

PERSONAL MEMORY DALAM VISUALISASI PHOTOGRAM

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S-1

Program Studi Fotografi

Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

CATUR HIMAWAN RESPATIO PUTRO

NIM 12152118

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2018

PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA
PERSONAL MEMORY DALAM VISUALISASI PHOTOGRAM

Oleh
CATUR HIMAWAN RESPATIO PUTRO
NIM 12152118

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 2 Februari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Andry Prasetyo S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang I	: Setyo Tohari S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang II	: Johan Ies Wahyudi S.Sn., M.Sn
Penguji Pembimbing	: Anin Astiti S.Sn., M.Sn
Sekretaristaris Penguji	: Agus Heru Setiawan S.Sn., M.A



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 2 Februari 2018



Joko Budriyanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Catur Himawan Respatio Putro

NIM : 12152118

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul :

PERSONAL MEMORY DALAM VISUALISASI PHOTOGRAM

Adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain ini, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 2 Februari 2018



Catur Himawan Respatio Putro

NIM 12152118

PERSONAL MEMORY DALAM VISUALISASI PHOTOGRAM

Oleh

Catur Himawan Respatio Putro

ABSTRAK

Karya Tugas Akhir ini fokus pada memori diri sendiri. Setiap manusia memiliki memori yang beragam. Dari setiap rekaman memori tersebut divisualisasikan menggunakan teknik *photogram*. *Photogram* merupakan sebuah teknik fotografi yang dilakukan dalam kamar gelap dengan menyinari objek secara langsung kepada sumber cahaya di atas kertas foto, sehingga menghadirkan visual seperti bayangan berwarna putih yang terekam. Berbagai benda yang dipilih oleh pengkarya, diharapkan dapat menghadirkan kembali penggalan ingatan yang dipilih berdasarkan kejadian masa lalu yang berpengaruh hingga saat ini.

Pengerjaan karya Tugas Akhir berjudul *Personal Memory Dalam Visualisasi Photogram* menggunakan teknik *photogram*. Penciptaan karya Tugas Akhir ini, ingin menuangkan ekspresi dan ungkapan perasaan atas memori pada diri sendiri melalui pendekatan sejarah lewat wawancara. Objek peninggalan masa lalu atau masa kini yang mempunyai nilai kenangan hingga menjadi sebuah bentuk yang menyerupai runtunan fase kelahiran, proses pembelajaran, mengenal keluarga, mengenal diri sendiri, jatuh cinta atau bahkan sebuah hal yang tidak menyenangkan. Semua hal ini, dibuat karena ingin merealisasikan tentang bagaimana pentingnya peran memori yang membentuk sebuah kepribadian atau mengubah kehidupan seseorang selama masa hidupnya.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini bertujuan untuk mewujudkan visualisasi memori pada diri sendiri yang telah dipilih hingga menjadi karya fotografi yang mempunyai peran sebagai pengingat 'identitas' pengkarya dalam berbagai perjalanan hidup pribadi melalui pendekatan teknik *photogram*. Kerja Tugas Akhir ini menampilkan visual yang mudah dipahami dan menarik oleh penikmat fotografi maupun masyarakat umum.

Kata kunci : *photogram*, personal memori, identitas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Merupakan sebuah kenyataan dalam proses penciptaan ini, penulis mengalami banyak kendala, sehingga mendapatkan pembelajaran serta pengalaman baru. Keberhasilan dalam mengatasi semua hambatan dalam perjalanan yang teramat panjang tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dengan tulus penulis mengungkapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya ini :

1. Ibuku tercinta, Rustafaringsih yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan kasih sayang, doa dalam ibadahnya yang selalu mengiringi setiap langkahku dimana pun aku berada, semangat tanpa batas, cinta tanpa pamrih, dan dukungan materi maupun rohani yang tidak akan bisa aku balas sampai kapan pun juga, terima kasih buk.
2. Ayahku, Suwito Hadi yang tidak ada hentinya memberikan dukungan kasih sayang, doa dalam setiap ibadahnya serta motivasi via *whatsapp* yang setiap harinya beliau kirim kepadaku di tengah malam. Tempat aku berkeluh kesah ketika banyak masalah saat mejalani Tugas Akhir ini.
3. Kakak-kakak terbaik, Muhammad Fitroni Nur Sebtiadi, Bagus Asihadi Hening Saputro, Retno Triwahyu Widyaningrum yang telah menyemangati, memotivasi, serta mendoakan untuk kelancaran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

4. Sahabatku, Praaditya Rakasiwi Sudibyo, Dhanny Yen yang banyak sekali membantu selama berproses pengerjaan Tugas Akhir Karya ini. Terima kasih untuk semangat dan waktu kalian yang sangat berharga.
5. Keluarga kedua, Tentrem *Local Space*, Raka, Fikri, Fery, Amir, Bimo, Hamzah, Rani, Galang. Tetap berkarya dan jangan pernah lelah untuk memberikan semangat berfotografi kepada orang lain.
6. Dr. Drs. Guntur, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi pada Program Studi S-1 Fotografi Institut Seni Indonesia Surakarta
7. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Prodi Fotografi dan selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan dan dukungan dalam proses Tugas Akhir.
9. Anin Astiti, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan kesabaran serta pengarahan dan bimbingannya.
10. Agus Heru Setiawan, S.Sn., M.A., selaku Dosen dan teman diskusi yang banyak memberikan ide dan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
11. Segenap Dosen yang mengajar di Program Studi Fotografi, ISI Surakarta, Andry Prasetyo, S.Sn., M.Sn., Setyo Tohari Caturriyanto, S.Sn., M.Sn., Purwastya Pratmajaya Adi Lukistyan, S.Sn., M.Sn., Johan Ies Wahyudi, S.Sn., M.Sn., Setyo Bagus Waskito, S.Sn., M.Sn., Drs. Muji Seowasto,

M.Sn., Drs. Johny Prasetyo, M.Hum., yang telah banyak memberikan bimbingan sejak akhir awal hingga akhir masa perkuliahan, terima kasih untuk ilmu dan semangatnya. Semoga ilmu dan semangat kalian bisa saya bagi kepada orang lain.

12. Desi Putri Pamungkas, terima kasih telah memberikan banyak waktu, kasih sayang, semangat, dan inspirasi dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Semangat terus untuk kuliahnya, jangan pernah lelah untuk belajar dan berkarya!
13. Teman seperjuanganku seluruh angkatan 2012 fotografi ISI Surakarta.
14. Teman-temanku mahasiswa ISI Surakarta, khususnya mahasiswa Prodi Fotografi yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada pengkarya.
15. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Sebaik-baik hasil karya manusia, tidak ada satupun yang dapat mencapai tahap kesempurnaan. Oleh karena itu, saran, kritik, dan masukan sangat penulis harapkan untuk peningkatan kemampuan ke depan.

Surakarta, 2 Februari 2018

Penulis

PERSETUJUAN

PERSONAL MEMORY DALAM VISUALISASI PHOTOGRAM

Oleh

Catur Himawan Respatio Putro

NIM 12152118

Telah disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir

Surakarta, 2 Februari 2018

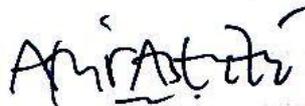
Ketua Program Studi Fotografi



Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn.

NIP 198107262008121002

Pembimbing yang disetujui



Anin Astiti, S.Sn., M.Sn.

NIP 197811122005012001

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pengesahan Tugas Akhir karya.....	ii
Pernyataan.....	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Halaman Persetujuan.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Karya.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Gagasan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Penciptaan.....	11
C. Konsep Perwujudan.....	13
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	15
A. Pengumpulan Data.....	17
B. Eksplorasi.....	18
C. Eksperimen.....	22
D. Visualisasi Karya.....	25
E. Penyajian.....	33
F. Skema Proses Penciptaan.....	35
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	36
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

GLOSARIUM.....	81
LAMPIRAN.....	83
Desain Poster Pameran.....	83
Desain Katalog Pameran.....	84
Desain MMT Pameran.....	85
Desain X-Banner Pameran.....	86
Foto Dokumentasi Pameran.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Karya Man Ray “ <i>Rayograph</i> ”	8
Gambar 2 : Karya Man Ray “ <i>Rayograph</i> ”	9
Gambar 3 : Karya Lazlo Moholy Nagy “ <i>Untitled</i> ”	10
Gambar 4 : Karya Lazlo Moholy Nagy “ <i>Untitled</i> ”	11
Gambar 5 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan.....	19
Gambar 6 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan.....	19
Gambar 7 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan.....	20
Gambar 8 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan.....	20
Gambar 9 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan.....	21
Gambar 10 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan.....	21
Gambar 11 : <i>Enlarger</i>	27
Gambar 12: <i>Easel</i>	28
Gambar 13: Kertas foto merk ILFORD	29
Gambar 14: <i>Safety light</i>	30
Gambar 15 : Skema kamar gelap	31
Gambar 16 : Obat yang digunakan pada proses pengembangan gambar	32

DAFTAR KARYA

Karya 1 : <i>I Was Created To Creating</i>	37
Karya 2 : <i>Childhood Memories</i>	39
Karya 3 : <i>Behind The Eyes</i>	41
Karya 4 : <i>Parent's Fingerprint's</i>	43
Karya 5 : <i>My Family Portrait</i>	45
Karya 6 : <i>High Research</i>	47
Karya 7 : <i>War Machine</i>	49
Karya 8 : <i>Animal Series</i>	51
Karya 9 : <i>Prison Fruit</i>	53
Karya 10 : <i>Medical</i>	55
Karya 11 : <i>The House</i>	57
Karya 12 : <i>It's Not Secret</i>	59
Karya 13 : <i>The Price I Have To Pay</i>	61
Karya 14 : <i>Life With Music</i>	63
Karya 15 : <i>Lovers</i>	65
Karya 16 : <i>Hair Transformation</i>	67
Karya 17 : <i>Memory Eater</i>	69
Karya 18 : <i>I Hate Math</i>	71
Karya 19 : <i>Dreamer</i>	73
Karya 20 : <i>Grow Up</i>	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membicarakan memori atau ingatan, tidak lepas dari pengertian umum bahwa memori adalah sebuah ruang yang sangat personal bagi setiap pemiliknya. Memori pada setiap individu, pastinya berbeda dengan individu lainnya. Secara visual, memori tidak terlihat oleh kedua mata kita, tidak pernah tersentuh tapi akan selalu ada di dalam benak manusia. Menurut Jalaluddin Rakhmat, memori mempunyai tiga tahapan untuk bekerja, proses perekaman, proses penyimpanan dan proses pemanggilan. Proses perekaman adalah tentang bagaimana mencatat informasi melalui reseptor indra dan sirkuit saraf internal. Proses kedua adalah tentang penyimpanan, kita sendirilah yang menentukan berapa lama informasi itu berada, dalam bentuk apa, dan dimana. Dan yang ketiga adalah tentang pemanggilan atau biasa kita sebut dengan mengingat lagi menggunakan informasi yang sudah tersimpan.¹

Memori pada diri sendiri, sangat berpengaruh terhadap tahap kesadaran. Manusia yang mengalami ketidaksadaran tidak dapat mengingat apa yang terjadi pada saat kondisi ketidaksadaran itu. Memori merupakan pusat dari segala kehidupan manusia. Memori berhubungan dengan proses mengingat, di mana apabila manusia tidak memiliki ingatan maka manusia tersebut telah melewatkan suatu pembelajaran. Pada saat usia dini, orang tua

¹ Jalaluddin Rakhmat (2012). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 62)

mengajarkan bagaimana belajar untuk merangkak, berjalan, berlari, dan hal sederhana lainnya. Dapat dikatakan proses kerja memori tentunya sangat penting sebagai simpanan informasi yang akan hadir saat dibutuhkan untuk melakukan sesuatu di masa mendatang.

Schlessinger dan Groves mengatakan bahwa memori adalah sistem yang sangat berstruktur, yang menyebabkan organisme sanggup merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya untuk membimbing perilakunya. Kajian tentang memori banyak diberikan oleh ilmu psikologi terutama psikologi kognitif yang sebagian mengadaptasi dari bidang kajian informatika, terutama yang menerangkan proses pengolahan informasi.²

Memori merupakan sebuah hal tidak dapat dijauhkan dari segala aspek kehidupan manusia. Semakin banyak peristiwa yang dialami oleh seseorang serta berkembangnya ilmu pengetahuan yang terjadi dalam kehidupan manusia, manusia akan banyak memiliki pengalaman atau informasi yang terekam dalam memorinya untuk menjadikannya sebuah bahan perenungan diri, pengembangan diri atau bahkan menjadi mesin waktu yang dapat mengantarkannya ke dalam ruang dan waktu yang tak terbatas. Memori adalah roh yang akan mendampingi manusia kemana saja, dimana saja, dan kapan saja. Dalam memori, rahasia surga dan neraka ditemukan. Apakah surga dan neraka? Dimanakah keduanya? Keduanya hanya ada dalam memori. Karena itu memori bukan hal yang kecil, bukan sesuatu yang bersembunyi di otak, memori itu hidup, dan memori merupakan sebuah dunia

² *Ibid.* hal. 65

dalam dirinya sendiri.³ Berawal dari beberapa gagasan sederhana tersebut, maka muncul ide untuk menggunakan memori sebagai ide penciptaan karya, khususnya dengan medium fotografi.

Menilik pada sejarah fotografi, pada hakikatnya sebuah foto adalah jejak-jejak ingatan dari masyarakat penyanggahannya pada suatu masa.⁴ Fotografi saat ini mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia, yang tidak hanya sekedar mendokumentasikan kehidupan keseharian kita. Selain itu, fotografi juga berperan sebagai media untuk mengekspresikan diri. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Soedjono di bawah ini.

*“Fotografi tidaklah hanya sekedar memiliki nilai dokumentatif semata, namun fotografi saat ini juga sebagai ungkapan perasaan dan emosi estetis yang terdalem dari si pemotretnya”.*⁵

Untuk merealisasikan sebuah dokumentasi berdasarkan ingatan, dipilih salah satu teknik yang populer di masa perkembangan fotografi yakni *photogram*. *Photogram* merupakan teknik fotografi yang ditemukan pada abad ke 19 oleh Henry Fox Talbot. Teknik *photogram* sendiri merupakan hasil dari merekam bayangan. Dimana hal tersebut, dapat dilakukan dengan dua metode, pertama teknik *photogram* dapat dilakukan menggunakan cahaya matahari secara langsung dan yang kedua adalah menggunakan kamar gelap.⁶

Ketertarikan menggunakan teknik *photogram*, didasarkan pada beberapa alasan, yaitu pertama teknik *photogram* mempunyai ciri khas yaitu

³ Khan Inayat, Hazrat. (2000). *Dimensi Spiritual Psikologi*. Bandung : Pustaka Hidayah. Hal. 90)

⁴ Svarajati, Tubagus P. 2013. *Photogogos Terang Gelap Fotografi Indonesia*. Semarang. Suka Buku. hal 1

⁵ Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta : Universitas Trisakti. hal 84.

⁶ Kokdra, Jacobs. 1986. *Photography In Focus*. United States of America : National Textbook Company. hal. 1.

teknik ini tidak menggunakan kamera, hanya menggunakan benda-benda yang diletakan secara langsung di atas kertas foto-sensitif lalu disinari. Kertas foto merupakan kertas yang sangat sensitif terhadap cahaya. Bagian kertas yang terkena cahaya akan berwarna hitam dan bagian yang tertutup benda akan menjadi putih. Warna putih yang dihasilkan merupakan proses pengangkatan emulsi pada kertas foto. Efek yang muncul, bagi pengkarya terlihat seperti jejak atau bayangan yang terekam, layaknya ingatan-ingatan yang tak kasat mata. Teknik *photogram* merupakan bagian dari sejarah perkembangan fotografi. Alasan yang selanjutnya, *photogram* secara teknis merupakan jejak langsung dari objek untuk menghasilkan gambar dari benda yang secara nyata hadir dan representasi sebuah kejadian yang sudah terlewati.

Berdasarkan beberapa alasan tersebut, teknik *photogram* dipilih sebagai visualisasi dalam penciptaan ini. Tujuan penciptaan Tugas Akhir karya *Personal Memory Dalam Visualisasi Photogram* adalah untuk merepresentasikan peranan memori terhadap diri sendiri, sarana mengekspresikan diri dan bahan referensi visual alternatif fotografi kepada masyarakat yang berfokus pada bidang fotografi.

B. Gagasan Penciptaan

Pengkarya berpandangan bahwa sebagai bagian dari sejarah fotografi, teknik *photogram* merupakan sesuatu yang tidak bisa dilupakan begitu saja. Kemajuan teknologi di bidang fotografi juga merupakan sebuah keniscayaan

yang tidak bisa dipungkiri. Akan tetapi, bukan berarti teknik dalam kamar gelap tidak dapat digunakan untuk kepentingan karya fotografi. Berkaitan dengan hal ini, pengkarya mencoba menggunakan teknik *photogram* dalam menuangkan ide atau gagasan penciptaan karya fotografi yaitu memori diri sendiri dalam visualisasi *photogram*. Dalam hal ini, teknik *photogram* sengaja dipilih karena pengkarya untuk merepresentasikan peranan memori terhadap diri sendiri, sarana mengekspresikan diri dan bahan referensi visual alternatif fotografi kepada masyarakat yang berfokus pada bidang fotografi.

