

**PLASTIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
FOTOGRAFI**

**TUGAS AKHIR KARYA**

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



OLEH  
BIMOWISNUATMOJO  
NIM 14152101

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

**PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR KARYA**

**Plastik Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi**

Oleh :

**BIMOWISNUATMOJO**

**NIM. 14152101**

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal.....September 2019

Tim Penguji

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

Penguji Bidang: Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn. ....

Pembimbing : Setyo Tohari Caturiyanto, 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 : BIMOWISNUATMOJO

NIM : 14152101

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul :

***PLASTIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI***

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

BIMOWISNUATMOJO

NIM 14152101

## **ABSTRAK**

### **PLASTIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI**

Oleh: BIMOWISNUATMOJO

Plastik merupakan benda atau alat yang dibutuhkan demi menopang kebutuhan kelangsungan hidup sehari-hari. Dari banyaknya jenis dan bentuk plastik, berdasarkan fenomena ini maka timbulnya pemikiran ketertarikan dimana peran plastik menjadi suatu hal yang dianggap penting namun kurangnya perhatian masyarakat yang menyebabkan plastik memberikansuatu dampak bagi manusiadan lingkungan sekitar.Segala unsur dari objek plastik secara luas dapat dieksplorasi karena keberagaman bentuk dan jenisnya.

Dalam hal ini dengan memanfaatkan segala bentuk dan unsur dari plastik yang menjadi objek utama pada penciptaan karya ini divisualisasikan dengan medium fotografi dilakukan untuk merealisasikan konsep visual yang diinginkan juga dengan metode *digital imaging* guna penyempurnaan konsep visual dari pemotretan dasar dan dengan visual dalam bentuk visual lanskap hasil imajinasi baru dari pemikiran personal sebagai hasil akhirnya.

**Kata Kunci: Plastik, *Digital imaging*, Lanskap**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayahNya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Segala bentuk kendala yang terjadi baik dari psikis, fisik, maupun materi saat proses pengerjaan menjadi pembelajaran dan pengalaman baru hingga keberhasilan dalam mengatasi setiap kendala tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dengan ini penulis mengungkapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak bantuan demi menyelesaikan Tugas Akhir karya ini:

1. Ayah Priyono dan alm. Ibu tercinta Wiwik Agustini, yang telah menjadi pelita yang selalu menyala dalam hati. Dengan memberikan dukungan kasih sayang, motivasi dan semangat, dukungan materi, hingga doa yang tidak akan bisa dibalas hingga akhir hayat.
2. Kakakku Adelya dan Rizki serta Adikku Eca, yang telah menyemangati, memotivasi serta memberikan doa selama proses pengerjaan tugas akhir karya ini.
3. Keluarga besar Kaliman yang sudah memberikan semangat dalam berbagai macam bentuknya.
4. Gus Anang yang telah memberikan semangat, pandangan, dan motivasi optimis.
5. Rakasu, Rani, Hamzah, Andy, Rahdan, Rahma, Fara, Fauzan, Fathur, Ragil, Khita dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Terima kasih banyak sudah membantu proses produksi tugas akhir ini, waktu, motivasi, kritik, saran, dan segala bantuan kalian sangat berharga.

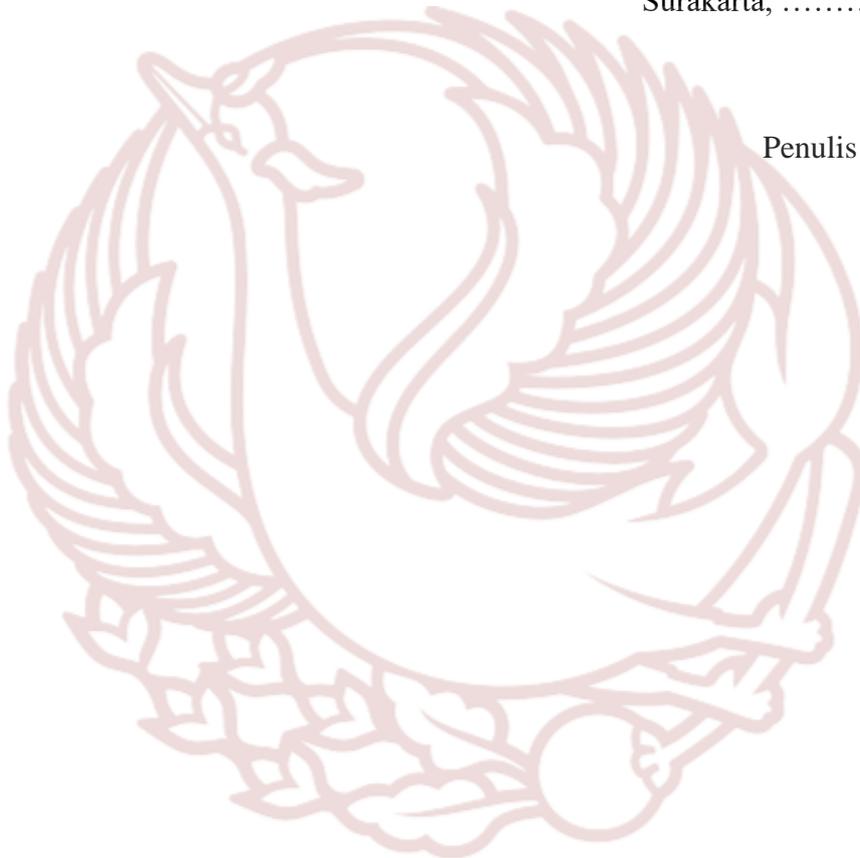
6. Tentrem Local Space, Lodaja, Buahati, dan Kelas Pagi Kediri sudah memberikan semangat dalam proses pengerjaan karya Tugas Akhir Karya ini.
7. Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Prodi Fotografi dan selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan dan dukungan dalam proses Tugas Akhir Karya.
8. Setyo Tohari, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan kesabaran serta pengarahan dan bimbingannya.
9. Segenap dosen yang mengajar di Program Studi Fotografi, ISI Surakarta, bapak Heru, bu Anin, bapak Andry, bapak Mudji, bapak Johan, bapak Luluk dan bapak Bagus yang telah banyak memberikan bimbingan sejak akhir awal hingga akhir masa perkuliahan.
10. Teman seperjuanganku seluruh angkatan 2014 fotografi ISI Surakarta.
11. Teman-temanku Mahasiswa ISI Surakarta, baik seluruh Mahasiswa Prodi Fotografi dan jurusan lain yang telah memberikan motivasi dan semangat.

12. 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	
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR KARYA .....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide Penciptaan .....	3
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II.....	6
A. Tinjauan Sumber Penciptaan .....	6
B. Landasan Penciptaan .....	16
C. Konsep Perwujudan .....	22
BAB III .....	24
A. Pengumpulan Data .....	24

B.	Eksplorasi.....	25
C.	Eksperimen.....	30
D.	Visualisasi Karya .....	35
E.	Penyuntingan.....	49
F.	Penyajian Karya .....	50
	Draf Alur Penciptaan Karya.....	51
	BAB IV .....	52
	BAB V.....	101
A.	Kesimpulan .....	101
B.	Saran.....	101
	Jadwal Pelaksanaan.....	103
	Daftar Pustaka .....	104
	Pustaka Laman .....	105
	Glosarium.....	106
	Lampiran .....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Ardhi Fikri Kariri .....	8
Gambar 2. Karya Ardhi Fikri Kariri .....	9
Gambar 3. Karya Mandy Barker .....	11
Gambar 4. Karya Mandy Barker .....	12
Gambar 5. Karya Jerry Uelsmann .....	14
Gambar 6. Karya Jerry Uelsmann .....	15
Gambar 7. Sketsa 1 .....	26
Gambar 8. Sketsa 2 .....	27
Gambar 9. Sketsa 3 .....	27
Gambar 10. Sketsa 4 .....	28
Gambar 11. Sketsa 5 .....	28
Gambar 12. Sketsa 6 .....	29
Gambar 13. Proses Eksperimen1 .....	32
Gambar 14. Proses Eksperimen2 .....	33
Gambar 15. Proses Eksperimen3 .....	33
Gambar 16. Proses Eksperimen 4 .....	34
Gambar 17. Hasil Eksperimen .....	34
Gambar 18. Beberapa Contoh Objek Yang Digunakan .....	36
Gambar 19. Kamera .....	37
Gambar 20. <i>Studio flash</i> .....	38
Gambar 21. <i>Speedlite flash</i> .....	39

Gambar 22. <i>Flash trigger</i> .....	40
Gambar 23. <i>Tripod</i> .....	41
Gambar 24. Proses Pemotretan .....	42
Gambar 25. Skema Pemotretan.....	43
Gambar 26. Proses <i>Digital Imaging</i> 1.....	44
Gambar 27. Proses <i>Digital Imaging</i> 2.....	45
Gambar 28. Proses <i>Digital Imaging</i> 3.....	46
Gambar 29. Proses <i>Digital Imaging</i> 4.....	47
Gambar 30. Proses <i>Digital Imaging</i> 5.....	48
Gambar 31. Sketsa Karya 1.....	53
Gambar 32. Sampel Objek Karya 1 .....	53
Gambar 33. Sketsa Karya 2.....	56
Gambar 34. Sampel Objek Karya 2 .....	56
Gambar 35. Sketsa Karya 3.....	60
Gambar 36. Sampel Objek Karya 3 .....	60
Gambar 37. Sketsa Karya 4.....	63
Gambar 38. Sampel Objek Karya 4 .....	63
Gambar 39. Sketsa Karya 5.....	66
Gambar 40. Sampel Objek Karya 5 .....	66
Gambar 41. Sketsa Karya 6.....	70
Gambar 42. Sampel Objek Karya 6 .....	70
Gambar 43. Sketsa Karya 7.....	74
Gambar 44. Sampel Objek Karya 7 .....	74

Gambar 45. Sketsa Karya 8.....	78
Gambar 46. Sampel Objek Karya 8 .....	78
Gambar 47. Sketsa Karya 9.....	81
Gambar 48. Sampel Objek Karya 9 .....	81
Gambar 49. Sketsa Karya 10.....	84
Gambar 50. Sampel Objek Karya 10 .....	84
Gambar 51. Sketsa Karya 11.....	87
Gambar 52. Sampel Objek Karya 11 .....	87
Gambar 53. Sketsa Karya 12.....	90
Gambar 54. Sampel Objek Karya 12 .....	90
Gambar 55. Sketsa Karya 13.....	93
Gambar 56. Sampel Objek Karya 13 .....	93
Gambar 57. Sketsa Karya 14.....	96
Gambar 58. Sampel Objek Karya 14 .....	96
Gambar 59. Sketsa Karya 15.....	99
Gambar 60. Sampel Objek Karya 15 .....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alur Penciptaan Karya .....	51
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan.....	103



## DAFTAR KARYA

Karya 1: Land of Synthetic .....	52
Karya 2: Blow up!.....	55
Karya 3: Play! .....	59
Karya 4: Flawless.....	62
Karya 5: Need More! Then Help Us!.....	65
Karya 6: Overload!.....	69
Karya 7: Look! What We've Found.....	73
Karya 8: We know that! .....	77
Karya 9: Land of Hopes .....	80
Karya 10: Nature? No More! .....	83
Karya 11: The Hiden City .....	86
Karya 12: The Cure City .....	89
Karya 13:The Megapolis.....	92
Karya 14: The Metropolis .....	95
Karya 15: The Green City .....	98

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Lingkungan sekitar baik dalam lingkup kecil maupun luas banyak memberikan inspirasi yang menarik untuk terciptanya suatu karya seni, baik dari segi bentuk visual-visual (warna, bentuk), serta peranannya. Maka dalam hal ini plastik menjadi sumber inspirasi daya tarik untuk menciptakan karya seni khususnya bidang fotografi berdasarkan ide-ide dan gagasan berdasarkan pengalaman pribadi.

Plastik merupakan benda atau alat yang dibutuhkan untuk membantu menopang kebutuhan kelangsungan hidup sehari-hari baik sebagai perlengkapan properti, minuman kemasan, kantong plastik, dan lain sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, plastik adalah kumpulan zat organik yang stabil pada suhu biasa, tetapi pada beberapa tahap pembuatannya plastis sehingga dapat diubah bentuk dengan menggunakan kalor dan tekanan, serta pengertian lainnya yakni bahan sintesis yang memiliki bermacam macam warna (Dibuat sisir, dompet, ember, dan sebagainya).<sup>1</sup>

Pada penelitian ini timbulnya pemikiran berdasarkan dari pengalaman pribadi dengan melihat banyaknya plastik di lingkungan sekitar baik yang masih

---

<sup>1</sup>KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/plastik> (Diakses pada 22 April 2019, pukul 22.12 WIB)

digunakan maupun yang telah digunakan, seperti plastik sebagai alat yang masih fungsional, teknologi perkembangan modern (tumbuhan plastik, buah plastik, mainan, dan sebagainya), dan yang setelah penggunaannya atau disebut sebagai sampah plastik.

Ketertarikan plastik menjadi sumber inspirasi karena dari banyaknya plastik yang ada dan bermacam-macam bentuknya yang bisa dieksplorasi untuk menjadi sebuah imaji yang baru dimana plastik-plastik yang beragam akan dipilah, ditata dan diolah digital untuk membentuk visual baru menjadi gambaran lanskap yang terbentuk dari susunan-susunan plastik yang digunakan, dan pada pengerjaan karya ini berbagai macam plastik akan disesuaikan dengan kebutuhan visual yang digunakan dari konsep yang sudah ditentukan dengan menggabungkan objek-objek yang mudah dibentuk seperti plastik sisa makanan, tas kresek, tali rafia, dan sejenisnya dengan plastik yang sudah terbentuk seperti piring plastik, botol plastik, mainan, tumbuhan plastik, dan sebagainya. Sehingga segala apapun yang terbuat dari bahan plastic dapat dieksplorasi dengan luas dan membentuk visual baru dari kumpulan-kumpulan plastik yang ada.

Medium fotografi digunakan sebagai visualisasi pengembangan dari ide konsep tentang objek plastik dengan menghadirkan alternatif visual dengan penggabungan objek-objek plastik sehingga memunculkan nilai estetis dari esensi dari objek plastik dengan mengeksplorasi berbagai unsurnya seperti jenis, bentuk, warna, dan lain sebagainya untuk dijadikan menjadi visual baru yakni lanskap berdasarkan dari penggabungan dan penyusunan objek-objek plastik yang digunakan untuk visualisasinya.

Fotografi tidaklah sekedar memiliki nilai dokumentatif semata tetapi juga menjadi media berekspresi dalam bentuknya sebagai ungkapan perasaan dan emosi estetis yang terdalam dari si pemotretnya. Fotografi juga bisa difungsikan sebagai elemen estetis penghias (*illustration*) dan menarik pandang (*eyecatcher*) pada penciptaan fotografi komersial atau desain iklan karena memiliki bobot penampilan estetis tertentu.<sup>2</sup> Ekspresi dalam dunia seni bukanlah segalanya. Masih mempunyai faktor-faktor ketangkasan teknis dalam merealisasi ide ataupun mengekspresikan gejolak dalam jiwanya.<sup>3</sup>

Visual lanskap digunakan sebagai alasan untuk eksplorasi penggabungan dan penyesuaian dari banyaknya jenis dan bentuk objek plastik agar lebih luas dan variatif, sehingga visual yang dihasilkan menjadi lebih kaya dalam 1 bingkai foto.

Adapun gambaran yang digunakan dalam memvisualisasi karya ini yakni dengan memanfaatkan medium fotografi dengan metode *digital imaging* dari objek plastik akan membentuk suatu bentuk imaji baru berbentuk lanskap, seperti halnya terbentuk seperti susunan banyaknya objek plastik yang membentuk pemandangan alam, gedung-gedung perkotaan, dan sebagainya.

## **B. Ide Penciptaan**

Awal mula ide terhadap objek plastik sebagai ide penciptaan yakni melihat banyaknya segala hal tentang objek plastik yang selalu mengitari di lingkungan, baik lingkup kecil maupun lingkup besar dan apapun bentuknya baik benda yang digunakan seperti properti fungsional dan dekorasi, hingga plastik

---

<sup>2</sup>Soedjono Soeprapto., *Pot-Pourri Fotografi*, (Jakarta: Universitas Trisakti, 2007), p.84.

<sup>3</sup>The Liang Gie, *Filsafat Seni*, Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996, p.18

yang sudah tidak digunakan kembali atau sampah plastik seperti halnya sisa-sisa konsumsi yang dimana dengan membayangkan dari keberagaman objek plastik menjadi bentuk yang berbeda seperti pegunungan, tata perkotaan, ataupun bentukan-bentukan baru yang terbentuk dari susunan banyaknya plastik tertentu. Berkaitan dengan hal tersebut timbulnya ide untuk membuat karya visual lanskap dengan memanfaatkan objek plastik baik kondisi masih digunakan maupun sudah tidak digunakan dengan memilah berdasarkan jenis, bentuk, dan sebagainya lalu disesuaikan pada setiap konsep visualnya dengan cara memanfaatkan medium fotografi dan metode digital imaging untuk merealisasikan konsep visual yang sudah ditentukan. Komponen-komponen seperti bentuk, jenis, dan warna dari setiap objek menjadi hal utama yang perlu diperhatikan, sehingga bisa memunculkan nuansa serasi dan disesuaikan pada setiap konsepnya.

### **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan penciptaan karya fotografi “Plastik Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi” yakni untuk memberikan wawasan lain berdasarkan sudut pandang pribadi tentang peran objek plastik terhadap lingkungan sekitar, selain itu juga melalui visual yang ditampilkan mengisyaratkan agar lebih bijaksana dalam penggunaan plastik dalam peran dan fungsionalnya. Adapun harapan yang ingin disampaikan yakni kepada penikmat karya dapat melihat dan memahami bahwasannya dengan objek yang sederhana dan cukup mudah ditemukan di lingkungan sekitar dapat dijadikan untuk membuat visual yang menarik.

Melalui karya ini dihadirkan serangkaian visualisasi yang unik dan estetis karena memanfaatkan digital imaging dan dipadukan dengan plastik yang

divisualisasikan dengan medium fotografi sehingga dari bentuk yang mulanya biasa menjadi menatrik dan estetis dengan

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penciptaan karya ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat umum dan manfaat khusus, sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Umum

- a) Sebagai ilmu pengetahuan dan pengembangan nilai-nilai karya seni khususnya fotografi dan sudut pandang atau wawasan berbeda bagi penikmat karya fotografi.
- b) Memberikan opsi pandangan referensi dalam tema yang disesuaikan yakni eksplorasi dari objek plastik sebagai objek utama dalam penciptaan karya fotografi.

##### 2. Manfaat Khusus

- a) Menambah keragaman penciptaan karya fotografi dalam lingkup akademisi khususnya Prodi Fotografi, Jurusan Seni Media Rekam, ISI Surakarta.
- b) Memberikan kontribusi dalam wawasan gagasan, ide, serta konsep karya, pengetahuan dibidang seni pada umumnya dan bidang fotografi khususnya oleh mahasiswa ISI Surakarta.

## **BAB II**

### **KONSEP PENCIPTAAN**

#### **A. Tinjauan Sumber Penciptaan**

Pada suatu penciptaan karya seni fotografi harus berlandaskan pengetahuan serta sumber-sumber yang mampu membuat karya yang akan dan telah dilakukan tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Penciptaan tugas akhir “Plastik Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi” menggunakan tinjauan sumber penciptaan sebagai berikut:

##### 1) Tinjauan Sumber Pustaka

- a) *Mary Warner Marie. 100 Ideas That Changed Photography. (Laurence King publishing Ltd: London). 2012.*

*“Using scissors to cut up photograph and then reassembling some or all of the pieces to make new images was an unforeseen leap of the visual imagination.”*

*“Menggunakan gunting untuk memotong karya foto lalu menggabungkan beberapa atau semua serpihan untuk menciptakan visual yang baru merupakan lompatan imajinasi visual yang tak terduga.”*

Berkaitan dengan kutipan tersebut timbulnya pemahaman tentang teknis *cut and paste* yang dimana di era analog masih menggunakan cara manual yakni gunting namun kini dapat diaplikasikan secara digital melalui aplikasi *adobe photoshop* sebagai aplikasi yang digunakan untuk melakukan proses digital imaging yakni memanipulasi foto menjadi suatu bentuk visual yang baru dengan imaji yang telah disesuaikan dengan konsep karya yang telah ditentukan.

Selain itu penulis juga menemukan kutipan yang berkaitan dengan *digital imaging* yakni:

*"Some photographers have greeted digital imaging, with it's possibilities for manipulation, as a vast new laboratory in which they can develop the medium's vrai-faux, or 'true-false', potential."*

*"Beberapa fotografer telah menyambut pencitraan digital, dengan kemungkinan manipulasi, sebagai laboratorium baru yang luas di mana mereka dapat mengembangkan potensi medium vrai-faux, atau 'benar-salah'."*

Buku ini dipilih menjadi salah satu tinjauan pustaka karena adanya kecocokan teori yang ditemukan dengan teori yang digunakan

- b) Deni Junaedi. Estetika: Jalinan subjek, Objek, dan Nilai. (ArtCiv: Yogyakarta). 2017

Adapun teori yang ditemukan pada buku ini yaitu komposisi pemandangan alam tersusun dari unsur ruang, warna, bentuk, suhu, dan lainnya. Hal ini menjadi korelasi dengan bentuk visual yang digunakan yakni lanskap. Berdasarkan hal tersebut buku ini dijadikan salah satu tinjauan sumber pustaka karena sesuai dengan ide gagasan pemahaman tentang hasil visual yang diterapkan pada karya ini.

