

# **DUNIA ANAK DALAM VISUALISASI *CYANOTYPE***

## **TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Fotografi  
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH  
DIAH SAGITA RANI  
14152118

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2019**

# **PENGESAHAN**

## **TUGAS AKHIR KARYA**

### **Plastik Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi**

Oleh :

Diah Sagita Rani

NIM. 14152118

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal.....September 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Andry Prasetyo, S.Sn., M.Sn. ....

Penguji Bidang : Johan Ies Whayudi, S.Sn., M.Sn. ....

Pembimbing : Anin Astiti, S.Sn., M.Sn. ....

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai

Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, ..... 2019

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Diah Sagita Rani

NIM : 1215118

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul :

***DUNIA ANAK DALAM VISUALISASI CYANOTYPE***

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, ..... 2019

Yang menyatakan

Diah Sagita Rani

NIM 14152118

## **Abstrak**

### **DUNIA ANAK DALAM VISUALISASI *CYANOTYPE***

Oleh: Diah Sagita Rani

Masa anak-anak adalah masa sebelum manusia beranjak ke masa remaja, pada saat itu anak-anak melewati berbagai tahap, salah satunya adalah tahap *pra-operational*. Tahap ini terjadi pada anak-anak di usia 2-8 tahun. Pada karya ini, proses tumbuh kembang, kejadian, perilaku hingga karakteristik digambarkan menjadi sebuah tema “Dunia Anak”. Pada tahap ini, anak-anak memiliki dunianya sendiri yaitu sesuatu yang sederhana akan tetapi sangat berpengaruh untuk membentuk kepribadian individu di masa depan. Berdasarkan gagasan tersebut penulis memvisualisasikan dunia anak menggunakan teknik *cyanotype*.

*Cyanotype* adalah salah satu teknik cetak tua atau yang biasa disebut *old print* yang dapat merekam gambar dengan menggunakan media yang sudah diolesi dengan cairan *Feric Ammonium Citrate* dan *Pottasium Fericyanida* langsung disinari di bawah matahari. Dalam karya ini, benda-benda seperti mainan digunakan sebagai objek untuk memvisualisasikan “Dunia Anak”. Material yang solid, semi-transparan dan transparan menghasilkan efek visual yang nyata dan bervariasi. Selain konsep non-visual, eksplorasi teknik, objek dan media menjadi komponen yang harus diperhitungkan dan penataan atau pengkategorian objek sangat diperhitungkan untuk menciptakan suatu visualisasi yang unik serta sesuai dengan konsep yang dimiliki.

**Kata Kunci:** *Dunia anak, Pra-operational, Oldprint, Cyanotype*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran 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 :

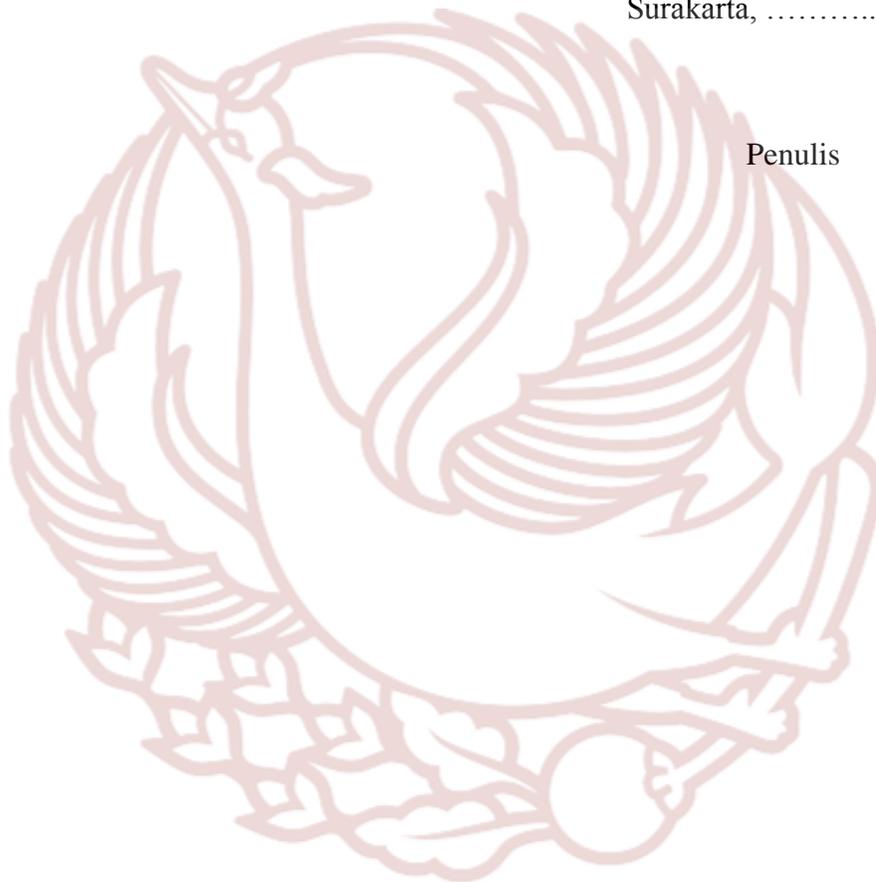
1. Ayah dan Ibu tercinta, Jumani dan Rubi Asmini yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan kasih sayang, doa dalam ibadahnya, semangat, cinta tanpa pamrih, dan dukungan materi yang tidak akan bisa aku balas sampai kapan pun, semoga perjuangan kalian tidak sia-sia.
2. Anin Astiti, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan kesabaran serta pengarahan dan bimbingannya.
3. Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Prodi Fotografi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam proses Tugas Akhir Karya.
4. MN Hamzah SA yang sudah memberikan waktu dan motivasi dalam proses pengerjaan karya tugas akhir ini.

5. Rakasu, Galang, Bimo, Damar, Fauzan, Mimin, Fahim, Fara, Fitri, Kitha, Luluk dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak sudah membantu proses produksi tugas akhir ini, waktu dan semangat kalian sangat berharga.
6. Agus Heru Setiawan, S.Sm., M.A selaku pembimbing akademik yang sudah memberikan dukungan dan bantuan selama masa perkuliahan.
7. Kakak-kakak terbaikku, Dwi Kususma Wulandari, Agus Wiyono, dan Ika Rose Mary, yang telah menyemangatiku, memotivasi serta memberikan doa dan materi dalam pengerjaan Tugas Akhir Karya ini.
8. Sabrina Farina Alfi S.Psi dan Budi Agung Kuswara yang sudah berkenan menjadi narasumber dan memberikan informasi yang sangat bermanfaat.
9. Segenap Dosen yang mengajar di Program Studi Fotografi, ISI Surakarta, bapak Heru, bapak Tohari, bapak Andry, bapak Mudji, bapak Johan, bapak Luluk dan bapak Bagus yang telah banyak memberikan bimbingan sejak akhir awal hingga akhir masa perkuliahan.
10. Pak Agus yang sudah memberikan peminjaman tempat untuk proses pengerjaan karya.
11. Teman seperjuanganku seluruh angkatan 2014 Fotografi ISI Surakarta.
12. Teman-temanku Mahasiswa ISI Surakarta, khususnya Mahasiswa Prodi Fotografi yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, Terima kasih banyak, semoga kebaikan kalian semua terbalas.

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, ..... 2019

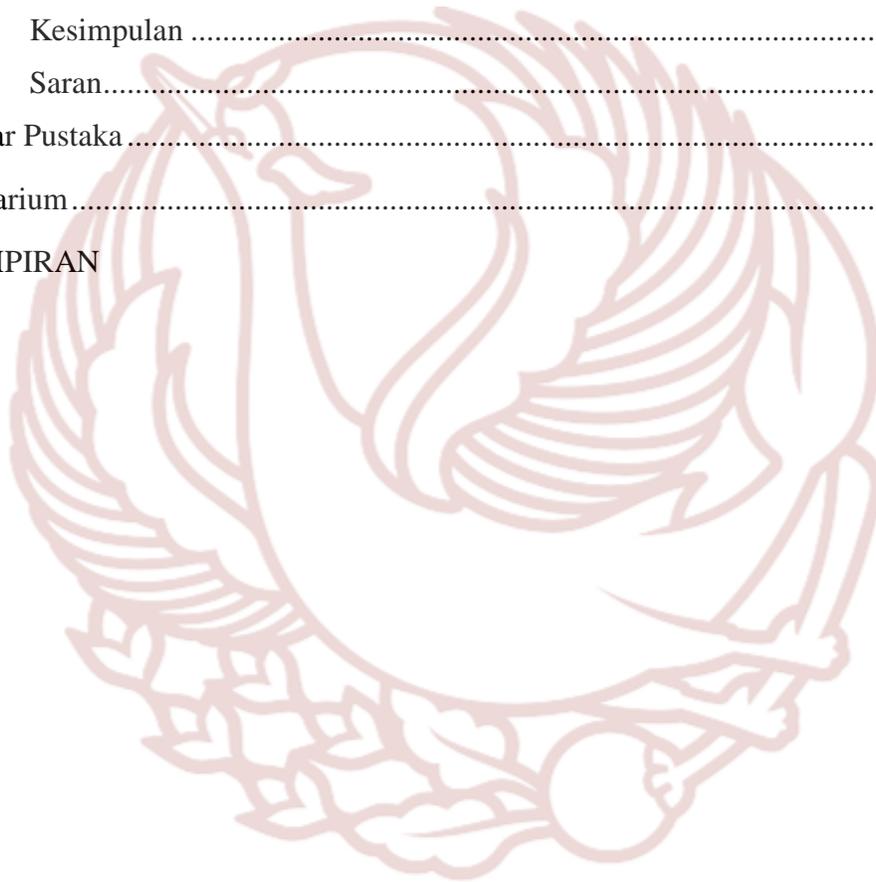
Penulis



## Daftar Isi

Halaman Judul	
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Pernyataan .....	iii
Ringkasan.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Karya.....	xiii
PENDAHULUAN.....	1
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide/ Gagasan Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	7
BAB 2.....	8
KONSEP PENCIPTAAN .....	8
A. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Penciptaan.....	14
C. Konsep Perwujudan .....	18
BAB 3.....	21
METODE PENCIPTAAN .....	21
A. Pengumpulan Data .....	21
B. Eksplorasi.....	23
C. Eksperimen.....	25
D. Visualisasi karya .....	35

E. Penyajian Karya .....	45
F. Draf Alur Penciptaan Karya.....	48
BAB 4.....	49
PEMBAHASAN KARYA .....	49
BAB 5.....	85
PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran.....	90
Daftar Pustaka .....	xv
Glosarium.....	xvii
LAMPIRAN	



## Daftar Gambar

Gambar 1. <i>British Algae</i> .....	10
Gambar 2. <i>Black Eye</i> .....	11
Gambar 3. <i>Grombich Lap Dance</i> .....	11
Gambar 4. Sketsa 1 .....	24
Gambar 5. Sketsa 2 .....	25
Gambar 6. Hasil Eksperimen 1 .....	29
Gambar 7. Hasil Eksperimen 2 .....	29
Gambar 8. Hasil Eksperimen 3 .....	30
Gambar 9. Hasil Eksperimen 4 .....	31
Gambar 10. Hasil Eksperimen 5 .....	31
Gambar 11. Hasil Eksperimen 6 .....	32
Gambar 12. Hasil Eksperimen 7 .....	33
Gambar 13. Kertas watercolor .....	36
Gambar 14. <i>Pottasium Fericyanida</i> dan <i>Feric Ammonium Citrate</i> .....	37
Gambar 15. Pencampuran dengan <i>aquades</i> .....	37
Gambar 16. Objek mainan anak-anak.....	39
Gambar 17. Pengolesan cairan <i>cyanotype</i> .....	41
Gambar 18. Proses penyinaran di bawah sinar matahari .....	43
Gambar 19. Proses pencucian .....	44
Gambar 20. Proses Pengeringan .....	45

Gambar 21. Denah pameran tugas akhir.....	47
Gambar 22. Sketsa karya 1.....	50
Gambar 23. Sketsa karya 2.....	52
Gambar 24. Sketsa karya 3.....	55
Gambar 25. Sketsa karya 4.....	58
Gambar 26. Sketsa karya 5.....	60
Gambar 27. Sketsa karya 6.....	63
Gambar 28. Sketsa karya 7.....	67
Gambar 29. Sketsa karya 8.....	70
Gambar 30. Sketsa karya 9.....	73
Gambar 31. Sketsa karya 10.....	76
Gambar 32. Sketsa karya 11.....	78
Gambar 33. Sketsa karya 12.....	81
Gambar 34. Sketsa karya 13.....	83
Gambar 35. Sketsa karya 14.....	85
Gambar 36. Sketsa karya 15.....	87

## Daftar Tabel

Tabel 1. Tahap perkembangan anak menurut Jean Piaget .....	12
Tabel 2. Keterangan Sumber Cahaya.....	27
Tabel 3. Alur Penciptaan Karya .....	48
Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan.....	91



## Daftar Karya

1) Karya 1: <i>Child's Mind</i> .....	49
2) Karya 2: <i>Everybody in Everytime</i> .....	52
3) Karya 3: <i>My Wish!</i> .....	54
4) Karya 4: <i>Whatever Will Be..</i> .....	57
5) Karya 5: <i>I Can Be A Hero</i> .....	60
6) Karya 6: <i>The Game</i> .....	63
7) Karya 7: <i>Copy Paste</i> .....	66
8) Karya 8: <i>It's Dangerous</i> .....	69
9) Karya 9: <i>Nothing To Eat</i> .....	72
10) Karya 10: <i>Lets Do Eat!</i> .....	75
11) Karya 11: <i>Hello My Friends</i> .....	78
11) Karya 12: <i>Together</i> .....	81
13) Karya 13: <i>Focus</i> .....	83
14) Karya 14: <i>Hey what is that?</i> .....	85
15) Karya 15: <i>Look at Me!</i> .....	87

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Secara umum, manusia yang merupakan salah satu makhluk hidup yang mengalami fase perkembangan dan setiap fasenya selalu ditandai dengan ciri-ciri tingkah laku tertentu sebagai karakteristik. Manusia akan mengalami fase bayi, anak, dewasa hingga tua, dimana karakteristik setiap fasenya akan menimbulkan perilaku tertentu pada anak-anak dan ketika sudah tumbuh dewasa.

Seperti yang terjadi pada tahap anak-anak dengan rentang usia  $\pm 2-8$  tahun atau yang biasa disebut dengan tahap pra-operasional. Menurut video yang diunggah oleh Sprouts (sebuah akun yang intens mengunggah video animasi tentang anak, edukasi dan kreativitas) pada akun *Youtube*-nya dan wawancara bersama seorang psikolog Shabrina Farina Alfi. S.Psi, rata-rata anak pada tahap pra-operasional memiliki karakteristik seperti, fokus belum bisa terbagi, logika yang belum sempurna, *egocentrism*, bermain peran, *animism* (menganggap semua benda hidup) dan *artificialism* (menganggap semua benda ciptaan manusia). Seiring berjalannya waktu, mereka akan mempelajari banyak hal dari lingkungan tempat tumbuh dan berkembang. Belajar bersosialisasi dengan orang lain, mengontrol emosi, memainkan logika dan meniru perilaku orang sekitar.

Berawal dari gagasan tentang dunia anak, maka muncul sebuah ide untuk memvisualisasikannya dengan media fotografi. Fotografi bukanlah hal yang baru saat ini, apalagi dengan adanya teknologi digital yang memungkinkan masyarakat luas untuk menggunakan fotografi dalam kehidupan sehari-hari. Selain memiliki peran dokumentatif, fotografi juga bisa digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri. Seperti halnya dengan apa yang dikatakan oleh Soeprapto Soedjono bahwa fotografi tidaklah hanya sekedar memiliki nilai dokumentatif semata, namun fotografi saat ini juga sebagai ungkapan perasaan dan emosi estetis yang terdalem dari si pemotretnya<sup>1</sup>.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa dengan beralihnya teknologi ke era digital yang dianggap lebih mudah dan dengan segala kelebihan yang ditawarkan, teknik-teknik lama pun jarang digunakan kembali. Hal tersebut tampak terlihat pada banyaknya kamera digital yang terus bermunculan dengan berbagai macam fitur yang ditawarkan dan banyaknya pegiat fotografi yang menggunakannya. Sebagai seorang mahasiswi fotografi di Indonesia, penulis ingin berperan serta dalam memperkaya bidang keilmuan fotografi dengan cara turut serta memperkenalkan kembali salah satu teknik alternatif dalam fotografi yaitu *oldprint*. Teknik tersebut ditemukan dan dikenalkan pada abad ke-19. Pada dasarnya *oldprint* adalah sebuah teknik yang muncul kembali berdasarkan teknik yang sudah ada di masa awal perkembangan fotografi. Di masa itu ditemukan

---

<sup>1</sup> Soeprapto Soedjono. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta : Universitas Trisakti. hal 84.

beberapa teknik yang sebagian besar memiliki kesamaan pada proses cetak dan saat ini kembali dilirik oleh para pelaku fotografi di dunia. Di Indonesia, kebanyakan para pelakunya menyebutnya sebagai *oldprint* atau cetak tua. Salah satu teknik *oldprint* yang dipilih penulis untuk menuangkan ide dan gagasan adalah *cyanotype*.

