#### **BAB III**

### METODE PENCIPTAAN

## A. Ide Berkarya

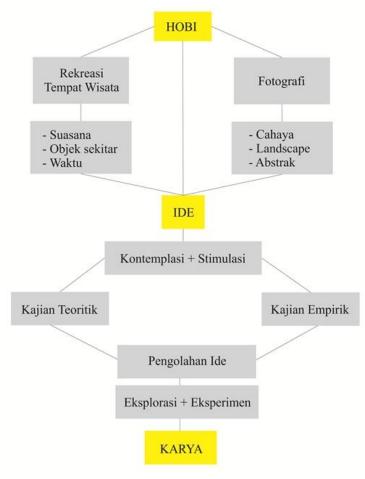
Berawal dari hobi penulis yang gemar memotret dan mendatangi tempattempat menarik di beberapa daerah. Pada suatu kesempatan penulis bersama rekan memutuskan untuk pergi ke daerah Bukit Pakar, Dago, Kabupaten Bandung. Penulis berencana mengunjungi tempat yang dikenal dengan sebutan Bukit Bintang. Bukit Bintang merupakan sebutan yang diperoleh karena tempat tersebut berada di ketinggian sehingga dari atas sana kita dapat melihat kota secara luas dan di waktu malam lampu-lampu kota nampak kecil dan cantik menghiasi kota seperti bintang-bintang yang bertaburan.

Pada kesempatan tersebut penulis mencoba memotret pemandangan suasana malam perkotaan dari Bukit Bintang, namun sangat sulit menemukan fokus objek agar tidak *shake* atau terguncang hingga membuat foto menjadi *blur* atau kabur karena penulis tidak menggunakan tripod pada saat itu. Kemudian karena hal tersebut penulis memotret foto yang tidak sengaja justru memiliki daya tarik tersendiri yaitu menjadikannya foto *Light Art Photography* dengan teknik *Bulb* yang menarik. Sehingga pada beberapa saat kemudian penulis mencoba menerapkan teknik *Bulb Light Art Photography* yaitu membuat foto atau tulisan secara sengaja menggunakan cahaya, pada saat itu penulis dibantu rekan yang mencoba mengfotokan suatu bentuk menggunakan cahaya telepon genggam, kemudian foto ditangkap dengan kamera yang diletakan di bidang datar dan diatur dengan *Bulb setting*.

Setelah melakukan proses percobaan tersebut penulis merasa kurang puas karena belum menemukan hasil foto yang begitu menarik. Kemudian penulis mencoba memotret bulan dengan niat ingin memperoleh detail yang baik menggunakan lensa Tamron 70-300mm, namun bukannya memperoleh detail justru penulis memperoleh foto *Light Art Photography* yang sangat menarik

karena lupa mengatur ulang exif kamera sehingga *setting Bulb* masih aktif dan tidak sengaja penulis menangkap foto *Light Art Photography* dengan garis cahaya yang abstrak dengan objek bulan dan latar belakang hitam yang diperoleh dari langit malam. Ketidaksengajaan tersebut mengantarkan penulis untuk melakukan lebih banyak lagi percobaan memotret *Light Art Photography* dengan objek bulan dan lampu-lampu kota yang dilakukan dengan cara menggerakkan kamera dengan pola tertentu secara sengaja hingga memperoleh garis cahaya yang abstrak.

Pada pembuatan karya tugas akhir ini penulis berupaya menerapkan metode penulisan dan penciptaan karya yang sistematis sehingga diharapkan karya tugas akhir ini dapat memenuhi syarat dalam pengerjaan dan penyelesaiannya secara baik dan teratur agar lebih mudah untuk dipahami. Berikut adalah bagan proses penciptaan karya:



Bagan 3.1 Tahap-tahap Penciptaan Karya (sumber pribadi)

## B. Kontemplasi dan Stimulasi

Dalam suatu proses pembuatan karya seni kita tentu membutuhkan proses kontemplasi atau yang biasa diartikan dengan proses merenung dan berpikir aktif. Proses merenungkan di sini adalah proses dimana ide gagasan yang telah muncul diolah kembali dengan kontemplasi atau merenungkan sejauh mana ide gagasan ini akan diwujudkan.

