 16

Body kamera canon 6D

Sumber : koleksi pribadi

Kamera Canon 6D memiliki sensor beresolusi 20.2MP Full-Frame CMOS Sensor yang mampu menghasilkan gambar beresolusi tertinggi 3872 X 2592 *pixel*. Ini adalah kamera yang dimiliki oleh pribadi oleh pengkarya dan kamera sangat cocok digunakan untuk memotret *objek anak atau remaja dengan konsep resiliensi didalam keluarga* karena menghasilkan foto yang tajam dan jernih dengan kualitas *FHD Picture*, sehingga detail dari objek, terutama detail dari ruangan bisa terlihat jelas. Selain itu kamera ini juga sudah dilengkapi dengan sensor Full-Frame sehingga foto yang dihasilkan sangat minim *noise*.

b. Lensa canon 17-40 mm f/4.0 L series



Gambar 17
Lensa canon 17-40 mm f/4.0 L series
Sumber :koleksi pribadi

Lensa Canon 17 – 40 mm f/4.0 L Series dari Canon adalah lensa yang sangat berguna bagi produksi yang menawarkan *aperture* maksimum f/4.0, dan keunggulan lainnya yaitu *aperture* yang konstan. Selain itu *focal length* maksimum 17mm menghasilkan gambar yang *super wide* sehingga bisa mendapatkan objek dengan *full shot*.

c. Lensa yongnuo 35 mm f/2.0



Gambar 18
Lensa yongnuo 35 mm f/2.0
Sumber : koleksi pribadi

Lensa Yongnuo 35mm f/2.0 digunakan oleh pengkarya untuk mengambil *medium shot* pada proses penggarapan. Dengan *focal length* 35mm bisa mendapatkan *medium shot* hingga detail dari objek yang akan di potret. Dengan *focal length* lensa 35mm yang digunakan pada kamera dengan format *full frame* akan menghasilkan gambar lumayan lebar dengan *aperture* maksimum pada f/2.0 yang menghasilkan gambar terang dan jernih.

d. Memory sanDisk Ekstreme 64gb SDHC



Gambar 19
Memory sanDisk Ekstreme 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.

e. Speed light



Gambar 20
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 objek masih kurang, maka disinilah *speed light* sangat diperlukan. Jika pengkarya menaikkan *brightness* di kamera untuk membuat wajah objek 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 21
Trigger godox X2T
Sumber : koleksi pribadi

Trigger Godox X2T berguna sebagai penghubung antara *lighting* dengan *body* kamera. Salah satu keunggulan dari trigger Godox X2T adalah fitur pengaturan cahaya yang bisa terkoneksi langsung pada *speedlight* sehingga pengkarya tidak harus melakukan pemborosan waktu pada saat set *lighting*.

g. Godox SK 300



Gambar 22
Godox SK 300
Sumber : koleksi pribadi

Pada saat produksi karya , pengkarya menggunakan dua buah lampu godox SK300 untuk penunjang pencahayaan dalam ruangan. Sistem x Nirkabel godox 2.4G bawaan dengan transmisi nirkabel 2.4G built-in, pemancaran XT32 dapat mengontrol flash Godox dari jarak jauh yang memiliki sistim x Nirkabel. Hal ini sangat berguna untuk pencahayaan dalam ruangan yang sesuai dengan ide dan konsep pengkarya

h. Stand lighting



Gambar 23
Stand lighting
Sumber : koleksi pribadi

Pada saat produksi karya pengkarya menggunakan dua buah stand lighting guna untuk menopang godox SK 300.

i. Laptop ASUS ROG GL-553 VD



Gambar 24
Laptop ASUS ROG GL-553 VD
Sumber : faris media

Laptop digunakan pengkarya untuk melakukan olah digital dengan aplikasi editing Photoshop CC 2020 dan Adobe Lightroom dengan media laptop ASUS ROG GL-553VD.

j. Lampu tidur



Gambar 25
Lampu tidur

Sumber : koleksi pribadi

Lampu tidur, selain digunakan untuk menerangi kamar juga di gunakan untuk memberikan warna kuning dalam foto pengkarya , hal ini akan memberikan kesan kehangatan di suatu ruangan.

k. Lampu LED kuning



Gambar 26

Lampu LED kuning

Sumber : koleksi pribadi

Lampu LED kuning ini pengkarya gunakan untuk mendapatkan kesan hangat dalam suatu ruangan.