*Cyanotype* adalah proses yang ditemukan oleh Sir John Harschel pada tahun 1842. Harschel merupakan seorang ahli astronomi dan ilmu fisika sehingga berkat keilmuannya itu ia bereksperimen dengan menghasilkan banyak temuan di bidang fotografi antara lain *cyanotype*, *fixer* dan pencetus istilah *photography* ke publik pada tahun 1839<sup>2</sup>. Orang pertama yang menggunakan proses *cyanotype* adalah Anna Atkins yang merupakan seorang perempuan ahli botani dan ayahnya adalah teman dari Sir John Harschel. Anna Atkins juga orang pertama yang menerbitkan buku fotografi menggunakan teknik *cyanotype*. Pada bulan Oktober 1843 buku tersebut diterbitkan dengan 424 karya *cyanotype* didalamnya<sup>3</sup>.

Pada abad ke-19, film negatif yang digunakan pada proses pembuatan *old print* ialah negatif yang dicetak di atas kaca dan kertas, namun saat ini film negatif kaca dapat digantikan dengan film *ortho* atau plastik transparan yang dirancang

---

<sup>2</sup> Irwandi, Edial Rusli. 2010. *Old Print: Karya fotografi menuju ekonomi kreatif*. Yogyakarta: Gama Media. hal 26

<sup>3</sup> Alternative Photography. 2010. *Cyanotype History-John Harsel's Invention*. <http://www.alternativephotography.com/cyanotype-history-john-herschels-invention/> diakses pada 7 November 2018 pukul 10.22

untuk *desktop printer*<sup>4</sup>. Akan tetapi, dalam pembuatan karya tugas akhir ini penulis tidak menggunakan negatif yang berasal dari kamera melainkan melatakan objek-objek yang terpilih dan beberapa potongan kertas yang sudah dipola secara langsung di atas media. Pada sebuah buku berjudul *Old print: karya fotografi menuju ekonomi kreatif* yang ditulis oleh Irwandi dan Edial Rusli dijelaskan bahwa, sesungguhnya *cyanotype* bukanlah satu-satunya teknik *oldprint*. Ada beberapa teknik *oldprint* lain seperti, *gum bicromate* yang bisa memasukkan beberapa unsur warna menggunakan pigmen, *vandyke* yang memiliki hasil bernuansa coklat tua, *salt print* yang juga memiliki hasil gambar kecoklatan, lalu ada lagi *albumen print* dan *Printing Out Process (POP)*.

*Cyanotype* menjadi teknik cetak yang dipilih dalam visualisasi karya, karena teknik tersebut memiliki karakteristik khusus yang berkaitan dengan warna yakni kebiruan dimana merujuk pada nama teknik tersebut yaitu *cyanotpe* (*cyan*: kebiruan). Salah satu arti yang dimiliki warna biru adalah kesan luas, dimaksudkan bisa menyampaikan pesan yang terkandung dalam tiap *frame*-nya dimana dengan menggunakan benda-benda sederhana sebagai objek bisa menyampaikan pemikiran anak-anak yang luas. Selain itu, dipilihnya teknik cetak *cyanotype* sebagai ide penciptaan karya Tugas Akhir ini untuk turut serta dalam mempertahankan teknik yang saat ini kembali muncul. Lalu, dari segi pembuatan,

---

<sup>4</sup> Irwandi, Edial Rusli. 2010. *Old Print: Karya fotografi menuju ekonomi kreatif*. Yogyakarta: Gama Media. hal 17

cairan yang digunakan serta proses pengerjaan, *cyanotype* lebih sederhana dibandingkan dengan proses *oldprint* lain.

## **B. Ide/ Gagasan Penciptaan**

Pada karya tugas akhir berjudul “Dunia Anak Dalam Visualisasi *Cyanotype*” ini, gambaran karakteristik anak pada rentang usia  $\pm 2-8$  tahun atau biasa disebut tahap *pre-operational* akan divisualisasikan. Dunia anak yang dimaksud pada karya ini adalah perilaku, kejadian serta karakteristik anak pada usia  $\pm 2-8$  tahun. Apapun yang terjadi pada fase ini, akan mempengaruhi karakter seseorang di fase-fase berikutnya. Hal itulah yang membuat penulis tertarik untuk memvisualisasikannya dalam bentuk fotografi.

*Cyanotype* menjadi teknik untuk menuangkan ide atau gagasan tentang dunia anak. Karakter yang dimiliki *cyanotype* dianggap sesuai dengan gambaran tentang dunia anak-anak. Proses pembuatan karya yang menurut penulis lebih sederhana dibandingkan proses *oldprint* lainnya seperti *Gum Bichromate*, *Vandyke*, *Salt Print* dan *Albumen Print*. Hal tersebut berkaitan dengan proses yang menggunakan dua cairan untuk emulsi, proses penyinaran yang bisa dilakukan langsung di bawah sinar matahari atau lampu *ultraviolet* (UV) serta proses pencucian yang dilakukan menggunakan air biasa tanpa tambahan cairan kimia seperti pada beberapa teknik *oldprint* lain. *Cyanotype* yang membutuhkan sebuah

sinar baik dari sinar matahari ataupun *ultraviolet* (UV) memiliki kelebihan yang berkaitan dengan kemungkinan-kemungkinan yang dapat dilakukan melalui eksperimen, seperti pada pemilihan media, cara pengaplikasian cairan emulsi yang bisa dilakukan dalam beberapa metode seperti dioles, dicap, disemprot, dan lain-lain serta pemilihan objek yang akan memberikan karakter yang berbeda pada tiap objek yang digunakan. Pemilihan objek utama yaitu benda-benda yang berhubungan dengan anak-anak seperti mainan anak-anak, kertas yang sudah dipola dan beberapa peralatan yang bisa ditemukan di lingkungan rumah diharapkan bisa memperkuat cerita dari tiap *frame*-nya.

### **C. Tujuan Penciptaan**

Penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Dunia Anak Dalam Visualisasi *Cyanotype*” ini adalah untuk memvisualisasikan gambaran tentang dunia anak melalui *cyanotype*. Harapannya adalah penikmat karya akan dapat melihat bahwa dengan objek yang sederhana bisa memunculkan suatu gambaran tentang dunia anak. Selain itu, penulis ingin menjadi salah satu pelaku fotografi yang turut serta melakukan usaha untuk mempertahankan salah satu teknik cetak tua yang masih menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan karya fotografi. Melalui karya ini, ditampilkan serangkaian visualisasi yang unik, karena secara teknik pada proses penciptaan ini tidak ada penggunaan kamera (*cameraless*). Unik yang dimaksudkan adalah adanya warna biru yang hanya dimiliki oleh *cyanotype* dan tidak terdapat pada teknik *oldprint* lain. Selain itu eksplorasi cara

pengaplikasian cairan emulsi bias menimbulkan berbagai macam efek dan karakter pada tiap karya yang akan dihasilkan. Serta secara visual karya ini memiliki ragam bentuk yang diperoleh dari eksplorasi media.

#### **D. Manfaat Penciptaan**

Pada kebanyakan karya seni, sang pengkarya tentu mengharapkan apa yang dihasilkannya memiliki manfaat dan dampak positif bagi sekitarnya. Seperti pada karya ini, diharapkan bermanfaat untuk memotivasi dan mengasah kemampuan dalam bereksperimen dengan media fotografi serta memahami proses pembuatan *oldprint* khususnya *cyanotype*, sehingga bisa memperkaya sumber referensi. Selain itu, sehubungan dengan dunia anak dan segala karakteristiknya diharapkan bisa menambah pengetahuan tentang anak-anak bagi penikmat karya ini nantinya.

## BAB II

### KONSEP PENCIPTAAN

#### A. Tinjauan Sumber Penciptaan

Pada penciptaan sebuah karya seni, diperlukan pengetahuan baik yang berkaitan dengan teori maupun teknik sehingga pada hasil akhir, karya tersebut dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Tinjauan sumber penciptaan merupakan sebuah hal yang harus dimiliki pada saat melakukan penciptaan karya seni. Melalui penciptaan karya fotografi ini ada beberapa referensi yang digunakan untuk memperkuat ide dan gagasan baik secara konsep maupun tekniknya. Antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Tinjauan Sumber Visual

- a) Anna Atkins

Anna Atkins adalah seorang ahli botani, dan dari beberapa pendapat dia adalah fotografer perempuan pertama. Anna Atkins belajar metode pencetakan *cyanotype* dengan penemunya yaitu Sir John Harschel. Objek yang digunakan adalah tumbuhan, sebagai pencatatan spesies tumbuhan untuk buku referensi ilmiah. Bukunya yang berjudul *British Algae* diterbitkan pada tahun 1843 dengan 424 karya *cyanotype*

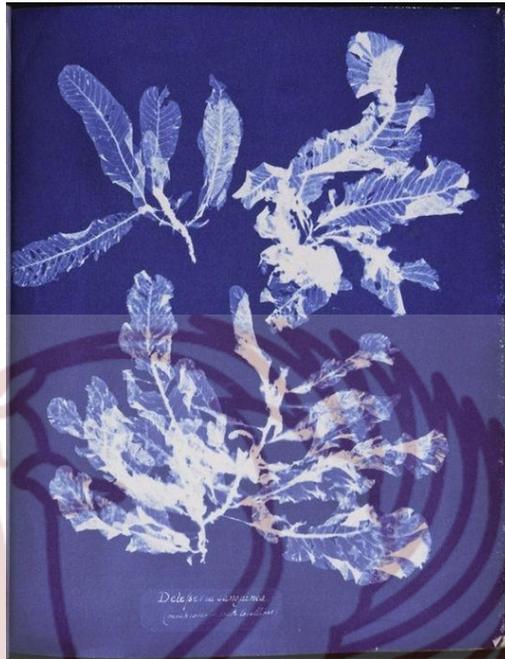
didalamnya<sup>5</sup>. Anna Atkins (1799-1871) yang menggunakan fotografi untuk meneliti struktur daun-daun menyebut sebuah foto sebagai representasi sempurna dari objeknya.<sup>6</sup>Hal ini menunjukkan bahwa *cyanotype* sudah ada sejak masa awal ditemukannya fotografi dan masih bertahan hingga saat ini.

Alasan dijadikannya Anna Atkins sebagai salah satu tinjauan dalam karya ini adalah karena penulis terinspirasi dengan visual yang ditunjukkan dalam karya-karya *cyanotype*-nya yaitu dengan menggunakan objek tumbuhan secara langsung, Anna bisa mendapatkan hasil dengan detail *outline* yang sesuai dengan objek aslinya serta bisa menggunakan karya-karyanya sebagai data yang relevan. Selain itu, Anna Atkins merupakan salah satu tokoh yang paling berpengaruh dalam memperkenalkan teknik *cyanotype* ini. Lalu, perbedaan karya tugas akhir ini dengan hasil *cyanotype* dari Anna Atkins adalah pada objek yang digunakan, di mana objek utama pada karya “Dunia Anak dalam Visualisasi *Cyanotype*” ini adalah mainan anak-anak. Berikut beberapa contoh karya Anna Atkins:

---

<sup>5</sup> The Public Domain Review. *Cyanotypes of British Algae by Anna Atkins*. <https://publicdomainreview.org/collections/cyanotypes-of-british-algae-by-anna-atkins-1843/>. diakses pada 7 November 2018 pukul 10.07

<sup>6</sup> Brooks Johnson, *Photography Speaks (1989)*, Hal. 30



Gambar 1. *British Algae*  
(<https://publicdomainreview.org/collections/cyanotypes-of-british-algae-by-anna-atkins-1843/>)

b) Thomas Mailaender

Thomas Mailaender adalah seorang fotografer asal Prancis yang lahir pada tahun 1979. Dia dikenal sebagai seniman kontemporer dengan visual karya sedikit gila seperti *sunprint* pada tubuh manusia. Selain itu Thomas juga memiliki karya *cyanotype*, yang dapat dilihat perbedaannya dengan acuan sebelumnya yaitu Anna Atkins dimana Thomas menggunakan negative hasil dari menggunakan kamera sebagai objek dan menjadi perbedaan yang signifikan pada masa awal ditemukannya *cyanotype*. Hal itulah yang menjadi alasan dijadikannya karya Thomas sebagai salah satu tinjauan. Akan tetapi, dalam karya ini

film negatif tidak digunakan sebagai objek utama, melainkan mainan dan objek lain yang berhubungan dengan anak-anak. Berikut adalah beberapa karya *cyanotype* Thomas Mailaender:



Gambar 2. *Black Eye*  
([https://www.saatchigallery.com/artists/thomas\\_mailaender\\_articles.htm](https://www.saatchigallery.com/artists/thomas_mailaender_articles.htm))



Gambar 3. *Grombich Lap Dance*  
([https://www.saatchigallery.com/artists/thomas\\_mailaender\\_articles.htm](https://www.saatchigallery.com/artists/thomas_mailaender_articles.htm))

## 2) Tinjauan Sumber Pustaka

- a) Paul Suparno, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, (Penerbit Kanisius: Yogyakarta)

Teori-teori Jean Piaget tentang perkembangan anak-anak dijelaskan dengan bahasa yang ringan dalam buku ini, salah satunya adalah skema tahap perkembangan anak-anak yang membuat dijadikannya buku ini

sebagai salah satu tinjauan pustaka. Berikut adalah tabel skema perkembangan anak:

<b>Tahap</b>	<b>Umur</b>	<b>Ciri Pokok Perkembangan</b>
Sensormotor	0-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan tindakan</li> <li>• Langkah demi langkah</li> </ul>
Praoperasional	2-8 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan simbol/Bahasa tanda</li> <li>• Konsep intuitif</li> </ul>
Operasi konkret	8-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakai aturan</li> <li>• Logis</li> </ul>
Operasi formal	11 tahun keatas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hipotesis</li> <li>• Deduktif dan induktif</li> <li>• Logis</li> </ul>

Table 1. Tahap perkembangan anak menurut Jean Piaget

Tahap-tahap tersebut saling berkaitan, urutan tahap-tahap tidak dapat diubah atau dibalik karena tahap sesudahnya terbentuk dari tahap sebelumnya<sup>7</sup>. Pada tabel tersebut dijelaskan beberapa tahap perkembangan yang dilewati oleh anak-anak serta ciri-ciri pokok pada setiap tahapnya. Dari buku ini informasi tentang karakter-karakter anak-anak didapatkan seperti logika anak-anak, keegoisan, focus dan cara anak-anak bermain.

---

<sup>7</sup> Paul Suparno. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. Hal 25

- b) Irwandi dan Edial Rusli, *Oldprint: Karya Fotografi Menuju Ekonomi Kreatif*. (Gama Media: Yogyakarta) 2010

Buku ini menjelaskan tentang sejarah dan proses pembuatan hingga hasil dari *cyanotype*. Proses *old print* lain seperti *gum bicromate*, *Vandyke*, *salt print*, *albumen print* dan *printing out process (pop)* juga menjadi bagian dari isi buku tersebut. Pada buku ini, didapatkan suatu formulasi yang tepat tentang proses *cyanotype* seperti, bagaimana pencampuran cairan yang tepat, sumber cahaya yang bisa digunakan dan berapa lama waktu penyinaran yang dibutuhkan serta penjelasan tentang teknik *cyanotype* lainnya sehingga buku ini dijadikan sebagai panduan utama dalam proses penciptaan karya.

- c) Malin Fabbri dan Gary Fabbri. *Blueprint To Cyanotype*, 2016

Berbeda dari buku “*Oldprint: Karya Fotografi Menuju Ekonomi Kreatif*” yang juga menjelaskan tentang teknik *oldprint* lain, buku ini lebih terfokus pada proses pembuatan *cyanotype*, dilengkapi dengan penjelasan tentang cairan *Potassium Ferricyanida* dan *Feric Ammonium Citrate*, permasalahan yang akan ditemui saat pengerjaan serta cara mengatasinya. Penjelasan tersebut akan membantu penulis dalam proses eksperimen dan pengerjaan karya.