Dalam konteks sejarah fotografi, teknik *photogram* dapat dikatakan sebagai “Artefak masa lalu” sehingga hampir tidak digunakan lagi dalam karya-karya fotografi. Menurut Shareer dan Ashmore, artefak merupakan salah satu bentuk dari arkeologi, yang memiliki pengertian semua benda yang dibuat atau diubah oleh manusia dan dapat berpindah.⁷

Selain itu teknik *photogram* mempunyai sebuah keistimewaan untuk menghadirkan visualnya, yaitu objek-objek yang dibuat adalah objek yang nyata hadir dan menempel dalam kertas foto. Seperti ingatan manusia dibuat, yaitu ketika manusia melihat, mendapatkan pengalaman kesehariannya dan disimpan dalam otak. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka perumusan ide penciptaan dapat dibuat sebagai berikut: “Bagaimanakah memori seseorang dapat divisualisasikan melalui teknik *photogram*”

⁷ Sharer, Robert J. dan Wendy Ashmore. 2003. *Archaeology: Discovering Our Past*. New York: McGraw-Hill Higher Education. h. 120–124

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Manfaat Penciptaan

Bedasarkan Penciptaan karya Tugas Akhir dengan pemilihan judul *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* memiliki manfaat untuk:

- a. Bagi pengkarya, sebagai sarana pembelajaran dan pendalaman tentang dunia fotografi terutama berkaitan dengan teknik cetak kamar gelap.
- b. Bagi ilmu pengetahuan, diharapkan dapat menambah referensi serta kosa karya penciptaan karya melalui teknik *photogram*.
- c. Bagi masyarakat, agar menambah wawasan serta menambah referensi visual masyarakat tentang keragaman dan keunikan karya fotografi.

2. Tujuan Penciptaan

Dalam penciptaan karya fotografi yang berjudul *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* bertujuan untuk mewujudkan visualisasi memori diri sendiri yang telah dipilih hingga menjadi karya fotografi yang mempunyai peran sebagai pengingat 'identitas' pengkarya dalam berbagai perjalanan hidup pribadi melalui pendekatan teknik *photogram*, Selain itu kerja Tugas Akhir ini menampilkan visual yang sederhana akan tetapi dapat dinikmati baik oleh masyarakat penikmat fotografi maupun masyarakat umum.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Tinjauan Sumber Penciptaan

Penciptaan sebuah karya seni harus didasari oleh pengetahuan yang mempunyai dasar pada ilmu pengetahuan akademik, sehingga karya tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara akademis juga. Tinjauan penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* ini menggunakan tinjauan sebagai berikut :

1. Man Ray

Man Ray adalah seorang seniman asal Amerika kelahiran 27 Agustus 1890. Man Ray mempunyai peran penting dalam pergerakan seni Dada dan Surrealis. Man Ray adalah seorang seniman yang multi talenta yang berfokus pada fotografi, lukis dan film. Dalam dunia fotografi, Man Ray seringkali bereksperimen lewat karya-karyanya. Salah satu eksperimen yang terkenal adalah *Rayograph*. Teknik ini disebut dengan *Rayograph* karena Man Ray adalah penemunya. Teknik *Rayograph* adalah membuat gambar dengan meletakkan benda-benda secara langsung pada kertas yang peka terhadap cahaya dan mengembangkannya. Alasan dijadikannya Man Ray sebagai tinjauan pembuatan karya Tugas Akhir ini karena pengkarya terinspirasi dengan teknis yang ditemukan oleh Man Ray, selain itu *Rayograph* mempunyai karakter warna hitam putih yang dinamis.



Gambar 1: Karya Man Ray "*Rayograph*"
sumber: www.moma.org
(Diakses pada tanggal 14, Desember, 2017 pukul 5:17)



Gambar 2 : Karya Man Ray “*Rayograph*”
sumber: www.moma.org
(Diakses pada tanggal 14, Desember, 2017 pukul 5:19)

2. László Moholy-Nagy

László Moholy Nagy adalah seorang pengacara sekaligus seorang seniman lulusan Bauhaus yang lahir pada tahun 1895. Moholy Nagy merupakan salah satu seniman eksperimentalis modern yang berpengaruh pada masa pasca perang di Amerika Serikat. Dalam dunia seni, Moholy Nagy adalah seorang pelukis dan seorang seniman foto yang sebagian besar bereksprimen dengan cahaya dalam karya fotografinya. Dalam karya fotografinya, Moholy Nagy menggunakan istilah *photogram*, *photogram* adalah bentuk eksperimen teknik pembuatan gambar dengan

meletakkan objek secara langsung di atas kertas peka cahaya lalu disinari cahaya. Alasan dijadikannya Moholy Nagy sebagai tinjauan pembuatan karya Tugas Akhir ini karena pengkarya menggunakan teknis yang sama. Selain itu, teknik *photogram* yang dibuat oleh Moholy Nagy mempunyai komposisi yang menarik dan multitafsir.



Gambar 3 : Karya László Moholy-Nagy "*Untitled*", 1925-28
Sumber : www.moma.org

(Diakses pada tanggal, 14, Desember, 2017 pukul 6:16)



Gambar 4 : Karya László Moholy-Nagy "Untitled", 1924
Sumber : www.moma.org

(Diakses pada tanggal, 14, Desember, 2017 pukul 6:21)

B. Landasan Penciptaan

Dalam pengerjaan karya Tugas Akhir berjudul *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* menggunakan pendekatan fotografi ekspresi, seperti yang dikatakan oleh Soeprapto Soedjono dalam bukunya yang berjudul *Pot-Pourri Fotografi* yaitu.

*"Fotografi tidaklah sekedar memiliki nilai dokumentatif semata tetapi juga menjadi media berekspresi dalam bentuknya sebagai ungkapan perasaan dan emosi estetis yang terdalem dari si pemotretnya."*⁸

⁸ Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta : Universitas Trisakti. hal 84.

Menurut Susanto, ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan, dan perasaan dalam bentuk nyata. Seniman bukan lagi sebagai tukang yang pekerjaannya meniru keindahan alam. Dalam proses berkreasi sudah pasti di dalamnya terdapat juga proses pengungkapan perasaan. Karya seni juga memiliki nilai dan nilai itu menjadi penghubung komunikasi sekaligus fungsi yang akan menjembatani peran karya terhadap pengamat. Dengan demikian, maka seni berfungsi sebagai sarana berekspresi sekaligus sarana untuk berinteraksi dengan orang lain.⁹ Demikian juga dengan penciptaan karya Tugas Akhir ini yang hendak menuangkan ekspresi dan ungkapan perasaan atas pengalaman berdasarkan kenangan-kenangan yang pernah hadir dan dialami pengkarya melalui media fotografi dengan judul *Personal Memory Dalam Visualisasi Photogram*.

Dalam konsep karya Tugas Akhir ini, dilakukan rekonstruksi obyek sehari-hari yang biasa kita lihat lalu membentuknya sedemikian rupa sehingga menjadi bentuk yang imajinatif, yang dapat merepresentasikan tentang peristiwa-peristiwa yang dilalui selama perjalanan hidup. Berkaitan dengan imajinasi, Rachmawati dan Kurniaty mengungkapkan bahwa imajinasi merupakan kemampuan berpikir seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi.¹⁰ Dalam hal ini membuat karya *photogram* tentunya membutuhkan imajinasi yang luas agar dapat merangkai dan menciptakan visual yang diinginkan.

⁹ Susanto, M. 2006. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius. h. 36.

¹⁰ Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniat, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, Jakarta: Kencana, Cet. 1, 2010. hal. 54.

Pendapat lain menjelaskan bahwa imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (di angan-angan atau menciptakan gambar, lukisan, barang, dan sebagainya) kejadian berdasarkan perjalanan atau pengalaman seseorang; khayalan.¹¹

Dalam penciptaan sebuah karya seni, khususnya fotografi, tidak bisa lepas dari estetika. Oleh karena itu, pengkarya berupaya untuk memperhatikan estetika dalam proses penciptaan karya ini. Menurut Monroe, terdapat 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetik pada umumnya. Ketiga ciri termaksud ialah: (1) Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetik ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya; (2) Kerumitan (*complexity*). Benda estetik atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus; (3) Kesungguhan (*intensity*). Suatu benda estetik yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh (Monroe, dalam Kartika dan Sunarmi, 2007).¹²

C. Konsep Perwujudan

Karya yang berjudul *Personal Memory Dalam Visualisasi Photogram* dikerjakan dengan menggunakan salah satu teknik kamar gelap, dengan

¹¹ Alwi, Hasan. 2005. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka. hal. 425.

¹² Kartika, Dharsono Sony & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Solo: ISI Press. H.95

material berupa kertas foto IIFORD, proses penataan objek di atas kertas, penyinaran objek dengan lampu *enlarger*, *safety light*, dan beberapa obat foto seperti *developer*, *stopbath*, *fixer*, air bersih dan *stop watch*. Langkah awal yang dilakukan dalam proses pembuatan karya ini, adalah membuat sketsa atas bentuk-bentuk yang divisualkan ke dalam karya menurut tema yang dibuat. Setelah melakukan sketsa untuk bentuk yang dibuat ke dalam karya, langkah selanjutnya adalah proses pembuatan foto melalui teknik *photogram*. Dalam proses ini dibutuhkan ruang kedap cahaya, yang hanya diterangi oleh lampu berwarna merah (*safety light*) untuk memudahkan bekerja dalam ruang gelap. Setelah hal tersebut dilakukan, langkah selanjutnya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, menyiapkan benda yang sudah dipilih, lalu disusun di atas kertas foto, yang kemudian disinari cahaya dari *enlarger* selama 5-10 detik. Setelah proses penyinaran dilakukan, langkah selanjutnya kertas tersebut direndam ke dalam cairan *developer* selama 1 menit, selanjutnya kertas direndam lagi ke dalam cairan penghenti atau biasa disebut *stopbath* selama 10 detik agar emulsi *developer* terhenti, langkah selanjutnya, kertas diproses lagi dengan cara direndam ke dalam cairan *fixer* untuk menetapkan dan memastikan gambar supaya menjadi permanen selama 2 menit. Langkah terakhir yaitu kertas foto dibilas dengan air bersih yang mengalir untuk melunturkan sisa cairan-cairan kimia serta membersihkan permukaan kertas foto agar bersih.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah pembuatan karya. Dalam penciptaan karya tersebut diperlukan pengalaman dan keyakinan sehingga karya tersebut diharapkan memiliki nilai estetis. Berkaitan dengan hal ini, Guntur memaparkan bahwa.

...tidak ada praktik seni yang tidak menyertakan pengalaman, sejarah, dan keyakinan; dan sebaliknya tidak ada akses teoritis terhadap, atau interpretasi dari, praktik seni yang tidak membentuk secara parsial ke dalam seni. Konsep dan teori, pengalaman dan pemahaman terjalin dalam praktik seni; dan seni selalu merupakan refleksi.¹³

Pernyataan di atas sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Thompson bahwa sebuah karya seni, dibuat melalui suatu proses yang mencerminkan proses penyelidikan di medan lain; berakhir dalam produk yang membubuhkan proses itu yang meleluinya informasi dilahirkan, dianalisis, dan diinterpretasi.¹⁴

Sebagaimana diketahui, memproduksi sebuah karya seni membutuhkan sebuah proses. Proses penciptaan tugas akhir yang berjudul *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* ini membutuhkan beberapa tahapan sebelum lanjut dalam proses penciptaan karya, baik proses untuk mendapatkan ide, konsep karya, pengerjaan karya, hingga pada proses *finishing* yang berkaitan dengan segala hal tentang penyajian karya dalam pameran.

¹³ Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*, Surakarta: ISI Press. h. 35.

¹⁴ Thompson, (2006: 3), dalam *ibid.* h. 36.

Sebuah ide dapat datang kapan saja tergantung dari pengalaman atau peristiwa yang dirasakan. Semakin banyak pengalaman dan beberapa peristiwa yang hadir maka banyak juga pengalaman estetis yang dirasakan. Otak menyimpan segala peristiwa maupun pengalaman tersebut sebagai informasi yang mempengaruhi, merangsang untuk terus memantik ide yang digunakan dalam pembuatan karya tersebut.

Dalam pembuatan karya seni, ide atau gagasan memiliki peran yang besar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa ide adalah pemikiran, pengertian, perenungan serta kepekaan dalam menanggapi momen estetis.¹⁵ Sedangkan penciptaan adalah suatu ide untuk membuat karya seni yang terlebih dahulu akan didasari oleh ide sebagai petunjuk awal dengan pemikiran dan pengertian.¹⁶

Seperti dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, pada suatu ketika saat berada dalam loteng atas rumah, pengkarya melihat beberapa buku album foto keluarga dan bermacam benda tua yang berdebu yang tersimpan di lantai dua rumah nenek yang sudah kosong. Ketika melihat foto dan benda-benda tua tersebut, seolah-olah pengkarya teringat kembali tentang beberapa peristiwa yang sudah dilalui olehnya dan keluarga. Mulai dari foto-foto masa kecil, foto keluarga yang sedang beraktifitas sehari-hari, liburan, mainan jaman kecil, dan banyak lagi momen-momen yang terlampau saat itu. Dari indra mata yang hanya melihatnya sebatas tentang album foto tua dan benda tua, lalu muncul sebuah ide menggunakan memori sebagai bahan untuk membuat karya fotografi dengan

¹⁵ Waskito. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. h. 200.

¹⁶ *Ibid.* h. 95

visualisasi *photogram*. Dapat dikatakan bahwa dalam penciptaan karya Tugas Akhir kali ini, pengkarya melakukan sebuah seleksi terhadap seluruh memori yang ada pada diri pengkarya. Seleksi tersebut dilakukan berdasarkan atas kejadian yang berpengaruh dalam kehidupan pengkarya, seperti kejadian yang berkaitan dengan rasa bahagia, rasa sedih, rasa haru, atau traumatis.

Metode penciptaan Tugas Akhir berjudul *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* kali ini dilakukan dalam tahapan secara berurutan. Sebuah hal yang menarik adalah bahwa teknik yang digunakan adalah teknik *photogram* yang memiliki tahapan yang berbeda dengan karya fotografi konvensional dengan menggunakan kamera. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan materi yang sesuai dengan konsep penciptaan. Dengan ide *personal memory*, pengkarya mengumpulkan data-data yang ada pada kenangan masa lalu pengkarya. Dimulai dengan wawancara kepada keluarga, dan teman sewaktu kecil dahulu dengan berdialog dan menuliskan memori paling awal yang pengkarya lalui, dalam hal ini adalah memori ketika memori pada saat masa anak-anak, yang kemudian dilanjutkan dengan data memori pada saat pengkarya remaja, begitu seterusnya hingga data tentang memori terakhir yang dirasakan pada saat ini.

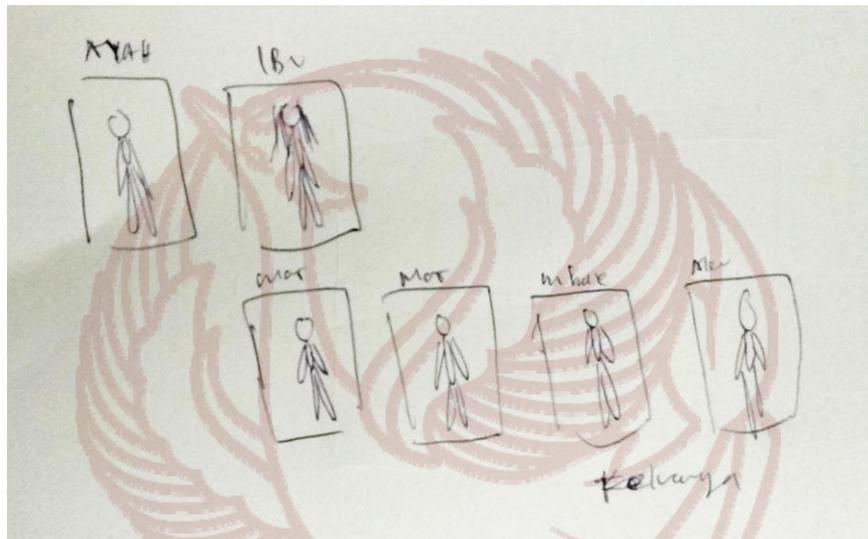
Data-data tersebut diatas kemudian diolah sedemikian rupa sehingga pengkarya mendapatkan materi yang pada akhirnya akan direalisasikan pada

tahapan visualisasi karya. Setelah materi tersebut dicatat kemudian pengkarya mulai melakukan pengumpulan objek berupa benda-benda yang muncul dalam memori pengkarya. Objek tersebut dapat berupa benda milik pengkarya yang masih tersimpan, seperti mainan pemberian orang tua pada waktu kecil, pakaian bayi, dan foto keluarga ataupun benda yang pengkarya beli dan dapatkan dari pasar loak untuk menghadirkan objek baru sehingga dapat memunculkan kembali kenangan yang pernah dialami.