## 2) Tinjauan Sumber Visual

- a) Ardhi Fikri Kariri

Konsep fotografi yang pernah dilakukan oleh Fikri yakni dalam tugas akhir studi di Program Studi Fotografi di Institut Seni Indonesia Surakarta tentang objek sampah sebagai ide penciptaan karya fotografi ekspresinya menjadi tinjauan selektif yang masih berkesinambungan dengan plastik khususnya pada konten-konten limbah plastik.

Fikri menjelaskan bahwa ketertarikan terhadap kepedulian masyarakat terhadap sampah yang ada di lingkungan sekitar, dari

keresahan pemikiran tersebut Fikri menuangkan segala bentuk gagasannya dari kejadian tersebut menjadi karya fotografi Sampah sebagai ide penciptaan fotografi ekspresi, Fikri mengeksekusi sampah yang dijadikan objek utama dari karya fotonya dalam bentuk fotografi *still life*.

Alasan khusus karya Fikri menjadi tinjauan literasi yakni menariknya tatanan warna yang digunakan dari objek-objek sampah yang disusun menjadi satu komponen wujud yang lain, seperti diantaranya sebagai berikut:



**Gambar 1. Karya Ardhi Fikri Kariri**

(Ardhi Fikri Kariri, 2018)

Pada foto yang berjudul *Junk Relay* ini tampak menyerupai teori Darwin mengenai evolusi manusia yang berasal dari seekor kera. Dalam foto tersebut menggambarkan tentang sebuah perubahan peradaban manusia yang semakin maju dan semakin memproduksi sampah. Sampah tersebut ditata satu-persatu hingga membentuk visual teori Darwin,

sampah yang digunakan bermacam-macam warnanya dan jenisnya, menyesuaikan dari setiap bentuk tubuh.

Ketertarikan dari karya fikri sebagai tinjauan yakni inspirasi tentang teknis penyusunan objek-objek yang disesuaikan dengan warnanya sehingga dari keberagaman objek yang ada terlihat selaras yang mungkin berpeluang bisa diaplikasikan di karya plastik nantinya.



**Gambar 2. Karya Ardhi Fikri Kariri**

(Ardhi Fikri Kariri, 2018)

Karya yang berjudul *Let's Play* atau dalam bahasa Indonesia berarti mari bermain menggambarkan alat kontrol permainan game nintendo. Dalam karya tersebut menceritakan tentang perasaan pencipta karya saat merespon sampah sebagai sarana untuk berekspresi dalam menciptakan sebuah karya fotografi. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan sampah dari bungkus makanan,

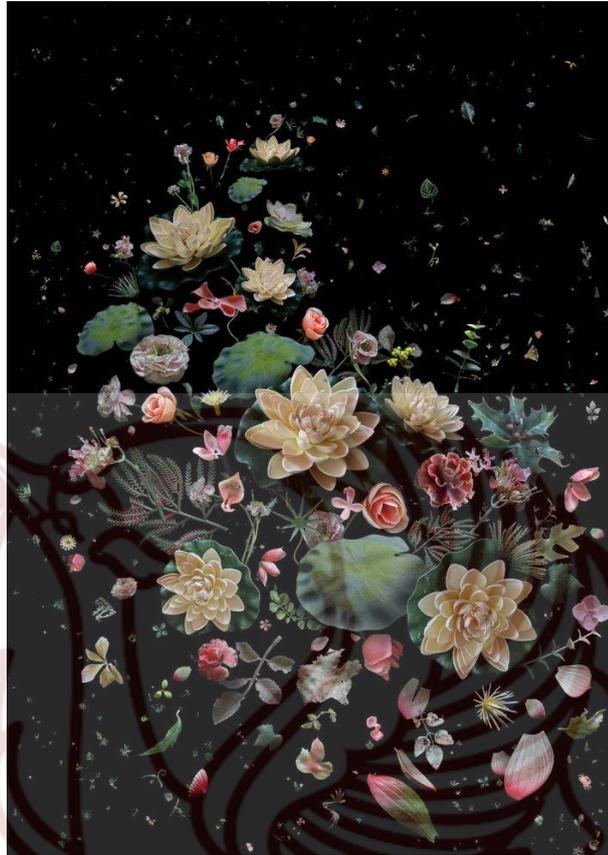
minuman kemasan, deterjen, tutup botol, sendok plastik yang berwarna-warni sehingga menimbulkan kesan bahagia.

Pembeda karya plastik ini nantinya dengan karya Fikri yaitu adanya dimensi ruang yang terbentuk dari eksplorasi ukuran, warna, dan bentuk dari setiap benda yang akan ditampilkan pada setiap karya fotonya.

b) Mandy Barker

Mandy Barker adalah fotografer asal Inggris yang berkarya di bidang fotografi *fine art* yang di kombinasikan dengan *still life*. Sampah menjadi objek utama pada setiap karya yang diciptakan oleh Barker. Dalam penciptaan karya fotografinya Barker lebih dominan menaruh perhatiannya pada laut sebagai latar lingkungannya, Barker selalu bekerjasama dengan para ilmuwan yang sesuai dengan gagasan dan konsep yang digunakan pada karyanya.

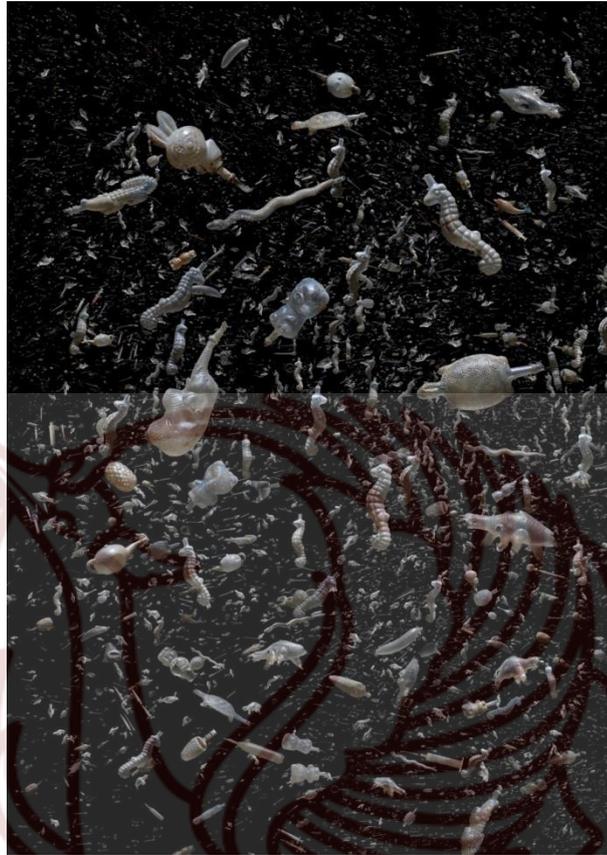
Mandy Barker menjadi tinjauan karena sampah plastik yang dijadikan objek utama dalam karya fotonya dengan gaya yang khas dari Mandy Barker dari segi konsep visual, teknis yang digunakan, serta pemilihan objek yang dilakukan dari setiap karyanya sehingga wawasan serta literasi karya yang dibuat oleh Mandy Barker dapat memberikan nilai lebih dengan pandangan yang berbeda.



**Gambar 3. Karya Mandy Barker**

(Diunggah oleh Mandy Barker)

Karya Mandy Barker yang berjudul *Lotus Garden* menjadi pertimbangan sebagai literasi visual dengan tujuan menambah gambaran tentang eksplorasi objek yang dapat digunakan untuk penciptaan karya nantinya, seperti halnya perumpamaan objek yang diperumpamakan mendekati persis wujudnya seperti realitasnya.



**Gambar 4. Karya Mandy Barker**  
(Diunggah oleh Mandy Barker)

Seperti halnya karya Mandy Barker sebelumnya yang berjudul *Lotus Garden*, kini karya Barker yang lain yakni yang berjudul *Wildlife* menjadi tinjauan lain yang hampir serupa tujuannya, namun sisi lain dari literasi karya ini yaitu pemilihan selektif objek dengan keseragaman jenisnya baik dari segi bahan, warna, serta kepadatan hingga transparansi objek yang menarik.

Pembeda karya ini dengan karya Mandy Barker yaitu menyeleksi dari beberapa objek yang akan dipotret secara massal dalam 1 bingkai foto

dan ada yang berupa satuan dalam 1 foto yang disusun secara terpisah atau dengan kata lain banyak foto dalam 1 konsep tertentu.

c) Jerry N. Uelsmann

Jerry N. Uelsmann merupakan seorang fotografer asal Amerika yang karya-karyanya terkenal dengan teknis *photomontage* pada era fotografi analog. Cara Uelsmann membuat karya dengan berproses di kamar gelap, Uelsmann menggabungkan 2 atau beberapa film dengan cara ditumpuk dan ditata sedemikian rupa sehingga membentuk imaji barudari gabungan proyeksi foto yang ada pada tiap film tersebut atau yang disebut dengan teknis *multiple exposure*.

Jerry N. Uelsmann menjadi tinjauan karena gambaran teknis visual yang digunakan yakni *photomontage multiple exposure* pada era analog yang menjadi sumber inspirasi untuk proses *digital imaging* pada karya ini nantinya yakni juga dengan menggabungkan beberapa objek plastik dan diolah dan disesuaikan secara digital.



**Gambar 5. Karya Jerry Uelsmann**

(Diunggah oleh Jerry Uelsman)

Karya Uelsmann yang berjudul *Floating Tree Colorado* menjadi pilihan pandangan visual penggabungan antara objek pohon, akar, dan pemandangan dipadukan dan disesuaikan dengan penataan foto pohon dan akar yang dibuat seolah mengambang diatas bidang daratan dan air dari latar belakang foto pemandangan.



**Gambar 6. Karya Jerry Uelsmann**

(Diunggah oleh Jerry Uelsman)

Karya yang berjudul *Untitled*, 1976 juga menjadi pandangan visual namun lebih mengarah pada bentukan perspektif ruang tajam pada karya ini sehingga membentuk dimensi kerucut ke dalam nampak seperti foto ruangan tersebut dan foto langit juga mendukung bentuk kedalaman ruang tersebut dimana posisi yang lebih jauh dan seolah memberi kesan luas. Dimensi-dimensi seperti yang dilakukan oleh Uelsmann menjadi sumber

inspirasi dengan membuat karya plastik ini nantinya juga menghadirkan ruang-ruang perspektif dengan layer dan ukuran yang bervariasi.

## **B. Landasan Penciptaan**

Pada penciptaan karya tugas akhir “Plastik Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi” diperlukan landasan penciptaan sebagai pijakan yang berkaitan dengan teori-teori yang berkaitan dengan ide penciptaan, berikut beberapa landasan yang digunakan untuk memperkuat ide dasar yang sudah dipilih.

### 1) Plastik

Plastik merupakan benda atau alat yang dibutuhkan untuk membantu menopang kebutuhan kelangsungan hidup sehari-hari baik sebagai perlengkapan properti, minuman kemasan, kantong plastik, dan lain sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, plastik adalah kumpulan zat organik yang stabil pada suhu biasa, tetapi pada beberapa tahap pembuatannya plastis sehingga dapat diubah bentuk dengan menggunakan kalor dan tekanan, serta pengertian lainnya yakni bahan sintesis yang memiliki bermacam macam warna (Dibuat sisir, dompet, ember, dan sebagainya).<sup>4</sup>

Berdasarkan gagasan awal yang telah ditentukan dalam penciptaan karya ini, benda-benda yang berbahan dasar plastik dipilih menjadi objek utama. Melalui proses pemilihan serta pemilahan objek plastik

---

<sup>4</sup> KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/plastik> (Diakses pada 22 April 2019, pukul 22.12 WIB)

berdasarkan jenisnya disesuaikan dengan konsep yang telah ditetapkan. Objek plastik yang digunakan dalam karya ini yakni plastik yang masih digunakan seperti barang-barang rumah tangga, mainan plastik, Bunga plastik, dan sebagainya, serta objek plastik yang sudah tidak digunakan yakni sampah plastik. Objek-objek yang telah dipilih akan divisualisasikan dengan medium fotografi menggunakan metode *digital imaging* dengan hasil akhir berupa visual lanskap.

## 2) *Digital Imaging*

*Digital Imaging* dapat dikatakan juga sebagai manipulasi gambar digunakan sebagai metode yang digunakan untuk penyempurnaan visual secara digital dari objek plastik yang disesuaikan dengan konsepnya, dengan menggunakan *adobe photoshop* sebagai aplikasi utama dalam tahapan proses ini, seperti halnya pengertian *digital imaging* yaitu, menurut kamus pintar fotografer, *digital imaging* adalah kinerja fotografi dimana materi awalnya dapat dimulai dengan menggunakan *film slide* kemudian di-*scan* dan ditusir (di-*retouch*) jika ada yang perlu diperbaiki.<sup>5</sup> Sedangkan menurut Yulius Nugroho pada buku Jepret! Panduan fotografi dengan kamera digital dan DSLR yaitu, *digital imaging* adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi digital dengan program komputer, ada proses *retouching*, *combining*, dan *composing*. Selain itu juga dikatakan sebuah metode untuk mengedit gambar yang di-*scan* dari dokumen asli menjadi *digital file*

---

<sup>5</sup>Sugiarto,Atok. 2009. *Kamus Pintar Fotografer*. Jakarta: Esensi Erlangga. Hal.92

dalam bentuk *pixel* yang dapat dibaca dan dimanipulasi komputer.<sup>6</sup> Berdasarkan dari pengertian yang sudah dijabarkan, metode *digital imaging* digunakan dalam memvisualisasikan karya ini Karena melalui metode ini dapat mengubah objek utama menjadi bentuk lain seperti yang diinginkan yakni lanskap melalui beberapa tahapan teknis yang digunakan, diantaranya yaitu:

a) *Cropping*

Pada digital imaging mengubah foto seperti memperbesar, memperkecil, memotong, serta membuang hal yang tidak perlu dapat dilakukan dengan mudah sehingga hal yang diperlukan dapat dicapai dengan mudah.

Sedangkan menurut Kamus Pintar Fotografer *cropping* adalah penghilangan bagian-bagian yang dianggap merusak gambar secara keseluruhan atau membuang figuratif dari sesuatu yang bertanda didalam bingkai foto.<sup>7</sup>

Arti lain yakni pemotongan atau pepadatan gambar dengan menyeleksi bagian tertentu yang kurang dikehendaki guna untuk menyederhanakan objek.

b) Resolusi

Resolusi merupakan kepadatan gambar yaitu hal yang menentukan besar kecilnya ukuran gambar, pada *photoshop* satuan yang digunakan adalah “dpi” (dot per inch). Standar

---

<sup>6</sup>Yulius Nugroho. 2011. *Jepret! Panduan Fotografi Dengan Kamera Digital dan DSLR*. Yogyakarta : Familia Pustaka Keluarga. Hal.150-151

<sup>7</sup>Ibid.,. Hal.83

untuk mencetak sebuah gambar adalah 300 dpi dengan ukuran sebenarnya (ukuran cetak), dengan dimaksimalkan ukuran cetak seperti yang di harapkan yakni lebih dari 100cm. Pembesaran cetak dapat dilakukan sebatas resolusi gambar masih memungkinkan untuk menjaga kualitas gambar tersebut.

*c) Coloring*

Warna pada konsepsi ini untuk meyelaraskan tiap objek yang digabungkan serta background yang ditentukan sehingga memunculkan warna yang selaras dan menyatu.

*d) Cloning object*

*Cloning object* atau bisa dikatakan dengan duplikasi objek berfungsi untuk menduplikat objek-objek yang digunakan pada karya ini lalu ditata dan disesuaikan sedemikian rupa dalam 1 konsep gambar.

*e) Stamping*

Penggunaan fungsi pengecapan juga dilakukan guna untuk menghilangkan atau menyamarkan objek yang tidak sesuai atau cacat pada objek atau gabungan dari 2 objek atau lebih.

3) Lanskap

Lanskap merupakan gambaran dari inspirasi keadaan pemandangan realita yang ada, seperti penjelasan pengertian lanskap menurut An Nuurrika Asmara Dina dalam penelitian Redesain Terminal Kartasura “Lanskap adalah gabungan fitur-fitur buatan dan alamiah yang

membentuk karakteristik permukaan tanah, yang meliputi aspek spasial, tekstural, komposisional, dan dinamika tanah.”<sup>8</sup> Sedangkan menurut buku *Urban Space* (Rob, 1979) “lanskap adalah suatu sistem yang menyeluruh yang di dalamnya ada hubungan antara komponen biotik dan abiotik, termasuk komponen pengaruh manusia.”<sup>9</sup>. Visual lanskap dipilih karena dapat mewujudkan gambaran imaji baru yang dapat disesuaikan dengan konsep karya.

#### 4) Estetika

Penciptaan karya seni tidak bisa lepas dari unsur estetis, seperti yang dijelaskan pada buku *Estetika jalinan subjek, objek dan nilai* bahwasannya, 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>10</sup> Berkaitan dengan hal tersebut, unsure keindahan juga perlu untuk penerapan karya tugas akhir ini. 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

---

<sup>8</sup>Dina, An Nuurika Asmara. 2014. *Redesain Terminal Kartasura (Skripsi)*. Surakarta (ID): Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hal. 03

<sup>9</sup>Krier, Rob (1979). *Urban Space*. New York : Rizzoli Internasional

<sup>10</sup>Deni Junaedi. 2017. *Estetika jalinan subjek, objek dan nilai*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta

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>11</sup>

Teori yang dikemukakan oleh Monroe Beardsley menjadi dasar pertimbangan dalam penciptaan karya tugas akhir ini dengan memperhatikan susunan komposisi penempatan objek agar tersusun secara baik, penggabungan dan penyelarasan antar objek baik dari segi bentuk, jenis, maupun warna dari tiap-tiap objek yang digunakan dalam satu bentuk kesatuan konsep karya dan menghasilkan karya yang berkualitas.

#### 5) Komposisi

Hal yang penting dan perlu dipertimbangkan untuk memunculkan nilai estetis pada sebuah karya visual adalah komposisi, dalam hal karya ini memanfaatkan komposisi baik bentuk, warna, ataupun jenis objek untuk penataan dan penyelarasan objek-objek yang digunakan untuk memberikan kesan indah dan baik untuk visual karya ini. Proses pengerjaan awal yang menggunakan komposisi yaitu sketsa dimana sebagai gambaran dasar dengan menentukan penempatan serta bentuk visual yang dibuat pada visualisasi pada setiap konsep karyanya, hal

---

<sup>11</sup>Kartika, Dharsono & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Solo: ISI Press. Hal.95

tersebut meliputi pemilihan objek yang digunakan, hingga penempatan objek yang sudah ditetapkan hingga membentuk bentukan-bentukan visual yang baru. Eksplorasi objek dimanfaatkan dan diperhatikan untuk penempatan objek-objek pada tiap karya untuk memunculkan kesan estetis.

Komposisi secara teknis fotografi yang digunakan pada karya ini yakni *dof* luas pada umumnya untuk memberikan penggambaran kesan luas sebagai pemahaman dasar tentang lanskap, seperti halnya yang ditemukan pada buku Estetika: Jalinan subjek, Objek, dan Nilai yakni, komposisi pemandangan alam tersusun dari unsur ruang, warna, bentuk, suhu, dan lainnya.<sup>12</sup>

### **C. Konsep Perwujudan**

Konsep perwujudan merupakan sebuah rancangan yang digunakan untuk merealisasikan atau mewujudkan karya sesuai dengan ide, tema, serta keinginan dalam penciptaan karya ini seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Objek plastik sebagai ide utama dalam penciptaan karya ini dikembangkan dengan pertimbangan hal-hal yang ingin disampaikan dan disesuaikan dengan konsep yang divisualkan pada tiap *frame*-nya. Proses pengerjaan ini selain medium fotografi yang digunakan untuk memvisualkan karya ini, yakni metode digital imaging digunakan untuk penyesuaian konsep serta penyempurnaan visual yang diinginkan dengan visual akhir yang telah ditentukan yakni visual lanskap.

---

<sup>12</sup> Junaedi, Deni. 2017. Estetika: Jalinan subjek, Objek, dan Nilai. (ArtCiv: Yogyakarta). Hal 17

Pada perwujudan karya ini, objek-objek yang digunakan adalah objek-objek yang berorientasi besar dari plastik, dan untuk memilih serta memilahnya cukup mudah ditemukan yakni seperti mainan anak-anak, tumbuhan hiasan, hingga sampah, dan lain sebagainya. Dengan ini juga memberikan visual kesan penggambaran lanskap yang terjadi atas susunan-susunan objek plastik tertentu yang akhirnya membentuk imaji baru suatu visual lanskap.



## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

Sebagaimana menciptakan sebuah karya harus melewati banyak proses atau tahapan, adapun beberapa metode penciptaan yang akan dilakukan guna menyesuaikan hasil dari proses penciptaan karya ini agar sesuai dengan apa yang diharapkan dan sudah ditentukan. Metode penciptaan dilalui dengan beberapa tahapan seperti pengumpulan data, eksplorasi, eksperimen, hingga pengerjaan karya, diantaranya yaitu:

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

##### **1) Studi Pustaka**

Studi kasus dalam karya ini dengan mengumpulkan data yang berdasarkan fakta pada suatu penulisan ha-hal yang berkaitan dengan plastik dari suatu buku maupun website referensi guna untuk pengamatan dan penggalian informasi tentang gambaran dalam penyusunan penulisan dan gambaran sudut pandang berbeda untuk penyempurnaan visual.

##### **2) Observasi**

Observasi adalah tahap proses yang dilakukan secara langsung dan metode ini dilakukan guna menyusun konsep karya secara matang dan membuat sketsa atau gambaran dasar dari realisasi visual karya. Berkaitan dengan ini, cara yang dilakukan yakni mengamati dan melakukan penelitian terhadap objek-objek plastik yang ada di sekitar lingkungan umum, mulai dari hal-hal

yang familiar digunakan seperti botol plastik, mainan, dan sebagainya hingga plastik yang sudah tidak digunakan lagi yakni sampah plastik.

Dengan mengamati serta mencermati jenis-jenis plastik yang ditemukan maka timbul upaya untuk memunculkan pemikiran-pemikiran visual yang memungkinkan untuk dilakukan seperti merubah hal biasa menjadi hal yang berbeda, merubah hal yang kurang menarik menjadi menarik dan memiliki nilai estetis, dan sebagainya.

## **B. Eksplorasi**

Pada tahap ekplorasi ini adalah tahap dimana suatu bentuk perencanaan awal dengan menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilakukan seperti menggali pengetahuan serta pemahaman data-data yang sudah didapatkan, menentukan kebutuhan yang diperlukan, serta gambaran-gambaran visual yang dilakukan.

Adapun dalam proses penggalian informasi dengan memanfaatkan medium audio visual baik televisi hingga internet guna mendapatkan inspirasi-inspirasi pendukung atas sebagai dasar wacana guna sebagai pandangan untuk visualisasi karya ini, selain itu juga berdasarkan pengalaman pribadi yang dimana melihat, mengamati, dan mencermati lingkungan sekitar dalam penggunaan dan pemanfaatan objek plastik serta mencari inspirasi dengan menghayal dari suatu bentuk realitas tertentu menjadi visual yang dimungkinkan menjadi bentuk visual baru yang dapat diterapkan pada konsepsi karya ini. Pada proses penggalian data, informasi, serta membuat pandangan-pandangan inspirasi membutuhkan waktu sekitar 2 bulan hingga dapat memastikan bahwa konsep karya yang akan

terbentuk nantinya sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga bentuk-bentuk yang dihadirkan juga tidak berlandaskan dari suatu fenomena saja melainkan juga pengembangannya agar terbentuk menjadi visual yang lebih menarik dan estetik. Berkaitan dengan ini hal-hal yang dilakukan diantaranya yakni membuat sketsa dengan mempertimbangkan objek-objek yang diperlukan serta disesuaikan dengan konsepnya guna memperlancar proses pengerjaan karya nantinya. Selama proses eksplorasi juga melakukan membuat gambaran dasar yang dibantu oleh Fauzan Abussalam selaku illustrator yang membantu dalam membuat gambaran dasar atau sketsa untuk penciptaan karya ini. Berikut beberapa contoh sketsa yang dihasilkan pada saat proses eksplorasi:



**Gambar 7. Sketsa 1**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 8. Sketsa 2**  
(Fauzan Abussalam, 2019)

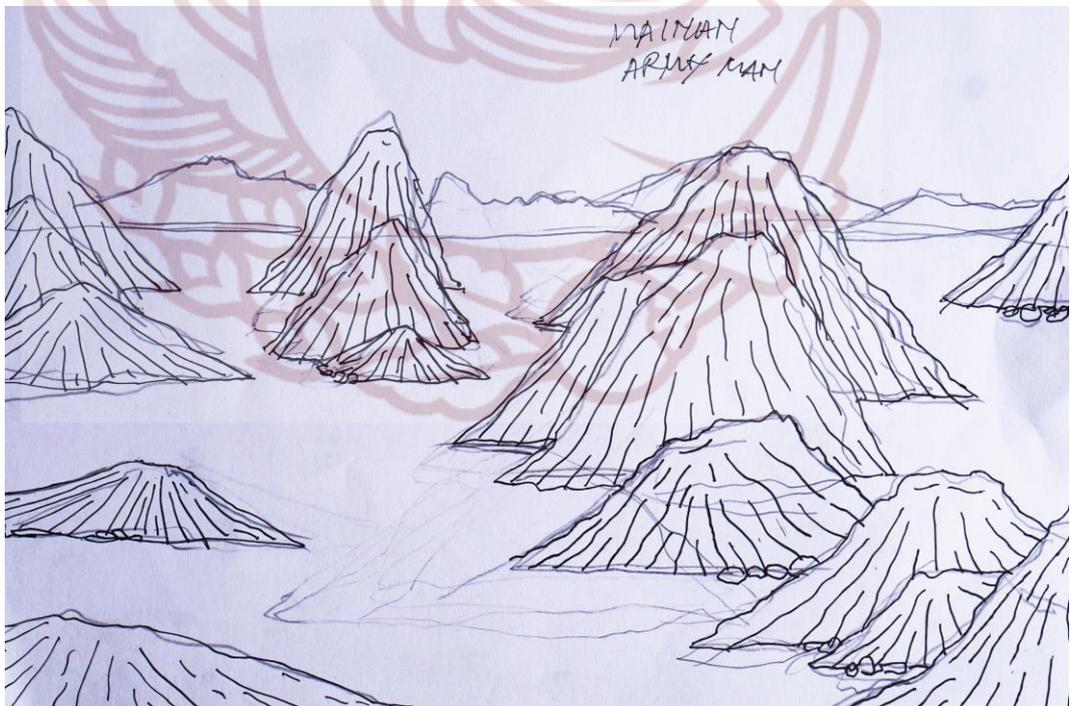


**Gambar 9. Sketsa 3**  
(Fauzan Abussalam, 2019)



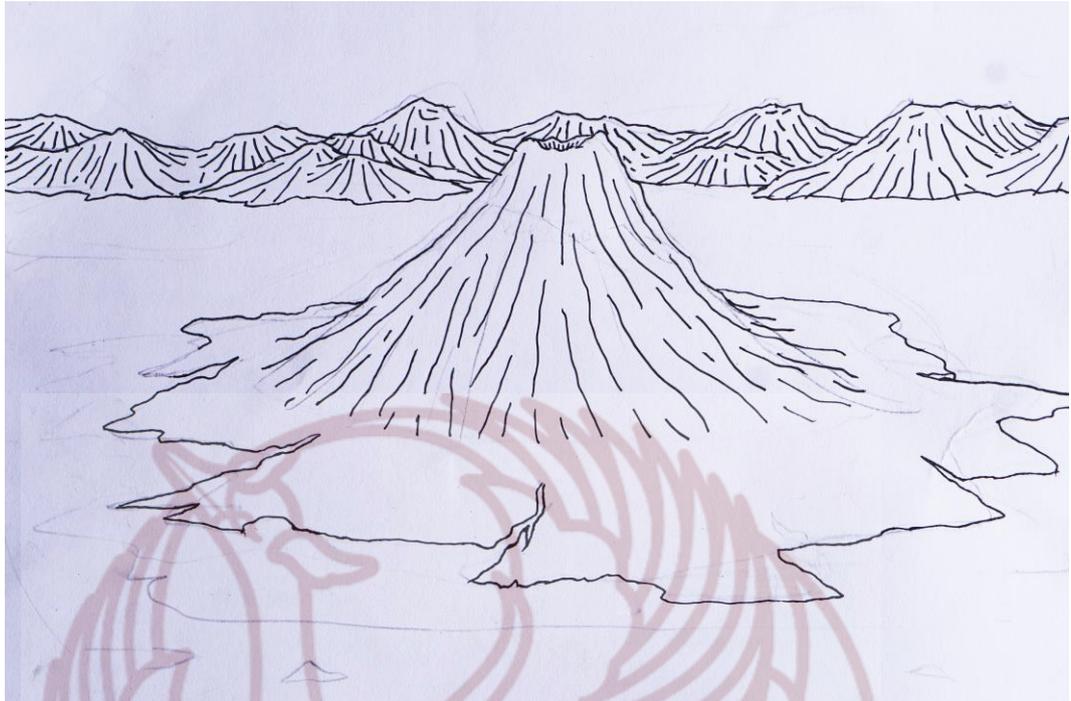
**Gambar 10. Sketsa 4**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 11. Sketsa 5**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 12. Sketsa 6**

(Fauzan Abussalam, 2019)

Pada beberapa contoh sketsa yang dihadirkan memiliki latar belakang yang berbeda diantaranya ada yang berlandaskan dari pengalaman pribadi namun beberapa diantaranya berdasarkan imajinasi hasil pemikiran pribadi. Seperti halnya pada gambar sketsa 1 berdasarkan pengalaman pribadi tentang di setiap hari melihat bentukan jalanan yang mulai bervariasi dan semakin rumit bahkan menumpuk menjadi inspirasi untuk merepresentasikan fenomena ini dengan memanfaatkan mainan plastik, lalu pada gambar sketsa 2 dengan melihat lingkungan sekitar dengan melihat tumbuhan-tumbuhan yang bervariasi dan memiliki keindahan serta keunikan pada masing-masing jenisnya, lalu ingin memanfaatkan bunga-bunga dan tumbuhan plastik untuk membuat visual baru dengan menggabungkan keberagaman bentuk, jenis, dan warna bunga tumbuhan

yang berbeda menjadi 1 bentuk baru yang lebih indah dan menarik, lalu pada gambar sketsa 3 dengan melihat banyaknya pipa-pipa yang saling berhubungan satu sama lain yang semakin rumit dan berkelok-kelok dan bercabang cabang menjadi keterkaitan untuk memvisualkan fenomena kerumitan tersebut menjadi bentuk imaji yang berbeda, lalu pada gambar sketsa 4 terinspirasi karena melihat banyaknya penggunaan kantong plastik yang sering digunakan di visualisasikan dengan bentuk kesan ledakan menyimbolkan berlebihannya jumlah plastik yang digunakan, pada gambar sketsa 5 dan 6 merupakan sketsa dari pemikiran pribadi tentang penggambaran pemandangan alam yang dibuat dari susunan-susunan objek plastik.

### **C. Eksperimen**

Eksperimen merupakan tahap untuk melakukan percobaan saat pembuatan karya, pada tahap ini akan dilakukan terhadap beberapa jenis plastik yang berbeda dan akan dikombinasi ataupun diseragamkan tergantung konsep yang akan dilakukan untuk mengetahui peluang-peluang yang bisa dilakukan untuk penyempurnaan dan dapat mengetahui kekurangan yang dapat diminimalisir untuk dilakukan.

Berkaitan dengan hal ini pada tahap eksperimen yakni merealisasikan yang telah disusun pada sketsa yang telah dibuat dengan menyeleksi objek-objek yang dibutuhkan terlebih dahulu lalu objek dipotret satu dan diproses serta disesuaikan hingga sempurna dengan *digital imaging*, berikut penjabaran prosesnya:

### 1) Penentuan Objek

Objek-Objek dikumpulkan lalu dipilah-pilah dari beragam objek plastik akan disesuaikan dengan kebutuhan tiap konsep yang akan dilakukan. Pemilahan objek dilakukan secara teliti dan cermat agar korelasi tiap objek agar tetap serasi dan sesuai untuk tiap konsepnya.

### 2) Pemotretan

Pemotretan objek dilakukan secara satu per satu objek bahkan secara masal dengan berbagai sudut pengambilan gambar. Pada tahap ini akan dilakukan dengan memaksimalkan peralatan yang ada seperti seperangkat *lighting* dan background dengan memotret objek plastik secara tunggal maupun masal.

### 3) Digital imaging

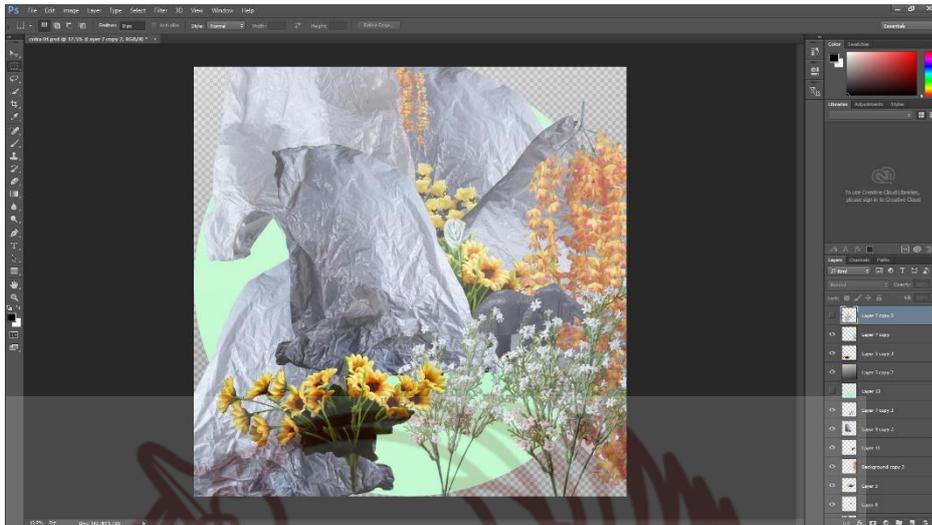
Proses digital imaging sama seperti halnya proses pengolahan gambar yang telah dihasilkan, pada tahap ini gambar-gambar akan dipertimbangkan kembali, lalu di olah dengan menata dan menyesuaikan objek dengan segala pertimbangannya agar sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan pada tiap hasil akhirnya.

Berikut adalah beberapa gambaran awal hingga hasil dari eksperimen yang telah dilakukan:

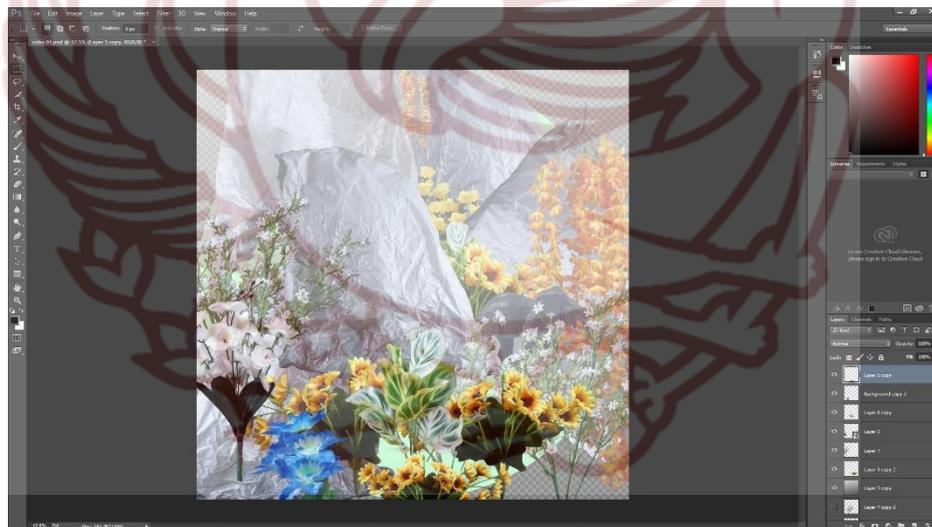


**Gambar 13. Proses Eksperimen1**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

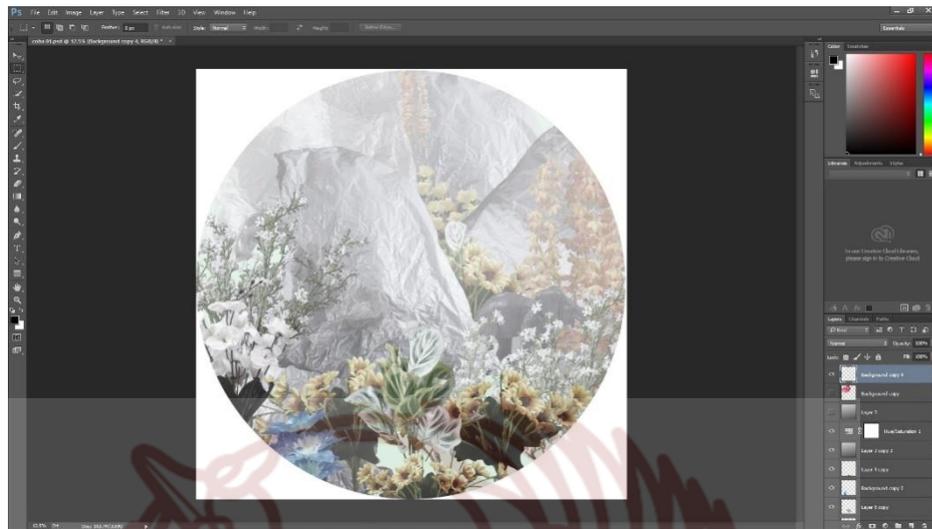
Tahap awal hasil tiap objek plastik yang dipotret satu-persatu sebelum olah digital untuk disusun menjadi satu bentuk kesatuan visual baru.



**Gambar 14. Proses Eksperimen2**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

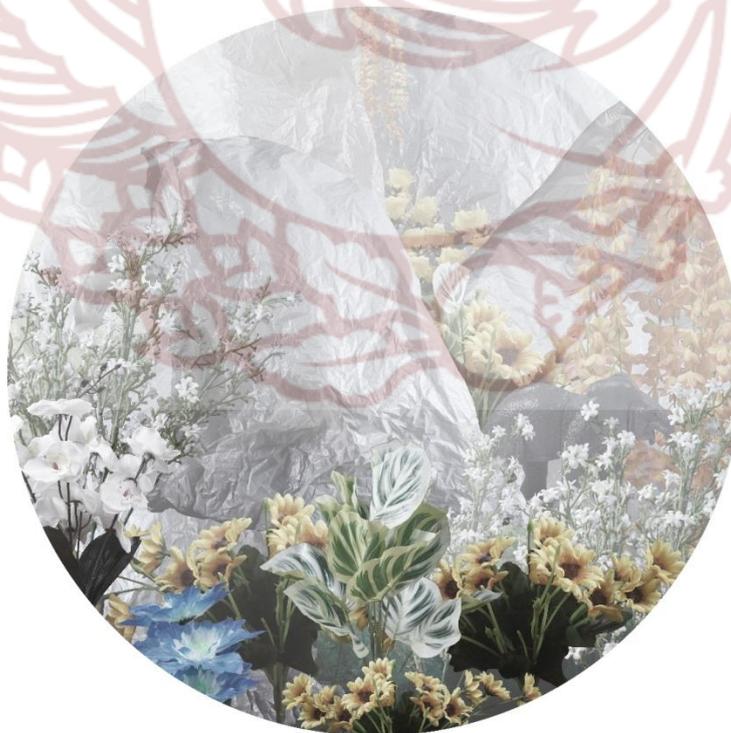


**Gambar 15. Proses Eksperimen3**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)



**Gambar 16. Proses Eksperimen 4**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Tahap proses olah digital dengan penggabungan objek dan pembentukan dimensi-dimensi ruang.



**Gambar 17. Hasil Eksperimen**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

## D. Visualisasi Karya

Tahap pengerjaan karya adalah tahap produksi karya, semua persiapan sudah ditentukan sesuai dengan kebutuhan, seperti pada tahapan sebelumnya yakni eksplorasi dimana membuat gambaran sederhana sebagai acuan dan eksperimen dimana segala bentuk percobaan dilakukan, namun pada pengerjaan karya kali ini lebih fokus kepada pengaplikasian yang matang. Berikut tahapannya:

### 1) Persiapan

Pada tahap ini akan mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti mulai dari sketsa, objek plastik hingga peralatan pemotretan yang akan dilakukan.

#### a) Sketsa

Sketsa dibuat untuk memberikan gambaran visual sederhana sebagai panduan untuk melakukan tahapan-tahapan selanjutnya sehingga meminimalisir perubahan-perubahan yang akan terjadi pada konsep yang telah ditentukan. Setiap sketsa yang dibuat dipergunakan untuk satu karya.

#### b) Persiapan Objek

Objek-objek plastik akan dikumpulkan dan belum dipilah-pilah sesuai tiap konsep namun sudah diseleksi sebelumnya untuk pemilihan objek plastik yang hendak digunakan sesuai dengan rancangan untuk pembuatan karya. Sifat objek plastik yang digunakan pada penciptaan karya ini yaitu padat yang tidak bisa diubah bentuk realitasnya dan mudah diubah bentuknya yang dimana sifat kepadatannya lebih lentur dan mudah disesuaikan

bentuknya, adapun sifat lain yaitu solid memadat tidak tembus cahaya, semi transparan, dan transparan.



**Gambar 18. Beberapa Contoh Objek Yang Digunakan**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

c) Persiapan Pemotretan

Pada tahap persiapan pemotretan yakni meliputi dari kamera yang digunakan, set studio yang dibutuhkan hingga keperluan properti pendukung pada tahap pemotretan yang dibutuhkan, dan pada perihal pemotretan, peralatan yang digunakan diantaranya yakni:

a) Kamera

Pada proses pengerjaan tugas akhir karya ini, kamera yang digunakan yakni kamera *mirrorless* Sony tipe A6000, dengan alasan mempertimbangkan kualitas gambar yang baik dan tajam untuk mendapatkan visual detail gambar.