- d) *Photography In Focus*. 1985

Karena sebagian besar proses *cyanotype* yang dilakukan tidak menggunakan negative kamera dan menggunakan benda-benda secara

langsung atau bisa disebut *photogram*, dibutuhkan sumber data tentang sejarah dan proses *photogram* sebagai pengetahuan. Salah satu sumber data yang penulis temukan dan sesuai adalah buku ini. Pada bagian awal buku dijelaskan apa itu *photogram*, apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembuatan, cara pembuatan hingga beberapa contoh hasil.

## **B. Landasan Penciptaan**

Landasan penciptaan merupakan pijakan dalam menciptakan karya berbentuk uraian dari teori-teori yang berkaitan dengan ide penciptaan. Dalam menciptakan sebuah karya khususnya fotografi, diperlukan sebuah landasan untuk memperkuat ide dan konsep serta visualisasi.

### **1) Karakteristik Anak**

Berawal dari dunia anak yang menjadi ide dasar dalam penciptaan karya, dimana karakteristik, kejadian dan perilaku khusus yang hanya dimiliki oleh anak-anak atau yang dalam karya ini disebutkan sebagai dunia anak akan divisualisasikan menggunakan teknik *cyanotype*. Benda-benda seperti mainan anak-anak, potongan kertas yang sudah dipola, negatif yang berasal dari astralon, tanaman serta benda-benda yang bisa ditemui dilingkungan rumah dipilih menjadi objek untuk memunculkan gambaran tentang dunia anak dalam 15 karya yang berbeda dan menceritakan tentang karakter seperti belum bisa berfikir secara logis,

kejadian seperti tentang cara bermain serta perilaku lain pada rentang usia  $\pm 2-8$  tahun.

## 2) *Cyanotype*

Teknik fotografi yang digunakan untuk memvisualisasikan dunia anak adalah *cyanotype*, yang merupakan salah satu proses fotografi tertua.

Menurut buku *Old Print Karya Fotografi Menuju Ekonomi Kreatif*:

*“Proses fotografi tua dapat dijadikan sarana untuk memberi pemahaman akan prinsip perekaman imaji menuju media peka cahaya, mamahami prinsip imaji positif-negatif sebagai dasar pengetahuan tentang reproduksi imaji -dalam hal ini proses reproduksi fotografi“*

Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan dipilihnya *cyanotype* sebagai media ekspresi yaitu untuk turut serta memunculkan teknik *cyanotype* yang saat ini masih menjadi salah satu alternatif dalam mengekspresikan sebuah karya fotografi. Saat menggunakan teknik *cyanotype*, secara langsung penulis akan mempelajari tentang proses perekaman imaji menuju media peka cahaya. Pada penciptaan karya tugas akhir ini, ada sedikit perbedaan dengan karya-karya *cyanotype* yang kebanyakan menggunakan negatif pada abad 19. Dimana tidak menggunakan negatif yang berasal dari kamera melainkan objek yang dipilih akan diletakkan di atas media secara langsung untuk memberikan kesan seperti nyata hadir tanpa mengubah bentuk dan ukuran dengan menggunakan teknik *photogram*.

### 3) Estetika

Penciptaan karya seni tidak bisa lepas dari unsur estetika, seperti yang dijelaskan pada buku Estetika jalinan subjek, objek dan nilai bahwa, pada perkembangannya, estetika lebih memperhatikan karya seni ketimbang alam. Hal ini menunjukkan hubungan erat antara estetika dan seni. Bahkan, John Lechte menyatakan estetika atau estetis pada umumnya dipakai sebagai sinonim seni<sup>8</sup>. Sehubungan dengan hal tersebut, karya tugas akhir ini harus memperhatikan unsur estetika atau keindahan. Menurut Monroe Beardsley, ada tiga ciri yang membuat sifat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya, ketiga ciri tersebut yaitu: (1) Kesatuan (*unity*) yang artinya benda estetis tersusun secara baik dan sempurna bentuknya; (2) Kerumitan (*complexity*) yaitu benda estetis atau karya seni kaya akan unsur yang berlawanan dan perbedaan-perbedaan halus; (3) Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus memiliki suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi masalah apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh<sup>9</sup>.

Teori estetika dari Monroe Beardsley menjadi salah satu pertimbangan dalam penciptaan karya seni ini seperti, merancang dan

---

<sup>8</sup> Deni Junaedi. 2017. *Estetika jalinan subjek, objek dan nilai*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta

<sup>9</sup> Kartika, Dharsono & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Solo: ISI Press. Hal. 95

menggunakan komposisi yang tepat agar objek-objek yang digunakan menghasilkan gambar yang tersusun secara baik. Selain itu, ada beberapa unsur yang juga sangat diperhatikan yaitu penggabungan titik, garis, bidang, bentuk, warna dan tekstur penggabungan unsur-unsur komposisi tersebut diharapkan bisa membuat satu kesatuan (*unity*) yang sesuai dengan kaidah fotografi. penambahan objek yang beragam juga diharapkan bisa menjadi satu kesatuan dan menghasilkan karya yang berkualitas.

#### 4) Komposisi

Salah satu hal terpenting untuk memunculkan nilai estetis pada sebuah karya fotografi adalah komposisi. Pentingnya komposisi dalam penciptaan karya fotografi adalah untuk memberika keseimbangan pada objek-objek yang digunakan dan memberikan kesan indah dan teratur pada karya. Pada pengerjaan karya ini, unsur-unsur komposisi dimasukkan pada saat proses pengerjaan dan eksplorasi media. Proses pengerjaan awal yang menggunakan komposisi adalah pembuatan sketsa, saat pembuatan sketsa dipilih komposisi tertentu yang sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan pada tiap *frame*-nya. Hal tersebut meliputi pemilihan dan peletakan objek dan eksplorasi cara pengolesan. Kemudian pada proses pengerjaan komposisi kembali diperhatikan akan tetapi tetap berpatokan pada sketsa yang sudah dibuat.

Ada beberapa komposisi fotografi yang akan digunakan seperti *framing* yaitu memberi bingkai untuk objek utama, *point of interest* yaitu membuat salah satu atau beberapa objek menjadi fokus utama, *pattern* yang merupakan pengulangan bentuk atau garis, *texture* yang bisa menunjukkan detail dari sebuah objek dan warna, pada *cyanotype* warna yang akan didapatkan hanyalah warna biru, akan tetapi dari satu warna tersebut bisa memunculkan beberapa gradasi warna sesuai dengan objek yang digunakan seperti, objek yang memiliki warna solid akan membuat bagian media yang tertutup menjadi berwarna putih, objek transparan dan semi transparan masing-masing akan menghasilkan warna biru yang berbeda.

### **C. Konsep Perwujudan**

Konsep perwujudan merupakan sebuah rancangan yang digunakan untuk merealisasikan atau mewujudkan karya sesuai dengan ide, tema serta keinginan penulis sebagaimana telah disampaikan sebelumnya. Dunia anak sebagai gagasan utama pada karya ini terus dikembangkan sehingga mendapatkan unsur-unsur yang digambarkan pada tiap *frame*-nya. Visualisasi dilakukan menggunakan teknik *cyanotype*, pada buku yang berjudul *100 Ideas That Changed Photography*, Mary Warner menjelaskan bahwa:

*“Cyanotype has become an alternative process – a mode of photography no longer dominant or useful in the mainstream, but interesting for its visual appearance or technological challenge”*

hal tersebut dapat diartikan jika *cyanotype* merupakan salah satu alternative proses dalam fotografi yang walaupun tidak mendominasi dalam bidang fotografi akan tetapi memiliki daya tarik tersendiri karena visual yang dihasilkan dan tantangan pada saat proses pembuatan.

*Cyanotype* memang memiliki keunikan tersendiri, yang dapat dilihat dari warna yang dihasilkan yaitu warna cyan, lalu objek yang ditangkap pun merupakan bayangan serta keunikan hasil olesan yang bisa didapatkan dari eksperimen. Pada karya *cyanotype* ini, ada satu hal khusus yang perlu diperhatikan yaitu tidak digunakannya negatif kamera ataupun negatif lainnya dan kebanyakan objek yang terpilih akan digunakan secara langsung.

Pada perwujudan karya ini, mainan anak-anak digunakan sebagai objek utama dengan beberapa benda lain seperti tali, tumbuhan dan peralatan rumah yang mudah ditemukan sebagai objek pendukung. Selain pembuatan sketsa dan pengumpulan objek, eksperimen pembuatan karya dengan teknik *cyanotype* ini harus terus dilakukan, hal ini bertujuan agar semakin memahami teknik dan mempermudah pada saat proses pengerjaan.

Beberapa hal yang harus dipahami saat pembuatan karya adalah pencahayaan, seperti cahaya apa yang akan digunakan serta berapa lama waktu yang dibutuhkan, lalu pencampuran cairan *chemical*, pengolesan, penataan objek

dan pencucian. Semua hal tersebut akan sangat berpengaruh dengan hasil akhir yang ingin dicapai.



## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

Sebagaimana diketahui bahwa menciptakan sebuah karya harus melewati banyak proses atau tahapan. Pada penciptaan kali ini, ada beberapa metode penciptaan yang dimaksudkan untuk tercapainya hasil sesuai dengan apa yang penulis inginkan. Metode penciptaan dilalui dengan beberapa tahap seperti pengumpulan data, eksplorasi, eksperimen hingga pengerjaan karya dan *finishing*. Berikut adalah penjabaran dari tahap-tahap tersebut:

#### **A. Pengumpulan Data**

##### 1) Studi Pustaka

Studi pustaka bisa diartikan dengan mengumpulkan informasi yang akurat berdasarkan dari buku, artikel, tesis dan internet. Hal ini perlu dilakukan untuk mendapatkan landasan teori sebagai penguat ide gagasan secara konkrit. Beberapa sumber pustaka yang didapatkan pada proses tugas akhir ini adalah buku *Old Print: Karya fotografi menuju ekonomi kreatif karya Irwandi dan Edial Rusli*, buku tentang psikologi anak Paul Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, beberapa *ebook* tentang proses *cyanotype*, dan *website* resmi seniman yang dijadikan tinjauan penciptaan

## 2) Observasi

Observasi adalah proses yang dilakukan secara langsung dan cermat. Metode ini dilaksanakan guna menyusun konsep secara matang dan membuat sketsa atau gambaran karya yang nantinya akan direalisasikan. Cara yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah mengamati lingkungan sekitar yang dikelilingi oleh anak-anak, mulai dari keponakan, saudara, tetangga hingga anak-anak yang ditemui secara acak di tempat umum. Mereka memiliki rentang umur sekitar  $\pm$  2-8 tahun. Mengamati kegiatan dan hal-hal yang mereka lakukan pada setiap *moment*, dan terkadang juga memancing sedikit pembicaraan ringan tentang apa yang mereka lakukan atau pikirkan.

## 3) Wawancara

Selain dari cara pengumpulan data di atas, hal lain yang dilakukan adalah wawancara. Wawancara dilakukan untuk memperkuat informasi yang sudah ditemukan melalui buku dan internet. Penulis melakukan wawancara atau bincang-bincang secara ringan kepada seorang mahasiswi psikolog yang dirasa lebih memahami tentang anak-anak dari sudut pandang ilmu psikologi.

Setelah data-data yang diperoleh dari proses studi pustaka dan observasi dikumpulkan, data tersebut dibawa kepada narasumber dan mendiskusikannya bersama. Data yang dijadikan sebagai bahan

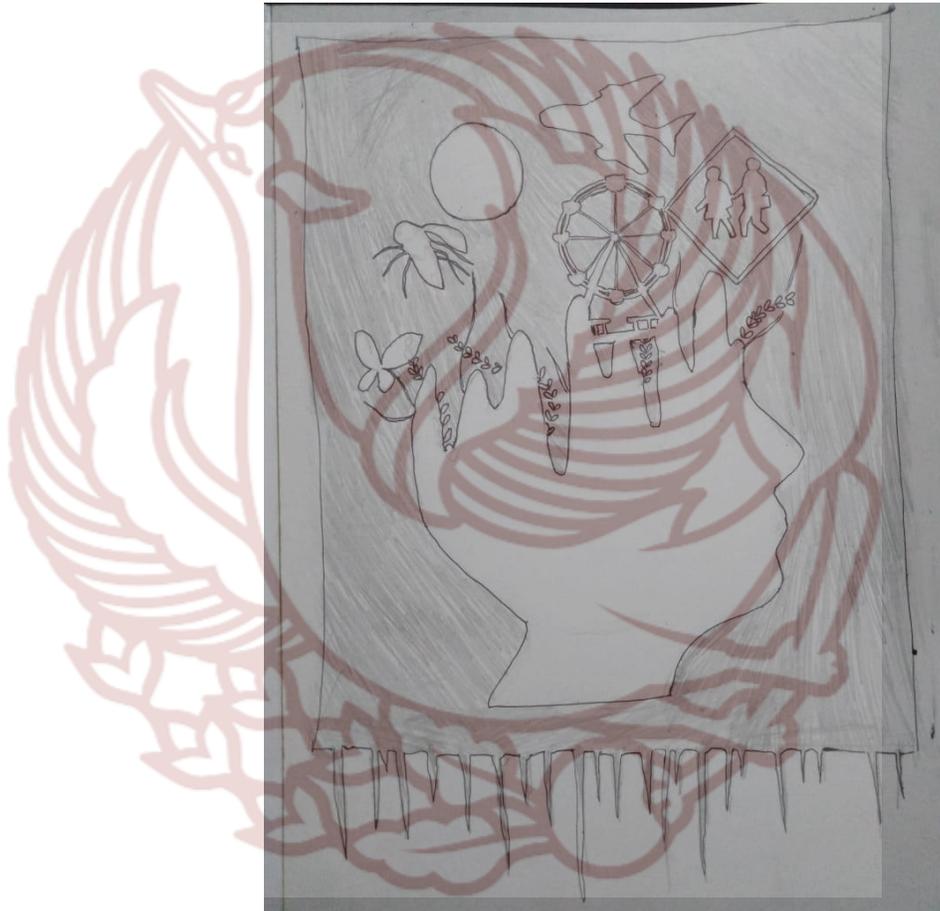
diskusi adalah buku dari Paul Suparno: teori perkembangan kognitif. Buku tersebut menjelaskan tentang karakteristik anak dan didalamnya termasuk masa pra-operasional.

Dari beberapa sesi tanya-jawab yang sudah dilakukan bersama Sabrina Farina Alfi, S.Psi, dijelaskan tentang karakter pokok anak yang menimbulkan perilaku dan peristiwa tertentu. Beberapa penjelasan tentang anak-anak yang akan sangat membantu dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini. Diawali dengan istilah anak yang merupakan periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia sekolah dan juga sangat berkaitan dengan laju perkembangan fisik dan mental yang memiliki ciri khas dan hal ini yang membedakan individu anak dengan orang dewasa. Hal tersebut berpengaruh pada visual yang ingin ditampilkan melalui konsep-konsep yang disusun dan pemilihan objek.

## **B. Eksplorasi**

Eksplorasi adalah tahap yang digunakan untuk menggali pengetahuan lebih banyak dan memperdalam data-data yang sudah diperoleh. Pada proses penciptaan karya tugas akhir ini, hal yang dilakukan adalah mengeksplorasi berbagai macam media yang mungkin digunakan dengan menganalisa kekurangan dan kelebihan. Selain media, pembuatan

sketsa juga dilakukan pada proses eksplorasi dengan mempertimbangkan objek-objek yang akan digunakan dan membuat beberapa opsi. Berikut beberapa sketsa yang dihasilkan pada saat proses eksplorasi:



Gambar 4. Sketsa 1  
(Faheem Tahir A, 2019)



Gambar 5. Sketsa 2  
(Faheem Tahir A, 2019)

### C. Eksperimen

Eksperimen bisa disebut juga dengan percobaan. Tahap ini dilakukan agar penulis bisa mengetahui letak kekurangan pada karya dan menemukan alternatif lain. Contohnya, seperti saat mencampurkan larutan *Potassium Ferricyanida* dan *Feric Ammonium Citrate* perbandingan takaran tidak sesuai dan mempengaruhi hasil sehingga harus mencoba takaran yang lain. Lalu bisa juga dilakukan eksperimen lamanya

penyinaran objek. Tidak hanya itu nantinya juga dilakukan eksperimen pada media yang digunakan seperti pada berbagai jenis kertas, kain, daun dan kaca serta cara pengolesan. Dengan dilakukannya eksperimen, hal ini akan meminimalisir kesalahan pada saat pengerjaan karya dan menambah keefektivitasan waktu. Berikut adalah beberapa eksperimen yang sudah pernah dilakukan oleh penulis:

1) Konsep

Saat sudah menentukan “dunia anak” sebagai ide dasar, dilakukan pengembangan konsep dari gagasan tersebut. Eksperimen konsep yang dilakukan adalah menentukan karakter visual seperti apa yang ingin ditampilkan. Hal tersebut termasuk eksperimen unsur-unsur komposisi yang digunakan yang berupa penggabungan dari beberapa bentuk seperti lingkaran, persegi dan oval pada pengolesan maupun objek. Selain itu ada juga penambahan garis, titik pengulangan objek dan penambahan *pattern*.