Gambar 27
Lampu panggung
Sumber : farlan/ jati musik

Lampu panggung ini pengkarya gunakan untuk mendapatkan warna dan temperatur hangat dan dingin.

- Bahan

Bahan yang dibutuhkan pengkarya untuk memenuhi kebutuhan pameran adalah kertas foto yang di *laminating* dan bingkai minimalis hitam. Pengkarya memilih kertas yang di *laminating* karena dapat meningkatkan warna dan ketajaman foto sehingga enak dilihat oleh mata. Untuk bingkai pengkarya memilih bingkai minimalis hitam agar bingkai tidak terlalu menonjol dari foto.

- Teknik

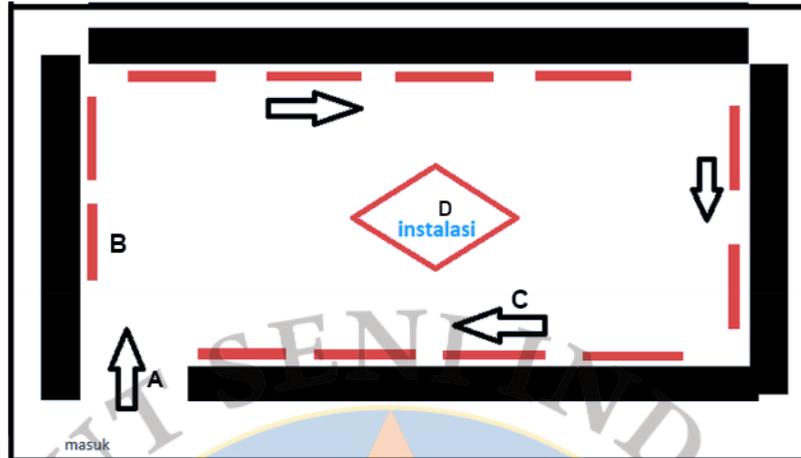
Teknik yang pengkarya gunakan pada proses penggarapan tugas akhir ini adalah dengan menggunakan pencampuran warna hangat dan sejuk yang bisa dihasilkan dari kamera dan set lighting di suatu ruangan. Hal ini bertujuan agar menciptakan suasana hangat dan sejuk sekali bersamaan, untuk cahaya hangat dapat

dihasilkan dari cahaya lain seperti lampu tidur, lampu LED kuning, lilin dan sumber cahaya kuning lainnya, sedangkan untuk warna biru atau sejuk dapat diahasilkkan dari pengaturan white balance pada kamera dengan menurunkan kelvin di kisaran (K) 4000-5000. Atau menambahkan filter biru pada lighting yang digunakan.

4. 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/rumah. Pengkarya memilih lokasi pameran di loby gedung pertunjukan Horidjha Adam Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Pada proses pameran ini pengkarya memamerkan karya fotografi *konseptual* sebanyak dua puluh karya, dengan ukuran 40cm x 60cm, dengan media pada kertas foto dengan laminating dan menggunakan *frame* berwarna hitam minimalis, karya dimuat dalam katalog dan flayer, untuk mempromosikan xbaner, spanduk, stiker pameran. sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir S1 fotografi.

a. Tempat pemasangan karya foto



Gambar 28 : tempat pemasangan karya
Sumber : andra oktavia

Keterangan:

- Panah Putih : Masuk
- Garis Merah : Karya Terpajang
- Merah Biru : Instalasi

Pengkarya memakai bingkai yang digunakan yaitu minimalis berwarna hitam sehingga karya lebih menonjol dari dinding warna putih yang digunakan dan fokus mata langsung ke karya foto. Untuk pameran pengkarya memajang minimal 20 karya foto dengan menggunakan ukuran bingkai 20 rs (40 x 60) serta menambahkan instalasi dalam ruangan pameran seperti kamar anak dengan penuh nuansa bola yang dibintangi oleh cristiano ronaldo.