**Gambar 19. Kamera**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

b) *Studio flash*

Lighting yang digunakan dalam proses pengerjaan tugas akhir karya ini adalah *studio flash Tronic Jumbo* guna mendapatkan intensitas cahaya yang cukup besar dan pemerataan cahaya yang baik.



**Gambar 20. Studio flash**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

c) *Speedlite flash*

*Lighting* yang digunakan dalam proses pengerjaan tugas akhir karya ini selain menggunakan *studio flash* adalah menggunakan *speedlite flash* yakni pada penciptaan karya ini menggunakan Canon 430EX II guna sebagai *lighting* dengan intensitas cahaya yang cukup kecil.



**Gambar 21. Speedlite flash**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

*d) Flash trigger*

Adapun untuk pengoperasian *lighting* dapat difungsikan secara maksimal yakni menggunakan *Flash trigger* Tronic Infra Red Trigger guna untuk sebagai konektor baik *speedlite flash* maupun *studio flash*.



**Gambar 22. Flash trigger**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

*e) Tripod*

Adapun alat untuk menempatkan *flash* agar bisa dipindah dan ditempatkan di berbagai posisi, menggunakan tripod Manfrotto MT190CXPRO4 agar fleksibel lebih mudah disesuaikan.



**Gambar 23. Tripod**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

## 2) Pengerjaan

Setelah semua kebutuhan mulai dari sketsa, objek-objek plastik hingga peralatan pemotretan sudah siap, maka proses selanjutnya pengerjaan karya sudah bisa dilakukan. Berikut adalah tahapan proses pengerjaan karya:

a) Penentuan Objek

Objek-Objek dikumpulkan lalu dipilah-pilah dari beragam objek plastik yang bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan konsep tiap foto yang akan dilakukan.

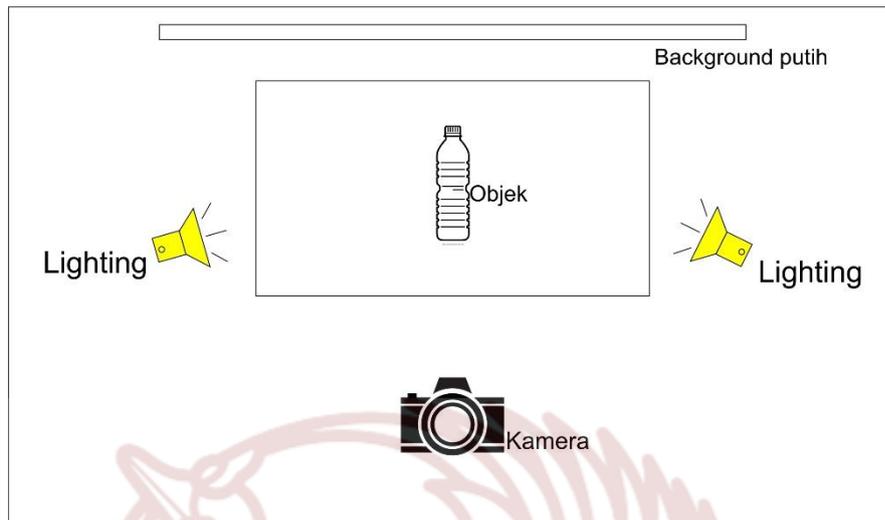
b) Pemotretan

Pemotretan objek dilakukan secara satu per satu objek bahkan secara masal dari berbagai sudut pengambilan gambar dengan memutar .



**Gambar 24. Proses Pemotretan**

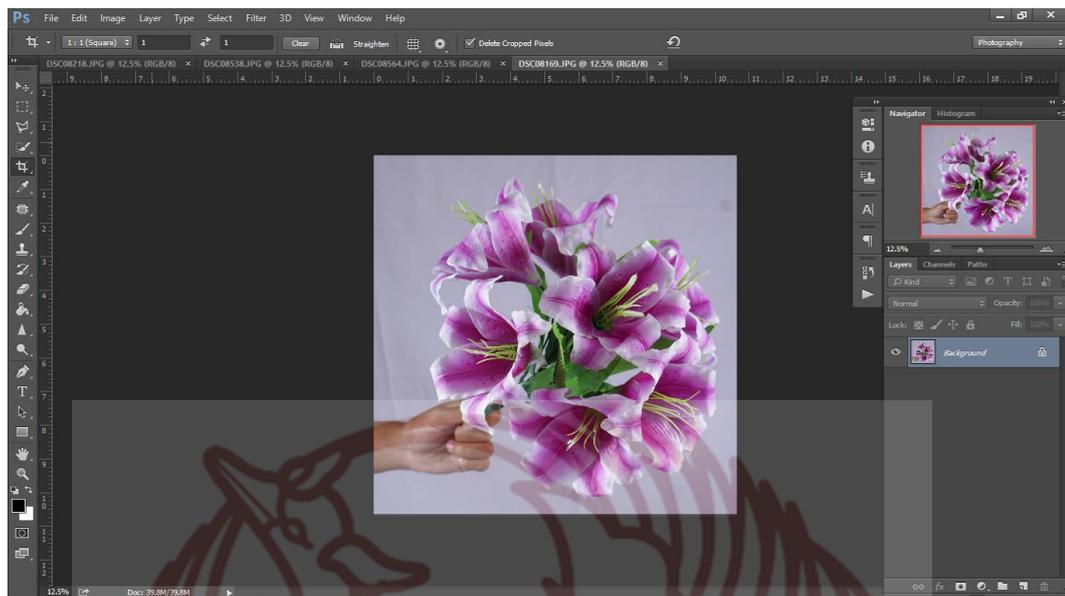
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)



**Gambar 25. Skema Pemotretan**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

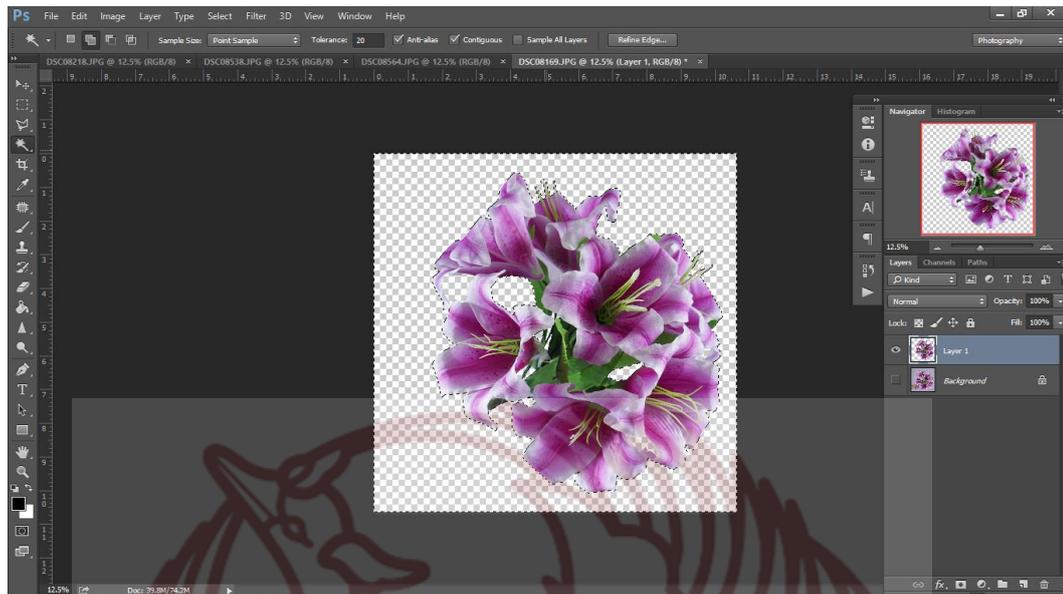
c) Digital Imaging

Proses digital imaging sama seperti halnya proses pengolahan digital gambar yang telah dihasilkan, pada tahap ini gambar-gambar akan dipertimbangkan kembali, lalu di olah dengan menata dan menyesuaikan objek dengan segalapertimbangannya agar sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan pada tiap hasil akhirnya.



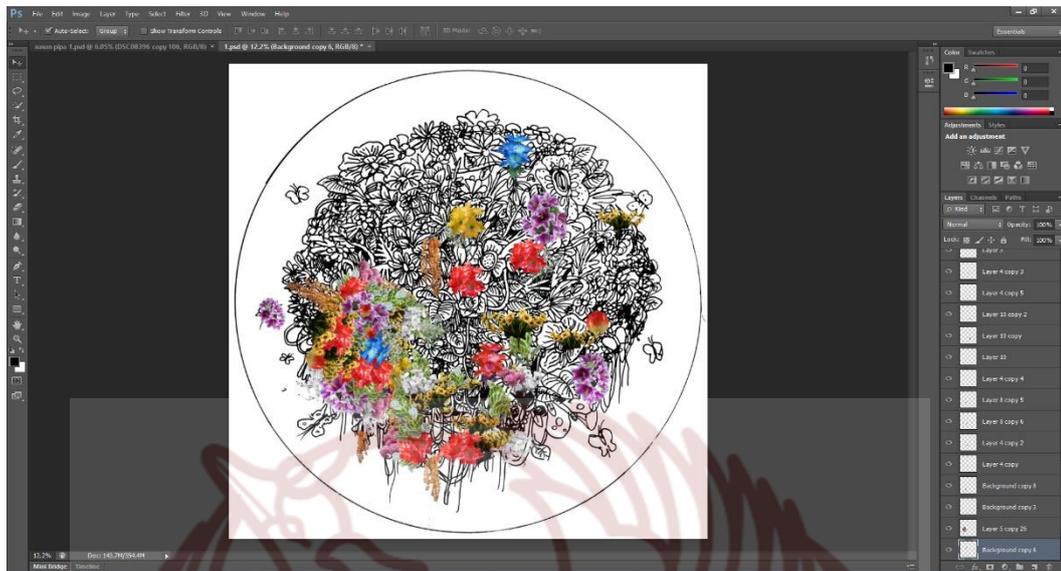
**Gambar 26. Proses *Digital Imaging 1***  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada tahap proses digital imaging 1 yakni penentuan awal objek yang akan diolah digital.



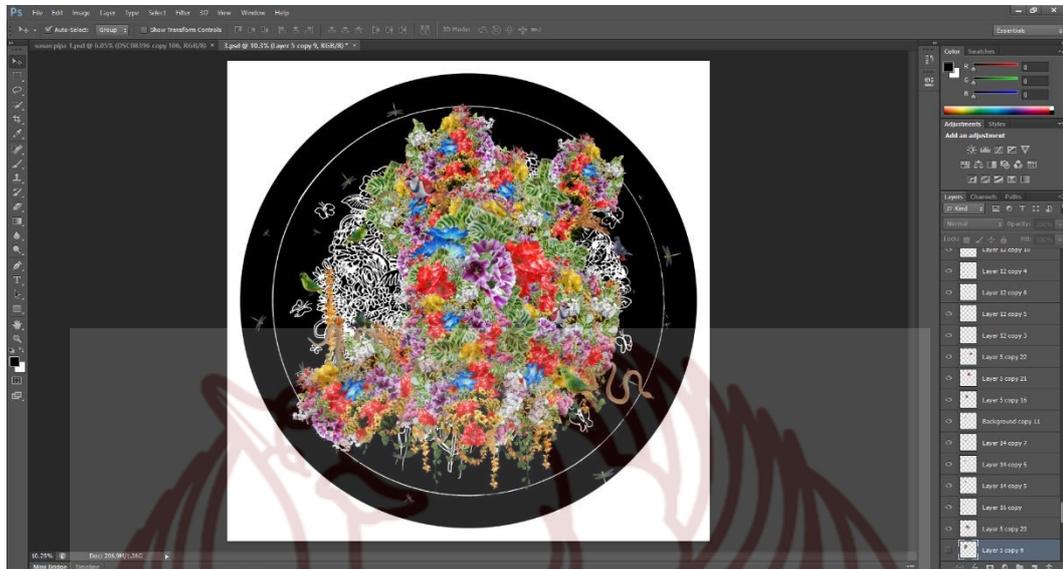
**Gambar 27. Proses *Digital Imaging*2**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Proses digital imaging 2 yakni proses menyeleksi objek yang akan digunakan dengan menghilangkan *background* dan hanya mengambil dan menyederhanakan objek utama dengan menggunakan *cropping* untuk menyeleksi objek utama saja.



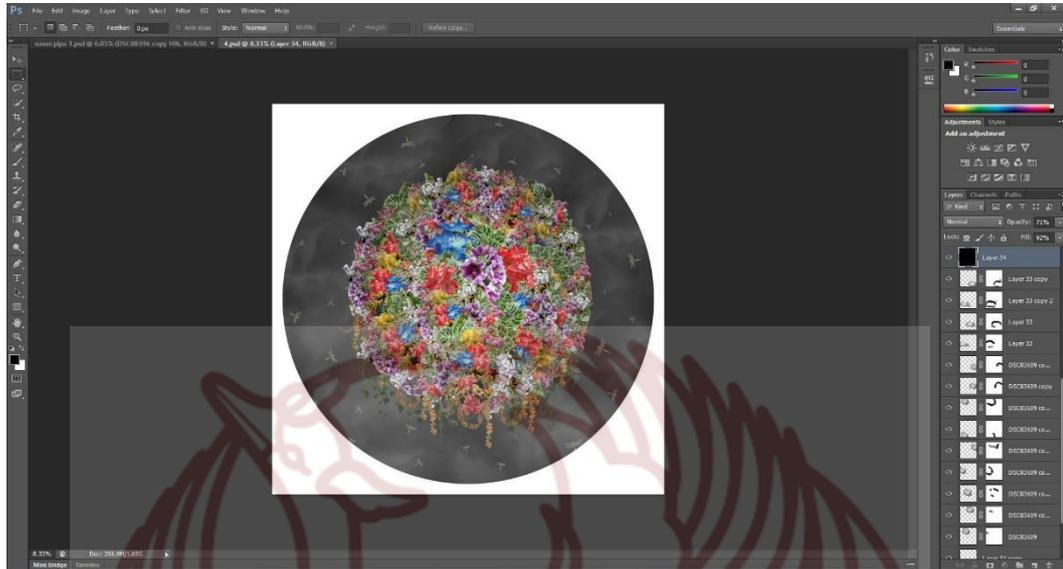
**Gambar 28. Proses *Digital Imaging*3**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada proses *digital imaging* 3 yaitu penggandaan objek atau *cloning object* dan penataan serta penempatan objek yakni bunga yang sudah dipilah dan ditentukan dengan sketsa dari hasil pemotretan yang telah dilakukan sebelumnya.



**Gambar 29. Proses *Digital Imaging*4**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada proses *digital imaging* 4 mengatur selaras warna atau *coloring* serta memberikan kesan dimensi dengan tambahan objek hewan sebagai aksen kesan natural.



**Gambar 30. Proses *Digital Imaging 5***  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada proses *digital imaging 5* yakni tahap akhir dari proses *digital imaging* dengan menambahkan background sesuai konsep hingga mengoreksi kembali objek-objek yang sudah ditetapkan.

Saat proses dalam beberapa waktu pengerjaan karya akan melakukan konsultasi secara intensif kepada dosen pembimbing serta dosen lainnya guna membantu memberikan saran dan masukan yang membangun demi keberhasilan karya. Proses pengerjaan akan dilakukan sejumlah 15 karya dengan konsep dan teknis yang telah ditetapkan. Selanjutnya akan dibantu oleh tim produksi dan pihak-pihak yang dibutuhkan pada bidangnya dan memiliki pengetahuan dan wawasan yang cukup untuk membantu keberhasilan dari pengerjaan karya.

#### **E. Penyuntingan**

Proses penyuntingan dimana proses produksi telah selesai dan dilakukan penyesuaian serta penyempurnaan hasil karya dari proses produksi. Selain melakukan penyuntingan karya akan dikonsultasikan untuk dikurasi dengan adanya pertimbangan demi kelayakankarya kepada dosen pembimbing.

Karya-karya yang telah dikonsultasikan akan dipilah kembali, apabila karya diterima akan dilanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu penyajian karya, dan apabila belum sesuai akan dilakukan lagi proses sebelumnya untuk perbaikan.

## F. Penyajian Karya

### 1) *Finishing*

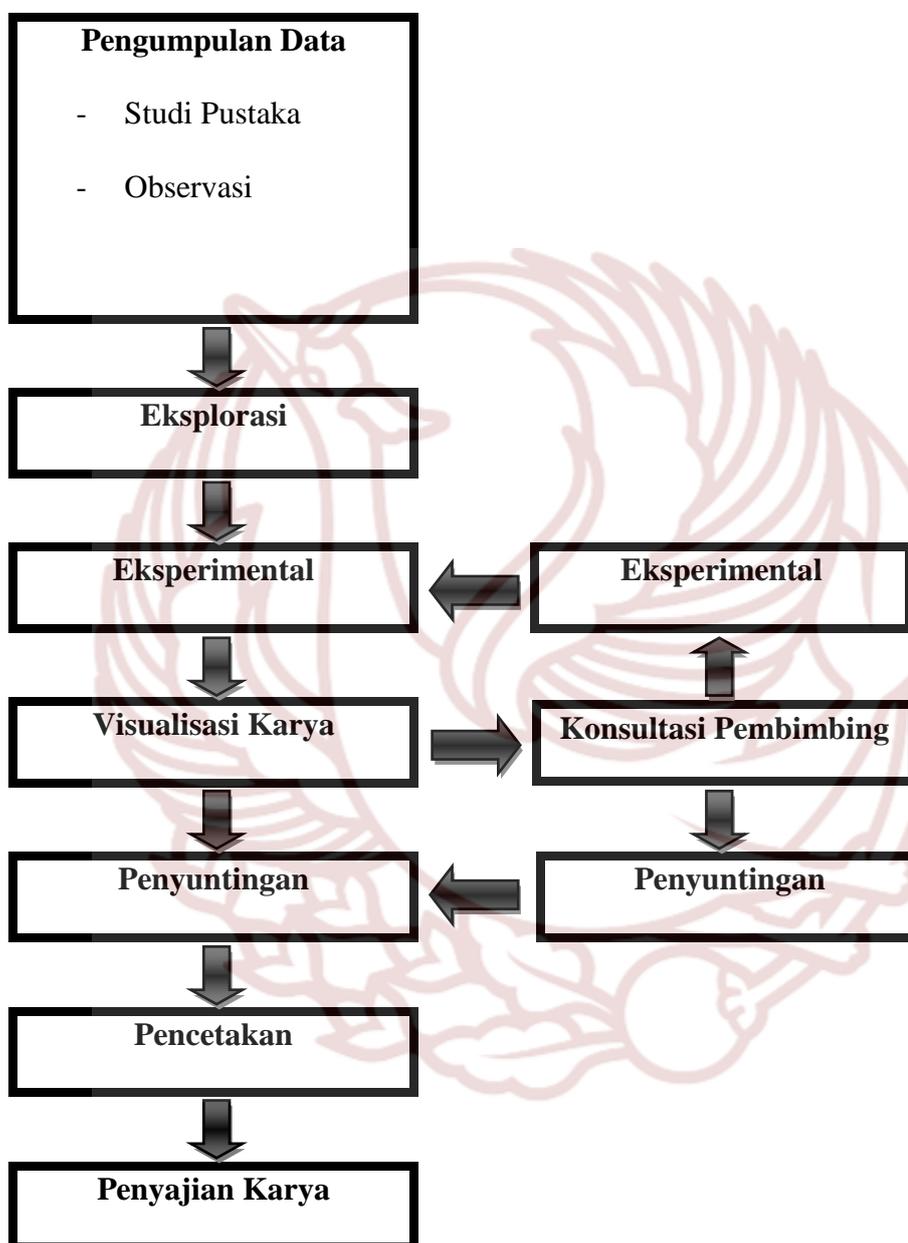
Setelah proses pengerjaan karya selesai, selanjutnya akan dilakukan kurasi oleh dosen pembimbing untuk memilih dan menentukan karya yang layak untuk dipamerkan. Lalu, akan dilakukan pembedaan pada karya terpilih dengan menggunakan bingkai box tebal berwarna putih guna agar terlihat lebih rapi dan mempermudah proses display karya.

### 2) Pameran

Setelah tahap *finishing* telah dilakukan, maka karya-karya siap dipamerkan. Karya-karya yang akan ditampilkan memiliki beragam ukuran, serta bentuk juga selain persegi panjang namun juga lingkaran, adapun ukuran persegi panjang dari bingkai yang digunakan yakni 80 x 140 cm dan lingkaran 80 x 80 cm.

Pameran dilaksanakan di Lantai 3, Gedung 3, kampus 2 Institut Seni Indonesia Surakarta berlangsung selama 3 hari yakni tanggal 27 Agustus 2019 hingga 29 Agustus 2019.