2) Formulasi Cairan

Pencampuran cairan sangat berpengaruh pada hasil dari *cyanotype*, menurut beberapa sumber pencampuran *Potassium Ferricyanida* dan *Feric Ammonium Citrate* yang tepat adalah 1:1 dan hasil yang didapatkan adalah warna biru pekat.

### 3) Penyinaran

Sejak percobaan pertama, waktu penyinaran yang digunakan berbeda-beda, mulai dari 20 detik hingga 25 menit. Selain waktu penyinaran, penulis juga menggunakan dua sumber cahaya yang berbeda yaitu sinar matahari dan lampu *ultraviolet* (UV). Berikut adalah hasil eksperimen dengan menggunakan sumber cahaya yang berbeda:

No	Sumber Cahaya	Waktu Pencahayaannya	Keterangan Hasil
1	Cahaya Matahari	15-25 menit	Warna biru yang dihasilkan pekat
2	Lampu UV 25 Watt	30-40 menit	Warna biru yang dihasilkan kurang pekat
3	Box UV	30-40 menit	Warna biru yang dihasilkan kurang pekat

Table 2. Keterangan Sumber Cahaya

Berdasarkan eksperimen yang sudah dilakukan dengan menggunakan beberapa sumber cahaya yang berbeda, bisa disimpulkan bahwa penggunaan cahaya matahari bisa menghasilkan

warna biru yang pekat dengan waktu yang relatif lebih cepat jika diandingkan penggunaan lampu UV dan *box* UV.

#### 4) Media

Beberapa media yang pernah digunakan dalam proses eksperimen adalah kertas *watercolor*, kertas semen dan daun. Dari sekian eksperimen yang sudah dilakukan, penulis mencatat bahwa media yang sesuai adalah kertas *watercolor* karena dapat menyerap cairan dengan baik dan objek terlihat jelas serta mudah untuk dicuci.

Berikut adalah hasil dari beberapa eksperimen dengan mempertimbangkan formulasi cairan, objek, penyinaran dan cara pengolesan:



Gambar 6. Hasil Eksperimen 1  
(Diah Sagita Rani, 2018)



Gambar 7. Hasil Eksperimen 2  
(Diah Sagita Rani, 2018)

Pada eksperimen pertama, cairan yang digunakan baru dengan perbandingan *Feric Ammonium Citrate* dan *Pottasium Fericyanida* adalah 1:1, pengolesan dilakukan secara merata dengan media *watercolor paper*. Penyinaran dilakukan selama 3-5 menit di bawah sinar matahari pada pukul 12.00 dengan keadaan panas terik dan menghasilkan warna biru pekat.



Gambar 8. Hasil Eksperimen 3  
(Diah Sagita Rani, 2018)



Gambar 9. Hasil Eksperimen 4  
(Diah Sagita Rani, 2018)

Gambar 10. Hasil Eksperimen 5  
(Diah Sagita Rani, 2018)

Pada eksperimen kedua, formulasi cairan serta waktu dan proses penyinaran sama dengan eksperimen sebelumnya. Hal yang

membendakan adalah cara pengolesan, beberapa cara seperti membuat cairan mengalir pada kertas, menempelkan objek yang sudah diolesi cairan pada kertas serta mengoleskan cairan menggunakan spons dengan tidak rata telah dicoba. Efek yang dihadirkan pada tiap cara pengolesan pun berbeda.



Gambar 11. Hasil Eksperimen 6  
(Diah Sagita Rani, 2018)

Eksperimen ketiga dilakukan pada pukul 10.40 dengan kondisi matahari terik dan lama penyinaran 18 menit, yang artinya lebih lama dibandingkan dengan eksperimen eksperimen sebelumnya, akan tetapi warna biru yang dihasilkan sama. Penulis beranggapan bahwa penyimpana cairan yang terlalu lama bisa mempengaruhi hasil karena pada eksperimen ketiga cairan sudah disimpan selama 8 bulan.



Gambar 12. Hasil Eksperimen 7  
(Diah Sagita Rani 2018)

Selain melakukan penyinaran di bawah sinar matahari secara langsung, penulis juga melakukan percobaan penyinaran menggunakan lampu UV. Penyinaran dilakukan selama 25 menit di bawah lampu neon UV 40 watt dengan panjang 1.3 meter, akan tetapi hasil yang didapatkan kurang maksimal karena lampu UV yang digunakan kurang sesuai sehingga cahaya tidak menyebar dan warna biru yang dihasilkan tidak merata.

Pada saat proses pembuatan karya *cyanotype* didapati beberapa kesulitan dan hambatan. Akan tetapi dengan terus

dilakukannya eksperimen kesulitan dan hambatan bisa diatasi untuk mendapatkan hasil yang sesuai untuk proses visualisasi karya. Beberapa kesulitan yang dihadapi, pertama adalah cara pengolesan dimana hal tersebut paling berpengaruh pada bentuk yang akan dihasilkan diatas media, jika pengolesan tidak dilakukan dengan cara dan alat yang tepat maka warna biru yang dihasilkan tidak rata dan terdapat bercak putih. Hal yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah memilih alat pengolesan yang tepat seperti kuas dengan serabut yang halus. Selain pengolesan hal lain yang berpengaruh adalah proses penyinaran dimana jika penentuan waktu kurang tepat maka warna biru yang dihasilkan bisa pudar (*under exposure*) atau terlalu kecoklatan (*over exposure*). Hal yang dilakukan adalah mencatat waktu dilakukannya dan lamanya penyinaran pada tiap eksperimen. Selanjutnya, karena karakter dari *cyanotype* yang hanya merekam bayangan dan tidak seluruh detail objek pada setiap sisi yang terekam, diperlukan kepekaan saat pemilihan objek lalu akan dilakukan percobaan dengan objek terpilih terlebih dahulu.

Dari hasil eksperimen-eksperimen tersebut, maka ditentukanlah hasil yang akan digunakan pada proses visualisasi karya yaitu, pecampuran cairan dengan perbandingan 1:1, sumber cahaya yang digunakan adalah lampu UV karena lebih stabil dengan waktu

25 menit untuk mendapatkan warna biru pekat serta cairan emulsi akan dioles secara merata, tidak merata dan semprot untuk memberikan efek yang berbeda.

#### **D. Visualisasi karya**

Setelah melakukan beberapa kali eksperimen sehingga didapat sebuah formulasi yang tepat, maka penulis melakukan tahapan akhir dalam penciptaan karya ini, yakni visualisasi karya. Dalam tahapan ini diperlukan beberapa tahapan lain untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tahapan tersebut adalah:

##### 1) Persiapan

Alat dan bahan serta hal-hal lain yang perlu disiapkan sebelum memasuki proses penyinaran.

##### a) Sketsa

Sketsa dibuat untuk memberikan gambaran visualisasi agar penulis memiliki panduan untuk melakukan tahapan-tahapan selanjutnya sehingga tidak akan ada perubahan konsep awal. Setiap satu sketsa yang dibuat akan digunakan untuk satu karya.

b) Persiapan Media

Setelah sketsa disiapkan, media yang sudah dipilih pun harus disiapkan untuk selanjutnya diolesi cairan emulsi. Di sini, media yang dipilih adalah kertas *watercolor* dengan bahan *cellulose* karena bisa menyerap cairan dengan baik, mudah dicuci dan tidak rusak saat terkena air.



Gambar 13. Kertas watercolor  
(Diah Sagita Rani, 2019)

c) Persiapan Cairan

Saat melakukan pembuatan karya dengan metode *cyanotype*, hal penting yang harus diperhatikan adalah memahami bahan dasar cemical berupa *Potassium Ferricyanida* dan *Feric Ammonium Citrate*. Kedua bahan tersebut harus sudah dicampurkan dengan *aquades* minimal satu hari sebelum digunakan. Setelah itu kedua larutan tersebut dicampurkan dalam wadah dengan perbandingan 1:1. Cairan tidak disimpan terlalu lama karena hanya bertahan selama satu minggu dalam kondisi baik.



Gambar 14. *Pottasium Fericyanida* dan *Feric Ammonium Citrate*  
(Diah Sagita Rani, 2019)



Gambar 15. Pencampuran dengan *aquades*  
(Diah Sagita Rani, 2019)

d) Mempersiapkan objek

Pada saat proses pembuatan sketsa tentu saja sudah ditentukan objek-objek apa saja yang akan digunakan. Lalu, objek-objek yang sudah ditentukan tersebut harus sudah disiapkan sebelum memulai proses pembuatan karya. Hal ini dilakukan untuk keefektifitasan waktu, dimana semua objek sudah siap pada saat proses pengerjaan. Macam-macam objek yang disiapkan adalah:

i) Objek 3D

Objek tiga dimensi terdiri dari mainan anak-anak, makanan, buah dan sayur serta benda-benda lain seperti, pisau dan gunting. Benda 3D ini memiliki beberapa karakter yang berbeda yaitu solid, semi transparan dan transparan. Hasil yang akan didapatkan saat menggunakan objek 3D dalam *cyanotype* adalah memiliki bayangan karena bentuk yang tidak rata sehingga memberi kesan ruang.

ii) Objek 2D

Tidak hanya mainan 3D, mainan 2D seperti bongkar pasang dan topeng juga digunakan sebagai objek, selain itu ada pula benda seperti plastic, tali serta beberapa tumbuhan. Hasil yang didapatkan berbeda dengan mainan 3D yaitu memiliki garis yang lebih tegas dan tidak terdapat bayangan karena objek menempel sempurna pada media.

iii) Negatif astralon dan kertas plotter

Selain objek yang siap guna, ada beberapa objek yang diciptakan melalui olah digital terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mensiasati objek yang kurang memungkinkan untuk digunakan seperti mata, bibir, telinga dan otak selain itu, juga digunakan untuk mendapatkan detail gambar. Hasil dari olah digital tersebut kemudian dicetak pada astralon dan kertas plotter. Perbedaan dari astralon dan kertas plotter adalah pada astralon akan didapatkan efek bitnik atau *dotting* sedangkan pada kertas plotter akan didapatkan gambar dengan garis yang lebih tegas.



Gambar 16. Objek mainan anak-anak  
(Diah Sagita Rani, 2019)

## 2) Penyinaran

Setelah semua alat dan bahan yang dibutuhkan sudah siap, maka proses penyinaran sudah bisa dilakukan. Berikut adalah urutan proses penyinaran:

### a) Pengolesan cairan

Hal pertama yang harus dilakukan adalah pengolesan cairan sebagai emulsi yang berupa pencampuran dari cairan *Potassium Ferricyanida* dan *Feric Ammonium Citrate* sesuai dengan takaran 1:1 pada kertas yang sudah disiapkan menggunakan kuas, spons, dicap, atau di *spray*. Setelah itu, media tersebut harus dikeringkan dahulu menggunakan kipas atau *hairdryer*.

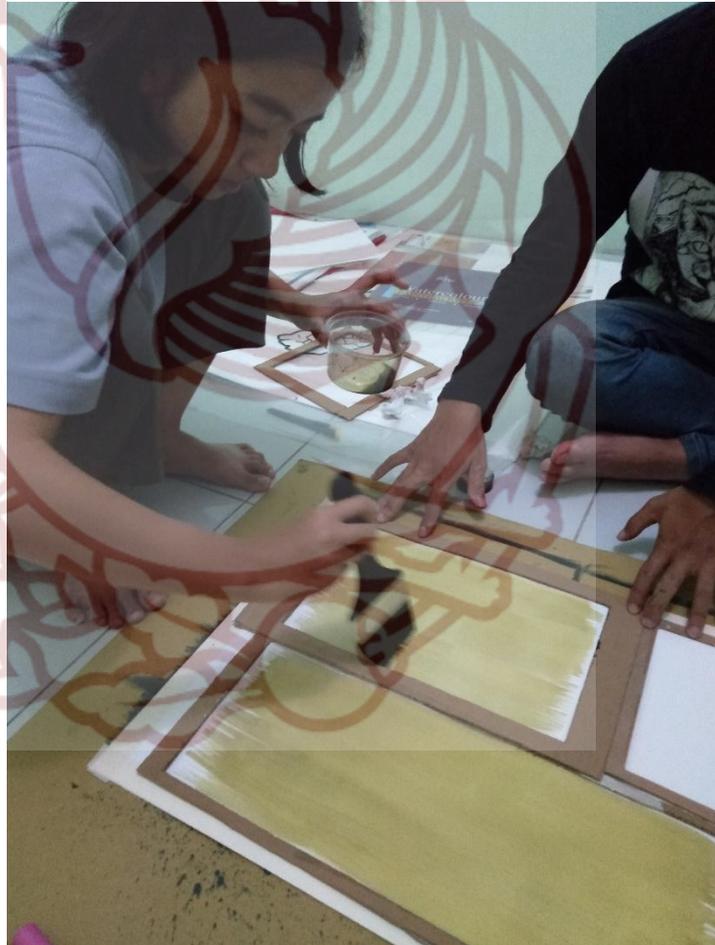
Ada beberapa kesulitan yang dihadapi pada saat pengolesan cairan yaitu:

### i) Pemilihan alat pengoles

Pemilihan alat pengoles sangat berpengaruh pada hasil olesan yang didapatkan. Seperti penggunaan kuas yang memiliki serabut kasar akan menghasilkan olesan yang tidak rata. Maka alat pengoles yang digunakan adalah kuas dengan serabut yang halus.

ii) Cara pengolesan

Cara pengolesan seperti arah gerak dan penekanan juga sangat mempengaruhi hasil. Penekanan yang pada alat pengoles yang berbeda akan menghasilkan ketebalan yang berbeda. Pada penciptaan karya ini, pengolesan dilakukan secara satu arah dengan ketebalan yang sama.



Gambar 17. Pengolesan cairan *cyanotype*  
(MN Hamzah SA, 2019)

b) Penataan objek

Setelah media sudah kering, penataan objek sudah dapat dilakukan. Objek-objek yang sudah dipilih ditata sedemikian rupa sesuai dengan sketsa yang sudah disusun sebelumnya secara langsung diatas media.

c) Penyinaran

Setelah melakukan eksperimen dengan beberapa sumber cahaya, pada proses pengerjaan sumber penyinaran yang dipilih adalah cahaya matahari karena waktu penyinaran yang cenderung lebih lama jika dibandingkn dengan lampu UV (*enlarger*) atau *Box UV* dan menghasilkan warna yang lebih maksimal. Pada proses ini kertas yang sudah siap dengan objek-objek di atasnya diletakkan di bawah matahari secara langsung dengan durasi yang sudah ditentukan. Kebanyakan karya memiliki waktu penyinaran 25 menit, dan ada beberapa pula yang memiliki waktu penyinaran 30 menit dikarenakan intensitas cahaya yang berbeda.



Gambar 18. Proses penyinaran di bawah sinar matahari  
(MN Hamzah SA, 2019)

d) Pencucian

Pencucian dilakukan dengan menggunakan air biasa yang dialirkan. Dilakukan selama 2-5 menit hingga gambar muncul sepenuhnya. Pencucian dilakukan untuk menghilangkan sisa-sisa cairan yang menempel dan memunculkan warna biru secara sempurna.



Gambar 19. Proses pencucian  
(Diah Sagita Rani, 2019)

e) Pengeringan

Setelah seluruh tahap selesai dilakukan, selanjutnya adalah mengeringkan hasil penyinaran. Proses ini bisa dilakukan di bawah sinar matahari secara langsung, dengan cara menggantung karya agar air bekas pencucian menetes.