Tentu saja proses perenungan ini sudah mencakup konsep, bahan dan alat pembuatan karya kemudian bagaimana teknik yang akan digunakan dalam pengerjaan dan penyelesaiannya hingga ke tahap wujud karya yang siap untuk diapresiasi. Kontemplasi yang dilakukan secara matang akan mengantarkan seorang seniman pada titik dimana kerja kerasnya akan sangat memuaskan karena hasil atau wujud karya yang melewati proses perenungan tersebut tercipta sesuai atau mendekati ekspektasinya.

Pada tahap kontemplasi ini penulis mencoba merenungkan dan berpikir secara aktif untuk menemukan bagaimana agar karya fotografi abstrak dengan teknik *Bulb* ini dapat nampak menarik, mulai dari objek apa yang cahayanya dapat digunakan untuk membuat karya foto abstrak ini hingga bagaimana agar kualitas foto dan pengemasan karya yang akan ditampilkan dapat tersaji dengan baik. Maka itu dengan melakukan perenungan ini akan memicu atau menstimulasi diri menuju pembuatan karya. Stimulasi dalam berkarya merupakan tahap yang sangat penting karena pada tahap ini diri penulis dipacu untuk melakukan beberapa hal atau kegiatan yang dapat memotivasi atau menstimulasi pikiran dan fisik untuk lebih aktif bergerak dalam memperoleh informasi dan refrensi mengenai beberapa sumber yang dapat dijadikan inspirasi untuk mengerjakan karya tugas akhir ini. Sehingga setelah distimulasi diharapkan penulis dapat lebih bersemangat dan memperoleh banyak inspirasi berkarya agar proses dalam pembuatan karya menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

## C. Pengolahan Ide

Pada proses pengolahan ide berkarya seni rupa ada tahap dimana penulis perlu melakukan pematangan konsep dengan cara melalui tahap eksplorasi dan beberapa eksperimen, hal ini bertujuan untuk mengembangkan ide berkarya agar karya yang dihasilkan nampak lebih menarik dan berbeda dalam visualisasinya. Pada kesempatan ini penulis mencoba menerapkan proses berkarya *Light Art Photography* dengan beberapa warna cahaya dalam visualisasi abstrak.

## D. Persiapan Berkarya

Sebelum melakukan pemotretan atau pembuatan karya fotografi hingga pengemasan tentu saja penulis harus mempersiapkan beberapa keperluan berupa alat dan bahan yang dapat menunjang penulis dalam melakukan praktik pembuatan karya fotografi ini. Namun pada kesempatan kali ini penulis hanya memerlukan kamera dan perangkat umum seperti lensa dan kartu memori pada saat memotret objek, objek yang diangkat pada pembuatan karya fotografi abstrak dengan teknik *Bulb* ini adalah cahaya yang berasal dari lampu-lampu hias pada kereta wisata di wahana wisata Alun-alun Selatan Jogja, Yogyakarta.

## 1. Perlengkapan Berkarya

#### a. Kamera

Pada proses pembuatan karya fotografi abstrak dengan teknik *Bulb* ini penulis menggunakan kamera jenis DSLR (*Digital Single Lens Reflection*) dimana pada pemotretan ini penulis menggunakan kamera DSLR merk NIKON seri D80. Kamera jenis DSLR menggunakan sensor dalam cara kerjanya.



Gambar 3.1 Kamera NIKON D80 (sumber: <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nikon\_D80DSLR.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nikon\_D80DSLR.jpg</a>)

### b. Lensa

Pada proses pembuatan karya fotografi abstrak dengan teknik *Bulb* ini penulis menggunakan *long lens* atau lensa panjang yaitu lensa merk TAMRON ukuran 70-300mm, pada proses pemotretan ini bisa saja menggunakan lensa bawaan kamera atau yang biasa disebut dengan lensa kit, namun pada pemotretan kali ini penulis menggunakan lensa ini agar jangkauannya lebih dekat dengan jarak penulis yang agak jauh dari objek yang dibidik.



 $Gambar~3.2~Lensa~TAMRON~70-300mm\\ (sumber:~\underline{http://fjb.kaskus.co.id/thread/518cf2b4552acfc948000001/lensa-tamron-70-300-for-sony/)}$ 

## c. Kartu Memori

Dalam penyimpanan data hasil pemotretan di kamera penulis menggunakan kartu memori Sandisk dengan ukuran kapasitas sebesar 8GB.