## Draf Alur Penciptaan Karya



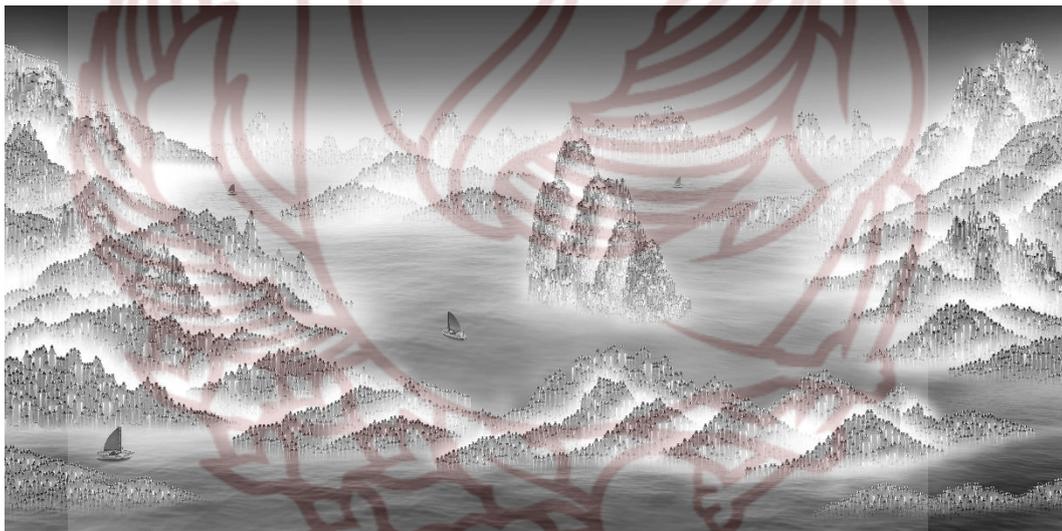
Tabel 1. Alur Penciptaan Karya

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN KARYA**

Setelah melewati proses penciptaan karya tugas akhir “Plastik Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi” maka terciptalah 15 karya. Pada bab ini akan menjelaskan karya-karya tersebut secara rinci pada teknis hingga pesan yang disampaikan, berikut penjabarannya:

#### **Karya 1: Land of Synthetic**



#### **a) Spesifikasi Karya**

Media	: Print on photo paper
Ukuran	:80 x 140 cm
Tahun	: 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 31. Sketsa Karya 1**

(Fauzan Abussalam, 2019)



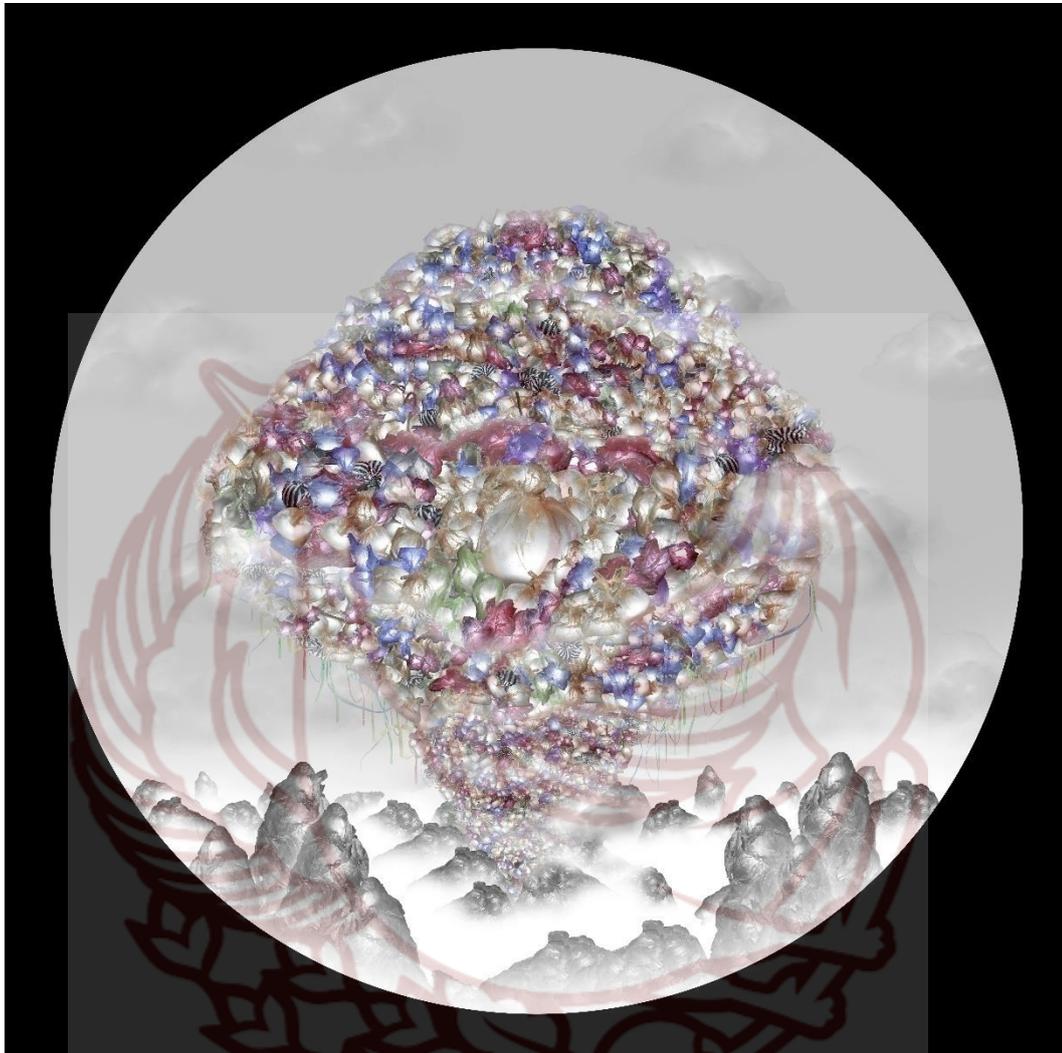
**Gambar 32. Sampel Objek Karya 1**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Penggambaran suatu bentuk kepulauan yang terbentuk dari susunan dari banyaknya botol-botol plastik yang pada umumnya bekas air minum dalam kemasan yang dimanfaatkan lalu memanfaatkan kantong plastik berukuran besar guna membentuk representasi bentangan laut dan juga adanya kapal-kapal yang merupakan aksen untuk mempertegas konsep penggambaran visual lanskap guna membentuk sebuah imaji baru yakni representasi bentuk pemandangan alam.

Untuk menciptakan sebuah gambaran baru yang memanfaatkan objek pada karya ini diantaranya melalui proses sebagai berikut, membuat gambaran atau sketsa untuk penggambaran dasar dari imaji yang akan divisualisasikan, lalu pemilihan dan pemilahan botol-botol yang digunakan pada karya ini diambil dari beberapa sampel botol, lalu dipotret satu per-satu dari berbagai sudut pandang, lalu hasil foto botol-botol tersebut diolah digital yakni tahap proses *digital imaging* dengan memanfaatkan *cropping* guna untuk menyeleksi botol-botol untuk mengambil objek utama dan menghilangkan *background* yang tidak diperlukan, lalu proses selanjutnya yakni *cloning object* dimana menggandakan botol-botol tersebut hingga beberapa kali hingga memenuhi kebutuhan penyesuaian dari sketsa yang telah dibuat, lalu tahap selanjutnya adalah *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu *stamping* untuk memperbaiki kecacatan atau menghilangkan hal yang tidak diinginkan tanpa mengurangi esensi dari bentuk objek utama yakni botol plastik yang digunakan, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

Karya 2: Blow up!



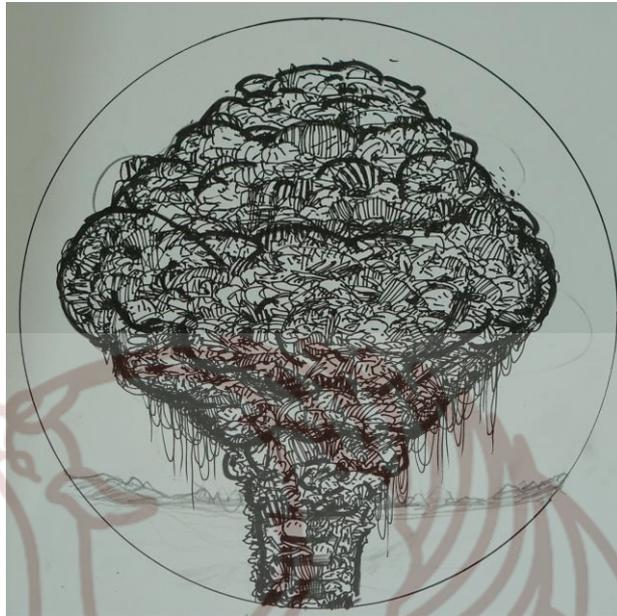
**a) Spesifikasi Karya**

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 33. Sketsa Karya 2**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 34. Sampel Objek Karya 2**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Banyaknya penggunaan objek plastik kini telah mencapai tingkatan yang sangat tinggi jumlahnya, penggunaan plastik telah banyak dimanfaatkan pada berbagai hal kebutuhan dan kepentingan yang beragam. Pada visual karya ini menggambarkan suatu bentuk ledakan yang terbentuk dari gumpalan-gumpalan plastik yang memberikan kesan meledaknya jumlah plastik yang ada, dengan memanfaatkan objek plastik jenis kantong plastik yang dibentuk gumpalan-gumpalan dan memanfaatkan tali raffia untuk memberikan kesan tambahan untuk mempertegas efek visual ledakan, juga memanfaatkan dakron guna untuk membuat gumpalan awan.

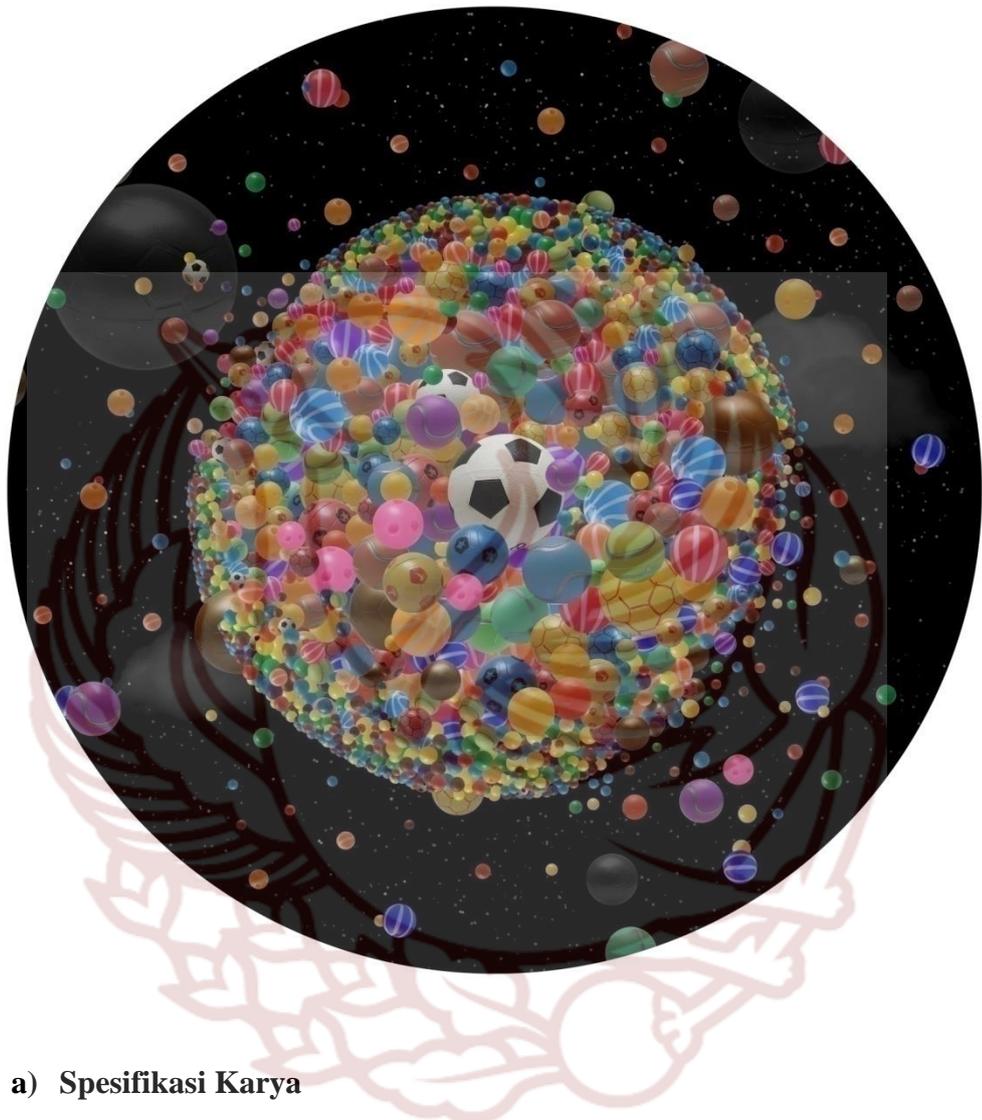
Adapun proses pada penciptaan karya ini sebagai berikut, penyesuaian sketsa yang telah dibuat dengan objek yang ditentukan yakni kantong plastik sebagai objek utamanya yang berjumlah 9 jenis kantong plastik yang berbeda yang digunakan untuk membentuk efek ledakan sebagai visual utamanya selain itu juga untuk membentuk bukitan-bukitan bebatuan yang juga terbentuk dari objek kantong plastik, lalu beragam tali raffia guna menambah kesan dari ledakan dan dakron guna sebagai objek awan, segala objek yang digunakan dipotret satu persatu dengan mengeksplorasi bentuk yang dapat diubah ubah serta pengambilan gambar dengan berbagai sudut pandang untuk menambah variasi bentuk dari tiap objeknya.

Adapun teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya adalah sebagai berikut, objek yang sudah dipotret diseleksi dengan menghilangkan objek atau unsur apapun yang tidak diperlukan dan hanya mengambil objek utamanya, lalu setelah itu objek-objek tersebut ditata dan disesuaikan dengan sketsa yang sudah dibuat, lalu memasuki tahap *resizing* yakni mengatur ukuran objek yang disesuaikan dengan penempatannya sehingga membentuk ruang dan penyesuaian bentuk pada representasi ledakan, lalu *cloning object* guna untuk memperbanyak objek hingga menyesuaikan jumlahnya dengan konsep visual yang sudah ditentukan, lalu *coloring* yakni penyesuaian warna dengan menyelaraskan tiap warna-warna yang berbeda pada objek-objek yang ada, lalu *stamping* guna untuk

memperbaiki objek yang kurang sesuai seperti halnya mmperhalus dan penyesuaian dakron yang dibentuk menjadi awan pada karya ini, lalu *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.



### Karya 3: Play!



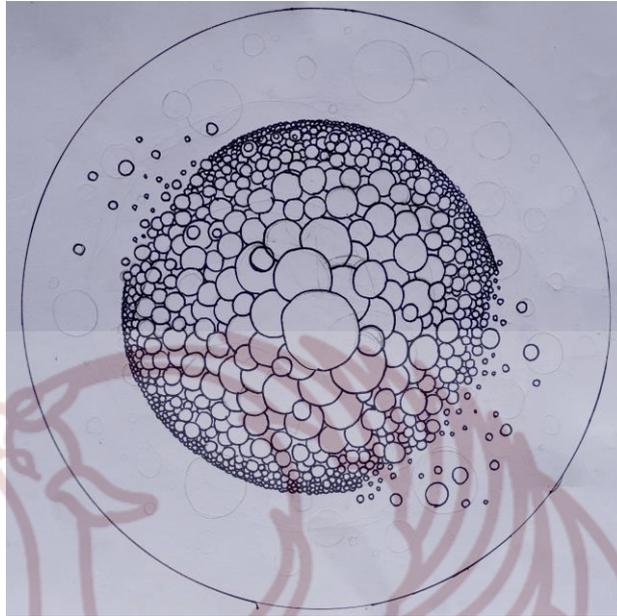
#### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 35. Sketsa Karya 3**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 36. Sampel Objek Karya 3**

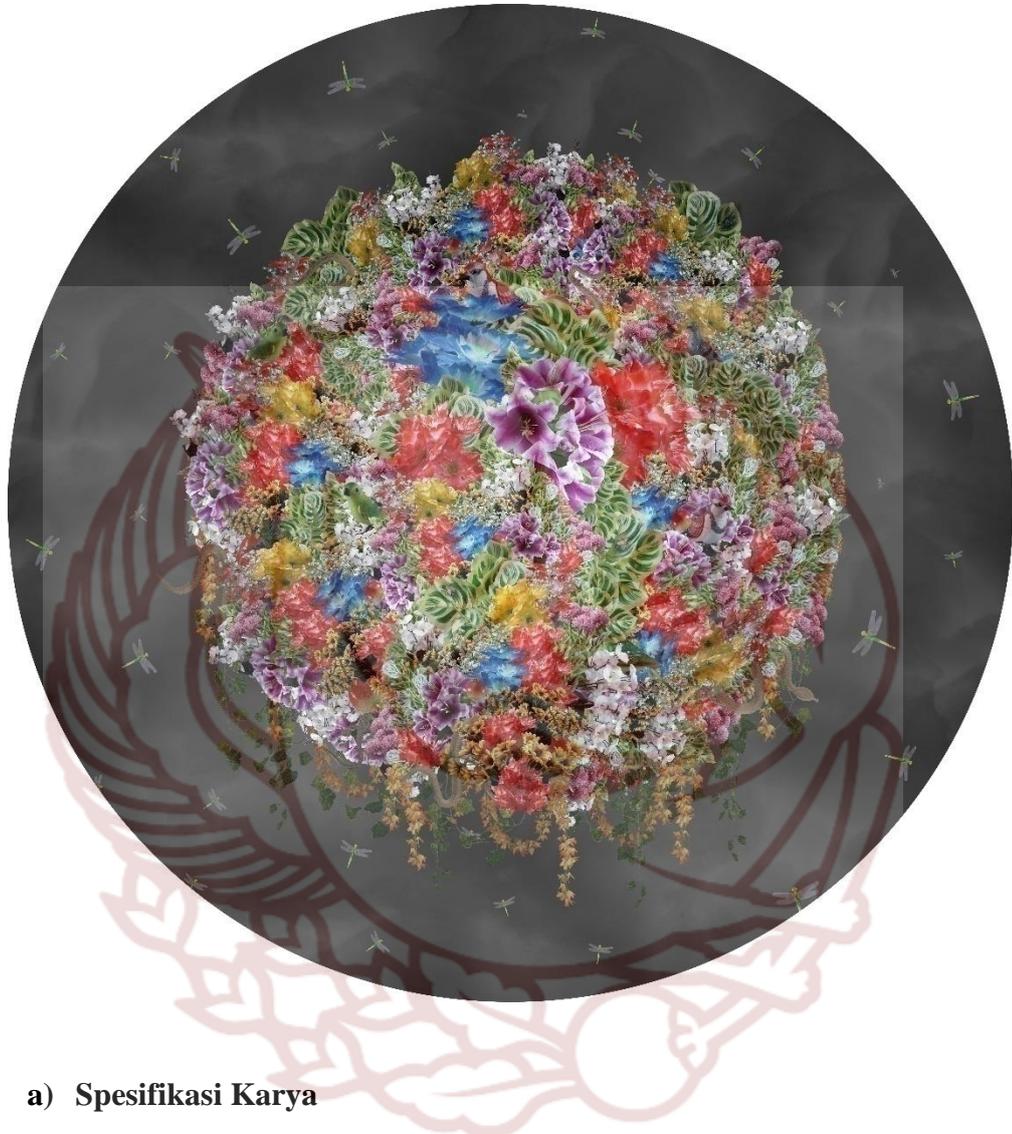
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan gambaran visual tentang terbentuknya planet yang terjadi atas susunan-susunan berbagai jenis bola plastik yang menyatu dan memadat menjadi bentuk satu kesatuan yang utuh. Dengan beragamnya unsur warna yang terdapat pada beragamnya warn-warna yang ada memberikan kesan menyenangkan.

Pada proses memvisualisasikan konsep ini adapun beberapa tahapan yang dilakukan yaitu mengambil beberapa objek bola plastik yang berbeda dengan mempertimbangkan perbedaan desain bola serta warna-warna yang bervariasi guna memperkaya serta memunculkan nuansa penuh warna dengan pengkombinasian dari tiap-tiap unsur bola yang berbeda, lalu bola bola tersebut dipotret secara tunggal atau satu persatu.

Setelah melalui proses pemotretan, adapun teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yakni, *Cropping* guna menyeleksi dan menghilangkan hal yang tidak perlu seperti *background* dan hanya mengambil objek bola saja sebagai objek utamanya, lalu *cloning object* guna menggandakan objek bola berkali-lipat, berikutnya *resizing* guna untuk mengatur besar kecilnya ukuran bola dengan mempertimbangkan penyesuaian bentuk planet yang tersusun dari bola-bola memadat dan beberapa diantaranya menyebar dengan penyesuaian sketsa yang telah dibuat, lalu *coloring* dimana beberapa dari banyaknya objek bola yang ada beberapa diantaranya juga ada yang dibuat menjadi hitam putih guna untuk membuat serpihan-serpihan bola yang sangat kecil untuk membuat kesan jauh dan menjadi *background* yang terdapat pada karya ini, selain itu juga mengatur penyesuaian antara satu warna dengan warna yang lain agar tidak terlalu kontras dan tidak mengurangi esensi warna aslinya dengan mengatur saturasi, kontras, dan gelap terangnya dari warna tiap objek bola.