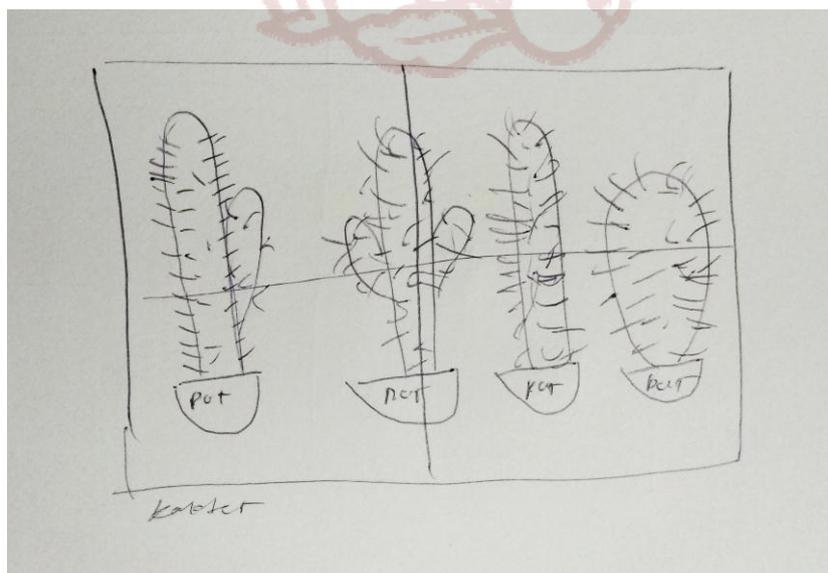
B. Eksplorasi

Proses eksplorasi di sini dilakukan untuk menindaklanjuti materi-materi yang sudah terkumpul pada tahapan pengumpulan data di atas. Eksplorasi sangat penting dilakukan untuk mendapatkan visualisasi akhir yang maksimal dan sesuai dengan apa yang pengkarya inginkan. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir dengan teknik *photogram* ini pengkarya membutuhkan sebuah formulasi yang tepat yang berkaitan dengan teknik di kamar gelap. Oleh karena itu, hal terpenting dalam *photogram* adalah pemahaman tentang material pada benda-benda yang akan digunakan untuk merealisasikan konsep. Dalam teknik *photogram* diketahui ada beberapa karakter material berdasarkan bahan dasar material tersebut, seperti transparan, semi transparan, dan padat atau solid. Secara umum benda yang berkarakter transparan didapat dari benda seperti plastik bening, mika, atau kaca. Benda yang mempunyai karakter semi transparan didapat dari benda seperti kain, plastik, atau karet. Benda yang mempunyai karakter solid atau

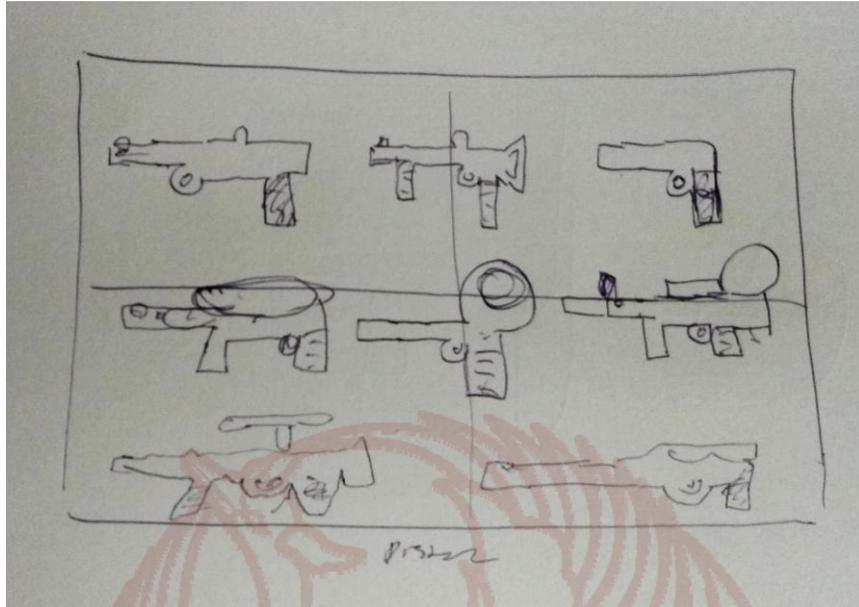
padat didapat dari benda seperti besi, logam, atau tumbuhan. Eksplorasi mengetahui beberapa hal yang berkaitan dengan proses selanjutnya. Setelah objek-objek didapatkan dan dikumpulkan semua, pengkarya membuat sketsa yang menggambarkan representasi memori untuk setiap karya.



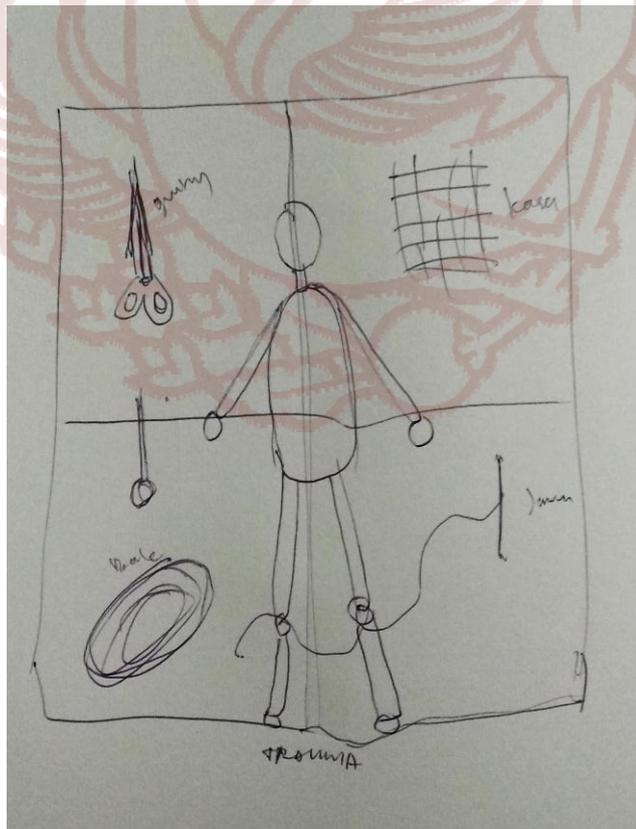
Gambar 5 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan



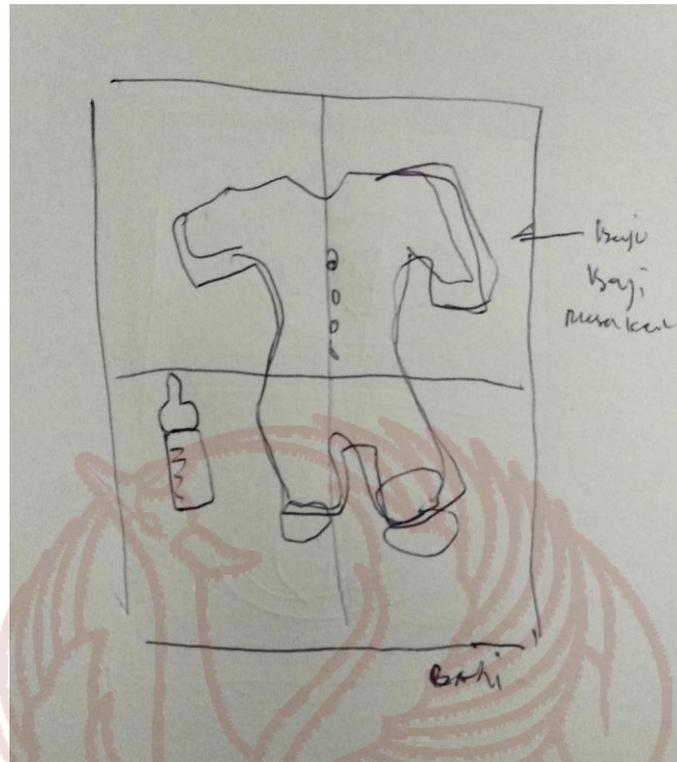
Gambar 6 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan



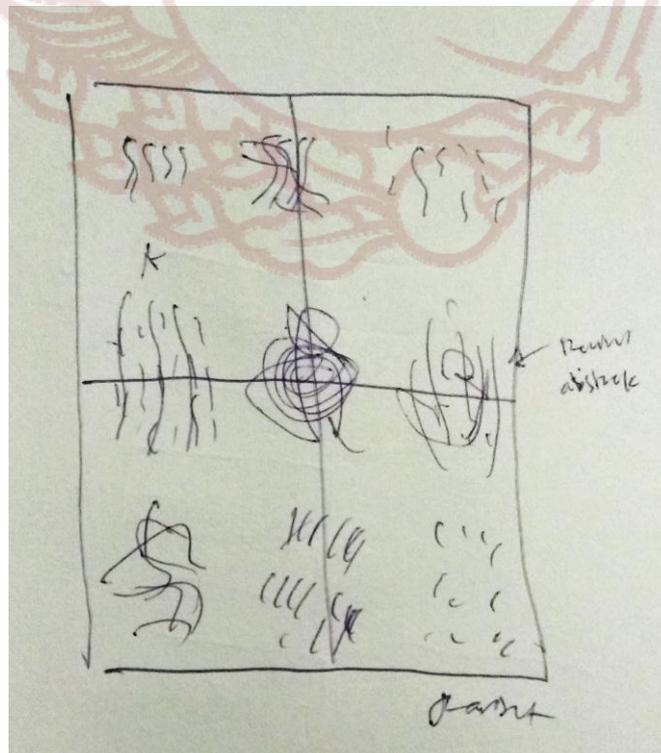
Gambar 7 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan



Gambar 8 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan



Gambar 9 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan



Gambar 10 : Sketsa bentuk yang akan divisualkan

Sketsa dibuat agar pengkarya secara teknik mendapatkan visualisasi yang sesuai dengan keinginan. Hal tersebut berkaitan dengan teknik komposisi serta efek yang dihasilkan oleh benda dari beberapa materialnya. Hal yang pengkarya lakukan selanjutnya adalah menyusun objek-objek tersebut sehingga menjadi sebuah jalan cerita atau tema sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Dalam rangkaian objek yang sudah jadi tentunya mempertimbangkan karakter-karakter objek yang telah dipilih sebelumnya seperti mengelompokkan antara objek yang berkarakter padat, semi transparan, dan transparan, untuk memudahkan pengkarya dalam melakukan visualisasi karya di kamar gelap.

Pada penciptaan kali ini, secara visual didapat beberapa efek negatif dan positif dalam karya *photogram*. Visual negatif dihadirkan dari benda 3 dimensi, sedangkan untuk efek positif menggunakan lembaran transparansi mika *astralon*. Mika *astralon* merupakan sebuah jenis mika yang biasa digunakan untuk keperluan pembuatan film pada teknik cetak sablon atau *digital printing*. Dari aspek material, ditemukan ada hal penting yang harus dilakukan berkaitan dengan waktu atau lama penyinaran yang dapat mempengaruhi hasil akhir teknik *photogram*.

C. Eksperimen

Eksperimen dilakukan untuk mendapatkan formulasi atau cara yang tepat untuk menghasilkan karya *photogram* yang sesuai dengan konsep pengkarya. Dalam percobaan pertama pembuatan karya Tugas Akhir

Personal Memory Dalam Visualisasi Photogram mendapatkan kegagalan karena karya tersebut menghasilkan bayangan berwarna hitam yang berlebihan pada objek dan tidak menghasilkan warna putih solid pada kertas foto. Pemasangan lampu *safety light* yang terlalu dekat dengan kertas foto ternyata mempunyai resiko dan pengaruh besar terhadap proses penyinaran objek.

Pada saat percobaan pembuatan karya *photogram* yang kedua, pengkarya mejauhkan jarak antara *safety light* dengan kertas foto sejauh 5 meter diatas objek, meskipun ruang gerak menjadi lebih sulit, proses penyinaran pada kertas foto lebih sempurna karena tidak ada lagi cahaya keras yang terekam pada kertas foto sehingga bayangan objek mempunyai garis putih yang tajam, dan warna putih yang solid.

Pada saat proses penyinaran juga dilakukan beberapa modifikasi pada lampu *enlarger*, yaitu lampu *enlarger* dipasang pada tembok dengan ketinggian 3 meter agar dapat melakukan penyinaran lebih lebar pada kertas foto. Pada proses penyinaran pada kertas foto juga digunakan lembaran kaca yang ditumpuk pada kertas foto yang berfungsi supaya memudahkan saat penataan objek diatas kertas foto menjadi lebih mudah, karena jika dilakukan penataan objek tanpa menumpuk kaca diatas lembaran kertas foto, kertas foto akan melengkung dan objek yang diatas akan terus berpindah atau bergeser sehingga akan membuat kesulitan pada proses penyinaran. Pada saat proses penyinaran juga dilakukan teknik *dodging* dan *burning* pada kertas foto yang

bertujuan untuk membuat foto lebih berdimensi dan dramatis dengan melakukan penambahan atau pengurangan cahaya pada waktu penyinaran.

Dalam teknik *burning* kertas foto diberikan waktu penyinaran secara normal, selanjutnya diberikan pencahayaan lebih dari waktu normal ke area yang perlu digelapkan dengan cara menutupi karton hitam lalu dilubangi diantara lensa *enlarger* dan kertas foto sehingga cahaya jatuh pada bagian objek yang akan digelapkan. Proses *burning* dilakukan untuk memperoleh detail dan garis yang tajam. Dalam proses *dodging*, dilakukan proses pengurangan cahaya dari waktu normal penyinaran terhadap objek diatas kertas foto yang dilakukan dengan cara meletakkan kertas karton diantara lensa *enlarger* sehingga menutupi objek dengan maksud memblokir cahaya yang masuk. *Dodging* dilakukan untuk mengurangi jumlah cahaya yang masuk sehingga akan memberikan efek warna abu dan garis yang diinginkan. Dengan beberapa kali eksperimen, ditemukan sebuah cara yang tepat untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep. Ketika membuat karya dengan teknik *photogram* dapat dipastikan bahwa pada setiap karakter objek mempunyai perbedaan waktu ketika dilakukan proses penyinaran. Untuk material padat, ditemukan bahwa waktu atau lama penyinaran yang digunakan adalah selama kurang lebih 10 detik, yang merupakan waktu paling lama yang dilakukan dalam keseluruhan karya yang tercipta. Hal tersebut dikarenakan material yang padat atau solid memiliki sifat yang sulit ditembus oleh cahaya, sehingga akan menghasilkan bayangan putih pekat tanpa detail pada kertas foto. Untuk objek yang bersifat semi transparan

ditemukan bahwa waktu atau lama penyinaran yang digunakan adalah selama kurang lebih 7 detik, dengan hasil bayangan putih, abu-abu dengan detail. Untuk objek yang bersifat transparan ditemukan bahwa waktu atau lama penyinaran yang digunakan adalah selama kurang lebih 5 detik, dengan hasil bayangan abu-abu, hitam dengan detail. Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini semua karya menggunakan bukaan *diafragma* f/5.6 dikarenakan untuk memperoleh detail objek yang rata dan lama penyinaran menjadi lebih akurat.

Dalam proses kamar gelap, hitungan waktu saat penyinaran adalah hal yang utama dan berperan penting. Saat objek-objek mendapatkan waktu atau lama penyinaran yang secara tepat pada objek yang bersifat padat seperti besi, plastik, dan tumbuhan serta bahan padat lainnya akan menghasilkan garis dan warna putih yang solid, objek yang bersifat semi-transparan seperti kain, dot, dan kertas akan menghasilkan garis yang lebih halus dan mempunyai kontras yang halus serta memiliki bayangan berwarna abu-abu. Sedangkan objek yang bersifat transparan seperti plastik bening, mika dan kaca akan menghadirkan garis yang halus dan mempunyai efek samar.

D. Visualisasi Karya

Dalam proses visualisasi karya dilakukan proses merealisasikan konsep. Dalam proses ini, juga dilakukan konsultasi. Konsultasi dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu pada saat tahapan eksplorasi dengan bahan diskusi tema yang telah dibuat dari pengumpulan objek-objek yang sudah dipilih yang akan dibuat dalam pembuatan karya. Selanjutnya, dilakukan

pada tahap eksperimen dengan mencoba dan mempelajari formulasi cara yang tepat untuk membuat karya *photogram* yang sesuai dengan konsep.

Konsultasi terakhir dilakukan untuk mengetahui tahap sejauh mana karya berkembang dan untuk mempersiapkan penyajian apakah karya sudah sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Dalam proses visualisasi karya meliputi tahapan dan alat serta bahan seperti dibawah ini :

1. Penyusunan Objek

Tahapan ini dilakukan penyusunan objek diatas kertas foto yang diletakan diatas *easel* dan di bawah lampu *enlarger* sesuai dengan sketsa atau konsep yang sudah ada.