Gambar 20. Proses Pengeringan  
(Diah Sagita Rani)

### **E. Penyajian Karya**

#### 1) *Finishing*

Setelah proses pengerjaan karya selesai, selanjutnya akan dilakukan seleksi oleh dosen pembimbing untuk memilih karya yang layak untuk dipamerkan. Lalu, akan dilakukan pembingkai pada karya-karya terpilih. Bingkai yang dipilih adalah bingkai box

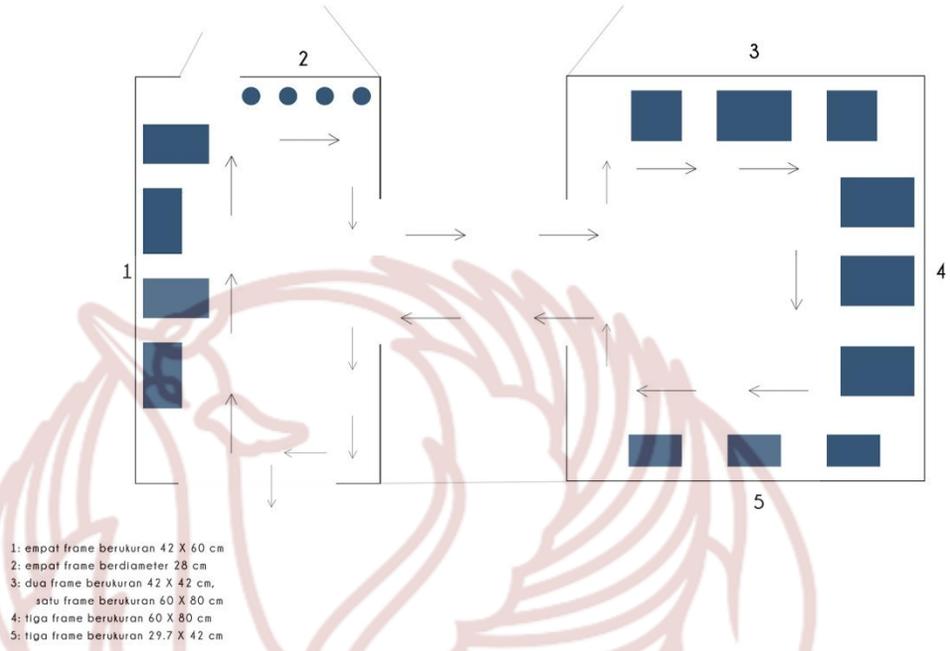
berwarna putih, pembingkaiannya dilakukan agar karya terlihat lebih rapi serta mempermudah proses display karya.

## 2) Pameran

Saat tahap pembingkaiannya selesai, artinya karya-karya siap dipamerkan. Karya yang akan ditampilkan adalah 15 karya dengan beragam ukuran yaitu: 4 karya berukuran 60 X 80 cm, 4 karya berukuran 42 X 60 cm, 2 karya berukuran 42 X 42 cm, 3 karya berukuran 29.7 X 42 cm, 1 karya lingkaran berdiameter 28 cm serta 1 karya dengan tiga panel lingkaran yang masing-masingnya berdiameter 28 cm.

Pameran tersebut dilaksanakan di Bentara Budaya Balai Soedjatmoko Solo selama lima hari. Berikut adalah denah pameran karya “Dunia anak dalam visualisasi *cyanotype*”:

Denah Balai Soedjatmoko



Gambar 21. Denah pameran tugas akhir  
(Diah Sagita Rani, 2019)

## F. Draf Alur Penciptaan Karya

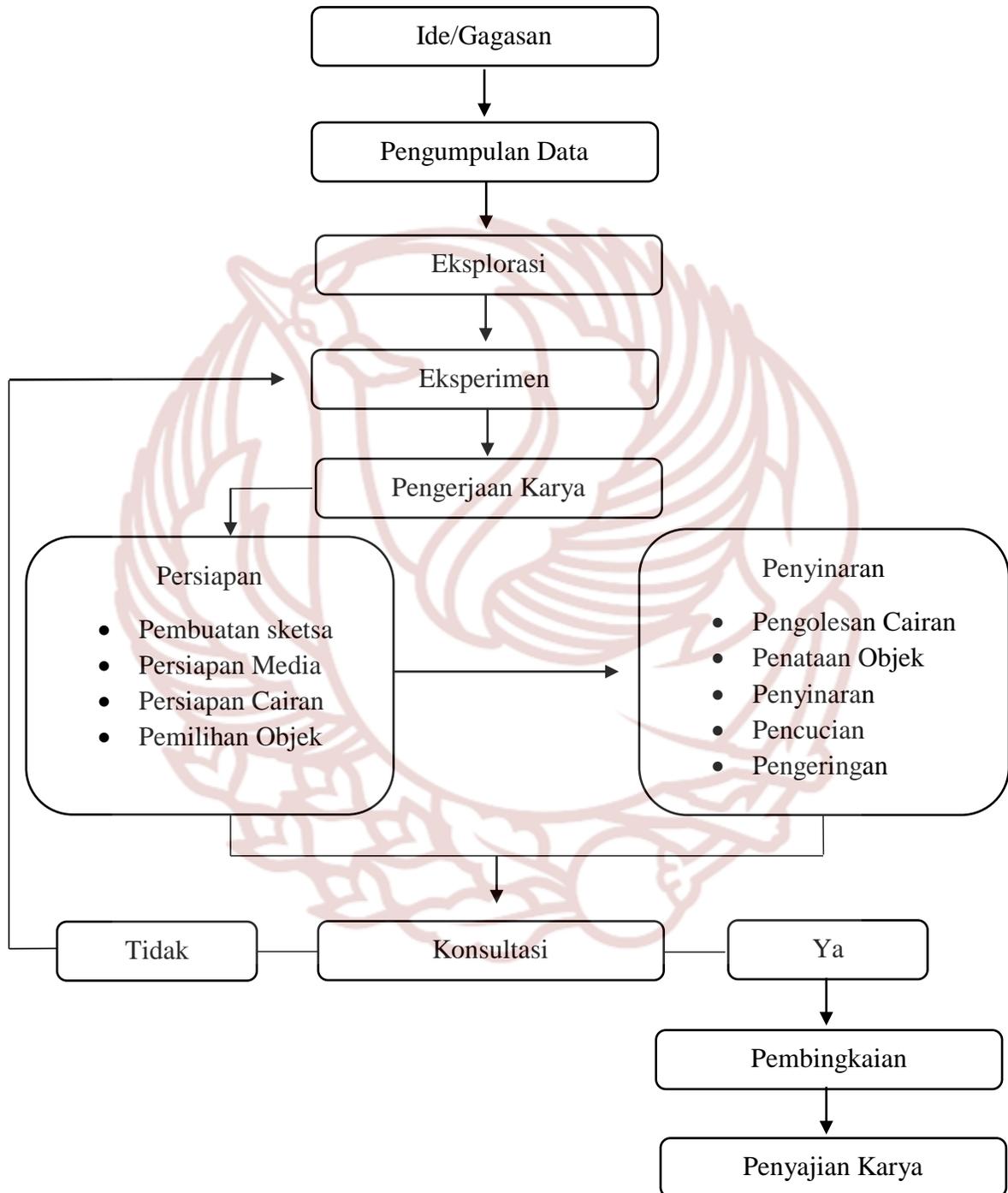


Table 3. Alur Penciptaan Karya

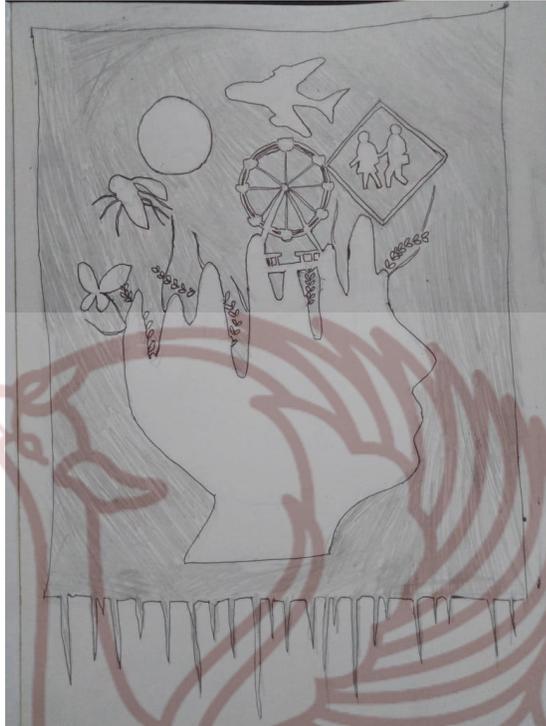
## BAB IV

### PEMBAHASAN KARYA

Setelah melewati seluruh proses penciptaan karya Tugas Akhir “Dunia anak dalam Visualisasi *Cyanotype*” terciptalah 15 karya. Bab ini akan menjelaskan karya-karya tersebut secara teknis dan pesan apa saja yang disampaikan. Berikut adalah karya “Dunia Anak dalam Visualisasi *Cyanotype*”:

1) **Karya 1: *Child’s Mind***





Gambar 22. Sketsa karya 1  
(Faheem Tahir A, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 14.00 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit  
Media : *Watercolour Paper*  
Ukuran : 60 cm X 80 cm  
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**

Karya pertama menjelaskan tentang anak-anak pada umumnya yang memiliki banyak pertanyaan. Digambarkan dengan siluet kepala anak yang

bagian atasnya terpotong dan mengeluarkan banyak benda. Benda-benda tersebut merupakan gambaran pertanyaan-pertanyaan pada pikiran anak-anak. Hewan, tumbuhan, mainan, tanda dan apapun yang mereka lihat biasanya akan ditanyakan pada orang sekitarnya.

Objek kepala, bianglala dan rambu lalu lintas adalah objek 2D (dua dimensi) yang menggunakan astralon (media transparan). Sedangkan objek lain seperti kupu-kupu, pesawat, kaca pembesar dan serangga menggunakan mainan anak-anak serta tumbuh-tumbuhan sebagai tambahan aksesoris. Pemilihan objek yang dengan dimensi berbeda juga memberikan hasil yang berbeda yaitu objek 2d memiliki garis yang lebih tegas sedangkan objek 3d memiliki bayangan. Pengolesan dilakukan secara merata dengan menambah efek menetes lalu dijemur dibawah sinar matahari terik selama 25 menit untuk mendapatkan warna biru pekat.

2) **Karya 2: *Everybody in Everytime***



Gambar 23. Sketsa karya 2  
(Faheem Tahir A, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

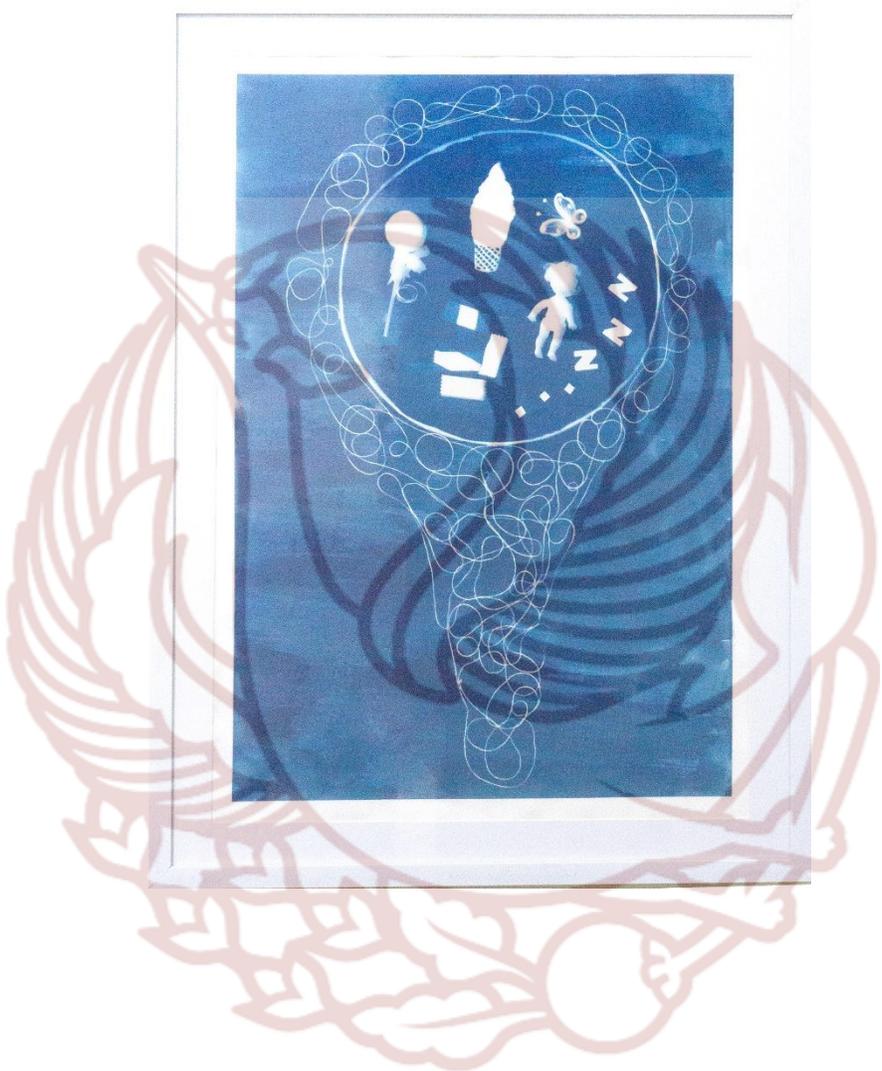
Sumber cahaya : Cahaya Matahari  
Waktu perekaman : Pukul 11.00 WIB  
Lama Perekaman : 25 Menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 60 cm X 80 cm  
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**

Pada karya ini, ditampilkan bentuk visual dari anak-anak yang suka bermain peran. Kebanyakan dari mereka suka memerankan orang lain saat bermain, mulai dari orang sekitar mereka mereka, artis favorit atau tokoh idola. Objek yang digunakan adalah bongkar pasang kertas yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Beberapa objek manusia dan objek pakaian bertujuan untuk menggambarkan banyak peran yang bisa dimainkan oleh anak-anak.

Proses pengolesan dilakukan menggunakan kuas dengan serabut halus untuk mendapatkan hasil yang merata tetapi tetap menunjukkan karakter olesan dari *oldprint*. Penjemuran dilakukan selama 25 menit dibawah sinar matahari langsung untuk mendapatkan warna biru yang pekat.

3) **Karya 3: My Wish!**





Gambar 24. Sketsa karya 3  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

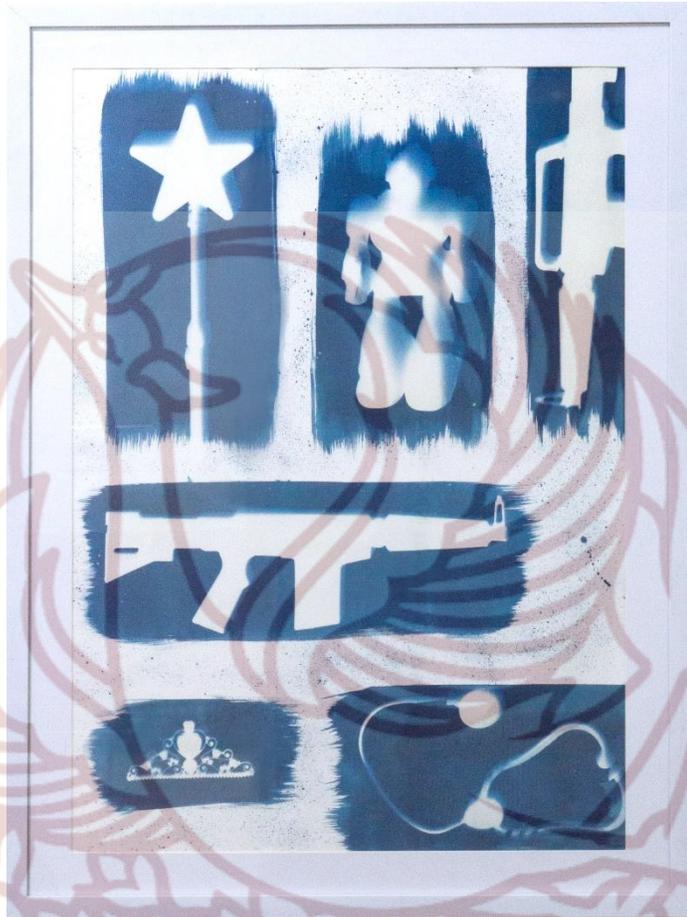
Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 12.30 WIB  
Lama Perekaman : 20 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 60 cm X 80 cm  
Tahun : 2019

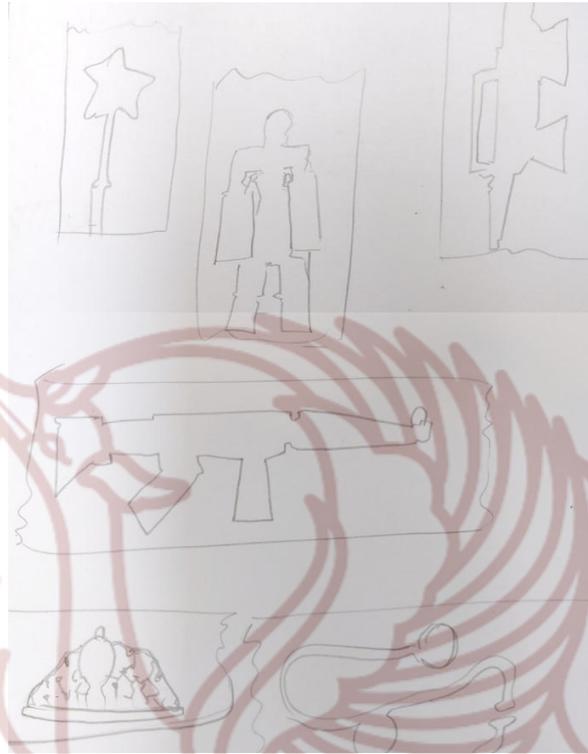
## **b) Deskripsi Karya**

Tantrum, merupakan keadaan kemarahan dengan amukan karena ketidakmampuan mengungkapkan keinginan atau kebutuhan dengan kata-kata yang lebih umum dialami oleh anak-anak. Pada karya ini, digambarkan lingkaran sebagai pemikiran seorang anak yang didalamnya terdapat benda-benda yang digambarkan sebagai keinginan anak-anak. Tali yang mengelilingi lingkaran dimaksudkan sebagai ketidakmampuan menyampaikan keinginan.