#### **Karya 4: Flawless**



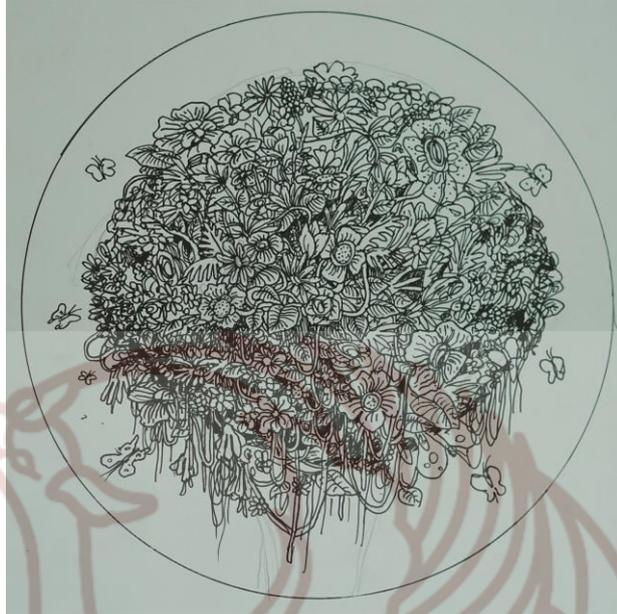
#### **a) Spesifikasi Karya**

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 37. Sketsa Karya 4**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 38. Sampel Objek Karya 4**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan tentang gambaran visual terbentuknya gumpalan bulatan bunga-bunga indah yang tersusun dan terpadukan dari banyaknya jenis bunga plastik yang digunakan serta diatur dan ditempatkan sedemikian rupa sehingga memberikan kesan keindahan ditambah aksentasi hewan sejenis serangga-serangga, dan burung-burung yang turut serta membaur didalamnya dan disekitarnya.

Proses visualisasi pada karya ini melalui beberapa hal yang dilakukan, diantaranya yaitu kumpulan objek bunga-bunga yang ada setelah dipotret satu persatu, selain itu juga menentukan aksentasi-aksentasi yang diperlukan seperti mainan binatang dan mainan serangga untuk memunculkan nilai estetis pada konsep karya ini. Penentuan objek utama yakni bunga-bunga plastik mengambil beberapa jenis bunga yang berbeda guna memunculkan keberagaman dari banyaknya bunga yang tersusun menjadi 1 bentuk visual baru.

Adapun teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yakni, *cropping* guna menyeleksi bunga-bunga yang telah dipotret dan diambil bunganya saja dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek-objek yang ada pada konsep bunga ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat guna membantu penyesuaian dan memberikan pandangan dasarnya, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi bulatan dari kerumunan bunga-bunga yang tersusun selain itu juga penyesuaian objek-objek lain yakni hewan-hewan yang ada agar selaras dengan objek utamanya, lalu *coloring* guna untuk penyesuaian warna dari tiap jenis bunga yang ada agar selaras tentunya mengurangi hal yang kontras serta memberikan kesan serasi dan sesuai.

## Karya 5: Need More! Then Help Us!



### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 39. Sketsa Karya 5**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 40. Sampel Objek Karya 5**

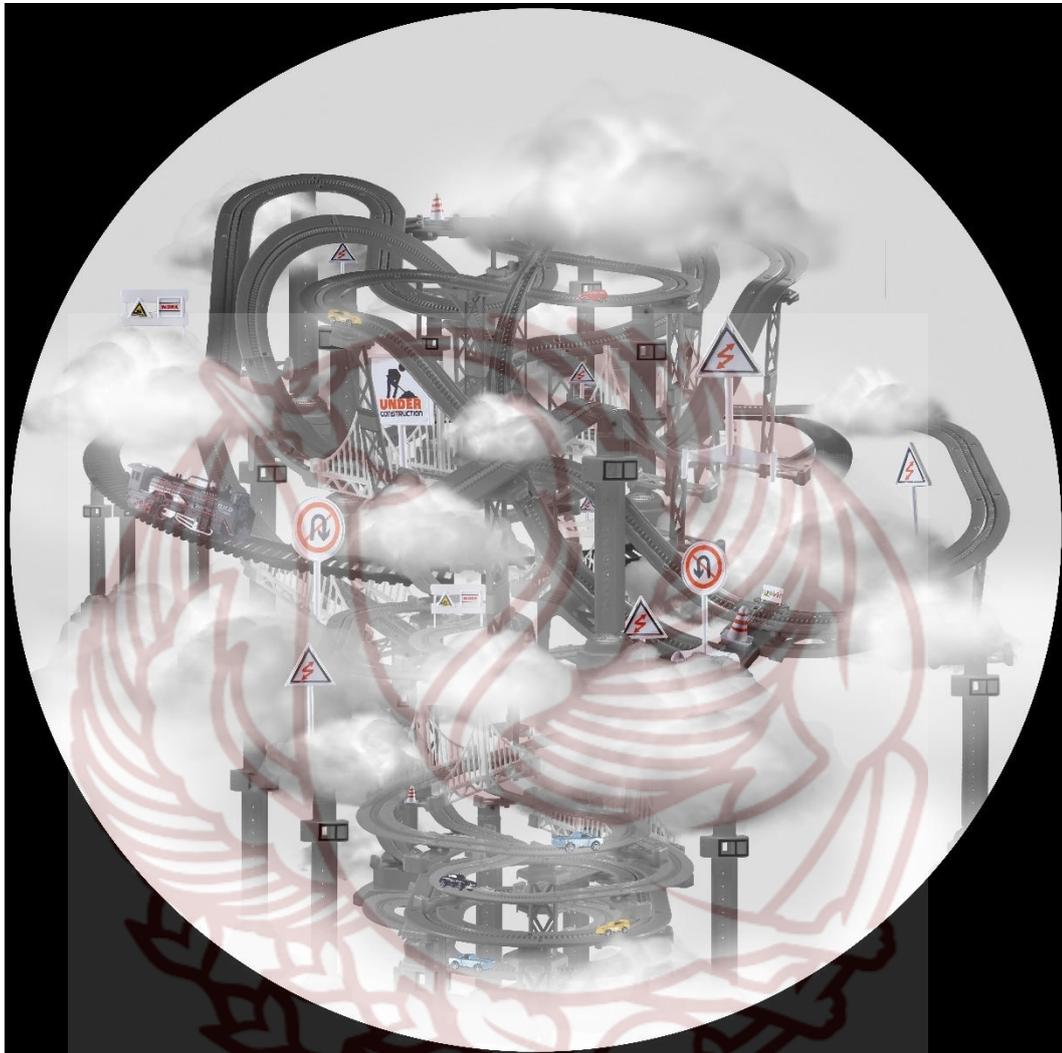
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan gambaran visual tentang banyaknya objek pipa yang di tiap tempat selalu terhubung satu sama lain dengan jumlah yang sangat banyak sehingga terjadinya pemikiran imaji untuk memvisualkan kerumitan dari banyaknya pipa-pipa yang ada menjadi bentuk gambaran yang padat dan rumit serta memberi kesan menjulang dan membesar, dan maksud dari karya ini adalah memberikan gambaran tentang maraknya pembangunan industri-industri ataupun bangunan buatan yang berlebihan dan disimbolkan dengan gambaran pipa-pipa yang menumpuk dan menjulang tinggi dengan kerumitan yang berlebihan.

Pada proses visualisasi karya ini ada beberapa hal yang dilakukan diantaranya yakni dengan pengumpulan serta pemilahan objek pipa-pipa yang ada dipotret satu persatu dengan bentuk yang berbeda beda, selain itu memanfaatkan corong, dan ran sebagai aksen tambahan untuk penyesuaian konsep, serta pemanfaatan dakron guna memberikan efek awan serta asap tebal, semua hal tersebut dilakukan guna penyempurnaan visual yang disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat.

Hasil foto pipa-pipa dan objek-objek lainnya tersebut diolah digital yakni tahap proses *digital imaging* dengan memanfaatkan *cropping* guna untuk menyeleksi pipa-pipa untuk mengambil objek utama dan menghilangkan *background* yang tidak diperlukan, lalu proses selanjutnya yakni *cloning object* dimana menggandakan pipa-pipa tersebut dan mengatur membuat bentuk-bentukan sambungan antar pipa hingga memenuhi kebutuhan penyesuaian dari sketsa yang telah dibuat, lalu tahap selanjutnya adalah *coloring* dengan menyelaraskan warna objek agar menghurangi kesan kontras antar objek yang dihadirkan, lalu *stamping* untuk memperbaiki kecacatan atau menghilangkan hal yang tidak diinginkan tanpa mengurangi esensi dari bentuk objek utamanya, serta memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat bentuk-bentukan bayangan dan pemanfaatan dari dakron juga diperhitungkan dengan memperkirakan penempatan dan penyesuaiannya.

## Karya 6: Overload!



### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

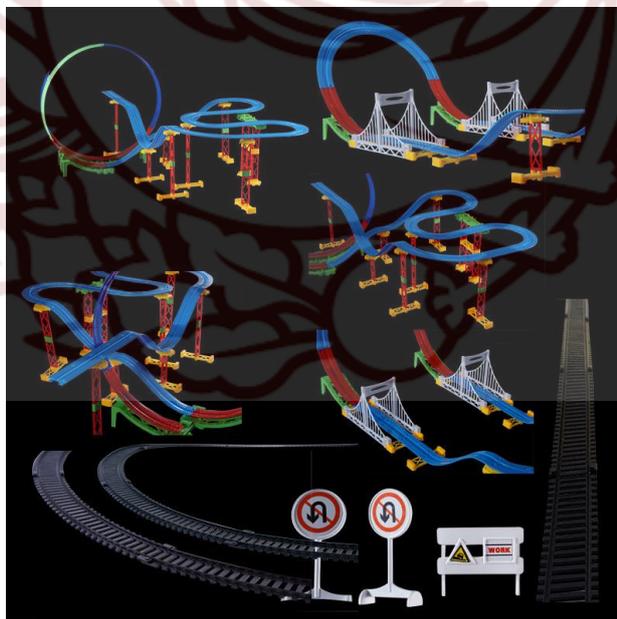
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 41. Sketsa Karya 6**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 42. Sampel Objek Karya 6**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan gambaran berdasarkan melihat keadaan lingkungan sekitar pembangunan jalan secara besar-besaran dan bahkan terjadinya berbagai macam bentuk jalan terutama pembangunan jalan tol yang beragam bentuknya dan semakin rumit hingga bertumpuk membentuk tingkatan menjadi sumber inspirasi untuk membuat visual tentang berbagai macam jalan yang ada menjadi bentuk imaji lanskap yang baru.

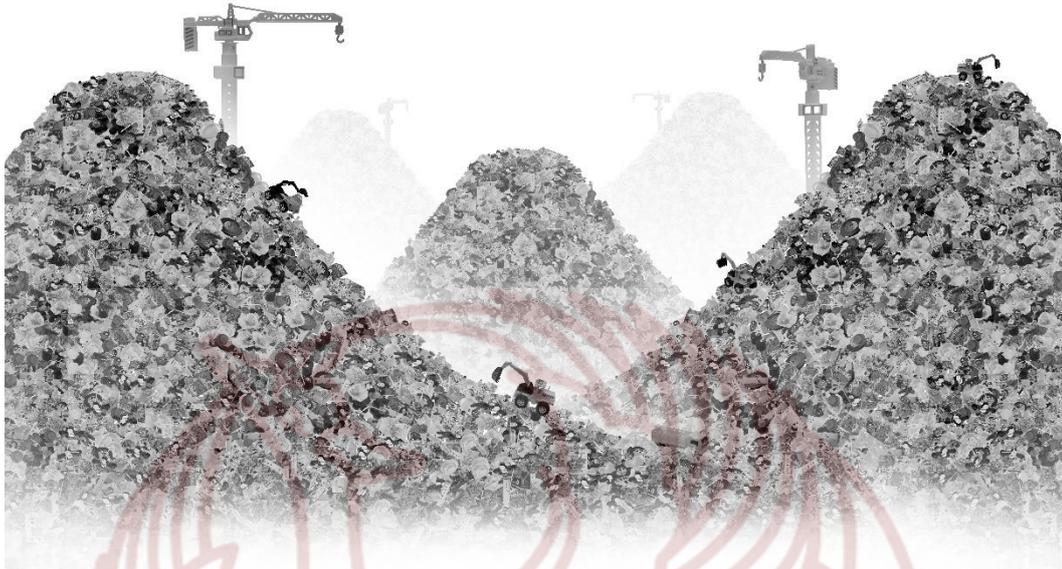
Dengan memanfaatkan objek lintasan jalan dari mainan diharapkan mampu membentuk visual yang baru dengan memanfaatkan bentuk bentuk lekukan dari jalan-jalan yang ada sehingga apabila disatukan dan ditata sedemikian rupa dapat membuat kesan bentukan-bentukan yang baru dengan ditambah aksent penguat konsep karya ini seperti halnya alat transportasi dan mainan rambu-rambu lalu lintas yang ada.

Pada proses visualisasi karya ini adapun objek mainan lintasan jalan serta objek pendukungnya yakni alat transportasi dan mainan rambu-rambu yang ada dipotret satu persatu dari berbagai sudut pandang pengambilan gambar guna mencari dan penyesuaian tempat agar dapat disesuaikan menjadi bentuk visual baru yang lebih tertata dan menarik yang disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat. Lalu teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yakni *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret untuk mengambil objek utama dan menghilangkan *background* yang tidak diperlukan, lalu proses selanjutnya yakni *cloning object* dimana menggandakan lintasan jalan tersebut tersebut dan mengatur membuat bentukan-bentukan sambungan antar lintasan jalan hingga memenuhi kebutuhan penyesuaian dari sketsa yang telah dibuat, lalu tahap selanjutnya adalah *coloring* dengan menyelaraskan warna objek agar menghurangi kesan kontras antar objek yang dihadirkan, namun pada hal ini seluruh bentuk unsur lintasan jalan dibuat menjadi hitam putih guna menyamakan warna agar memberikan kesan realistis dan sama serta objek aksent tetap berwarna guna membuat kesan keberagaman warna yang dihadirkan pada konsep karya ini, lalu *stamping* untuk memperbaiki kecacatan atau menghilangkan hal yang

tidak diinginkan tanpa mengurangi esensi dari bentuk objek utamanya, serta memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat kesan menjulang tinggi.



## Karya 7: Look! What We've Found



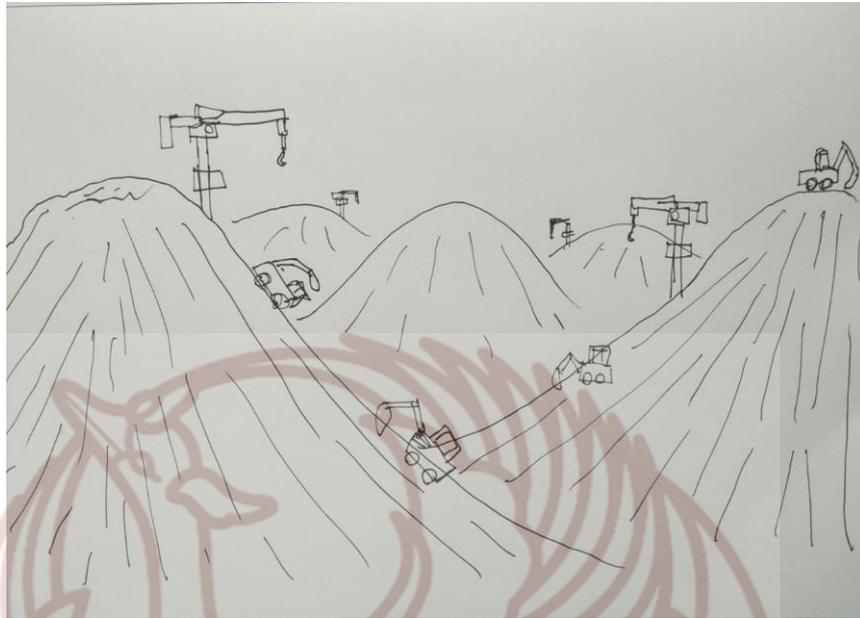
### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 140 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 43. Sketsa Karya 7**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 44. Sampel Objek Karya 7**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan tentang gambaran visual pemandangan yang terbentuk dari tumpukan sampah-sampah plastik yang tersusun hingga membentuk pemandangan gunung-gunung sampah, serta adanya objek pendukung berupa truk keruk, truk angkut, serta alat berat lainnya sebagai aksentasi dan memberikan kesan fenomena sampah yang semakin banyak dengan ditentukannya penempatan objek dan ukuran sehingga membentuk dimensi ruang dan nuansa luas.

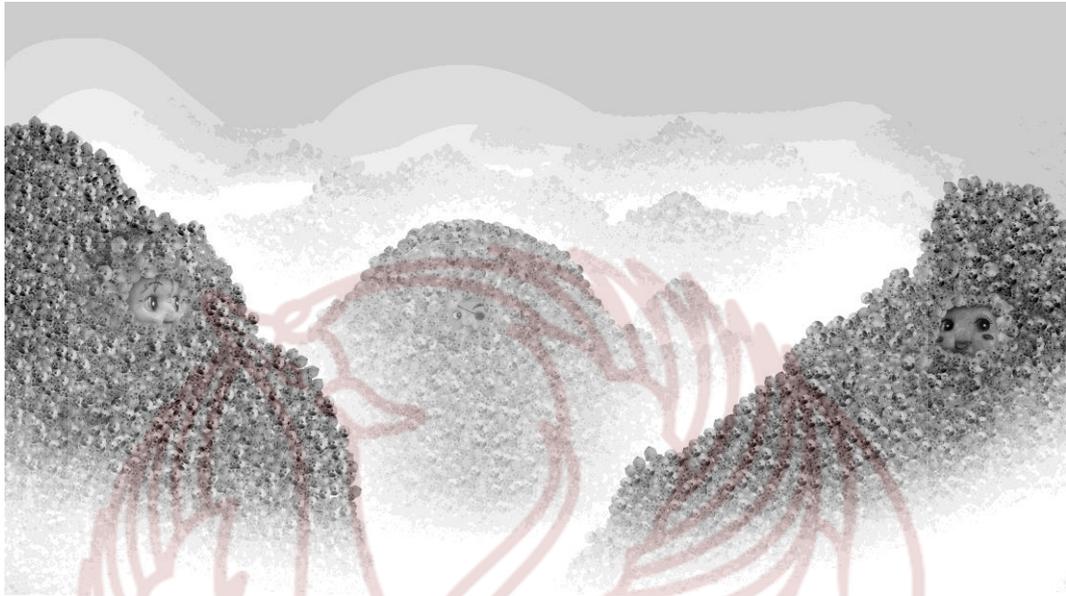
Proses visualisasi pada karya ini melalui beberapa hal yang dilakukan, diantaranya yaitu kumpulan objek utama sampah yang ada dipotret satu persatu dan masal dengan berbagai sudut pandang, selain itu juga menentukan aksentasi-aksentasi yang diperlukan yakni mainan alat transportasi serta alat pengolahan sampah yang pada realitasnya digunakan pada tempat pembuangan akhir pengolahan sampah guna memunculkan nilai estetis dan representatif pada konsep karya ini. Penentuan objek utama yakni sampah plastik mengambil beberapa jenis sampah yang bervariasi guna memunculkan bentuk visual baru.

Adapun teknis olah digital imaging yang dilakukan pada karya ini diantaranya yaitu, *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret dan diambil objek utamanya saja dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek sampah yang ada pada konsep ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat yakni membentuk bukitan-bukitan sampah guna membantu penyesuaian dan memberikan pandangan dasarnya, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi jarak yang tersusun bukitan-bukitan yang banyak, selain itu juga penyesuaian objek-objek lain yakni penempatan aksentasi tambahan yang disesuaikan penempatannya, lalu *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan

embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat bentuk-bentuk bayangan yang disesuaikan.



**Karya 8: We know that!**



**a) Spesifikasi Karya**

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 140 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 45. Sketsa Karya 8**

(Fauzan Abussalam, 2019)



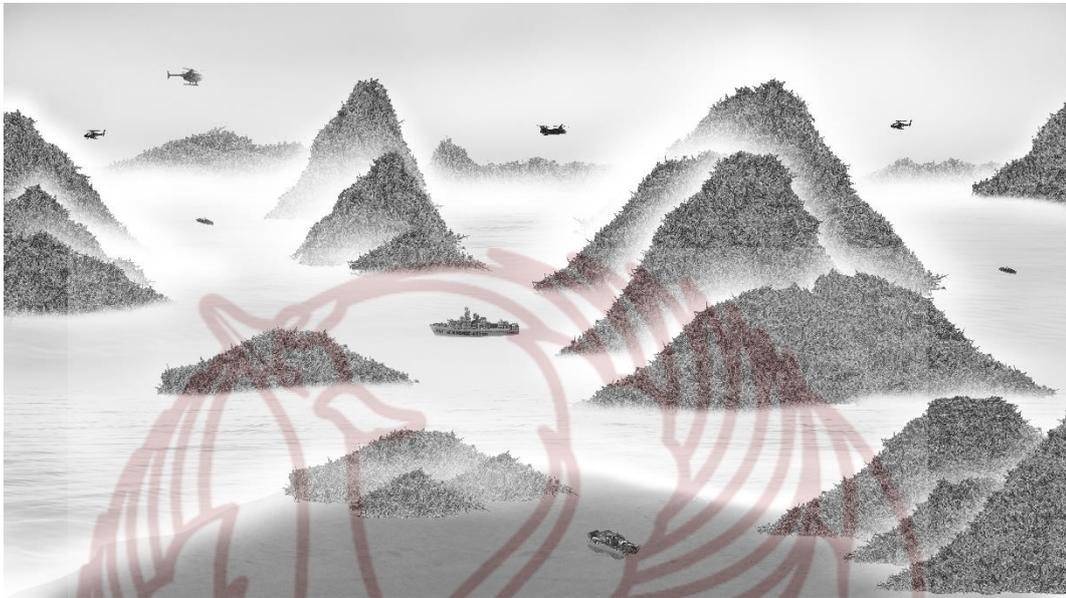
**Gambar 46. Sampel Objek Karya 8**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan tentang gambaran visual pemandangan gunung tumpukan kepala-kepala boneka bayi dengan maksud adalah memberikan gambaran tentang edukasi plastik telah diterapkan sejak usia belia dan fungsionalnyapun juga banyak diperuntukkan sejak masa belia bahkan masih bayi.