Gambar 3.3 Kartu Memori 8GB (sumber: http://www.anugrahpratama.com/category/sandisk-memory-card/)



Gambar 3.4 Kartu Memori dalam Kamera (sumber: http://www.letsgodigital.org/en/9418/nikon\_d80\_dslr\_camera/)

## 2. Lokasi Pemotretan

Pada pembahasan sebelumnya penulis sudah memaparkan bahwa awal dari kemunculan ide membuat karya tugas akhir ini adalah dari hobi rekreasi ke tempat wisata yang menarik dan pada saat itu penulis berekreasi ke Bukit Bintang, Dago pada malam hari dan melihat suasana kota dari ketinggian begitu indah dengan pemandangan cahaya kota yang nampak bagai bintang-bintang yang bertaburan. Pada pembuatan karya tugas akhir kali ini penulis mencoba memanfaatkan kesempatan pada saat berekreasi ke kota Jogja, Yogyakarta yaitu tepatnya pada saat penulis mengunjungi Alun-alun Selatan Jogja pada malam hari. Namun sebelum menuju Alun-alun Selatan Jogja penulis bersama rekan-rekan terlebih dahulu mengunjungi Bukit Bintang yang berada di sekitar daerah Wonosari, Yogyakarta akan tetapi hasilnya kurang memuaskan karena penulis tidak menemukan mood yang baik dalam foto Light Art Photography yang diambil di sana. Kemudian setelah dirasa kurang dalam pengambilan foto di Bukit Bintang Jogja maka penulis melanjutkan perjalanan menuju Alun-alun Selatan Jogja. Di sana nampak keramaian para pengunjung dan banyak pula lampu-lampu hias dari berbagai sudut lokasi, salah satunya yang membuat penulis tertarik adalah cahaya dari lampu-lampu hias yang memenuhi badan kereta wisata atau biasa juga disebut sepeda lampu yang beroperasi di sana, mungkin jika di daerah Jawa Barat kereta ini dapat disebut dengan Odong-Odong yaitu angkutan wisata yang dihias

dengan berbagai ornamen dan diiringi dengan musik atau lagu yang menarik perhatian.



Gambar 3.5 Alun Alun Selatan Jogja (sumber: http://yogyakarta.panduanwisata.id/night-live/naik-sepeda-warna-warni-di-alun-alun-kidul/)

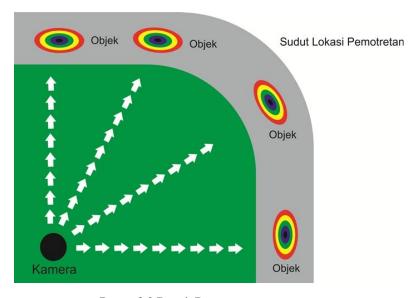


Gambar 3.6 Kumpulan Sepeda Lampu (sumber: <u>pribadi</u>)



Gambar 3.7 Sepeda Lampu Melaju (sumber: <u>pribadi</u>)

Penulis mengambil foto dengan menempatkan diri dan peralatan memotret di salah satu sudut dari sisi lapangan atau alun-alun selatan Jogja ini. Pengambilan foto pun dilakukan ke segala arah mengikuti alur melajunya sepeda lampu tersebut.



Bagan 3.2 Denah Pemotretan (sumber: pribadi)

#### E. Proses Pemotretan

Pada kesempatan itu penulis berusaha menuangkan ide berkarya saat berekreasi ke tempat tersebut, melihat banyaknya kereta wisata atau sepeda lampu yang menarik dengan lampu-lampu hias yang mengelilingi hampir seluruh badan angkutan wisata tersebut dan dikemudikan oleh beberapa pengunjung atau wisatawan yang sedang bermain mengelilingi bundaran alun-alun membuat penulis segera mengatur kamera dengan pengaturan penangkapan cahaya sedemikian rupa, mulai dari *speed* atau kecepatan rana yang sangat rendah yaitu mendekati *Bulb* hingga pengaturan diafragma dengan angka kecil dan ISO yang rendah agar hasil foto tidak nampak *noise* atau nampak buram seperti terdapat titik-titik yang menyerupai serpihan pasir pada foto.