Pengolesan pada karya ini dilakukan secara merata dan tetap menunjukkan goresan-goresan kuas. Objek yang sudah ditata sesuai sketsa di jemur selama 25 menit dibawah sinar mata hari terik, tepatnya pada pukul 12.30 WIB.

4) **Karya 4: *Whatever Will Be..***





Gambar 25. Sketsa karya 4  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

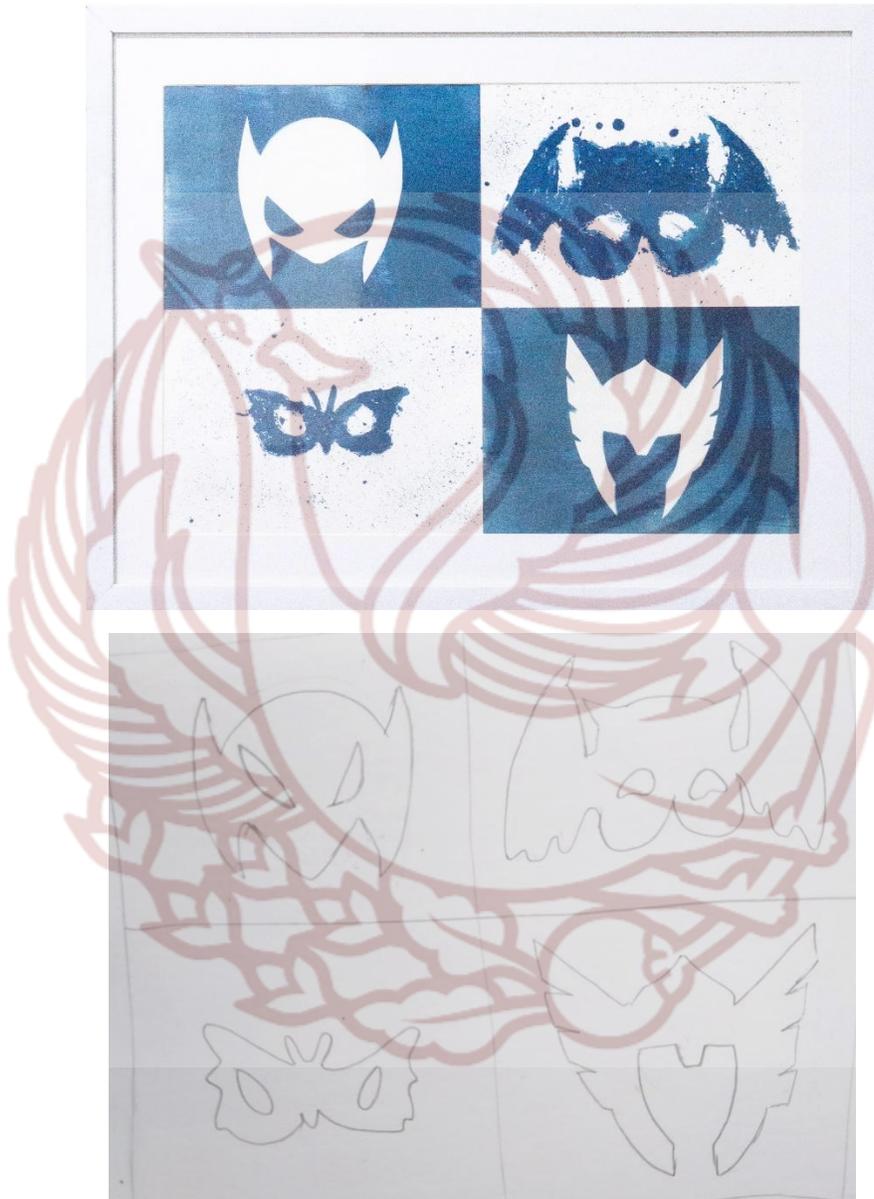
Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : 13.00  
Lama Perekaman : Pukul 25 menit WIB  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 60 cm X 80 cm  
Tahun : 2019

## b) Deskripsi Karya

Saat anak kecil diberi pertanyaan tentang “mau jadi apa ketika sudah besar?” mereka akan menjawab dengan mudah, mulai dari sesuatu yang rasional sampai yang kurang rasional. Mainan berupa pistol dan stetoskop digambarkan sebagai cita-cita umum yang biasa diucapkan anak kecil yaitu polisi dan dokter. Sedangkan mainan tongkat peri, mahkota dan robot merupakan penggambaran dari cita-cita seperti peri, *princess*, dan robot.

Pengolesan sengaja dibuat tidak memenuhi media, melainkan memanfaatkan karakter warna dari *cyanotype* yang dipakai untuk membuat frame untuk masing-masing objek agar objek terlihat lebih jelas menurut bentuk yang dihasilkann. Karakter pengolesan yang dihasilkan dari gaya *old print* mempunyai nilai estetik tersendiri, maka sengaja tetap dipertahankan untuk lebih menunjukkan teknis melalui visual yang ditampilkan. Selain pengolesan yang teteap menunjukkan karakter kuas, ditambah juga cairan *cyanotpe* yang dicipratakan menggunakan sikat gigi untuk menambah aksen disekitar objek. Seluruh objek yang digunakan pada karya ini merukan objek 3d yang pada hasilnya akan menampilkan bayangan yang memiliki karakter tersendiri.

5) **Karya 5: *I Can Be A Hero***



Gambar 26. Sketsa karya 5  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya	: Cahaya matahari
Waktu perekaman	: Pukul 14.30 WIB
Lama Perekaman	: 25 menit
Media	: <i>Watercolour paper (cellulose)</i>
Ukuran	: 42 cm X 60 cm
Tahun	: 2019

**b) Deskripsi Karya**

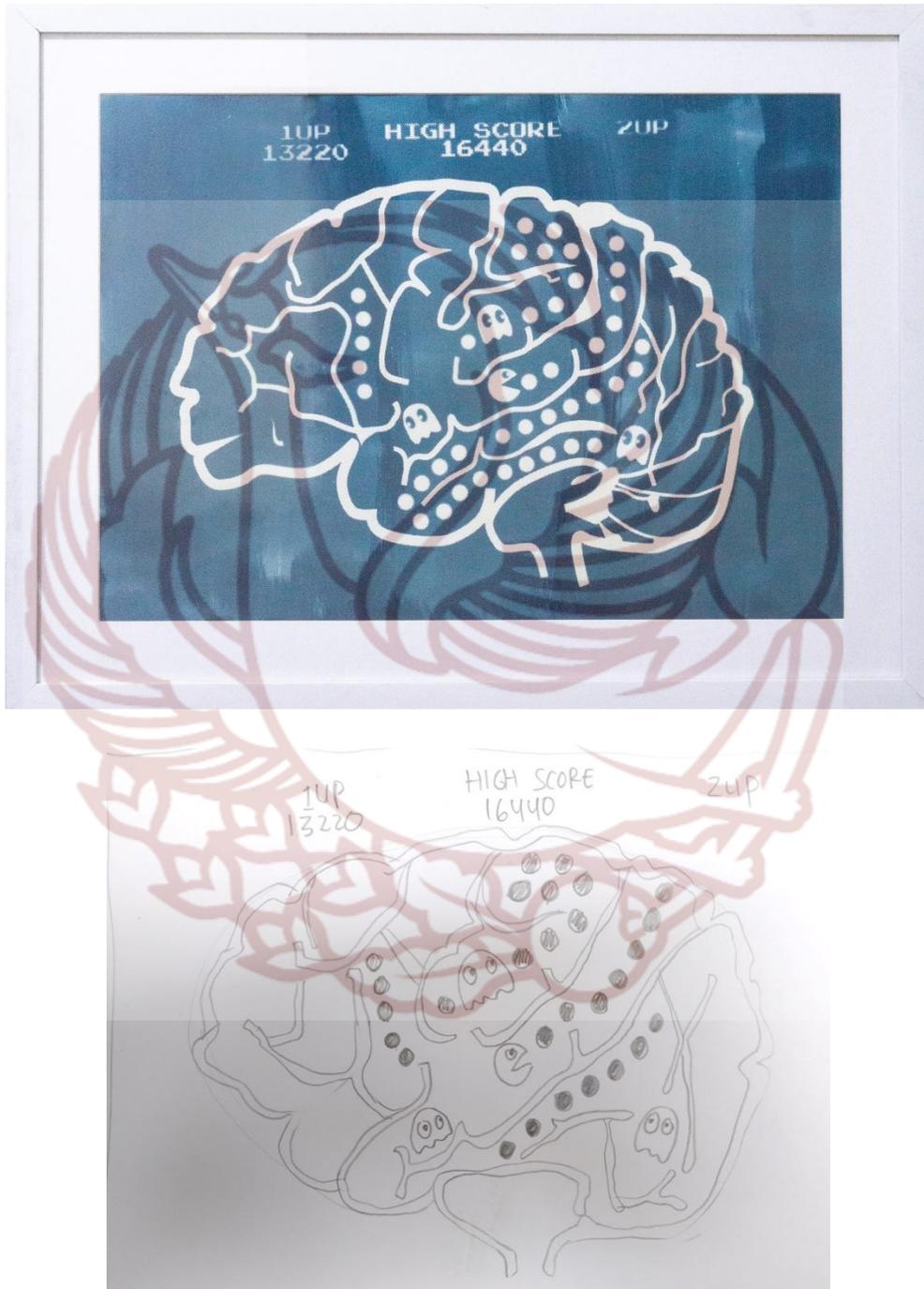
Kebanyakan anak-anak memiliki tokoh idola seperti *super hero*, dan beberapa dari mereka pasti pernah membayangkan bahwa mereka yang menjadi *super hero* tersebut. Dalam karya ini terdapat 4 panel yang pada masing-masing panelnya menampilkan satu topeng. Topeng menjadi salah satu benda yang umumnya dipakai anak-anak sebagai media untuk bermain dan berimajinasi, dari kegiatan tersebut topeng dapat memacu tingkat pemikiran hingga gerak gerik tingkah laku anak, seperti ketika seorang anak yang sedang memakai topeng yang berbentuk seorang *super hero*, tanpa disuruh, anak-anak akan menjadi *super hero* tersebut menurut pandangan dari dirinya sendiri.

Ada dua jenis pengolesan pada karya ini. Yang pertama dengan cara pengolesan yang rata pada media dan objek diletakkan di bagian tengah. Yang kedua dengan cara mengoleskan cairan pada objek lalu di cap pada media dan ditambah dengan cipratan cairan *cyanotype*. Walaupun cara pengolesan yang dipilih berbeda, proses penjemuran dilakukan di waktu yang sama agar warna

biru yang dihasilkan memiliki kepekatan yang sama pula. Bentuk topeng dan teknik yang berbeda pada tiap *frame*-nya dimaksudkan sebagai imajinasi anak-anak yang berbeda pada tiap individunya.



6) Karya 6: *The Game*



Gambar 27. Sketsa karya 6  
(Mimin kurniawati, 2019)

### a) Spesifikasi Karya

Sumber cahaya	: Cahaya matahari
Waktu perekaman	: Pukul 14.00 WIB
Lama Perekaman	: 25 menit
Media	: <i>Watercolour paper (cellulose)</i>
Ukuran	: 42 cm X 60 cm
Tahun	: 2019

### b) Deskripsi Karya

Anak-anak dan permainan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan, hal itu disebabkan karena pada masa tersebut kebanyakan mereka belum memikirkan hal-hal kompleks seperti orang dewasa. Hal yang pada umumnya dipikirkan oleh anak-anak adalah bermain. “bermain apa hari ini?” “dengan siapa?” “dimana akan bermain?”. Otak menjadi salah satu visual yang dipilih untuk menyampaikan konsep ini, dengan penambahan beberapa karakter dari *game pacman* yang merupakan salah satu *game legendaris* sebagai penggambaran dari “bermain”. Pada bagian atas terdapat beberapa tulisan yang berguna untuk memperkuat tampilan dari game pacman.

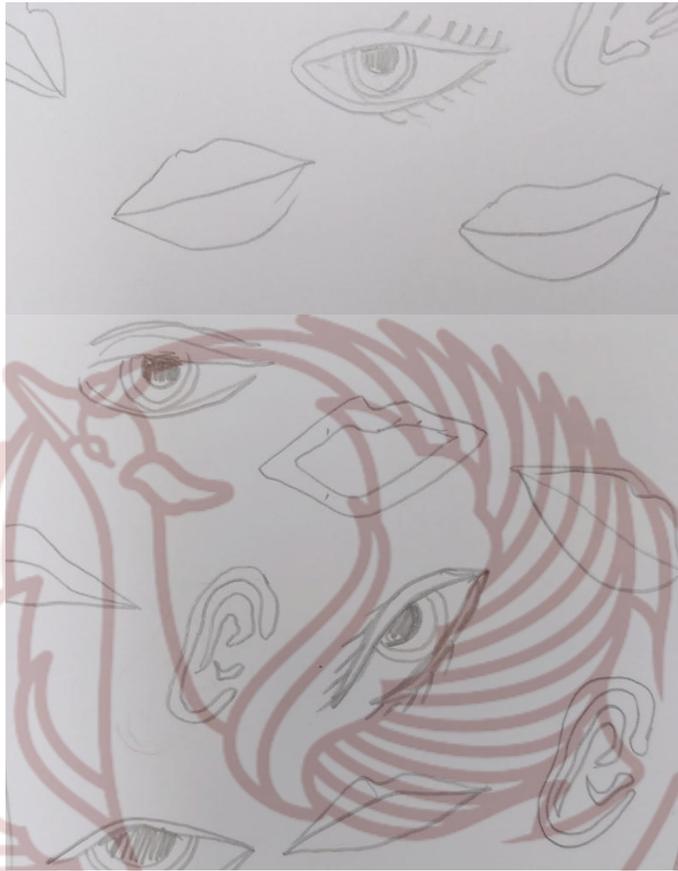
Pembentukan objek pada karya ini dilakukan secara *digital* lalu dicetak menggunakan media transparan (astralon) dan diletakkan secara langsung diatas media yang sudah dioles cairan *pottasium fericyanida* dan *feric ammonium*

*citrate* dan dijemur selama 25 menit. Pada saat penjemuran, objek dan media di apit oleh papan dan kaca untuk mencegah bergesernya objek.