2. Penyinaran/ Eksposur

Setelah objek tersusun dengan baik dan sesuai dengan sketsa atau konsep, maka dilakukan penyinaran dengan beberapa alat seperti :

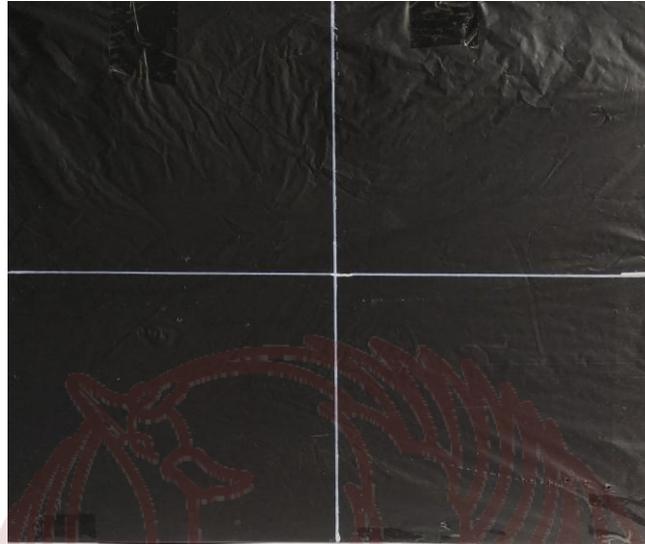
a. Lampu *enlarger*



Gambar 11 : *Enlarger*

Lampu *enlarger* pada penciptaan karya Tugas Akhir kali ini berfungsi sebagai sumber cahaya utama dalam teknik *photogram*. *Enlarger* terdiri dari beberapa bagian meliputi lampu, *kondensor*, penyambung berlipat, lensa, filter merah, sistem level, *magazine*, dan saklar serta sebuah alas tempat meletakkan *easel*.

b. *Easel*



Gambar 12 : *Easel*

Easel disini berfungsi sebagai alas dan pengukur kertas foto agar tidak keluar dari zona penyinaran. *Easel* diberikan sedikit modifikasi dengan melapisinya dengan plastik berwarna hitam dan garis putih untuk memudahkan saat penataan kertas foto dalam kamar gelap.

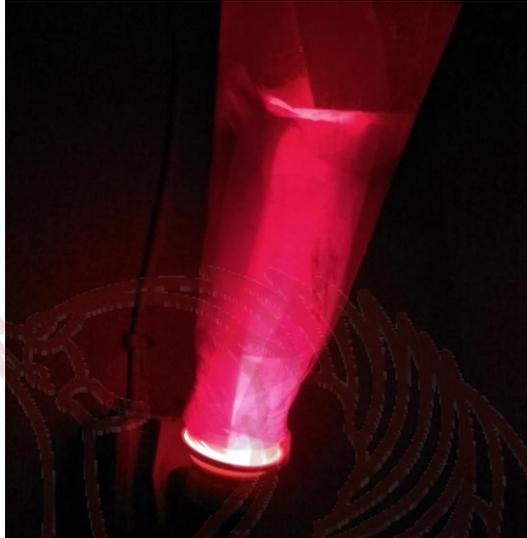
c. Kertas foto *Black And White*



Gambar 13 : Kertas foto merk ILFORD

Kertas foto merupakan kertas yang sensitif terhadap cahaya yang biasa digunakan dalam mencetak foto di kamar gelap. Dalam karya dengan teknik *photogram* ini pengkarya menggunakan kertas foto merk ILFORD hitam putih sebagai pilihan karena kualitas kertas yang tidak gampang rusak terkena air, tidak mudah pudar serta memiliki karakter hitam dan putih yang pekat.

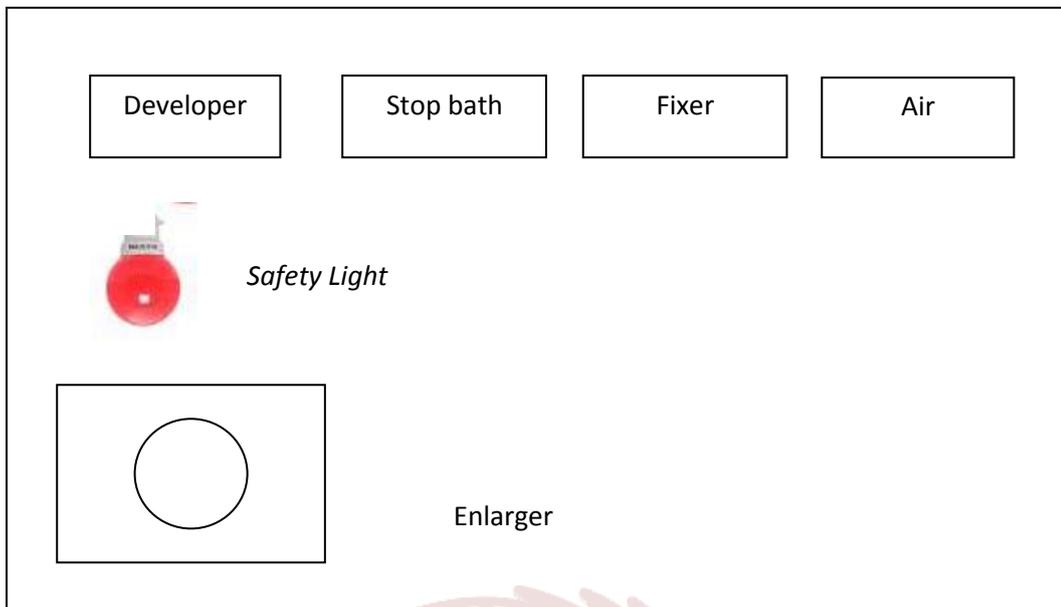
d. *Safety Light*



Gambar 14 : *Safety light*

Safety light menggunakan lampu berwarna merah yang digunakan untuk membantu penerangan dalam kamar gelap. Dalam kamar gelap penggunaan *safety light* berwarna merah ini juga dimaksudkan untuk memungkinkan mereduksi cahaya sehingga kertas foto yang peka terhadap cahaya tidak akan terganggu dan merusak gambar selama proses pengembangan.

Berikut skema kamar gelap yang digunakan pengkarya dalam penciptaan karya



Gambar 15 : Skema kamar gelap

3. Pengembangan

Tahapan pengembangan dilakukan untuk memunculkan gambar yang sudah dihasilkan dari proses penyinaran. Adapun tahapan tersebut adalah :

1. Developer

Kertas foto dimasukkan dalam bak yang berisi cairan *developer*. *Developer* merupakan zat kimia yang digunakan untuk memunculkan gambar pada kertas foto setelah proses penyinaran. *Developer* yang digunakan kali ini dibuat dari pencampuran bahan baku meliputi *Paracetamol*, *NaOH*, *Bisulfit*, *Aquades*. *Developer* dibuat secara manual karena *developer* buatan tersebut memiliki kelebihan yaitu proses memunculkan gambar lebih cepat dan mudah diperoleh dibandingkan produk pabrik yang saat ini sudah sulit untuk didapatkan di toko.

2. *Stop Bath*

Penggunaan *stop bath* disini menggunakan air bersih karena dalam *developer* sudah mengandung unsur yang ada pada *chemical stop bath*. *Stop bath* berfungsi sebagai penghenti proses pengembangan dari *developer*.

3. *Fixer*

Zat kimia yang berfungsi untuk menetapkan gambar supaya tidak bereaksi kembali dan membuat cetakan foto awet (tidak berwarna kekuningan).

4. Air

Untuk membersihkan permukaan kertas foto yang licin dari sisa-sisa zat kimia.

Dalam proses pengembangan ini digunakan beberapa jepitan kayu untuk mengangkat kertas foto agar terhindar dari kontak langsung dengan tangan.



Gambar 16 : Obat yang digunakan pada proses pengembangan gambar

E. Penyajian

Pada tahapan ini ada 2 tahapan yang harus dilakukan yakni :

1. *Finishing* (penyelesaian karya)

Pada tahap penyelesaian karya ini, foto yang telah tercipta berjumlah total 30 karya dengan ukuran 50 cm x 40 cm sebanyak 18 *frame*, 54 cm x 70 cm sebanyak 1 *frame*, 38 cm x 36 cm sebanyak 1 *frame*, 55 cm x 20 cm sebanyak 2 *frame* dan ukuran 20 cm x 25 cm sebanyak 6 *frame*. Karya foto ini dibuat menggunakan beberapa kertas foto yang digabungkan menjadi satu karena pengkarya ingin memunculkan kesan memori yang tercipta dalam otak adalah proses penggabungan informasi atau peristiwa yang telah terjadi dalam hidup.

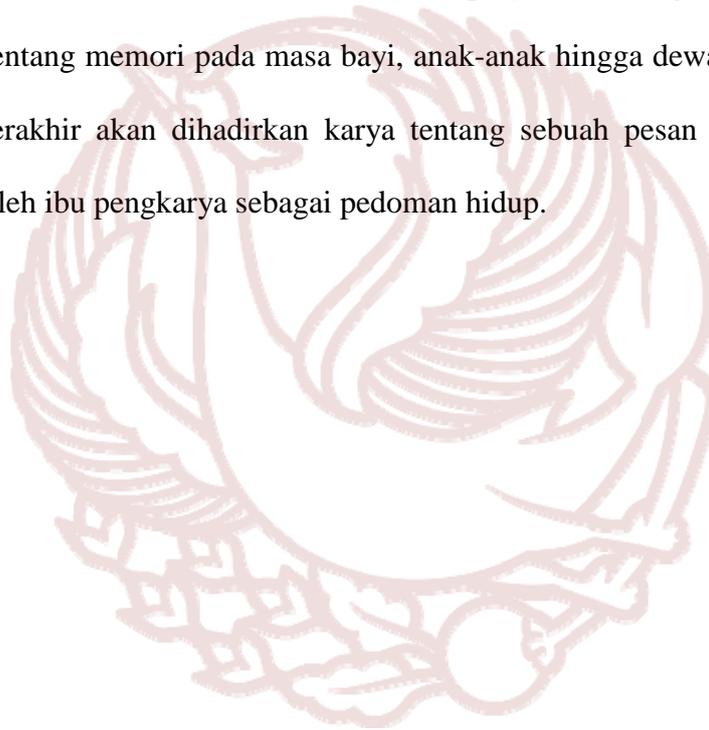
Foto yang disajikan akan dibingkai dalam *frame fiber* berwarna hitam menggunakan *passe partout* berwarna putih dengan ukuran 8 cm untuk memberikan kesan terpisah serta menggunakan kaca *doff*. Penggunaan *frame fiber* berwarna hitam dimaksudkan untuk memperdalam kesan ingatan yang gelap dan kelam, sedangkan pemilihan kaca *doff* dimaksudkan selain untuk melindungi goresan dan debu pada karya, kaca *doff* juga berperan untuk mengantisipasi pantulan cahaya sorot pada karya ketika disajikan kepada masyarakat luas.

2. *Display* Pameran

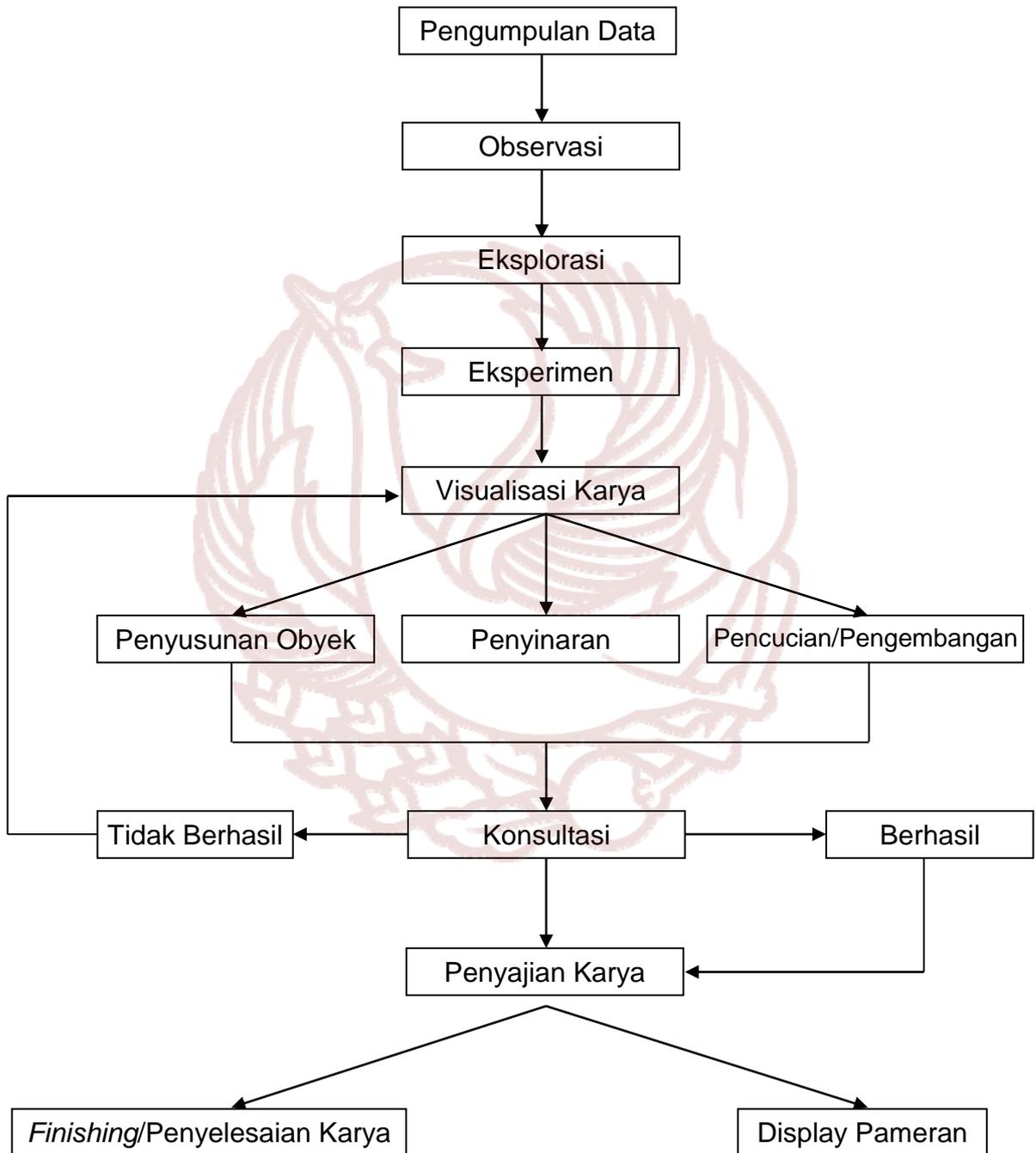
Pameran dilakukan untuk mempresentasikan karya yang sudah dihasilkan. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* kali ini dibutuhkan sebuah *display* foto

yang disusun berdasarkan urutan memori. Hal tersebut dimaksudkan agar para penonton dapat melihat rangkaian memori pada peristiwa penting yang dilalui oleh pengkarya secara berurutan seperti melihat sebuah rangkaian cerita.

Pada *frame* pertama dihadirkan sebuah karya tentang memori secara umum. Kemudian di beberapa *frame* selanjutnya dihadirkan tentang memori pada masa bayi, anak-anak hingga dewasa. Pada *frame* terakhir akan dihadirkan karya tentang sebuah pesan yang diberikan oleh ibu pengkarya sebagai pedoman hidup.



F. SKEMA PROSES PENCIPTAAN

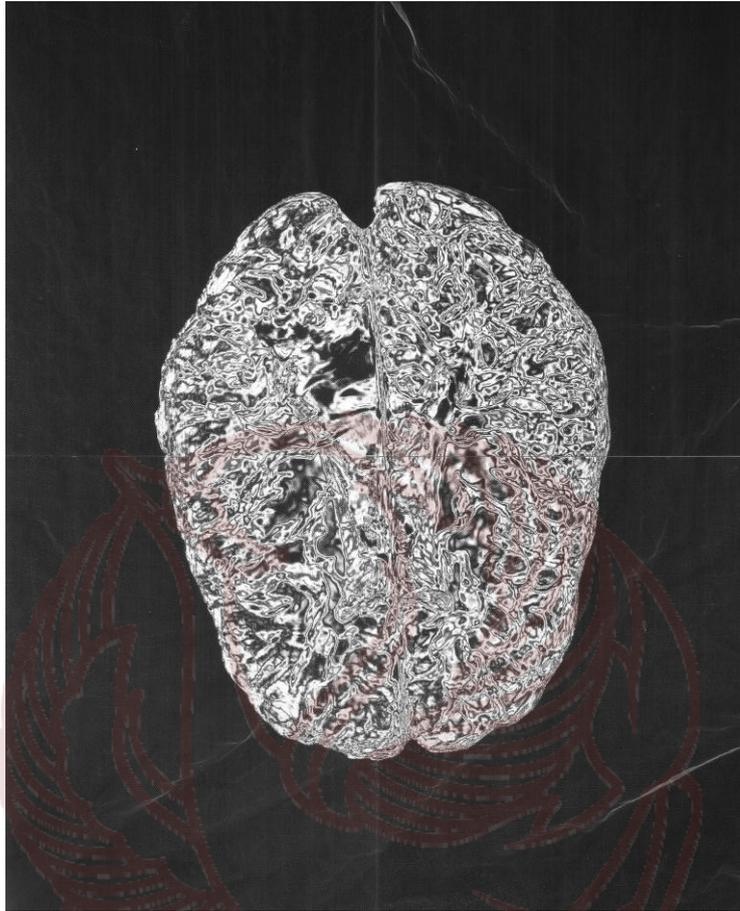


BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

Sebuah foto merupakan media yang dapat menyampaikan pesan yang disampaikan. Karya fotografi walaupun tidak diberikan penjelasan lisan maupun tulisan tetap mampu memberikan informasi kepada pengamat dan penikmatnya seperti apa yang biasa terjadi pada foto. Tahap demi tahap proses penciptaan tugas akhir yang berjudul *Personal Memory Dalam Visualisasi Photogram* tercipta sebanyak 30 karya dengan bentuk dan visual yang berbeda.