Adapun proses visualisasinya yang dilakukan yaitu pemilahan beberapa kepala boneka bayi lalu dipotret satu persatu dengan berbagai sudut pandang pengambilan, lalu dilakukanlah proses digital imaging yang dijabarkan dalam berbagai tahapan yang dilakukan yaitu, dengan memanfaatkan *cropping* guna untuk menyeleksi boneka bayi untuk mengambil objek utama yakni kepala boneka bayi dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu proses selanjutnya yakni *cloning object* dimana menggandakan kepala boneka bayi tersebut hingga memenuhi kebutuhan penyesuaian dari sketsa yang telah dibuat, lalu tahap *resizing* juga dilakukan guna mengubah ukuran guna penyesuaian terhadap sketsa yang telah dibuat, selanjutnya adalah *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk yakni bukitan-bukitan kepala bayi, lalu *stamping* untuk memperbaiki kecacatan atau menghilangkan hal yang tidak diinginkan tanpa mengurangi esensi dari bentuk objek utamanya, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

## **Karya 9: Land of Hopes**



### **a) Spesifikasi Karya**

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 140 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 47. Sketsa Karya 9**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 48. Sampel Objek Karya 9**

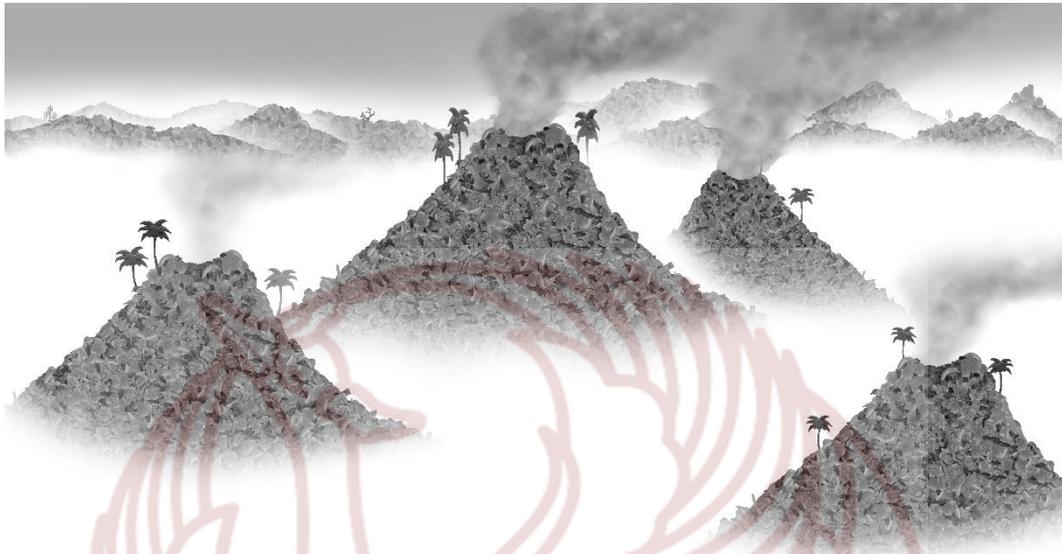
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan tentang gambaran visual pemandangan nuansa medan perang yang dimana gunung-gunung diantara lautan terbentuk dari tumpukan prajurit tentara yang menyatu. Pertimbangan penempatan dan pengaturan ukuran menghasilkan pembentukan dimensi ruang luas.

Adapun proses visualisasi yang dilakukan yakni dengan mengumpulkan beberapa sampel objek mainan yang memiliki unsur konsepsi tentang penggambaran peperangan, diantaranya yakni pemilahan beberapa mainan prajurit perang, serta mainan alat transportasi perang seperti helicopter, kapal tempur, bahkan tank. Untuk memvisualisasikan objek-objek tersebut dengan cara dipotret satu persatu dengan berbagai sudut pandang yang berbeda-beda guna menyesuaikan dengan gambaran konsep dasar atau sketsa.

Teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya adalah *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret dan diambil objek utamanya saja yakni mainan prajurit dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek prajurit yang ada pada konsep ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat yakni membentuk bukitan-bukitan yang terbentuk dari tumpukan susunan mainan prajurit, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi jarak yang tersusun bukitan-bukitan yang banyak, selain itu juga penyesuaian objek-objek lain yakni penempatan aksentambahan yang disesuaikan penempatannya, lalu *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat bentuk-bentukan bayangan yang disesuaikan.

## **Karya 10: Nature? No More!**



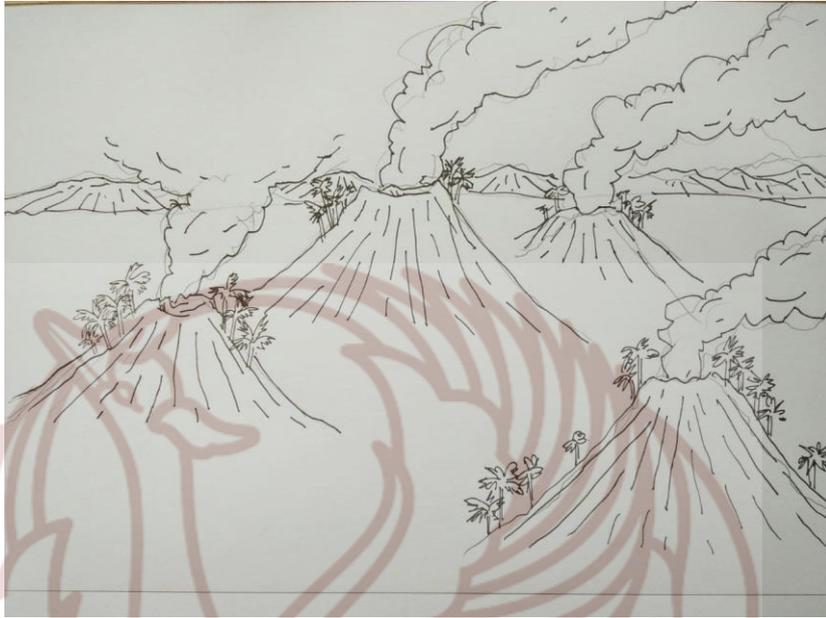
### **a) Spesifikasi Karya**

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 140 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 49. Sketsa Karya 10**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 50. Sampel Objek Karya 10**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan tentang gambaran visual pemandangan alam fenomena gunung meletus yang terbentuk dari susunan buah-buahan plastik dan dakron sebagai efek asap hasil letusan gunung yang disesuaikan dengan tatanan beberapa gunung meletus yang ditata penempatannya sedemikian rupa untuk membentuk dimensi ruang yang terkesan luas, dan pada karya ini juga tahapan untuk memvisualisasikannya yakni diantaranya objek-objek tersebut dipotret secara satu persatu, dengan berbagai sudut pandang dari objek.

Adapun teknis olah digital imaging yang dilakukan pada karya ini diantaranya adalah dengan memanfaatkan *cropping* guna untuk menyeleksi buah dan sayuran plastik sebagai objek utama dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan seperti halnya *background*, lalu tahap selanjutnya yakni *cloning object* dimana menggandakan buah dan sayuran plastik tersebut hingga memenuhi kebutuhan penyesuaian bentuk pegunungan dari sketsa yang telah dibuat, lalu tahap *resizing* juga dilakukan guna mengubah ukuran objek dengan penyesuaian terhadap sketsa yang telah dibuat, selanjutnya adalah *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk yakni bukitan-bukitan kepala bayi, lalu *stamping* untuk memperbaiki kecacatan atau menghilangkan hal yang tidak diinginkan tanpa mengurangi esensi dari bentuk objek utamanya terutama pada hal ini adalah bagian dakron yang dimanfaatkan sebagai representasi bentuk asap tebal hasil letusan dari visual pegunungan, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

## Karya 11: The Hiden City



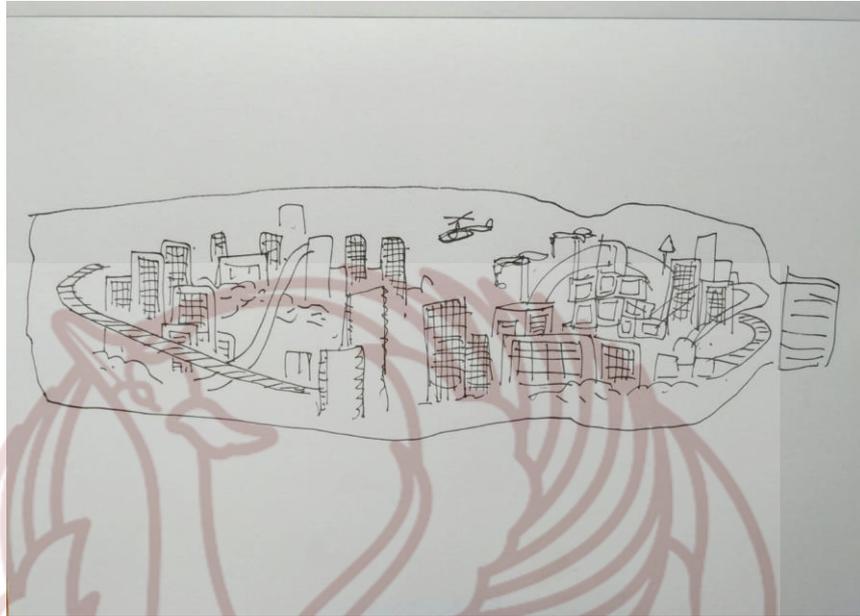
### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 140 cm

Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 51. Sketsa Karya 11**  
(Fauzan Abussalam, 2019)

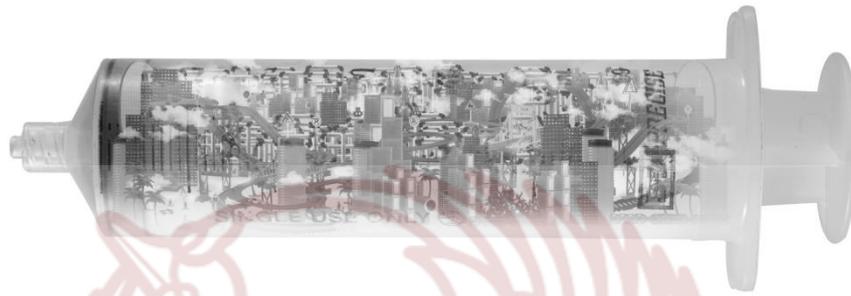


**Gambar 52. Sampel Objek Karya 11**  
(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan tentang gambaran visual tata kota minimalis yang tersusun padat dan penuh didalam kemasan botol plastik. Dengan memanfaatkan benda-benda plastik yang berbentuk apapun yang bisa memunculkan kesan representatif dari sebuah kota. Objek-objek yang memungkinkan untuk digunakan dalam visual ini dipotret satu persatu lalu mencoba untuk menyelaraskan antar 1 jenis objek dengan objek yang lain agar tetap sesuai dengan konsep yang dibuat, lalu botol plastik digunakan sebagai representasi gambaran sebuah kota yang terwadahi yakni perumpamaan dalam sebuah botol.

Adapun teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yaitu, *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret dan diambil objek utamanya saja dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek yang ada pada konsep ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat yakni membentuk perkotaan guna membantu penyesuaian dan memberikan pandangan dasarnya, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi jarak yang tersusun berbentuk perkotaan yang disesuaikan dalam botol, selain itu juga penyesuaian objek-objek lain yakni aksen tambahan yang disesuaikan penempatannya, lalu *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang di dalam botol dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

## Karya 12: The Cure City



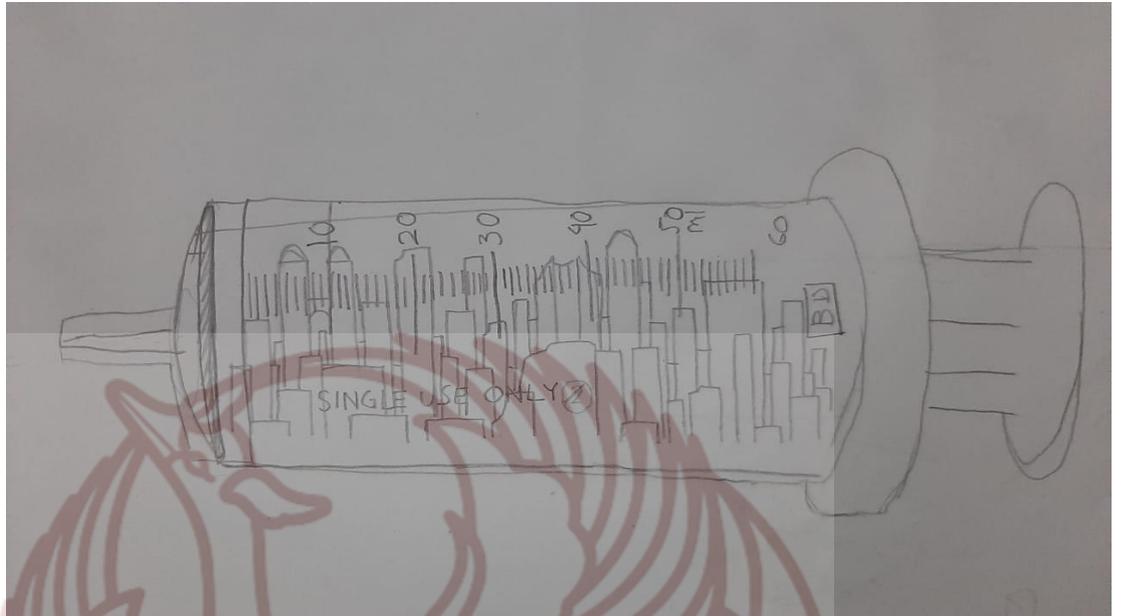
### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

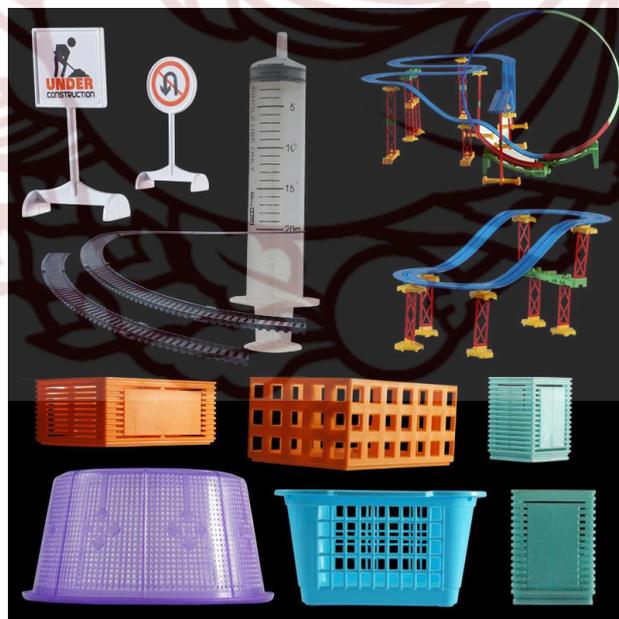
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 53. Sketsa Karya 12**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 54. Sampel Objek Karya 12**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan gambaran visual kepadatan kota yang ada di dalam suntikan memberikan kesan kota yang dikarantina. Dengan memanfaatkan benda-benda plastik yang berbentuk apapun yang bisa memunculkan kesan representatif dari sebuah kota. Objek-objek yang memungkinkan untuk digunakan dalam visual ini dipotret satu persatu lalu mencoba untuk menyelaraskan antar 1 jenis objek dengan objek yang lain agar tetap sesuai dengan konsep yang dibuat, lalu suntik digunakan sebagai representasi gambaran sebuah kota yang terkarantina sehingga suntik menjadi simbol unsur kesehatan atau medis.

Berikut merupakan penjabaran teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yaitu, *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret dan diambil objek utamanya saja dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek yang ada pada konsep ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat yakni membentuk perkotaan guna membantu penyesuaian dan memberikan pandangan dasarnya, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi jarak yang tersusun berbentuk perkotaan yang disesuaikan dalam suntik, selain itu juga penyesuaian objek-objek lain yakni aksentasi tambahan yang disesuaikan penempatannya seperti awan yang digunakan dengan memanfaatkan dakron, lalu *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang di dalam suntik dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

### Karya 13: The Megapolis



#### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

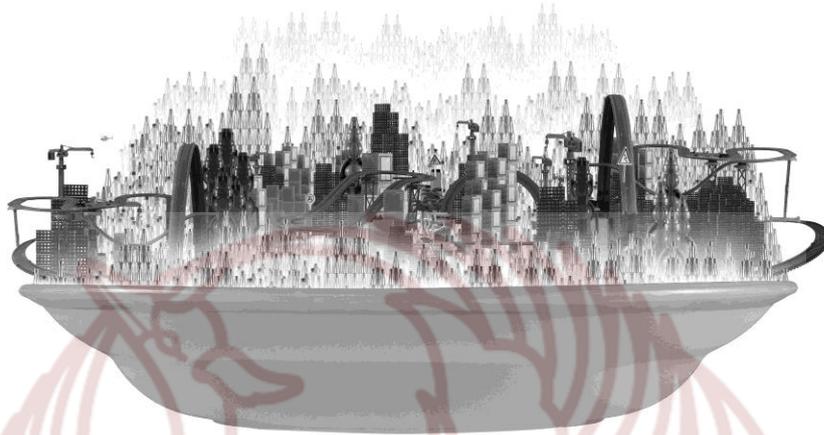
Tahun : 2019



Pada karya ini menjelaskan gambaran visual perkotaan yang megah yang berada diatas mangkuk sehingga memperlihatkan kesan kota besar. Dengan memanfaatkan benda-benda plastik yang berbentuk apapun yang bisa memunculkan kesan representatif dari sebuah kota. Objek-objek yang memungkinkan untuk digunakan dalam visual ini dipotret satu persatu lalu mencoba untuk menyelaraskan antar 1 jenis objek dengan objek yang lain agar tetap sesuai dengan konsep yang dibuat, lalu mangkuk digunakan sebagai bentuk representasi level dari penempatan representasi kota yang terusun diatasnya memberikan kesan megah, juga halnya penempatan objek dan bentuk-bentuk perkotaan didesain guna menambah kesan kemegahan yang dihadirkan.

Adapun teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yaitu, *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret dan diambil objek utamanya saja dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek yang ada pada konsep ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat yakni membentuk perkotaan guna membantu penyesuaian dan memberikan pandangan dasarnya, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi jarak yang tersusun berbentuk perkotaan yang disesuaikan diatas sebuah mangkuk, selain itu juga penyesuaian objek-objek lain yakni aksentambahan yang disesuaikan penempatannya seperti awan yang digunakan dengan memanfaatkan dakron, lalu *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi jarak dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

## Karya 14: The Metropolis



### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

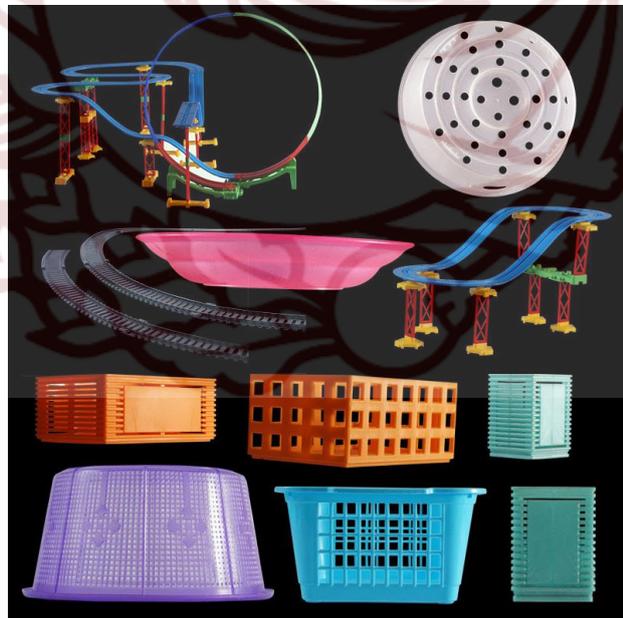
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 57. Sketsa Karya 14**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 58. Sampel Objek Karya 14**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan gambaran visual perkotaan yang luas dan padat yang terbentang diatas piring plastik sehingga memperlihatkan kesan kota yang luas dan padat. Dengan memanfaatkan benda-benda plastik yang berbentuk apapun yang bisa memunculkan kesan representatif dari sebuah kota. Objek-objek yang memungkinkan untuk digunakan dalam visual ini dipotret satu persatu lalu mencoba untuk menyelaraskan antar 1 jenis objek dengan objek yang lain agar tetap sesuai dengan konsep yang dibuat, lalu piring plastik digunakan sebagai bentuk representasi tempat yang luas karena bentuknya yang pipih dari penempatan representasi kota yang terusun diatasnya memberikan kesan luas, juga halnya penempatan objek dan bentuk-bentuk perkotaan didesain guna menambah kesan kepadatan dan kerumitan dari perumpamaan visual kota yang dihadirkan.