Pada saat memotret penulis mencoba melakukan eksperimen yang tidak biasa yaitu sengaja menggerakkan kamera dengan pola tertentu atau menggerakkannya secara bebas sesuai kehendak penulis, hal ini dimaksudkan untuk menangkap cahaya dari lampu-lampu hias yang dijadikan objek pemotretan agar cahaya yang ditangkap kamera dapat membentuk garis-garis yang memberi kesan fleksibel atau nampak abstrak akibat pengaturan kecepatan rana yang sangat rendah dan goncangan atau pergerakan kamera yang sedemikian rupa.

#### F. Proses Seleksi Foto

Setelah dirasa cukup dalam proses pemotretan kemudian dilanjutkan dengan proses penyeleksian beberapa foto yang telah diambil pada saat pemotretan. Dari proses pemotretan dengan menggunakan teknik *slow speed* yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya penulis dapat memperoleh beberapa foto yang akan memasuki proses penyeleksian. Sebelum memasuki proses penyeleksian penulis terlebih dahulu melakukan transfer data dari kartu memori kamera yang kemudian data foto dipindahkan ke dalam laptop. Proses penyeleksian ini merupakan tahap dimana penulis perlu menelaah kembali fotofoto hasil pemotretan untuk di seleksi guna memilih dan mendapatkan foto-foto terbaik untuk dapat masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap editing foto dan pengemasan karya agar siap untuk diapresiasi. Maka setelah melakukan proses

seleksi dari 23 foto tersaringlah menjadi 17 foto, namun 17 foto ini diseleksi kembali pada tahap seleksi kedua menjadi 7 foto.



Gambar 3.8 Proses Penyeleksian Foto (sumber: pribadi)

Setelah memperoleh 7 buah foto terpilih namun penulis masih merasa harus melakukan proses penyeleksian kembali dari 7 foto terpilih ini menjadi 5 foto yang sekiranya dapat memenuhi kriteria yang diinginkan penulis untuk menyampaikan tema dari karya tugas akhir ini. Maka pada akhirnya terpilih 5 foto yang akan diproses kembali pada tahap *editing* foto.

## **G.** Editing Foto

Pada *editing* foto untuk karya tugas akhir ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop C3* yang pada dasarnya berfungsi untuk mengedit intensitas pencahayaan dan warna pada foto. Menurut Kelby (2013, hlm. 238) bahwa "Anda pastinya ingin menghabiskan waktu Anda mengoprek *Photoshop* dengan menjadi kreatif dan untuk bersenang-senang, bukan untuk memperbaiki hal-hal yang seharusnya sudah Anda perbaiki di kamera". *Editing* foto atau pengolahan foto pada proses pembuatan karya fotografi dengan menggunakan *software* aplikasi pengolahan foto dimaksudkan untuk mengkoreksi foto dan menguatkan nilai keindahan atau karakteristik foto.



Gambar 3.9 Photoshop CS3 (Sumber: Pribadi)

Dalam pengolahan foto kali ini penulis melalui beberapa tahapan yang sederhana karena penulis tidak terlalu banyak mengolah intensitas warna dan cahaya dari foto-foto yang sudah terpilih untuk diapresiasi. Berikut adalah tahaptahap yang dilalui penulis untuk *editing* foto yaitu:

## 1. Import Photos

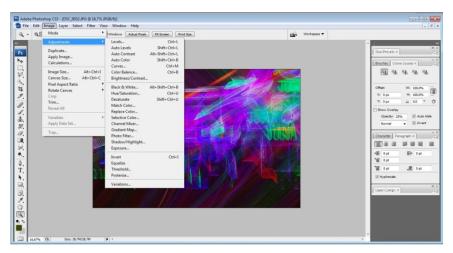
Import Photos atau pemilihan foto yang dilakukan untuk memasukkan foto dari folder tertentu ke dalam aplikasi Adobe Photoshop CS3 yang kemudian foto yang dimasukkan tersebut akan melalui proses sunting.



Gambar 3.10 *Import Photos* dalam *Photoshop CS3* (Sumber: Pribadi)

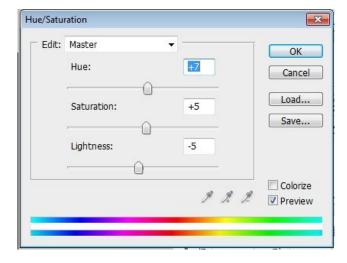
## 2. Menyunting Foto

Pada tahap menyunting foto dalam pembuatan karya tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa pengaturan yang sederhana yaitu pengaturan *Basic* pada *Adjustment* dalam aplikasi *Adobe Photoshop CS3*.

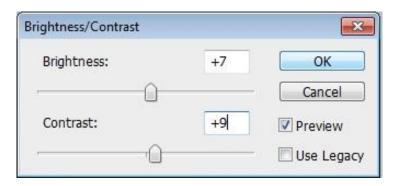


Gambar 3.11 *Adjustment* dalam Photoshop CS3 (Sumber: Pribadi)

a) Basic, Pengaturan *Basic* adalah pengaturan yang terdiri dari beberapa pengaturan umum pada aplikasi edit foto yaitu diantaranya adalah exposure, temperature, tint, contrast, saturation dan lain-lain. Menurut Revell, Jeff (2014, hlm. 52) bahwa "Slider Hue memungkinkan anda melakukan modifikasi untuk warna yang sebenarnya". Pada pengaturan ini penulis dapat menaik turunkan intensitas warna dan cahaya sesuai dengan kehendak dan kenyamanan penulis dalam mengolah foto, namun penulis tidak terlalu banyak mengubah intensitasnya karena penulis merasa hanya cukup dengan membuat foto agar semakin menarik dengan sedikit sentuhan aplikasi edit foto.

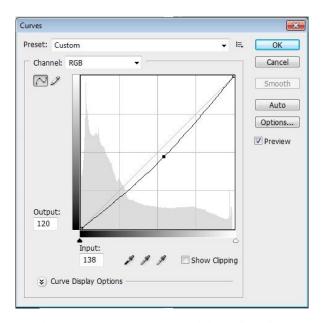


Gambar 3.12 Pengaturan *Hue/Saturation* dalam Photoshop CS3 (Sumber: Pribadi)



Gambar 3.13 Pengaturan *Brightness/Contrast* dalam Photoshop CS3 (Sumber: Pribadi)

**b) Curves**, menurut Revell, Jeff (2014, hlm. 51) bahwa "Walaupun pengaturan kontras tersedia dalam panel *Basic*, tapi kadang perlu untuk punya sedikit kontrol lebih atau area yang kontrasnya terpengaruhi. Di sinilah tone curve panel bekerja". Pada tahap ini Tone Curve digunakan untuk mengatur intensitas cahaya pada foto dengan tampilan kurva yang dapat diatur sesuai dengan visualisasi yang diinginkan.



Gambar 3.14 Pengaturan *Curves* dalam *Photoshop CS3* (Sumber: Pribadi)

Setelah melakukan proses editing foto yang sedemikian rupa, yaitu hanya dengan sedikit penguatan intensitas cahaya dan warna pada beberapa foto terpilih maka tahap ini sudah dirasa cukup untuk membawa karya foto ke tahap pencetakan karya dan proses pengemasan untuk kemudian hasil karya tugas akhir ini dapat siap diapresiasi.

# H. Proses Pencetakan Karya

Karya yang telah melalui tahap penyeleksian dan selesai diproses dalam tahap editing foto maka data foto-foto tersebut kemudian disimpan dalam satu folder tertentu di laptop yang selanjutnya akan dilakukan transfer data dengan menggunakan USB Flash Disk dan kemudian karya foto-foto tersebut akan memasuki proses pencetakan karya dalam ukuran besar yaitu setiap foto akan dicetak dalam ukuran foto 24R (60x90cm) menggunakan kertas foto *glossy* dan dilapisi dengan laminasi liquid yang berfungsi untuk melindungi foto agar tidak mudah kotor atau rusak. Ukuran ini dirasa cukup layak untuk diterapkan dan berlanjut pada tahap apresiasi karya.



Gambar 3.15 Karya sudah Dicetak (Sumber: Pribadi)

# I. Proses Pengemasan

Pengemasan karya yang sudah melalui tahap pencetakan adalah dengan menggunakan Blok 0B ukuran 24R warna hitam. Pemilihan pengemasan ini dimaksudkan agar tampilannya terlihat minimalis dan *simple* namun tetap menonjolkan visualisasi karya sehingga foto tersebut tidak terganggu dengan pemasangan *frame* yang berlebihan.



Gambar 3.16 Detail Blok (Sumber: Pribadi)