Pada bab ini akan menjelaskan tentang karya-karya foto yang menjadi hasil akhir dari proses fotografi yang pada setiap fotonya dapat bercerita atau menyampaikan suatu hal. Berikut karya yang dibahas :



Karya 1 : *I Was Created to Creating.*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

Lama Penyinaran: 5 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya yang berjudul *I Was Created to Creating* menceritakan tentang bagaimana pentingnya peran otak dalam proses penyimpanan sebuah informasi atau peristiwa pada manusia. Foto ini menonjolkan gambar otak manusia pada bagian tengah dengan *background* hitam bertekstur dimaksudkan untuk menambah kesan kedalaman memori yang tersimpan dalam otak. Karya foto ini dibuat menggunakan 4 kertas foto yang digabungkan menjadi satu karena pengkarya ingin memunculkan kesan memori yang tercipta dalam otak adalah proses penggabungan informasi atau peristiwa yang telah terjadi dalam hidup.

Dalam pembuatan karya ini memvisualkan gambar otak yang dibuat dengan bantuan cetak mika *astralon* dan untuk *background* menggunakan material kain untuk memunculkan efek samar. Komposisi dalam karya ini dibuat menggunakan komposisi *balance* untuk menambah *point of interest*.



Karya 2 : *Childhood Memories*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

Lama Penyinaran : 7 detik

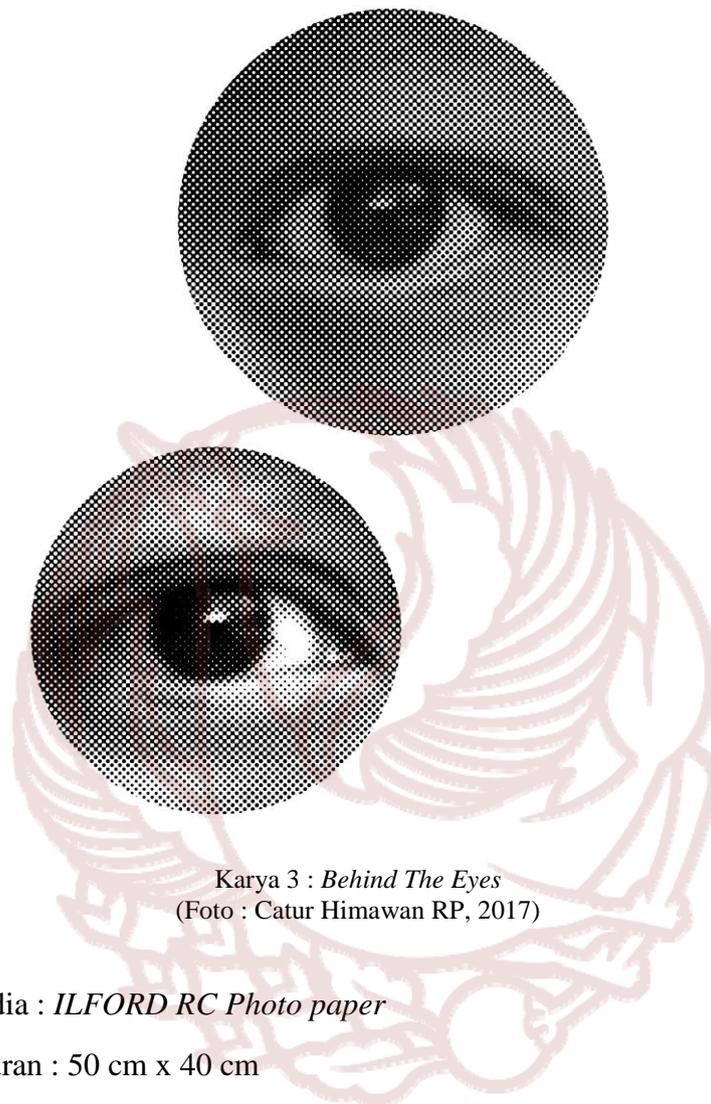
Bukaan *Diaphragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : *Lampu enlarger*

Tahun : 2017

Karya dengan judul *Childhood Memories* menceritakan tentang kenangan masa kecil pengkarya tentang sebuah kondisi dimana masa kecil pengkarya tidak mendapatkan air susu ibu secara langsung. Foto ini menampilkan gambar pakaian bayi pada bagian tengah dengan dot disamping kanannya untuk memunculkan imajinasi memori masa kecilnya dengan *background* hitam dimaksudkan untuk menambah kesan kedalaman memori yang tersimpan dalam otak. Karya foto ini dibuat menggunakan 4 kertas foto yang digabungkan menjadi satu karena pengkarya ingin memunculkan kesan memori yang tercipta dalam otak adalah proses penggabungan-penggabungan informasi atau peristiwa yang telah terjadi dalam hidup.

Karya ini dibuat dengan konsep tentang kelahiran yang dirasakan pengkarya pada waktu bayi. Material yang digunakan adalah pakaian bayi pengkarya pada waktu kecil dahulu. Dalam karya ini juga dilakukan teknik *dodging* di bagian tengah objek untuk mendapatkan warna putih yang lebih terang.



Karya 3 : *Behind The Eyes*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

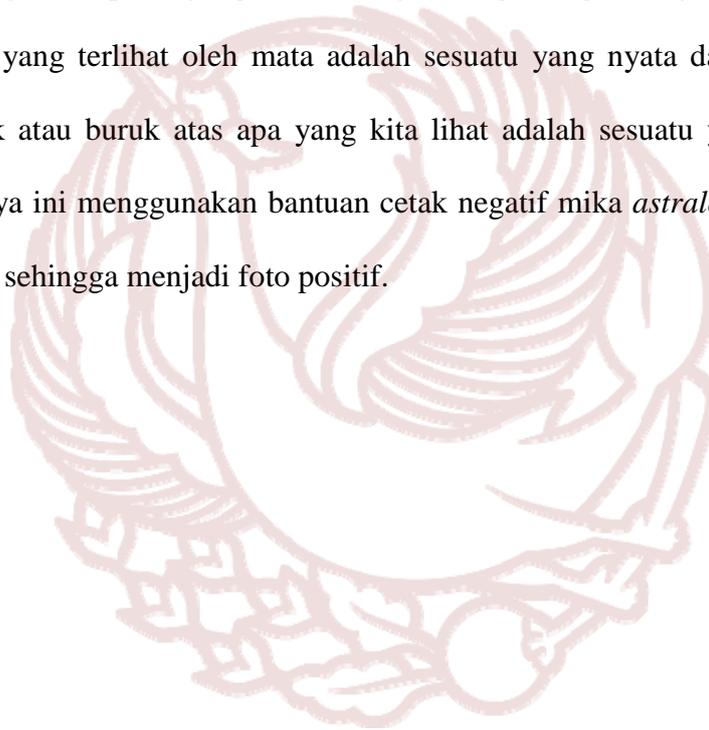
Lama Penyinaran : 5 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya di atas menceritakan tentang bagaimana peran mata atas penciptaan memori-memori yang telah dilalui oleh pengkarya selama masa hidupnya. Lewat mata kita bisa melihat segalanya, lewat mata kita dapat berbicara tentang apa saja. Komposisi dalam karya ini memvisualkan gambar sepasang mata dengan bentuk bundar pada bagian tengah dengan *background* putih yang dimaknainya sebagai lingkaran yang tak terbatas, apa yang terlihat oleh mata adalah sesuatu yang nyata dan tak terbatas. Baik atau buruk atas apa yang kita lihat adalah sesuatu yang kita pilih. Karya ini menggunakan bantuan cetak negatif mika *astralon* diatas kertas foto sehingga menjadi foto positif.





Karya 4 : *Parent's Fingerprint's*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 39 cm x 24 cm (2 panel)

Lama Penyinaran : 5 sec

Bukaan *Diafragma*: f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Pada karya yang berjudul *Parent's Fingerprint's*, memvisualkan 2 sidik jari. Sidik jari merupakan sebuah bentuk identifikasi yang menunjukkan identitas seseorang. Lewat gambaran sidik jari tersebut pengkarya menggunakan sidik jari asli yang dimiliki oleh kedua orang tua pengkarya. Konsep tentang sidik jari tersebut diartikan sebagai identitas orang tua pengkarya sebagai kehadiran yang tidak bisa digantikan dan sangat berarti oleh dalam kehidupannya. Karya ini dibuat menggunakan bantuan cetak negatif mika *astralon* diatas kertas foto untuk mendapatkan detail yang diinginkan. Karya ini dibuat menggunakan 2 buah kertas foto yang digabungkan menjadi satu karena pengkarya ingin memunculkan kesan memori yang tercipta dalam otak adalah proses penggabungan informasi atau peristiwa yang telah terjadi dalam hidup.



Karya 5 : *My Family Portrait*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 25 cm x 30 cm (6 panel)

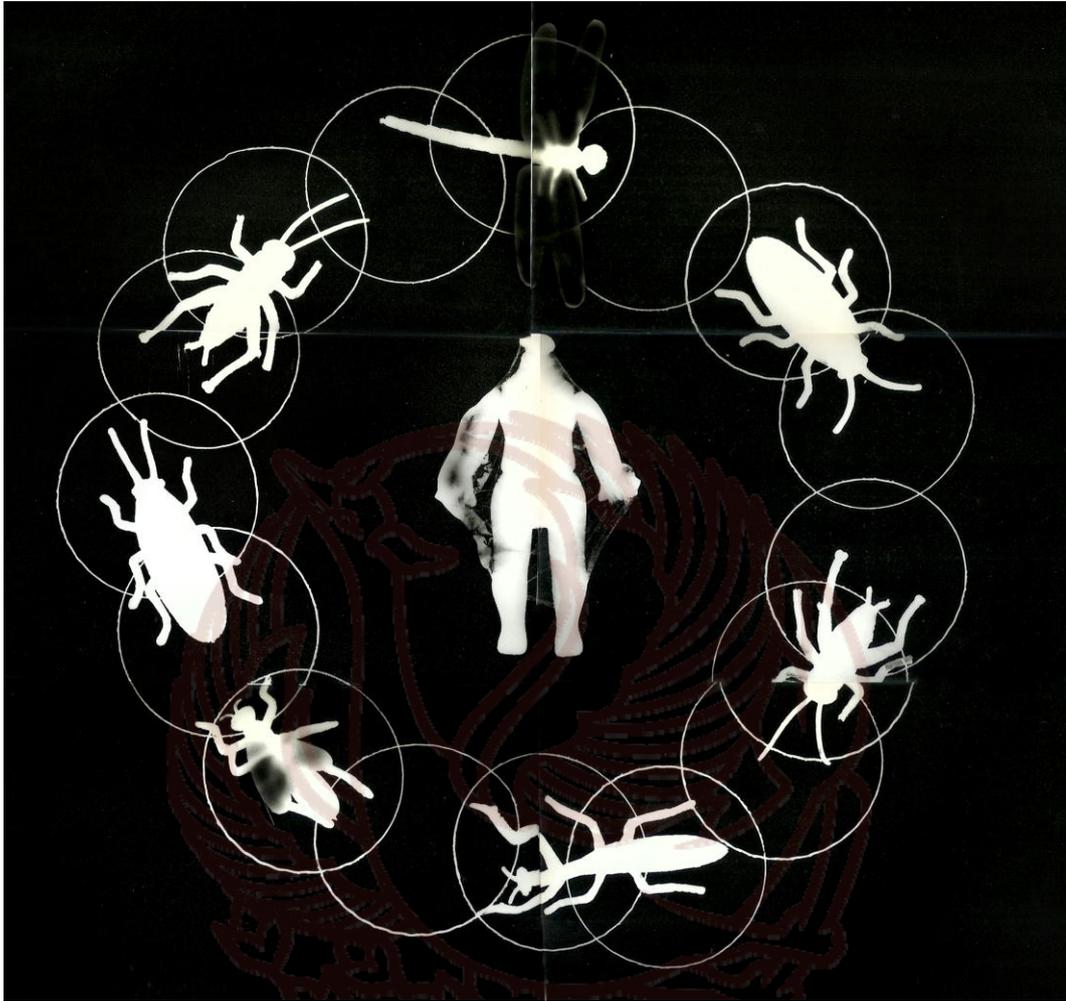
Lama Penyinaran : 5 detik

Bukaan *Diafragma*: f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya yang berjudul *My Family Portrait* bercerita tentang foto susunan *portrait* keluarga pengkarya. Foto tersebut dibuat dengan menggunakan bantuan cetak mika *astralon* sebagai positif film dan tambahan material kain diatas kertas foto sehingga foto tersebut akan memberikan efek negatif serta memunculkan imajinasi memori dalam otak. Konsep tentang foto keluarga dipilih karena bagi pengkarya keluarga adalah lingkungan yang berperan penting dalam kehidupannya. Selain itu, foto keluarga juga dapat mengenang suatu peristiwa yang dilalui dalam ruang dan waktu tertentu. Efek samar yang dihadirkan dalam karya ini menggunakan material kain yang mempunyai tekstur berlubang untuk menambah kesan kedalaman memori tentang keluarga yang tersimpan dalam kenangan pengkarya.



Karya 6 : *High Research*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 26 cm x 26 cm

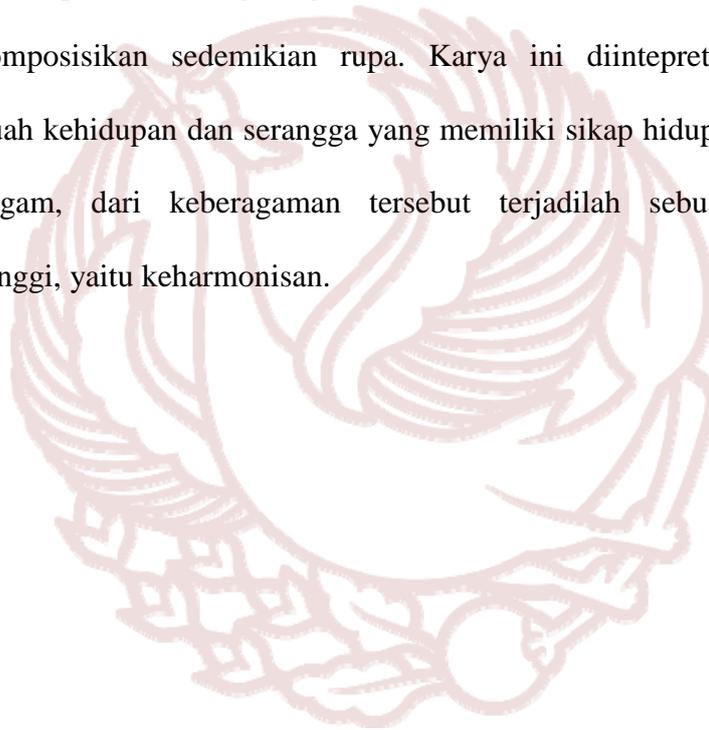
Lama Penyinaran : 10 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya berjudul *High Research* menggambarkan sosok tubuh kecil yang dikelilingi oleh lingkaran yang di dalamnya terdapat serangga sejumlah 7. Konsep dalam karya ini bercerita tentang masa kecil pengkarya. Karya ini divisualisasikan menggunakan objek boneka kecil yang terbuat dari material plastik padat, serangga mainan yang terbuat dari plastik padat dan gelang berbahan besi berbentuk bundar lalu dikomposisikan sedemikian rupa. Karya ini diinterpretasikan sebagai sebuah kehidupan dan serangga yang memiliki sikap hidup yang unik dan beragam, dari keberagaman tersebut terjadilah sebuah pencapaian tertinggi, yaitu keharmonisan.