7) **Karya 7: Copy Paste**





Gambar 28. Sketsa karya 7  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 14.00 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 42 cm X 60 cm  
Tahun : 2019

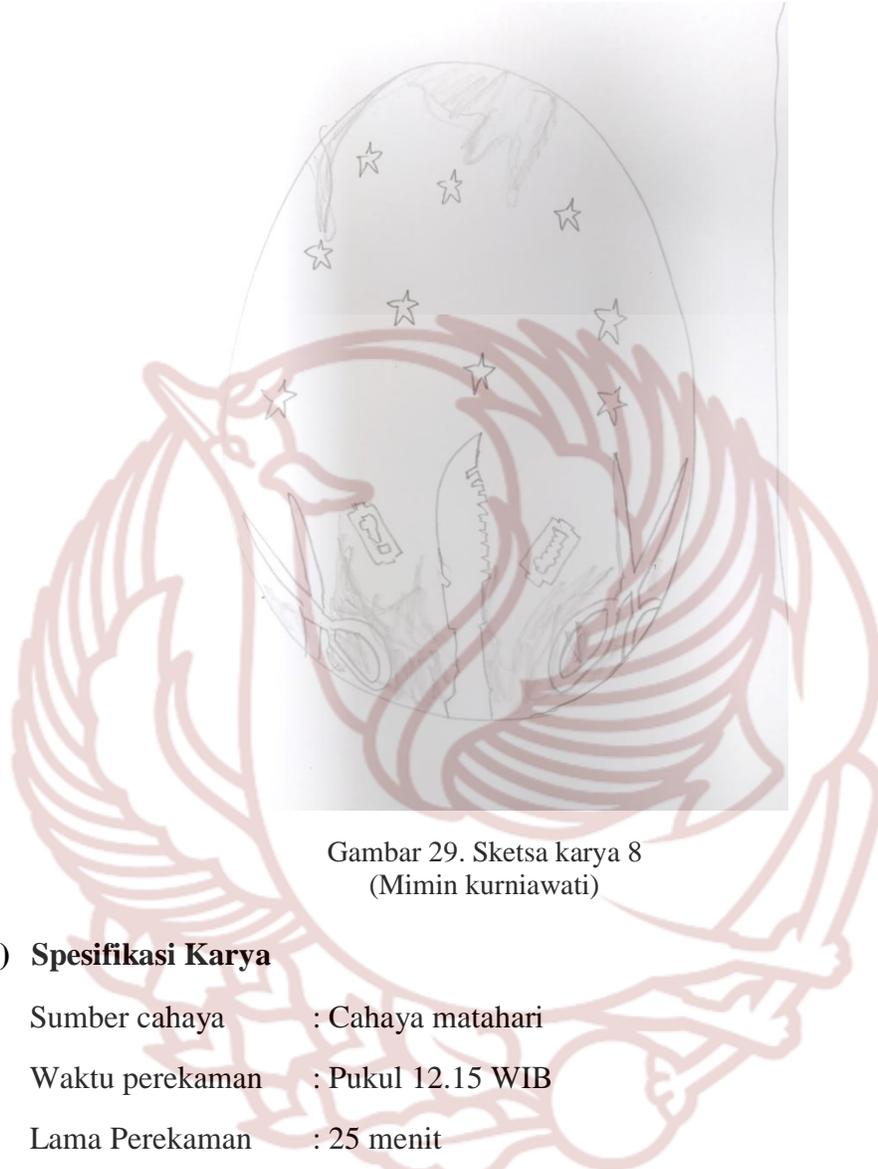
## b) Deskripsi Karya

Anak-anak merupakan peniru yang bisa menirukan apa saja yang ada disekitar mereka. Apa yang dilihat, yang didengar, apa yang diucapkan dan apapun yang berada disekitarnya akan ditirukan tanpa mengenal baik atau buruknya. Disini mata, mulut dan telinga menjadi visual yang dipilih sebagai indera yang berperan aktif memberikan contoh dan yang paling mudah ditirukan oleh anak-anak.

Pada karya ini, objek mata, mulut dan telinga dibuat secara digital lalu dicetak diatas kertas plotter. Kemudian, untuk mendapatkan hasil transparan kertas plotter diolesi minyak goreng. Perbedaan dengan menggunakan cetakastralon adalah hasil cetak yang dimiliki kertas *plotter* lebih tegas dan tidak *dotting*. Pengolesan yang rata dan memenuhi media dilakukan untuk menampilkan objek secara jelas.

8) **Karya 8: *It's Dangerous***





Gambar 29. Sketsa karya 8  
(Mimin kurniawati)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 12.15 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 42 cm X 60 cm  
Tahun : 2019

## **b) Deskripsi Karya**

Rasa keingintahuan anak-anak kadang akan berdampak buruk jika tidak diiringi pengawasan dari orang dewasa sekitarnya. Karena rasa keingintahuan yang besar serta pikiran mereka yang masih didominasi oleh bermain, mereka bisa saja menggunakan benda-benda berbahaya sebagai mainan. Benda-benda berbahaya seperti pisau, gunting, jarum dan silet ditampilkan karena benda-benda tersebut sangat mudah dijumpai di lingkungan rumah dan mungkin untuk dijangkau oleh anak-anak.

Pada karya ini benda-benda tersebut digunakan secara langsung sebagai objek, penambahan efek api yang berasal dari cetakan (transparan) astralon bertujuan untuk menambahkan kesan berbahaya serta bintang-bintang yang merupakan pernak-pernik mainan anak digunakan sebagai penggambaran, saat anak-anak melihat benda-benda tersebut, kadang mereka belum mengerti bahwa itu berbahaya dan menganggapnya sebagai mainan. Pengolesan pada karya ini dilakukan secara merata dan membentuk oval. Sama dengan karya lain, penjemuran dilakukan selama 25 menit dibawah sinar matahari terik.

9) **Karya 9: *Nothing To Eat***





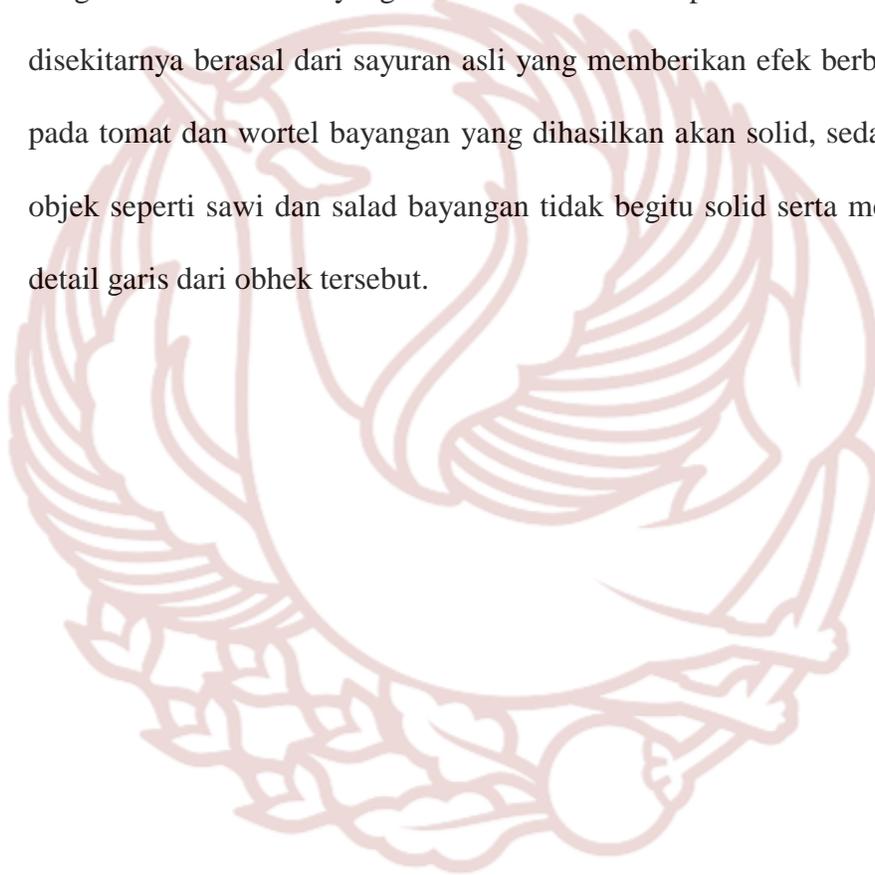
Gambar 30. Sketsa karya 9  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 13.05 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 42 cm X 42 cm  
Tahun : 2019

## **b) Deskripsi Karya**

Sayuran memiliki banyak manfaat bagi kesehatan, tetapi merupakan salah satu momok bagi kebanyakan anak-anak karena dinilai memiliki rasa yang tidak enak sehingga kurang disukai. Pada karya ini, ditampilkan brokoli dengan ukuran besar yang berasal dari kertas plotter. Sedangkan objek disekitarnya berasal dari sayuran asli yang memberikan efek berbeda. Seperti pada tomat dan wortel bayangan yang dihasilkan akan solid, sedangkan pada objek seperti sawi dan salad bayangan tidak begitu solid serta memunculkan detail garis dari obyek tersebut.



10) **Karya 10: Lets Do Eat!**





*Gambar 31. Sketsa karya 10  
(Mimin kurniawati, 2019)*

**a) Spesifikasi Karya**

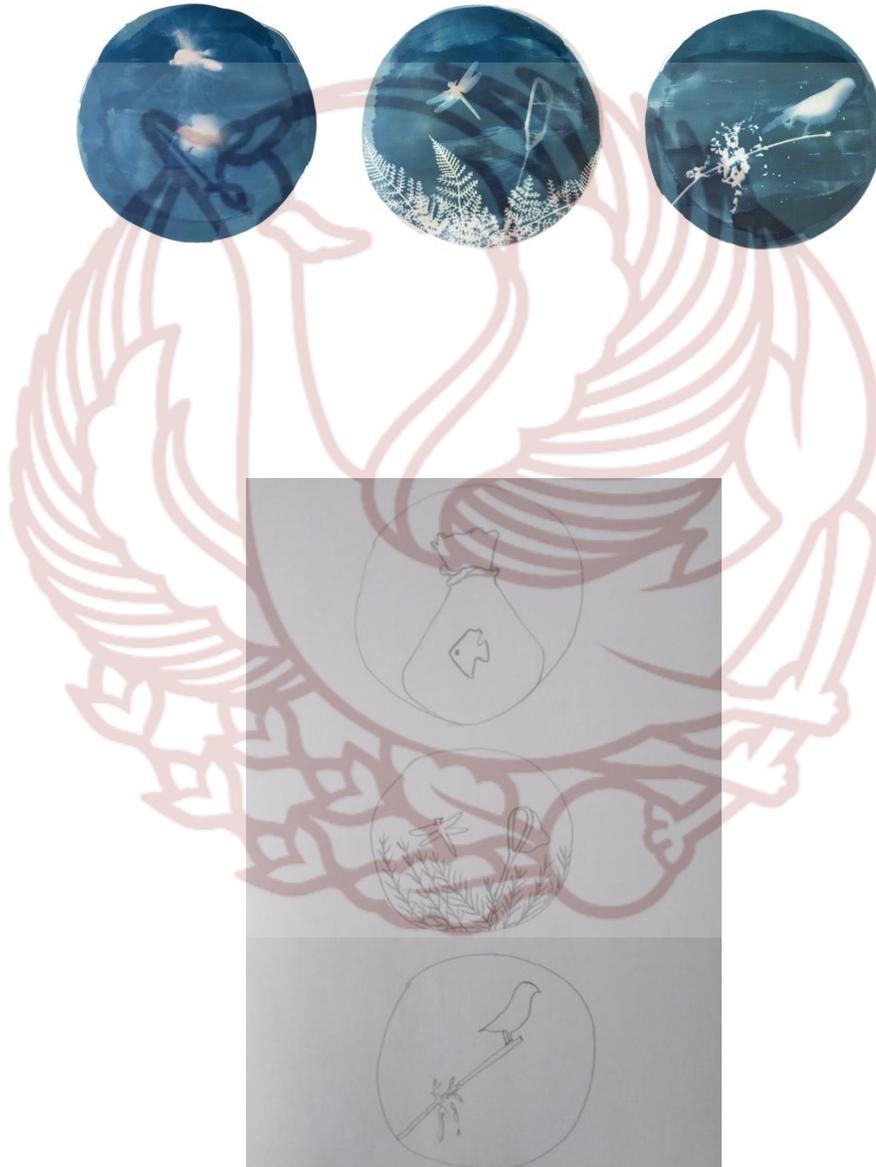
Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 13.00 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 42 cm X 42 cm  
Tahun : 2019

## b) Deskripsi Karya

Berbanding terbalik dengan karya sebelumnya pada karya ini ditampilkan makanan kesukaan anak-anak yang kebanyakan dari itu tidak baik bagi kesehatan akan tetapi memiliki rasa yang enak. Objek utama yang dipilih adalah lollipop yang merupakan hasil olah digital lalu dicetak diatas kertas plotter. Pengolesan menggunakan minyak goreng juga dilakukan untuk mendapatkan hasil transparan pada bagian putih kertas dan warna hitam solid pada objek.

Saat proses penjemuran, gambar lollipop sebagai objek utama diletakkan dibagian tengahlalu ditambah dengan objek makanan ringan di sekelilingnya seperti biskuit, *creakers*, *yuppy* dan mesis. Pengolesan dilakukan secara merata dan dijemur dibawah sinar matahari selama 25 menit.

11) Karya 11: *Hello My Friends*



Gambar 32. Sketsa karya 11  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

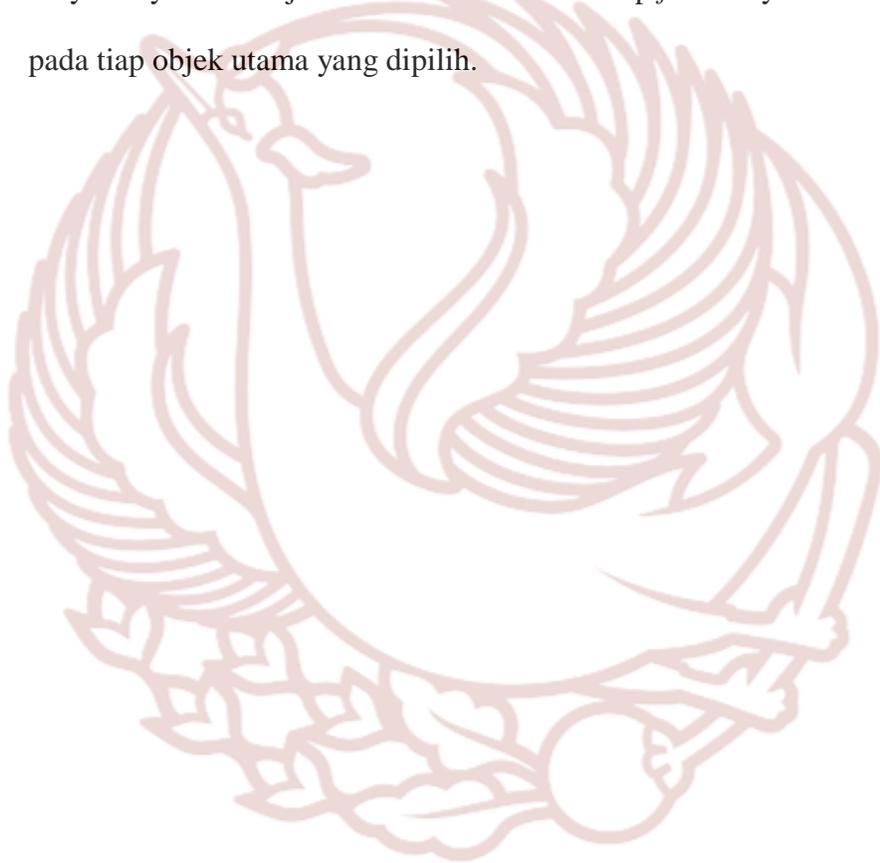
Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 13.00 WIB, 11.00 WIB, 11.30 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit, 25 Menit, 30 Menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : Diameter 28 cm (3 panel)  
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**