Adapun teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yaitu, *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret dan diambil objek utamanya saja dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek yang ada pada konsep ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat yakni membentuk perkotaan guna membantu penyesuaian dan memberikan pandangan dasarnya, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi jarak yang tersusun berbentuk perkotaan yang disesuaikan diatas sebuah piring plastik, lalu *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi jarak dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

## Karya 15: The Green City



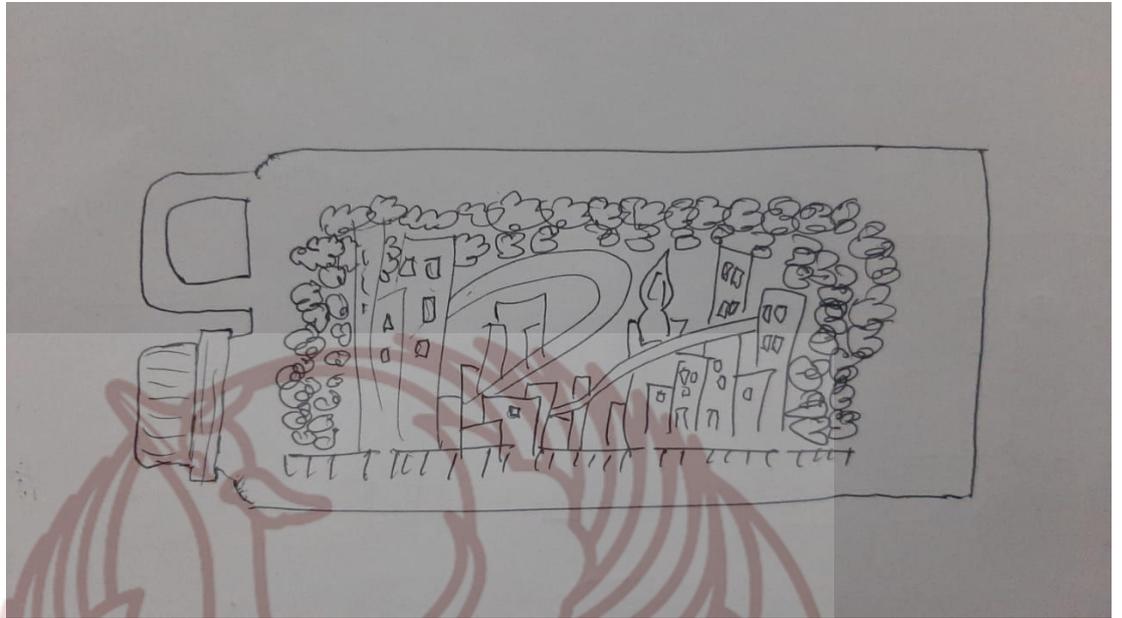
### a) Spesifikasi Karya

Media : Print on photo paper

Ukuran : 80 x 80 cm

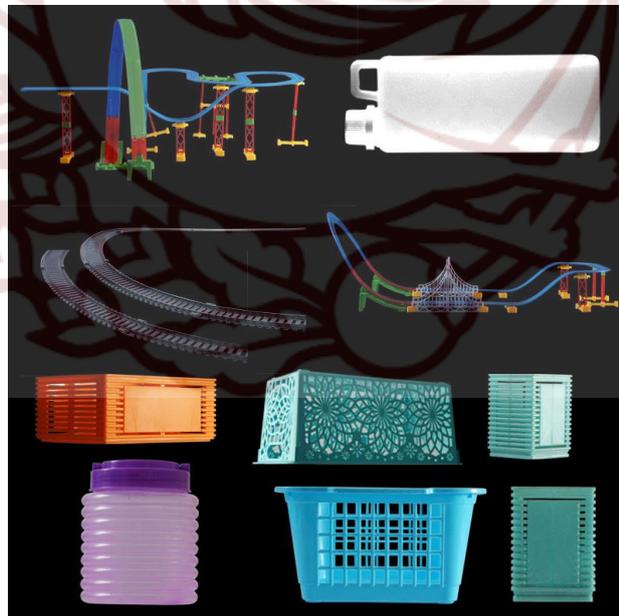
Tahun : 2019

**b) Deskripsi Karya**



**Gambar 59. Sketsa Karya 15**

(Fauzan Abussalam, 2019)



**Gambar 60. Sampel Objek Karya 15**

(BIMOWISNUATMOJO, 2019)

Pada karya ini menjelaskan gambaran visual kepadatan kota yang ada di dalam jerigen dimana memberikan kesan kota yang hijau dipadukan dengan pohon-pohon plastik yang berkerumun diantara perkotaan yang ada didalam jerigen yang pada fungsinya untuk wadah air. Dengan memanfaatkan benda-benda plastik yang berbentuk apapun yang bisa memunculkan kesan representatif dari sebuah kota. Objek-objek yang memungkinkan untuk digunakan dalam visual ini dipotret satu persatu lalu mencoba untuk menyelaraskan antar 1 jenis objek dengan objek yang lain agar tetap sesuai dengan konsep yang dibuat melalui gambaran dasar yakni sketsa.

Berikut merupakan penjabaran teknis olah *digital imaging* yang dilakukan pada karya ini diantaranya yaitu, *cropping* guna untuk menyeleksi objek-objek yang telah dipotret dan diambil objek utamanya saja dan menghilangkan unsur lain yang tidak diperlukan, lalu *cloning object* guna menggandakan objek yang ada pada konsep ini dan disesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat yakni membentuk perkotaan guna membantu penyesuaian dan memberikan pandangan dasarnya, lalu *resizing* guna untuk mengatur ukuran yang ditentukan sehingga dapat disesuaikan penempatannya dan pengaturan untuk membentuk dimensi jarak yang tersusun berbentuk perkotaan yang disesuaikan dalam suntik, selain itu juga penyesuaian objek-objek lain yakni aksentambahan yang disesuaikan penempatannya seperti awan yang digunakan dengan memanfaatkan dakron, lalu *coloring* dengan merubah warna objek menjadi hitam putih guna untuk menyederhanakan serta menyelaraskan dengan memanfaatkan gelap terang cahaya dan bayangan pada visual yang terbentuk, lalu memanfaatkan *brush* guna untuk membuat kesan embun dan kabut guna untuk memunculkan dimensi ruang di dalam suntik dan membuat bentukan-bentukan bayangan yang disesuaikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Plastik memang beda yang sangat membantu untuk menopang kebutuhan apapun bentuknya dan apapun fungsinya, namun semakin maraknya produksi plastik yang bervariasi menjadi hal yang berlebihan dan seolah-olah segala hal berpotensi terbuat dari plastik seperti gambaran dari visual-visual yang telah dihadirkan.

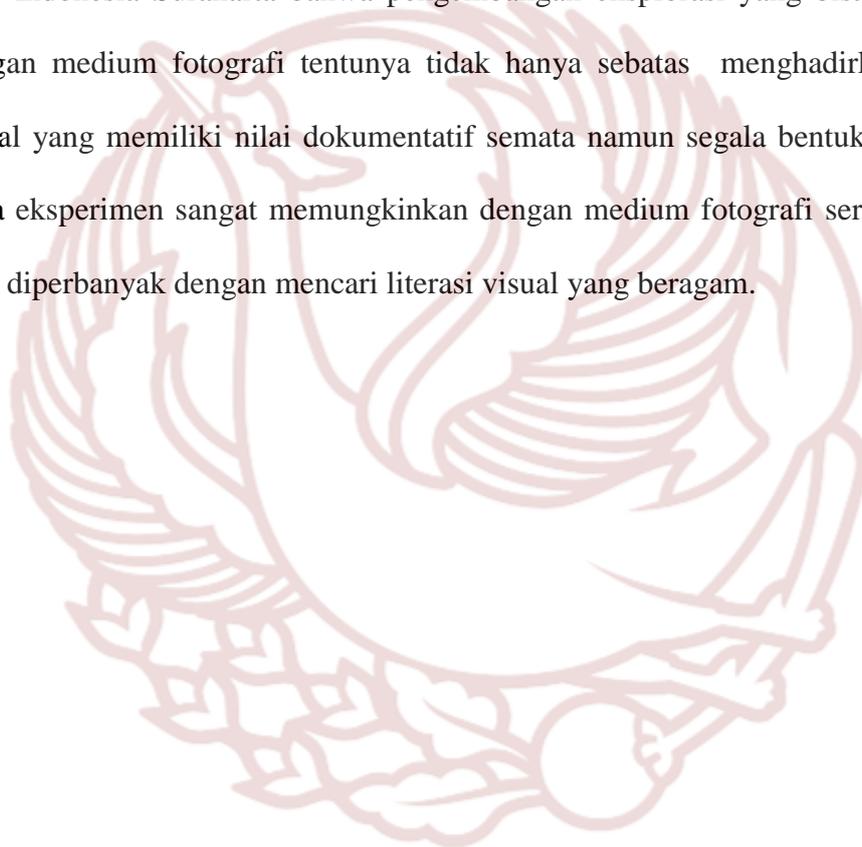
Berbagai hal tentang plastik telah terwakilkan dengan beragam objek plastik yang digunakan pada tiap visual konsep yang dihadirkan. Dengan memanfaatkan segala bentuk upaya dari gambaran konsep dasar hingga proses digital imaging, imaji-imaji barupun dapat terbentuk. Dengan menghadirkan serta mempersembahkan karya ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dari sudut pandang pengkarya tentang objek plastik dan bisa menambah literasi visual atau pengembangan ide.

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari sebelumnya yang telah disampaikan, dengan ini adanya beberapa saran yang ingin disampaikan kepada masyarakat umum serta mahasiswa Program Studi Fotografi khususnya di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pertama, bagi masyarakat umum bahwa fotografi bukanlah sekedar medium yang hanya terbatas untuk menangkap rekaman instan semata dari kejadian sebenarnya namun fotografi merupakan medium yang dapat memberikan pesan serta maksud dari tiap gambaran visual yang dihasilkannya.

Kedua, bagi mahasiswa Program Studi Fotografi khususnya di Institut Seni Indonesia Surakarta bahwa pengembangan eksplorasi yang bisa dilakukan dengan medium fotografi tentunya tidak hanya sebatas menghadirkan visual-visual yang memiliki nilai dokumentatif semata namun segala bentuk eksplorasi serta eksperimen sangat memungkinkan dengan medium fotografi serta tentunya juga diperbanyak dengan mencari literasi visual yang beragam.



### 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																								

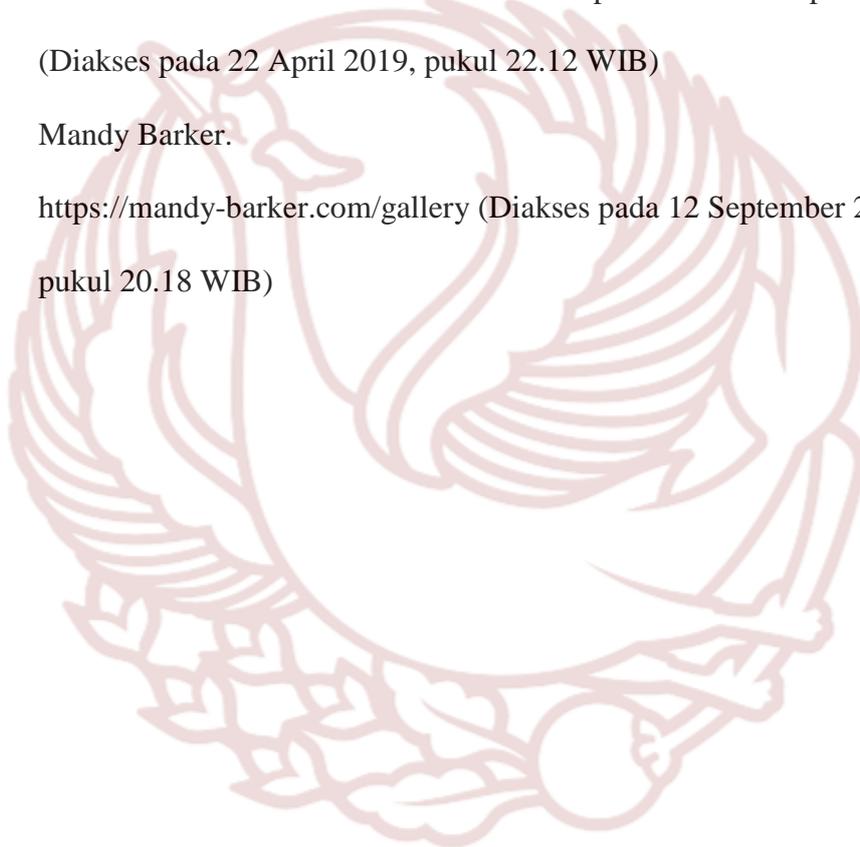
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan

## Daftar Pustaka

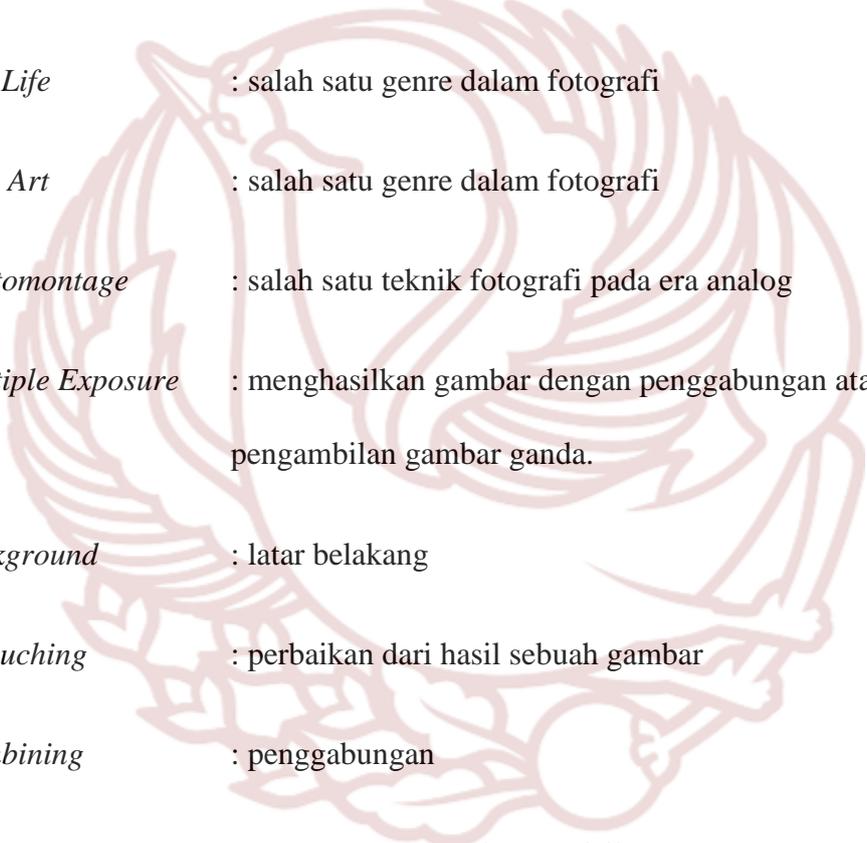
- Dina, An Nuurika Asmara. 2014. *Redesain Terminal Kartasura (Skripsi)*. Surakarta (ID): Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gie, The Liang, *Filsafat Seni*, Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996.
- Junaedi, Deni. 2017. *Estetika jalinan subjek, objek dan nilai*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Kariri, Ardhi Fikri, *Eksplorasi Sampah Sebagai Ide Penciptaan Fotografi Ekspresi*, 2016.
- Kartika, Dharsono & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Solo: ISI Press.
- Krier, Rob (1979). *Urban Space*. New York : Rizzoli Internasional.
- Nugroho, Yulius. 2011. *Jepret! Panduan Fotografi Dengan Kamera Digital dan DSLR*. Yogyakarta : Familia Pustaka Keluarga.
- Soeprapto, Soedjono., *Pot-Pourri Fotografi*, (Jakarta: Universitas Trisakti, 2007).
- Sugiarto, Atok. 2009. *Kamus Pintar Fotografer*. Jakarta: Esensi Erlangga.
- Marie, Mary Warner. *100 Ideas That Changed Photography*. (Laurence King publishing Ltd: London). 2012.

## Pustaka Laman

- Jerry N. Uelsmann.  
<https://www.gadcollection.com/en/jerry-uelsmann.html>  
(Diakses Pada 15 April 2019, pukul 23.15 WIB)
- KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/plastik>  
(Diakses pada 22 April 2019, pukul 22.12 WIB)
- Mandy Barker.  
<https://mandy-barker.com/gallery> (Diakses pada 12 September 2018,  
pukul 20.18 WIB)



## Glosarium



<i>Illustration</i>	: elemen estetis penghias
<i>Eyecatcher</i>	: menarik pandang
<i>Digital Imaging</i>	: manipulasi gambar
<i>Still Life</i>	: salah satu genre dalam fotografi
<i>Fine Art</i>	: salah satu genre dalam fotografi
<i>Photomontage</i>	: salah satu teknik fotografi pada era analog
<i>Multiple Exposure</i>	: menghasilkan gambar dengan penggabungan atau pengambilan gambar ganda.
<i>Background</i>	: latar belakang
<i>Retouching</i>	: perbaikan dari hasil sebuah gambar
<i>Combining</i>	: penggabungan
<i>Composing</i>	: menata atau mengkomposisikan
<i>Pixel</i>	: satuan ukuran (piksel)
<i>Cropping</i>	: memotong gambar
<i>Coloring</i>	: menyelaraskan warna
<i>Cloning</i>	: menggandakan

*Resizing* : mengatur ukuran

*Stamping* : pengecapan

*Unity* : Kesatuan

*Complexity* : Kerumitan

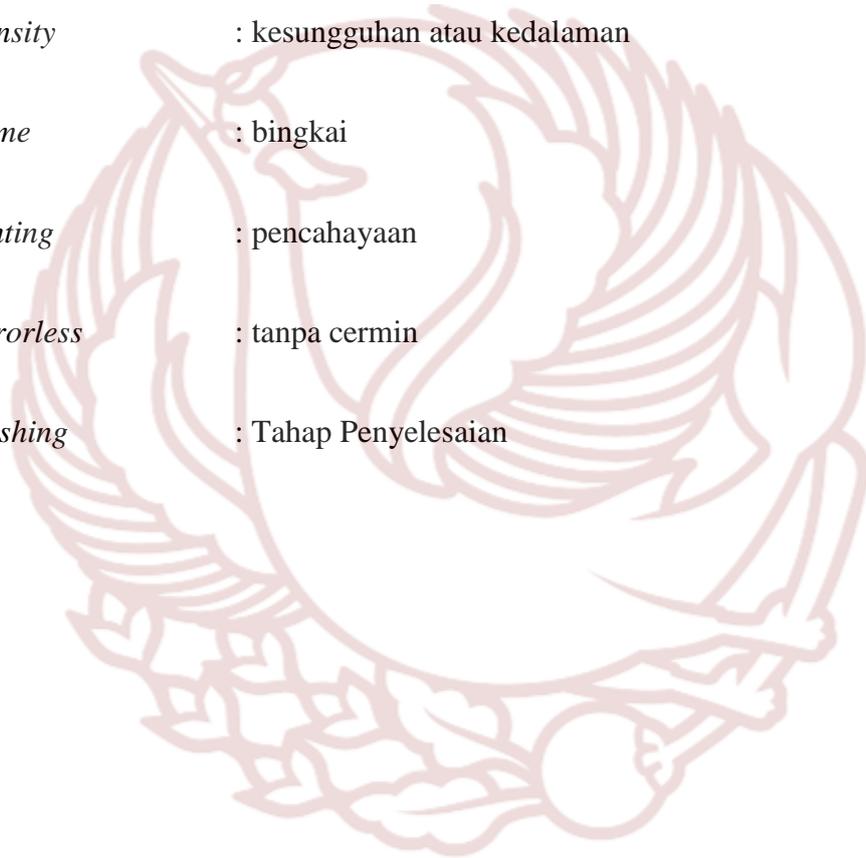
*Intensity* : kesungguhan atau kedalaman

*Frame* : bingkai

*Lighting* : pencahayaan

*Mirrorless* : tanpa cermin

*Finishing* : Tahap Penyelesaian



# Lampiran

PAMERAN TUGAS AKHIR



## PLASTIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI

BIMOWISNUATMOJO  
1 4 1 5 2 1 0 1

27.08.2019 - 29.08.2019  
09.00 - 15.00 WIB

PEMBIMBING  
SETYO TOHARI CATURIYANTO, S.Sn., M.Sn.



PEMBUKAAN  
27.08.2019 LT. 3 GD. 3 FSRD  
14.00 WIB Kampus II, ISI SURAKARTA