Karya 7 : *War Machine*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

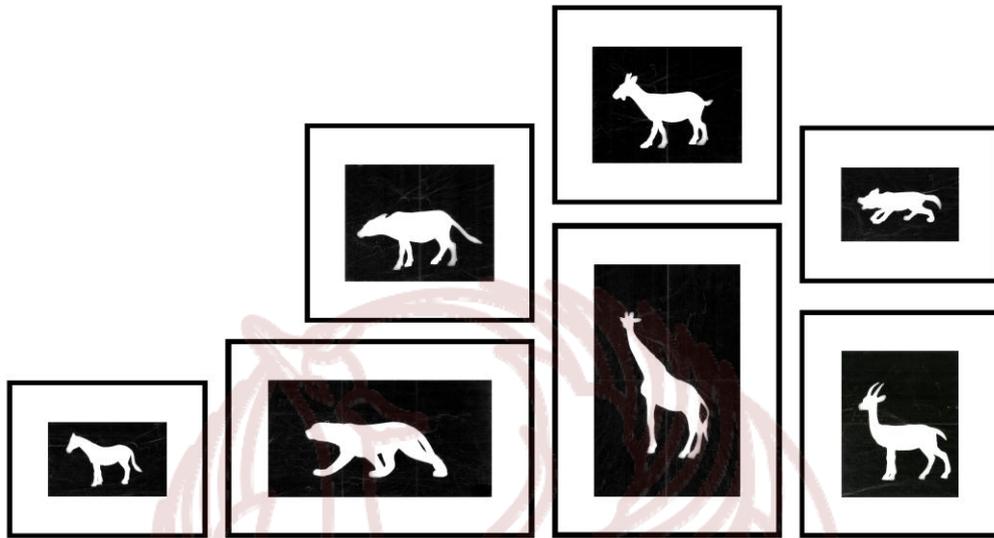
Lama Pencahayaan: 10 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

War Machine memvisualisasikan 8 mainan pistol yang sering pengkarya gunakan disaat masa anak-anak. Berbagai macam objek pistol tersebut digunakan pengkarya saat bermain perang-perangan bersama teman-teman masa kecilnya. Ketika masa anak-anak pengkarya sering bermain untuk mendapatkan kesenangan dalam kesehariannya. Selain mendapat kesenangan, saat itu pula pengkarya merasakan adanya kebebasan dalam dunianya. Komposisi dalam karya ini menggunakan pengulangan bentuk pistol yang diinterpretasikan sebagai masa bermain anak-anak yang dilakukan secara terus menerus. Objek yang digunakan menggunakan pistol yang berbahan plastik padat sehingga waktu penyinaran dilakukan selama 10 detik untuk mendapatkan detail garis dan warna putih yang terang.



Karya 8 : *Animal Series*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 26 cm x 13 cm

26 cm x 17 cm

17 cm x 13 cm (3 Panel)

13 cm x 8 cm (2 Panel)

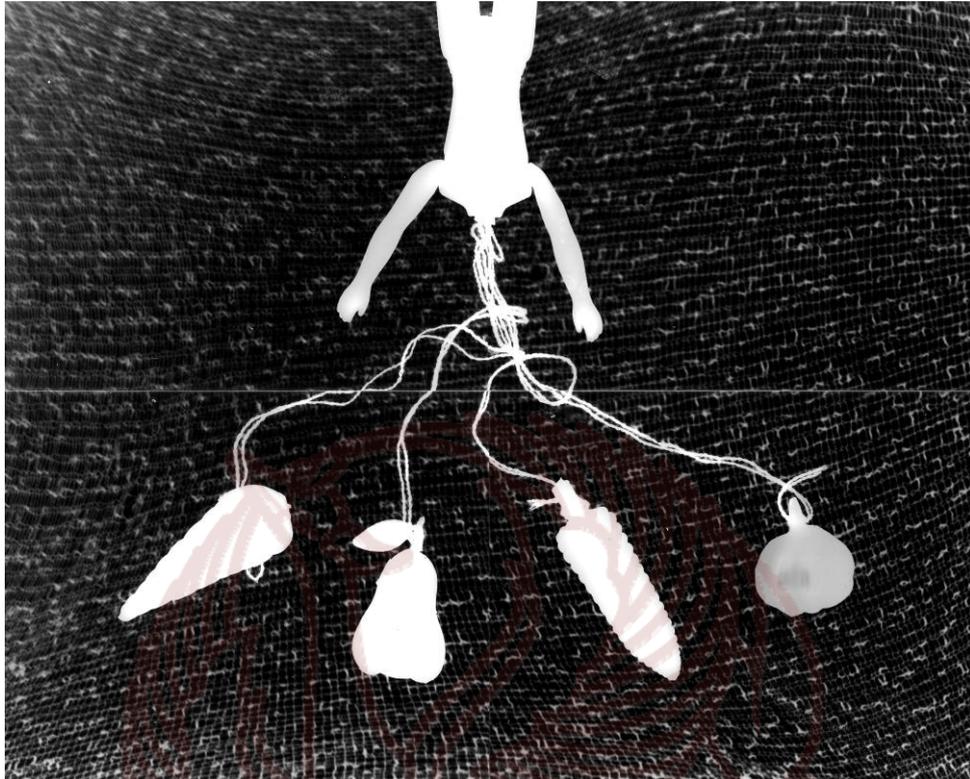
Lama Penyinaran : 10 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Animal Series menceritakan tentang kenangan terhadap mainan yang berbentuk binatang yang pernah diberikan orang tua kepada pengkarya. Dalam karya ini memvisualkan objek 7 binatang. 7 binatang tersebut adalah mainan yang disukai pengkarya saat bermain yaitu kerbau, srigala, macan, jerapah, kambing, kuda dan kambing. Lewat mainan tersebut pengkarya belajar untuk dapat mengenal hewan dan menumbuhkan rasa kasih sayang terhadap sesama makhluk hidup pada masa kecilnya. Dalam karya ini, Material pada objek terbuat dari bahan plastik padat. Maka dari itu penyinaran dilakukan selama 10 detik untuk mendapatkan warna putih yang terang serta garis detail dari bentuk tubuh hewan.



Karya 9 : *Prison Fruit*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

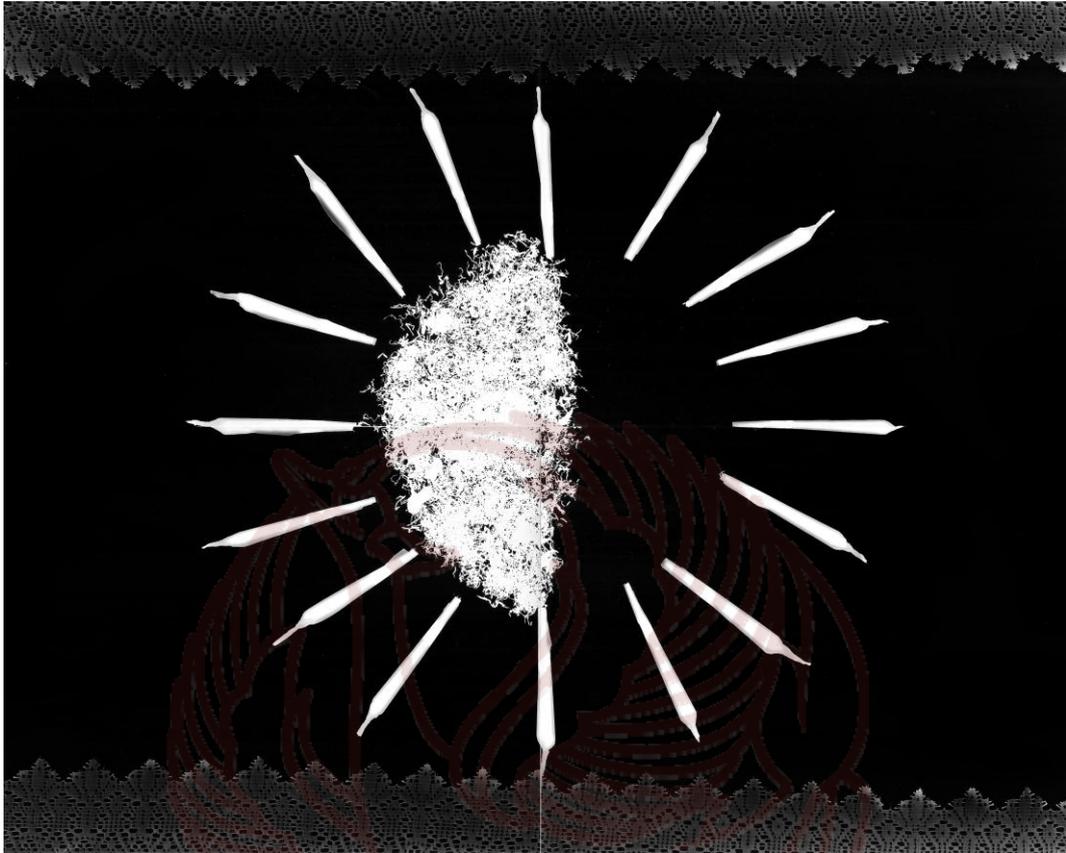
Lama Penyinaran : 10 detik

Bukaan *Diaphragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya di atas memvisualisasikan tentang memori ketidaksenangan pengkarya dalam mengkonsumsi beberapa jenis sayuran dan buah pada masa kecil. Beberapa alasan kenapa tidak menyukai sayur dan buah karena bagi pengkarya beberapa buah dan sayur memiliki rasa yang kurang enak di lidah. Sebagian sayuran yang tidak disukai antara lain : wortel, jagung, bawang, timun, kubis, dan tomat. Sedangkan untuk jenis buah-buahan hampir semua tidak disukai. Dari ketidaksenangan tersebut memiliki dampak negatif pada tubuh yang dirasakan. Beberapa memori yang tidak menyenangkan tentang sayur dan buah yaitu, pada masa kecil ketika orang tua selalu memaksa untuk mengkonsumsi buah dan sayur. Dalam karya ini menggambarkan objek boneka terbalik dan dililit oleh benang yang terhubung dengan buah-buahan yang disimbolkan pengkarya sebagai seorang tawanan dari buah-buahan yang tidak disenanginya. Pembuatan *background* bertekstur dihadirkan lewat material kain yang ditumpuk diatas objek sehingga memunculkan efek dramatis. Material objek yang digunakan dalam karya diatas menggunakan boneka plastik padat, benang, dan mainan buah-buahan berbahan plastik sehingga memerlukan penyinaran selama 10 detik.



Karya 10 : *Medical*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

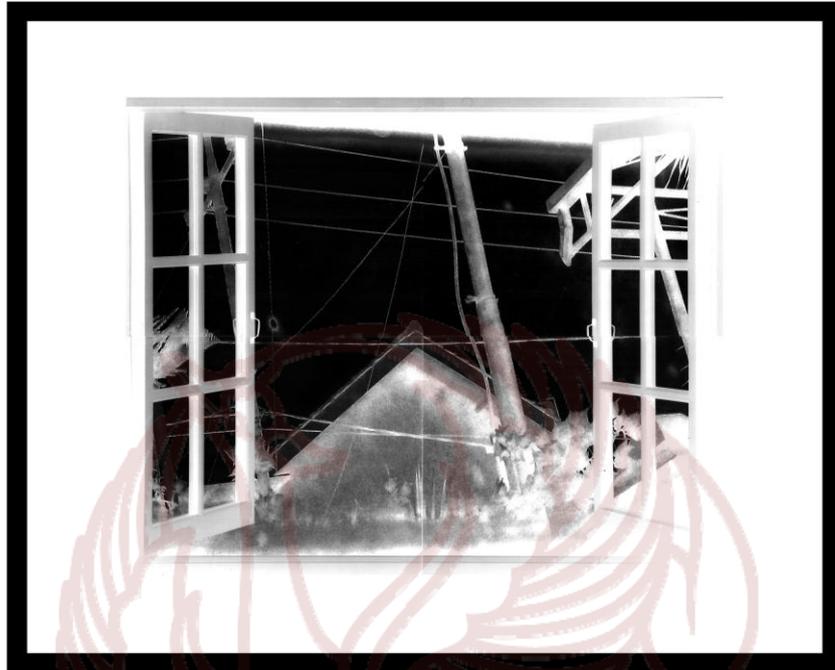
Lama Penyinaran: 10 detik

Bukaan *Diaphragma*: f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya berjudul *Medical* menceritakan tentang memori kebiasaan merokok yang didapat ketika remaja, masa dimana gejolak jiwa meletup-letup, keinginan untuk memberontak, serta kebebasan, mencoba hal baru adalah suatu kesenangan tersendiri. *Medical* dalam arti Bahasa Indonesia adalah pengobatan. Pada saat sekolah menengah keatas kelas satu adalah awal dimana pengkarya mencoba untuk merokok dan rokok pertama itu didapatkan dari seorang teman sekolah. Pada saat itu ada memori yang berkesan bagi pengkarya, pada saat merokok di kantin pengkarya dan teman sekolah terpergok merokok oleh guru dan dihukum untuk hormat di lapangan sekolah dengan merokok sambil memberi hormat kepada bendera sampai jam pelajaran usai. Hal tersebut tidak membuat pengkarya merasa jera, bahkan merokok menjadi kebiasaan saat menghadapi masalah dalam kesehariannya, mulai dari pelajaran yang dirasa berat, masalah keluarga seperti bertengkar dengan saudara, dan lain sebagainya sehingga rokok seakan menjadi sebuah pengobatan untuk segala keluhan dalam hidup. Karya ini memvisualkan beberapa linting rokok dan tembakau yang ditata sehingga berbentuk menyerupai matahari yang diinterpretasikan sebagai simbol kebebasan saat masa remaja. Dalam pembuatan karya ini juga dilakukan teknik *burning* pada bagian pojok sisi atas dan sisi bawah foto untuk mendapatkan warna hitam yang diinginkan.



Karya 11 : *The House*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

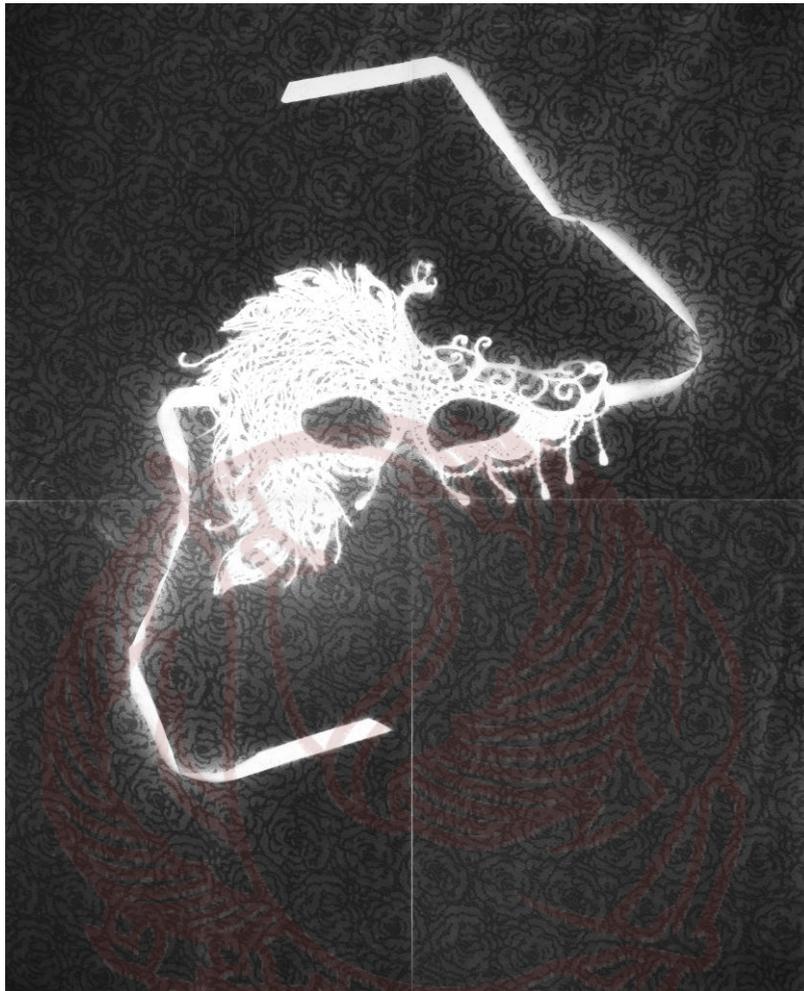
Lama Penyinaran : 5 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya *The House* memvisualisasikan memori tentang jendela sebuah rumah. Rumah adalah satu kata yang mempunyai makna yang sama sekali tidak sederhana. Dalam ingatan, berkumpul untuk mengobrol adalah kegiatan yang langka untuk dirasakan. Kedua orang tua pengkarya adalah seorang pekerja keras, ayah dan ibu pengkarya adalah seorang pegawai negeri yang mengabdikan dirinya kepada dunia kesehatan untuk melayani masyarakat. Bertemu dan mengobrol menjadi sebuah kerinduan hingga saat ini, melihat ke jendela kamar, menanti kedatangan mereka adalah sebuah rasa bahagia yang selalu dinanti. Dalam karya ini juga dilakukan teknik *dodging* pada bagian jendela sehingga dapat menonjolkan pemandangan rumah yang berwarna lebih gelap. Objek dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan cetak mika *astralon* di atas kertas foto sehingga dapat memunculkan gambar rumah dan jendela. Proses penyinaran dalam pembuatan karya ini menggunakan waktu 5 detik karena material mika yang digunakan bersifat transparan sehingga cahaya akan cepat menembus kertas foto.