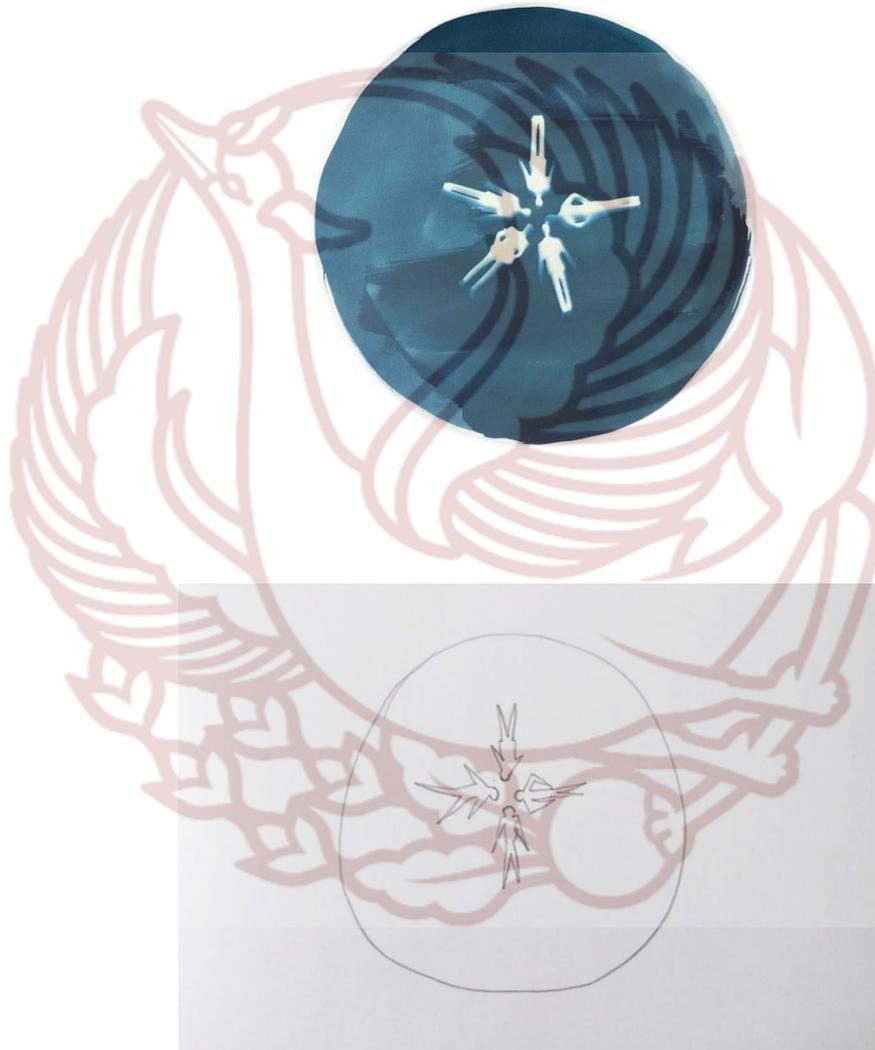
Kebanyakan anak-anak memiliki hewan peliharaan atau paling tidak menyukai hewan. Pada karya ini akan ditampilkan tiga jenis hewan yang biasa berada disekitar anak-anak dan berinteraksi. Pertama adalah ikan, biasanya ikan ditemukan dan terkadang menjadi peliharaan. Visual pertama yang ditampilkan adalah ikan yang berada didalam plastik seperti pada saat membeli ikan. Kedua adalah capung (serangga), ada beberapa anak yang biasanya suka bermain dan berburu dengan serangga. Digambarkan capung yang berada disekitar dedaun dan jarring untuk berburu. Pada gambar ketiga terdapat burung yang hinggap disebuag ranting pohon, burung juga merupakan salah satu hewan yang sering berada disekitar anak-anak.

Pada karya ini, semua objek yang digunakan adalah benda 3d. pengolesan dilakukan secara merata dan melingkar. Proses penjemuran tiga frame tersebut tidak dilakukan secara bersamaan, *frame* satu dan dua di jemur

dibawah sinar matahari selama 25 menit sedangkan *frame* tiga dijemur selama 30 menit. Perbedaan waktu tersebut disebabkan oleh intensitas cahaya yang berbeda sehingga pada *frame* terakhir waktu penjemuran harus ditambahkan agar mendapatkan warna biru yang sesuai. Alasan dilakukan pembagian pada karya ini yaitu bertujuan untuk mendekorasi tiap *frame*-nya dan lebih terfokus pada tiap objek utama yang dipilih.



11) **Karya 12: *Together***



Gambar 33. Sketsa karya 12  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 11.15 WIB  
Lama Perekaman : 30 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : diameter 28 cm  
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**

Karya ini menjelaskan tentang anak-anak yang pasti memiliki lingkungan pertemanan entah disekolah maupun dirumah. Mereka pasti memiliki beberapa teman yang selalu menemani saat bermain. Objek yang digunakan merupakan diorama kecil yang terbuat dari plastik. Objek-objek tersebut ditata sedemikian rupa sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat. Pengolesan yang dilakukan pada karya ini rata dan berbentuk lingkaran. Bentuk lingkaran dipilih untuk mendapatkan keselarasan dari komposisi objek yang dipilih.

13) **Karya 13: *Focus***



Gambar 34. Sketsa karya 13  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 12.00 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 29.7 cm X 42 cm  
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**

Pada karya ini, hal yang ingin diceritakan adalah anak-anak yang masih belum bisa membagi fokusnya dan hanya bisa berfokus pada satu hal. Objek-objek yang digunakan adalah mainan berbentuk angka dan simbol yang biasanya digunakan sebagai media belajar oleh anak-anak. Karya ini sedikit berbeda dengan karya lainnya karena cairan tidak dioleskan melainkan disemprotkan. Cairan yang sudah dicampurkan dimasukkan kedalam wadah lalu disemprotkan, karakter yang didapatkan pun berbeda dengan hasil olesan dari kuas yaitu bentuk yang berfokus pada satu titik pusat membentuk lingkaran rata dengan menyisakan beberapa titik cairan kecil-kecil di area tersebut dan tetesan dari cairan. Pada proses pengeringan cairan memakan waktu yang sedikit lama karena cairan tidak meresap dengan cepat seperti saat dioles menggunakan kuas. Lalu, penjemuran dilakukan selama 25 menit dibawah sinar matahari.

14) **Karya 14: *Hey what is that?***



Gambar 35. Sketsa karya 14  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya	: Cahaya matahari
Waktu perekaman	: Pukul 12.30 WIB
Lama Perekaman	: 25 menit
Media	: <i>Watercolour paper (cellulose)</i>
Ukuran	: 29.7 cm X 42 cm
Tahun	: 2019

**b) Deskripsi Karya**

Karya ini menceritakan tentang pemikiran anak-anak yang pada umumnya masih kurang rasional dan sering membayangkan imajinasi-imajinasi yang sebenarnya tidak nyata. Hal tersebut digambarkan dengan adanya tiga objek awan yang pada masing-masing awannya terdapat beberapa tentara, peri dan super hero. Objek awan berasal dari kapas yang dibentuk sedemikian rupa sedangkan tentara, peri dan batman merupakan mainan.

Proses penjemuran dilakukan sama seperti pada karya lainnya yaitu pengolesan dilakukan merata akan tetapi lebih menunjukkan karakter dari goresan kuas. Lalu penjemuran dilakukan selama 25 menit dibawah sinar matahari yang terik. Lalu setelah itu pencucian dilakukan menggunakan air bersih.

15) **Karya 15: *Look at Me!***



Gambar 36. Sketsa karya 15  
(Mimin kurniawati, 2019)

**a) Spesifikasi Karya**

Sumber cahaya : Cahaya matahari  
Waktu perekaman : Pukul 12.30 WIB  
Lama Perekaman : 25 menit  
Media : *Watercolour paper (cellulose)*  
Ukuran : 29.7 cm X 42 cm  
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**

Pada karya terakhir ini, divisualisasikan gambaran tentang anak-anak yang suka mencari perhatian dari orang tua, keluarga atau orang-orang sekitarnya. Hal tersebut digambarkan dengan satu kepala boneka yang menjadi objek utama diletakkan di bagian tengah dan beberapa kepala boneka lain yang berada disekitarnya. objek kepala boneka dibelah untuk mempermudah proses penataan objek serta mengurangi efek bayangan yang akan dihasilkan. pengolesan dilakukan secara merata lalu objek ditata dan dijemur dibawah sinar terik matahari selama 25 menit.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Anak-anak adalah salah satu fase yang pasti sudah dilewati oleh orang dewasa, pada masa tersebut terdapat proses tumbuh kembang, kejadian, imajinasi dan perilaku yang tidak akan terjadi pada fase lain. Hal-hal yang dianggap umum ternyata berdampak besar pada pembentukan sebuah karakter di masa depan.

Segala tentang anak-anak dirangkum menjadi “dunia anak” dan divisualisasikan menggunakan teknik *cyanotype* yang merupakan salah satu teknik alternatif dalam fotografi. Pada proses penciptaanya, mainan anak digunakan sebagai objek utama dengan beberapa objek tambahan lain yang mudah ditemukan pada keseharian dan beberapa tanaman.

Melalui karya ini, penulis ingin menambah pengetahuan tentang anak-anak dan turut serta memunculkan kembali salah satu teknik fotografi alternatif yaitu *cyanotype*. Diharapkan karya ini bisa bermanfaat dan menjadi sumber referensi.

## B. Saran

Berdasarkan dari apa yang sudah disimpulkan, penulis bisa menyampaikan beberapa saran khususnya untuk mahasiswa fotografi dan masyarakat umum. Pertama, mahasiswa fotografi diharapkan bisa mengeksplorasi dan bereksperimen dengan banyak cara melalui media fotografi. Seperti salah satunya adalah teknik *cyanotype* dan masih banyak lagi teknik-teknik alternative yang bisa dipelajari lebih dalam. Terus melakukan ekplorasi dan eksperimen bisa menambah kepekaan terhadap suatu benda atau peristiwa dan memperbanyak pengetahuan khususnya dibidang fotografi.

Yang kedua untuk masyarakat umum diharapkan bisa memeahami bahwa fotografi bukan hanya sekedar bersifat dokumentatif tetapi juga bisa menghasilkan karya seni yang memiliki nilai estetis akan tetapi tetap memiliki maksud dan cerita pada setiap *'frame'* nya.

### Jadwal Pelaksanaan

	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	■	■	■	■																				
Bimbingan dan Penyelesaian Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■												
Proses Pengerjaan Karya dan konsultasi													■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Finishing Karya																					■			
Pameran																							■	■

Table 4. Jadwal Pelaksanaan

## Daftar Pustaka

- Brooks, J. 1989. *Photography speaks*, Norfolk: The Chrysler Museum
- Fabbri, Malin dan Gary Malin. 2016. *Blue Print to Cyanotype*
- Irwandi dan Edial Rusli. 2010. *Old Print: Karya fotografi menuju ekonomi kreatif*. Yogyakarta: Gama Media.
- Jacobs, kokrda .1985. *Photography in Focus*, Lincolnwood Chicago: National Textbook Company
- Junaedi, Deni. 2017. *Estetika Jalinan Subjek Objek dan Nilai*. Yogyakarta: Gama Media.
- Kartika, Dharsono & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Solo: ISI Press.
- Kartono, Kartini. 1979. *Psikologi Anak*, Bandung: Penerbit Alumni.
- Warner, Mary. 2012. *100 Ideas That Changed Photography*. London: Laurence King Publishing Ltd
- Suparno, Paul *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

## Pustaka Laman

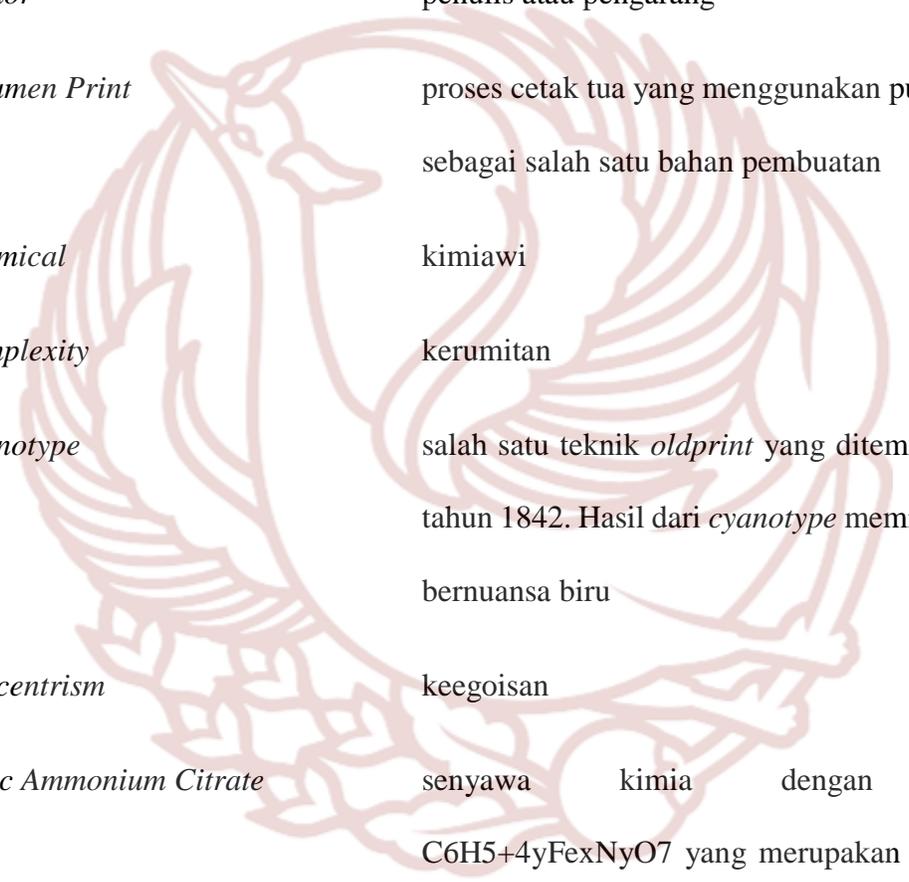
Alternative Photography. 2010. *Cyanotype History-John Harsel's Invention*.  
<http://www.alternativephotography.com/cyanotype-history-john-herschels-invention/> diakses pada 7 November 2018 pukul 10.22

Saatchi Galery. *Selected Work By Thomas Mailaender*.  
[https://www.saatchigallery.com/artists/thomas\\_mailaender.htm](https://www.saatchigallery.com/artists/thomas_mailaender.htm). Diakses pada 14 November 2018 pukul 11.05

The Public Domain Review. *Cyanotypes of British Algae by Anna Atkins*.  
<https://publicdomainreview.org/collections/cyanotypes-of-british-algae-by-anna-atkins-1843/>. diakses pada 7 November 2018 pukul 10.07



## Glosarium



<i>Animism</i>	animisme
<i>Author</i>	penulis atau pengarang
<i>Albumen Print</i>	proses cetak tua yang menggunakan putih telur sebagai salah satu bahan pembuatan
<i>Chemical</i>	kimiawi
<i>Complexity</i>	kerumitan
<i>Cyanotype</i>	salah satu teknik <i>oldprint</i> yang ditemukan pada tahun 1842. Hasil dari <i>cyanotype</i> memiliki visual bernuansa biru
<i>Egocentrism</i>	keegoisan
<i>Feric Ammonium Citrate</i>	senyawa kimia dengan rumus $C_6H_5+4yFexNyO_7$ yang merupakan salah satu bahan untuk pembuatan emulsi <i>cyanotype</i>
<i>Finishing</i>	tahap akhir atau penyelesaian

<i>Fixer</i>	cairan yang digunakan untuk proses pencucian film dalam kamar gelap. Berfungsi untuk menghentikan proses pemunculan gambar.
<i>Frame</i>	bingkai
<i>Gum Bichromate</i>	salah satu proses cetak tua yang bisa menggunakan banyak warna dan layer di dalamnya
<i>Hairdryer</i>	pengering Rambut
<i>Hereditas</i>	pembawaan
<i>Intensity</i>	kesungguhan
<i>Photogram</i>	peletakan objek-objek diatas media secara langsung
<i>Old</i>	tua
<i>Oldprint</i>	teknik fotografi yang eksis pada abad ke-19
<i>Ortho</i>	film yang sensitive dengan cahaya biru dan hijau
<i>Peper</i>	kertas
<i>Photogram</i>	penataan objek di atas media secara langsung

<i>Pottasium Fericyanida</i>	senyawa kimia dengan rumus $K_3[Fe(CN)_6]$ yang merupakan salah satu bahan untuk pembuatan emulsi <i>cyanotype</i>
<i>Pre-operatioanl</i>	tahap perkembangan anak-anak usia $\pm 2-8$ tahun
<i>Printing Out Process (POP)</i>	salah satu proses fotografi alternatif yang juga populer pada abad ke-19
<i>Saltprint</i>	teknik cetak tua yang menggunakan larutan garam dalam proses pembuatannya
<i>Storyboard</i>	sketsa gambar sesuai urutan pembuatan karya
<i>Sunprint</i>	proses cetak yang menggunakan cahaya matahari
<i>Ultraviolet</i>	sinar radioaktif dengan daya radiasi yang cukup kecil
<i>Unity</i>	kesatuan
<i>Vandyke</i>	salah satu proses cetak tua yang memiliki hasil kecolatan
<i>Watercolor</i>	cat air