Karya 12 : *It's Not Secret*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

Lama Penyinaran: 7 detik

Bukaan *Diaphragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya di atas menceritakan tentang memori kepribadian pengkarya yang *introvert*. *Introvert* sendiri adalah kepribadian yang mempunyai kecenderungan untuk melihat ke dalam diri sendiri seperti lebih fokus terhadap apa yang ada dalam pikiran, perasaan dan suasana hati. Kepribadian *introvert* muncul ketika memori pada Sekolah Dasar pengkarya sering diganggu oleh teman-teman sekolah. Menjadi seorang *introvert* tentunya mempunyai kesulitan untuk mendapatkan banyak teman karena kebiasaan untuk menyimpan perasaan sehingga menjadikan pribadi yang tertutup dan sulit untuk dimengerti. Karya ini dibuat menggunakan topeng renda dengan komposisi di tengah dengan *background* bunga. Teknik *dodging* dilakukan pada bagian objek topeng untuk mendapatkan warna putih dan sedikit detail pada *background*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan topeng renda dan kain bermotif bunga.

Karya berjudul *The Price I Have To Pay* memvisualisasikan tentang memori traumatis pengkarya saat mengalami kecelakaan pada saat kelas 6 Sekolah Dasar. Karya ini menggunakan komposisi objek boneka yang dijepit, kepala boneka yang dipaku dikelilingi dengan berbagai alat medis seperti suntikan, stetoskop, obat-obatan, dan gunting medis sebagai gambaran atas memori pengkarya saat mendapat kenangan buruk. Traumatis adalah suatu pengalaman yang menggoncangkan jiwa.¹⁷ Memori traumatis itu terjadi saat pengkarya mengendarai sepeda motor bersama tiga orang teman tanpa menggunakan helm untuk berputar-putar perumahan dengan kecepatan sedang, dalam jalan perumahan tersebut ada satu belokan tajam yang tidak terlihat mata karena pencahayaan jalan yang minim, saat itu pun sepeda motor yang dikendarai langsung terpeleset dan menabrak satu pohon besar yang berada di tepi jalan. Kejadian tersebut begitu cepat berlalu, yang terdengar hanya orang-orang berteriak meminta tolong untuk membawa ke Rumah Sakit. Dalam keadaan tidak sadar pengkarya dapat melihat keadaan saat itu dengan jelas seperti kedua orang tua datang kerumah sakit dengan menangis, teman-teman yang bingung, dokter dan perawat yang sedang membersihkan luka di kepala. Saat terbangun, ternyata pengkarya telah menjalani operasi di kepala dengan empat puluh dua jahitan dikepala karena mengalami gagar otak. Selama hampir 2 bulan pengkarya harus melewati masa penyembuhan yang tidak

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia

menyenangkan seperti tubuh yang masih belum bisa bergerak, selang di dalam kepala untuk mengambil darah yang hampir memasuki otak.



Karya 14: *Life With Music*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 54 cm x 70 cm

Lama Penyinaran : 7 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya ini memvisualkan 30 kaset favorit pengkarya semasa kecil hingga saat ini. *Life With Music* dalam bahasa Indonesia berarti hidup bersama musik menceritakan tentang memori pengkarya terhadap kebiasaan mendengarkan musik yang dilakukan pada saat masa sekolah dasar. Saat di rumah pengkarya awalnya biasa mendengarkan musik lewat *tape* yang diputar dengan kaset pita oleh kedua kakak yang juga menyukai musik. Musik yang didengar juga beragam seperti : musik rock, musik metal, musik klasik hingga musik pop Indonesia. Berawal dari hal tersebut akhirnya pengkarya hampir setiap hari mendengarkan musik setiap hari, mengenal penyanyi dan *grup band* seperti Metalica, The Beatles, Skidrow, Eric Clapton, Padi, Gigi, menghafal lirik lagu, sampai menyanyikan dimana saja seperti ke sekolah dan saat bermain. Mendengarkan musik memberikan kekuatan tersendiri saat menjalani hari. Saat merasakan bahagia pengkarya akan memutar lagu-lagu yang mempunyai irama yang cepat dan bernuansa ceria, saat sedih akan memutar lagu yang memiliki irama yang lambat dan bernuansa sendu, dan pada saat marah, musik yang memiliki irama keras dan menghentak-hentak menjadi pilihan. Musik adalah bahasa abstrak yang mampu menggerakkan emosi pengkarya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kaset-kaset berbahan plastik transparan sehingga dalam proses penyinaran menggunakan waktu 7 detik.



Karya 15 : *Lovers*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

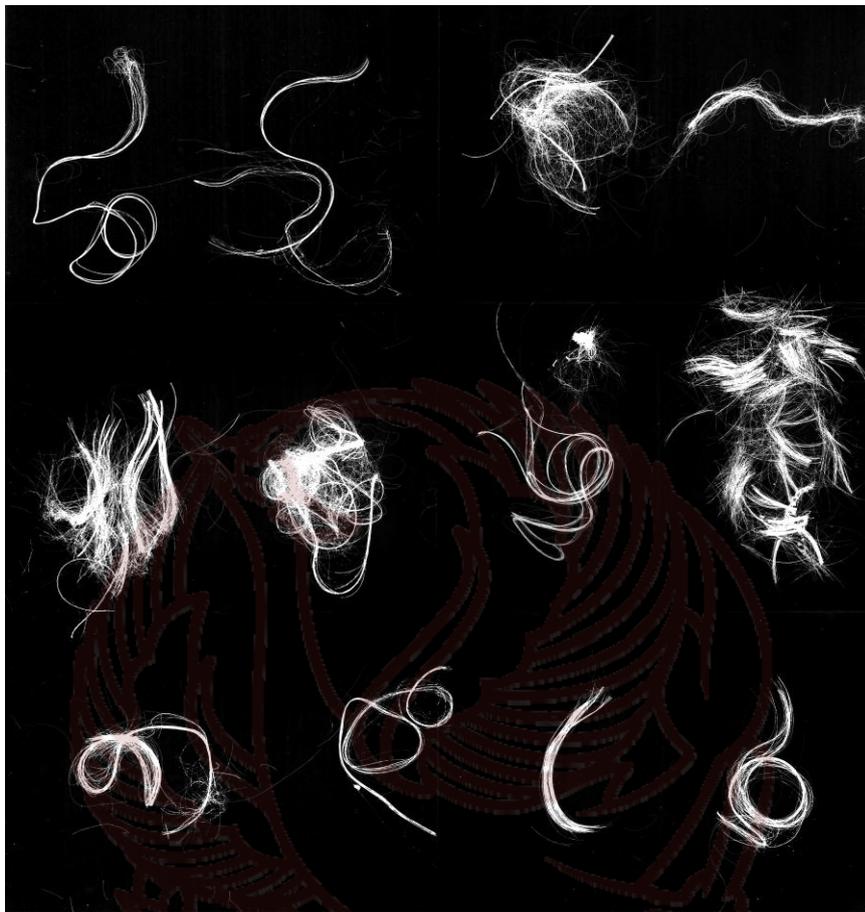
Lama Penyinaran : 7 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Dalam karya ini menghadirkan objek pakaian dalam wanita sebagai simbol keintiman yang dirasakan saat menjalin kasih sayang terhadap lawan jenis. Pada karya yang berjudul *Lovers* memvisualisasikan tentang memori pengkarya saat mengalami perasaan jatuh cinta pada masa Sekolah Menengah Pertama. Masa Sekolah Menengah Pertama adalah masa dimana pengkarya beranjak remaja dan mulai tertarik dengan lawan jenis. Mulai dari proses menjalin pertemanan dan saling berbagi cerita akhirnya pengkarya memutuskan untuk menjalin kasih atau biasa disebut dengan pacaran. Masa pacaran adalah masa dimana seorang lelaki dan wanita saling mengenal lebih dalam tentang keseharian dan kebiasaannya. Atas nama cinta, dua insan rela melakukan hal apa saja, dunia seakan milik berdua, waktu menjadi cepat berlalu. Memori tentang cinta adalah sebuah keintiman yang tidak pernah lekang oleh waktu.



Karya 16 : *Hair Transformation*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 38 cm x 36 cm

Lama Penyinaran : 5 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Hair Transformation memvisualkan rangkaian rambut-rambut dengan berbagai macam lekukan seperti tubuh. Karya ini menggunakan komposisi pengulangan bentuk untuk menceritakan tentang memori pengkarya saat mengamati perubahan rambut orang tua dengan kebiasaan saat menyisir rambut sebelum berpergian ataupun saat berangkat bekerja. *Transformation* dalam bahasa Indonesia memiliki arti yaitu perubahan. Saat menyisir rambut dengan sisir, terdapat banyak rambut yang berwarna putih tertinggal dalam sisir yang digunakan orang tua pengkarya. Pada saat itu pengkarya menyadari bahwa semakin berjalannya waktu manusia akan mengalami perubahan yang secara tidak langsung dirasakan seperti rambut yang mulai memutih dan rontok. Menjadi tua adalah sesuatu perjalanan yang panjang dan melelahkan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan rambut palsu yang tipis sehingga membutuhkan penyinaran 5 detik karena cahaya dapat cepat merekam objek.



Karya 17 : *Memory Eater*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

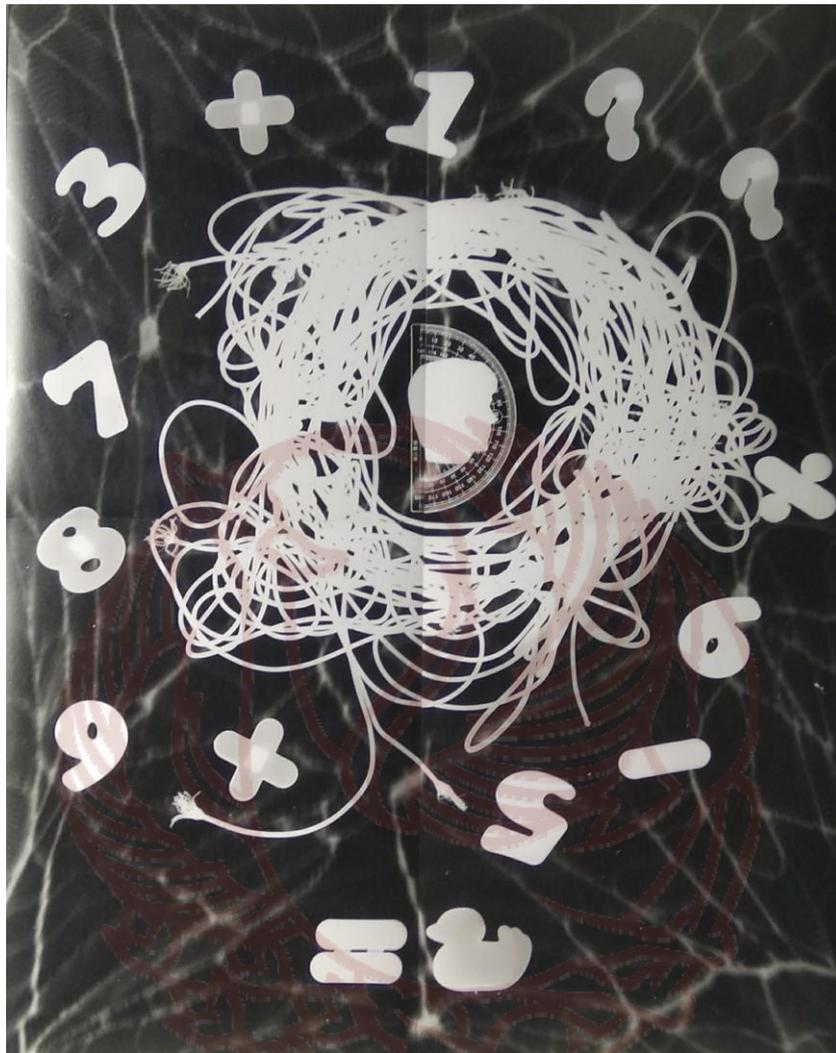
Lama Penyinaran : 5 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya di atas memvisualkan sesosok monster yang memiliki wajah mirip dengan manusia yang dijahit pada bagian tengah. Pembuatan karya ini menggunakan bantuan cetak negatif pada mika *astralon* untuk memunculkan imajinasi pengkarya. *Memori Eater* menceritakan tentang memori-memori yang ingin tidak dirasakan kembali, memori tersebut sebagian besar adalah peristiwa yang tidak ingin terjadi pada perjalanan hidup pengkarya seperti keadaan dimana kesendirian selalu dirasakan ketika berada dirumah, selalu dijahili oleh teman-teman sekolah, dan keadaan *traumatis* yang pernah dialami pengkarya saat merasakan jatuh saat bersepeda motor. Menghapus memori tentu tidaklah mudah karena memori juga mempunyai fungsi lain yaitu menyimpan informasi yang telah terekam otak untuk dijadikan suatu pembelajaran. Kenangan buruk tidak bisa untuk di ubah, dilupakan atau di hapus, dalam suatu waktu kenangan buruk mempunyai peran tersendiri yaitu cerminan untuk melangkah lebih baik lagi di masa depan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan mika *astralon* yang dipotong menjadi dua bagian lalu mika tersebut dilubangi menggunakan benang wol.



Karya 18 : *I Hate Math*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

Lama Pencahayaan : 10 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

I Hate Math memvisualkan kepala seorang lelaki pada bagian tengah dengan dikelilingi oleh kabel-kabel dan angka-angka yang seolah-olah terperangkap didalamnya. Karya di atas menceritakan tentang memori traumatis yang didapatkan ketika belajar pelajaran matematika pada saat kecil. Saat memasuki Sekolah Dasar kelas 5, pekerjaan rumah adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh murid. Pada suatu waktu, pengkarya mendapatkan pekerjaan rumah mata pelajaran matematika yang harus diselesaikan. Matematika adalah pelajaran yang dirasa rumit karena banyak mengandung hitungan angka dan rumus didalamnya sehingga pengkarya meminta bantuan ayah untuk mengajarkan agar dapat menyelesaikan pekerjaan rumah tersebut. Setiap orang tua pasti ingin yang terbaik untuk anak. Saat memulai proses belajar, pengkarya sulit untuk memahami apa yang diajarkan oleh ayah. Ketika pengkarya tidak mengerti yang diajarkan, pengkarya mengalami kekerasan di beberapa bagian tubuh seperti tangan, kepala dan kaki. Dari memori tersebut pengkarya menjadi semakin tidak menyukai pelajaran matematika sampai saat ini. Material obek yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan kepala boneka berbahan plastik, penggaris busur plastik, mainan angka plastik, dan kabel. *Background* dalam karya ini menggunakan kain yang mempunyai pola berlubang yang diletakan diatas objek saat penyinaran sehingga akan memunculkan efek garis-garis yang samar.



Karya 19 : *Dreamer*
(Foto: Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

Lama Penyinaran: 10 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya di atas memvisualkan seseorang yang menari di atas sebuah bukit di bulan dikelilingi oleh bintang-bintang. Bahan objek dalam pembuatan karya ini dibuat menggunakan miniatur boneka wanita plastik, serabut kain, gantungan kalung berbentuk oval sebagai bulan, dan bintang yang terbuat dari plastik. Karya *Dreamer* bercerita tentang memori tentang cita-cita pengkarya pada masa kecil. Pertanyaan tentang cita-cita adalah sesuatu yang selalu dinantikan, saat mulai memasuki sekolah, seorang guru akan selalu bertanya kepada muridnya “*ketika kamu besar nanti, kamu ingin menjadi apa?*”, ada yang menjawab ingin menjadi seorang dokter, ada yang ingin menjadi seorang tentara, pilot atau bahkan ada yang menginginkan menjadi seorang tokoh kartun kesukaannya dengan menjadi karakter Doraemon yaitu seekor kucing dari masa depan yang mempunyai pintu ajaib yang bisa menuju kemana saja. Menjadi seorang astronot ketika besar nanti adalah cita-cita pengkarya yang ingin diwujudkan. Lewat cita-cita seseorang bebas berimajinasi untuk menjadi apa saja. Lewat cita-cita seseorang mempunyai kebebasan untuk memilih jalan dalam hidupnya. Material yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan material plastik padat sehingga proses penyinaran menggunakan waktu 10 detik.



Karya 20 : *Grow Up*
(Foto : Catur Himawan RP, 2017)

Media : *ILFORD RC Photo paper*

Ukuran : 50 cm x 40 cm

Lama Pencahayaan : 10 detik

Bukaan *Diafragma* : f/5,6

Sumber Cahaya : Lampu *enlarger*

Tahun : 2017

Karya berjudul *Grow Up* memvisualkan detail 4 tanaman kaktus yang dikomposisikan dengan pengulangan bentuk. Karya di atas menceritakan tentang memori sebuah tanaman kaktus yang dirawat oleh ibu pengkarya. Ibu pengkarya adalah seorang pekerja keras, selain itu ibu pengkarya adalah seseorang yang mempunyai kecintaan terhadap tanaman hias seperti bunga mawar, bunga anggrek, cemara, dan kaktus. Setiap sore hari, pengkarya selalu melihat ibu merawat dan menyirami tanaman tersebut di halaman rumah. Tumbuhan kaktus adalah salah satu favorit ibu pengkarya. Sore itu, ibu pengkarya pernah berkata “ *Tumbuh dan hiduplah seperti pohon kaktus: tumbuhlah dengan mandiri, jagalah dirimu, jadilah seorang yang sabar, maka kamu akan menjadi seseorang yang istimewa*”. Bahan yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan tanaman kaktus yang mempunyai karakter padat sehingga dalam proses penyinaran dibutuhkan waktu 10 detik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Didasarkan pada pandangan bahwa sebagai bagian dari sejarah fotografi, teknik *photogram* merupakan sesuatu yang tidak bisa dilupakan begitu saja. Teknik *photogram* telah digunakan secara historis dalam menuangkan ide atau gagasan penciptaan karya fotografi. Teknik *Photogram* mempunyai sebuah keistimewaan untuk menghadirkan visualnya, yaitu objek-objek yang dibuat adalah objek yang nyata hadir dan menempel dalam kertas foto.

Karya Tugas Akhir dengan teknik *photogram* sebagai visualisasi dalam penciptaan karya ini bertujuan untuk merepresentasikan peranan memori terhadap diri sendiri, pengenalan diri, sarana mengekspresikan diri dan bahan referensi visual alternatif fotografi kepada masyarakat yang berfokus pada bidang fotografi. Melalui teknik *photogram*, telah dilakukan rekonstruksi obyek sehari-hari sehingga mewujudkan karya imajinatif yang dapat merepresentasikan mengenai peristiwa-peristiwa yang dilalui selama perjalanan hidup.

Dalam pengerjaan karya Tugas Akhir ini juga ditemukan beberapa kesulitan dan hambatan, diantaranya adalah sulitnya memperoleh zat kimia untuk proses pengembangan gambar karena bahan yang digunakan ada yang tidak diperjual belikan secara bebas. Selain itu kertas foto yang berukuran

besar maupun kecil saat ini mulai langka di pasaran sehingga media untuk mengeksplorasi ukuran material menjadi lebih terbatas.

B. Saran

Fotografi memiliki peran dan manfaat yang besar bagi kehidupan saat ini. Salah satunya adalah bahwa fotografi dapat digunakan untuk sarana berekspresi dan berkarya. Oleh karena itu, hendaknya hal tersebut bisa dijadikan bahan kajian yang lebih mendalam sehingga akan melahirkan karya-karya fotografi yang tidak hanya memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, melainkan seorang fotografer bisa menciptakan karya dengan mengembangkan teknik-teknik lama sehingga dapat menciptakan visual yang beragam.

Bagi institusi, khususnya di bidang fotografi, diharapkan dapat meningkatkan perannya untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat pencinta dan peminat bidang fotografi bahwa dalam menciptakan karya fotografi tidak hanya bergantung pada kemajuan teknologi tetapi juga alat-alat manual yang mungkin sudah ditinggalkan oleh banyak orang. Oleh karena itu diperlukan juga buku-buku referensi yang dapat memperkaya pengetahuan serta wawasan dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira, 2016. *Kisah Mata, Fotografi Antara Dua Subjek : Perbincangan Tentang Ada*, Yogyakarta : Galangpress
- Alwi, Hasan. 2005. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Pusat Bahasa dan Balai Pustaka
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta : ISI Press.
- Kartika, Dharsono Sony & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta : ISI Press.
- Khan Inayat, Hazrat. 2000. *Dimensi Spiritual Psikologi*. Bandung : Pustaka Hidayah.
- Kokdra, Jacobs. 1986. *Photography In Focus*. United States of America : National Textbook Company.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniat. 2010. *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak*, Jakarta : Kencana.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sharer, Robert J. dan Wendy Ashmore. 2003. *Archaeology: Discovering Our Past*. New York : McGraw-Hill Higher Education.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta : Universitas Trisakti
- Susanto, M. 2006. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Svarajati, Tubagus P. 2013. *Photagogos Terang Gelap Fotografi Indonesia*. Semarang : Suka Buku.
- Waskito. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Sumber Internet

www.moma.org

(Diakses pada tanggal 14, Desember, 2017 pukul 5:19)



Glosarium

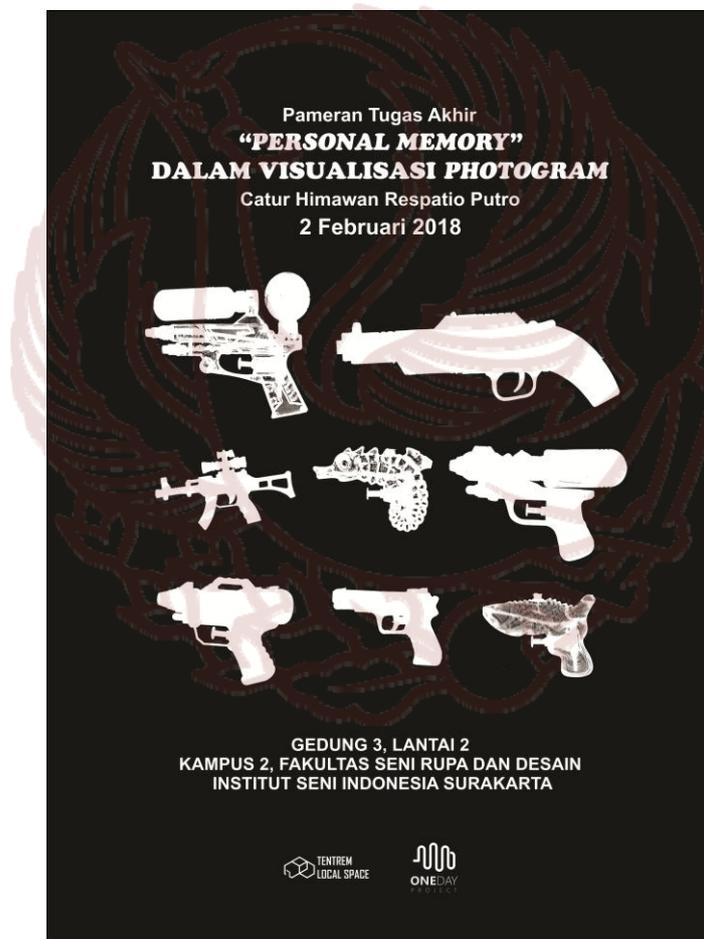
- Aperture* : Bukaan diafragma pada lensa kamera.
- Astralon* : Jenis mika yang digunakan untuk pembuatan film sablon atau *digital printing*.
- Burning* : Teknik manipulasi di kamar gelap dengan penambahan pencahayaan pada bagaian tertentu foto.
- Cameraless* : Teknik membuat gambar tanpa menggunakan kamera.
- Developer* : Zat kimia yang digunakan untuk membuat gambar muncul dalam film atau kertas foto.
- Dodging* : Teknik manipulasi di kamar gelap dengan mengurangi pencahayaan pada bagaian tertentu foto.
- Easel* : Kerangka untuk membatasi gambar pada enlarger.
- Enlarger* : Sebuah perangkat untuk menghasilkan cetakan foto atau negatif.
- Fixer* : Zat kimia yang digunakan untuk menetapkan gambar secara permanen dan tahan cahaya.
- Frame* : Tepi dekoratif yang dibuat untuk memasang, melindungi, dan memajang sebuah gambar, foto, atau lukisan.
- Memori : Kekuatan atau proses mereproduksi atau mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan dipertahankan.
- Passe Partout* : Sebuah pembatas jeda diantara frame dan foto.
- Personal* : Bersifat pribadi atau perseorangan.
- Photogram* : Teknik membuat foto dengan meletakkan benda-benda ke kertas foto dan memaparkannya ke cahaya.
- Stopwatch* : Alat ukur besaran waktu yang dapat diaktifkan dan dimatikan.
- Saftey Light* : Lampu berwarna merah yang digunakan untuk membantu proses kerja dalam kamar gelap.

- Stopbath* : Zat kimia yang digunakan untuk menghentikan proses pengembangan.
- Photo paper* : Jenis kertas untuk percetakan dan *digital printing*
- Visualisasi* : Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan, kata, angka, peta, grafik dan sebagainya.



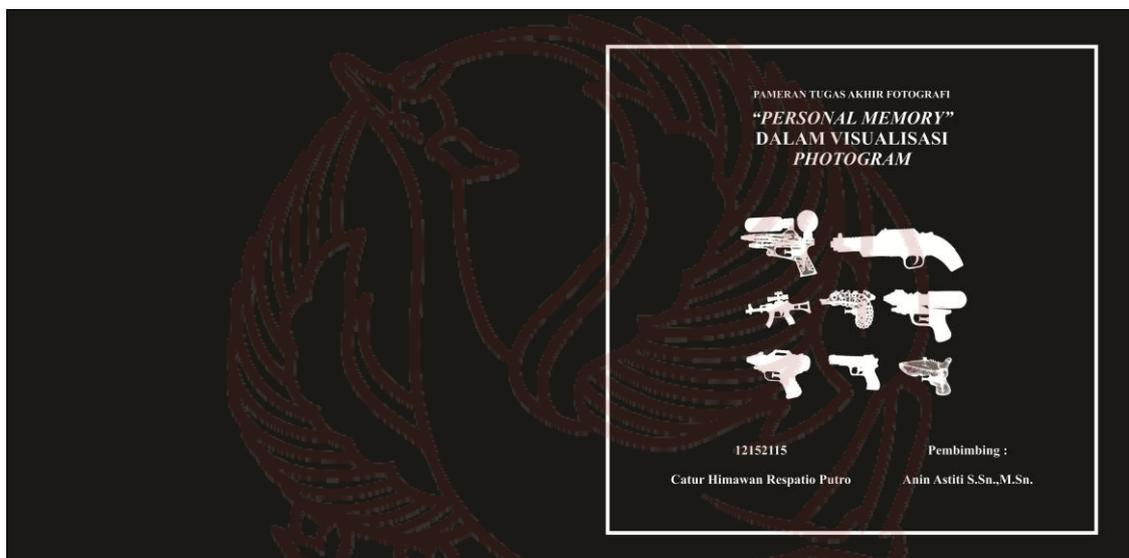
LAMPIRAN

Desain Poster



(Desain poster Pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta)

Desain Cover Katalog Pameran



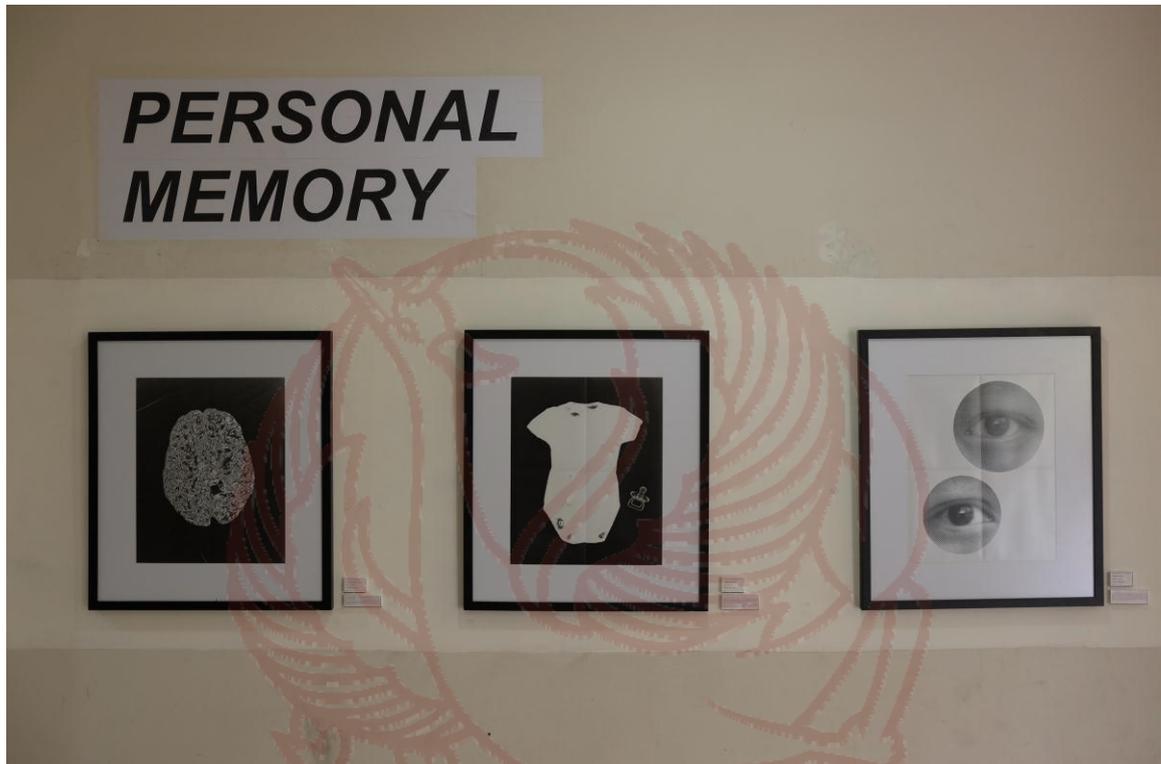
(Desain cover katalog Pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta)

Desain X-Banner Pameran



(Desain X-Banner Pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta)

Foto Dokumentasi Pameran Tugas Akhir



(Foto dokumentasi karya saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Foto: Praaditya Rakasiwi Sudibyo)



(Foto dokumentasi karya saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Foto: Praaditya Rakasiwi Sudibyo)



(Foto dokumentasi karya saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Foto: Praaditya Rakasiwi Sudibyo)



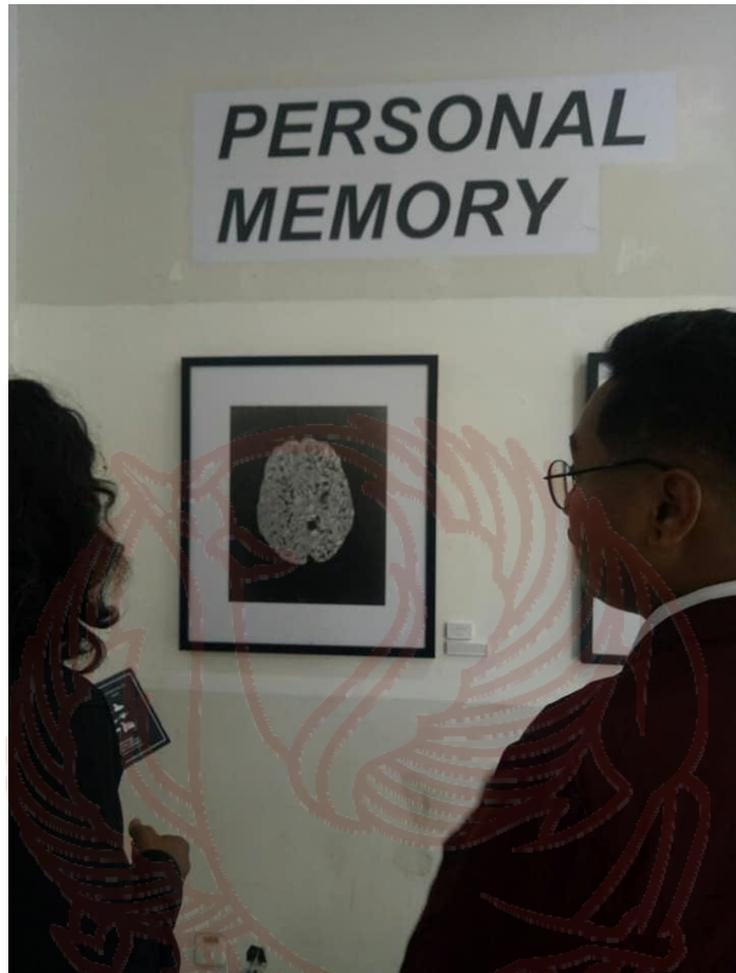
(Foto dokumentasi karya saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Foto: Praaditya Rakasiwi Sudibyo)



(Foto dokumentasi karya saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Foto: Praaditya Rakasiwi Sudibyo)



(Foto dokumentasi karya saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Foto: Praaditya Rakasiwi Sudibyo)



(Foto dokumentasi saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Foto: Anin Astiti)



(Foto dokumentasi saat pengkarya melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta)



(Foto dokumentasi saat melakukan pameran Tugas Akhir *Personal Memory* Dalam Visualisasi *Photogram* pada tanggal 2 Februari 2018 di gedung 3, lantai 2, Kampus II, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta)