

PROPOSAL TUGAS AKHIR KARYA FOTOGRAFI
KONSEP HAPPY DAY SEBAGAI VISUALISASI DIRI DALAM
PENCIPTAAN KARYA YANG MERESPON RUANG



Disusun Oleh : Dwi Putra.S

KELAS PAGI YOGYAKARTA -Anton Ismael- PENDIDIKAN
FOTOGRAFI GRATIS UNTUK RAKYAT

2011

I. Latar Belakang

Perkembangan fotografi dahulu hingga kini sudah mengalami banyak kemajuan yang cepat, hal ini di dukung oleh adanya kemajuan teknologi. Pada masa awal perkembangannya foto hanya bersifat dokumenter. Untuk menyimpan kenangan yang biasa berupa foto dengan seting formal, contohnya: foto keluarga besar, perkawinan, sarjana dan seterusnya. Kemajuan fotografi dapat dibuktikan dengan adanya perkembangan cetak dari manual menjadi digital, hitam putih hingga berwarna, sampai foto asli menjadi rekayasa. Seperti sejarah kebanyakan. Fotografi dimulai dengan hobi yang kemudian memunculkan berbagai macam profesi fotografi, dunia fotografi pun tumbuh pesat sehingga tidak hanya sebagai hobi, tetapi juga profesi. Di Indonesia fotografi seni menjadi sejarah perkembangan fotografi. Adapun bentuknya dan bagaimana cara penyampaianya, foto merupakan penyampaiaan ide/ gagasan.

Dunia fotografi sekarang ini sangatlah luas karena fotografi itu lingkupannya tidak terbatas, karya fotografi juga termasuk karya seni karena mengandung unsur keindahan. Karya seni merupakan buah tangan atau hasil cipta dari sebuah pemikiran manusia (mikke susanto, 2002: 61). Jadi, sumber ide penciptaan karya seni tidak lain adalah kehidupan kita. Kreatifitas para seniman atau fotografer tidak pernah kehabisan ide untuk mencipta karya-karya terbaru. Semua hal memiliki potensi dan pesona untuk diolah menjadi karya seni. Tidak lagi hanya yang "penting", yang "adiluhung", yang "indah", yang "kumuh" dan lain sebagainya, akan tetapi sebaliknya bisa pula memunculkan yang "modern", yang "kuat" dan yang "besar" bisa dikategorikan sebagai benda seni.

Berdasarkan konsep HAPPY DAY secara umum dapat didefinisikan HAPPY adalah suatu keadaan mental kesejahteraan ditandai dengan emosi positif mulai dari kepuasan untuk suatu sukacita. Sangat sulit untuk mendefinisikan makna HAPPY DAY memang, karen Pada intinya HAPPY berbeda-beda bagi setiap orang dan sifatnya sangat subjektif. HAPPY menurut saya belum tentu HAPPY bagi orang lain. Namun dapat sedikit di artikan HAPPY DAY adalah suatu moment atau hari dimana

seseorang mengalami atau merasakan sesuatu yang dapat membuatnya tersenyum lepas tanpa beban.

HAPPY bisa juga disebut sebuah pilihan, bebas berekspresi menjadi diri kamu sendiri. Dalam suatau karya seni fotografi penulis mencoba memvisualisaikan konsep HAPPY DAY secara bebas didasarkan pada multi interpretasi yang bertanggung jawab. Berangkat dari sinilah terbuka berbagai kemungkinan dalam penciptaan dan pemaknaan terhadap karya seni yang lebih luas, termasuk di dalamnya penemuan teknik-teknik visualisasi dan konsep-konsep alternatif yang berkesinambungan sebagai serangkaian rantai dialektika yang saling memperkuat, melengkapi atau bahkan saling menentang namun tetap dalam koridor kreatif dalam perkembangan dunia seni fotografi itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dicoba untuk mengemukakan gagasan yang diwujudkan ke dalam karya seni fotografi yang menampilkan visualisasi konsep HAPPY DAY dalam penciptaan karya seni fotografi. Dengan demikian penulis berharap akan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni fotografi pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

II. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya antara lain :

1. Bagaimana ide penciptaan karya seni fotografi dengan konsep HAPPY DAY sebagai visualnya?
2. Bagaimana proses penciptaan karyanya?

III. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Mendeskripsikan ide dalam penciptaan karya seni fotografi dengan konsep HAPPY DAY.
2. Mendeskripsikan proses perwujudan karya seni fotografi.

IV. Manfaat

Manfaat dari penulisan ini adalah :

1. Manfaat dari penulisan ini secara umum sebagai pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
2. Bagi pembaca, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia fotografi.
3. Untuk memenuhi tugas dan syarat guna mendapatkan gelar sarjana di Kelas Pagi Yogyakarta (KPY) –Anton Ismael-Pendidikan Fotografi Gratis Untuk Rakyat.
4. Bagi Kelas Pagi Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk siswa Kelas Pagi.

V. Kajian Teori

1. Fotografi

Fotografi (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "Fos" : Cahaya dan "Grafo" : Melukis/menulis.) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilakan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah

kombinasi ISO/ASA (*ISO Speed*), *diafragma* (*Aperture*), dan *kecepatan rana* (*speed*). Kombinasi antara ISO, Diafragma & Speed disebut sebagai *pajanan* (*exposure*). Di era fotografi digital dimana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi Digital ISO.

2. Simbolisme dan Seni

Simbol merupakan salah satu bahan yang sering menjadi topik pembicaraan baik dalam ilmu-ilmu kemanusiaan maupun dalam sains dan teknologi. Ini adalah suatu kenyataan bahwa dari zaman ke zaman manusia perlu simbol dalam berbagai aktivitas kehidupannya. Karya seni sebagai produk kebudayaan manusia juga merupakan sebuah benda yang berupa simbol. Menurut etimologinya, simbol dan simbolisasi diambil dari kata Yunani *sumballo* (*sumballein*) yang mempunyai beberapa arti, yaitu berwawancara, merenungkan dan memperbandingkan, bertemu, melemparkan menjadi satu, dan menyatukan. Bentuk simbol adalah penyatuan dua hal luluh menjadi satu (Hans J. Daeng 2000 : 82). Banyak sekali tokoh-tokoh yang mengartikan sebuah simbol. Karena dalam faktanya simbol bersifat universal. Tidak hanya satu penjelasan dari seorang tokoh bisa mewakili jawaban dari tokoh-tokoh yang lain. Goethe, menyatakan bahwa simbol adalah sebuah wahyu yang hidup, sesuatu dari hal yang tidak bisa diduga. Sementara itu, Coleridge berpendapat simbol adalah tanda yang mengambil bagian dalam realitas yang dengan demikian tanda tersebut bisa dimengerti. Dengan kata lain, simbol berpartisipasi dalam realitas. Simbol yang mengambil bagian dalam relitas ini kemudian disebut substansi. Bertolak dari substansi, Brown berkesimpulan bahwa simbol berkaitan erat dengan ketuhanan. Simbol, menurut Brown, adalah “tanda tangan imanensi Allah” (Dillistones, 2002: 18-19).

Melihat arti simbol dari berbagai penulis, kita menemukan kesepakatan yang tersebar luas bahwa simbol merupakan alat yang kuat untuk memperluas penglihatan kita, dan memperdalam pemahaman kita. Bagi Whitehead simbol mengacu kepada makna. Bagi Goethe simbol menggambarkan yang-universal; bagi Coleridge simbol

berpartisipasi terhadap realitas; bagi Brown simbol menyelubungi ke Allah-an. (Dillistones, 2002:20).

Seperti yang telah dikemukakan di atas, karya seni pada hakikatnya juga merupakan sebuah simbol berkaitan dengan makna yang ada di balik karya tersebut. Apa saja yang terlihat di dalam sebuah karya apapun medianya merupakan serangkaian dari simbol-simbol seperti yang dimaksud di atas, sehingga sebuah lukisan yang misalnya menampilkan sebuah bunga tidaklah sekedar terlihat sebagai adukan dan komposisi warna-warna belaka. Namun adalah apa yang disimbolkannya.

Kemudian dari pengenalan ciri – cirinya apresian akan mampu mendefinisikan apa yang disimbolkan karya sebagai bunga. Maka *expressive form* atau *art symbol* adalah hasil karya seni itu sendiri yang kasat mata sedangkan *symbol in art* adalah arti atau perlambangan yang dimuatkan kepadanya, misalnya lambang kesucian. Seni rupa tidak memakai sistem tanda tunggal untuk menyampaikan suatu sistem yang abstrak secara konsisten seperti wacana ilmiah. Simbol muncul dalam konteks yang sangat beragam dan digunakan untuk berbagai tujuan. Dalam pemahaman karya seni rupa dan dalam penggunaannya oleh seniman. Simbol berkembang tanpa bisa secara mutlak dikendalikan dan digeneralisir sebagai sebuah sistem tunggal pemaknaan. Oleh karena itulah interpretasi dan penilaian terhadap sebuah karya seni cenderung bersifat subyektif.

VI. Presentasi

Berdasarkan penjelasan dan contoh singkat diatas,

1. Konsep HAPPY DAY ini akan dikembangkan menjadi suatu karya visual yang menggambarkan dan menceritakan suasana hari yang gembira dan ceria yang memang sudah umum dilihat serta dilakukan oleh banyak orang. HAPPY DAY dalam konsep saya dapat digambarkan seperti aktifitas sehari-hari yang menggambarkan keceriaan, suasana liburan yang menggambarkan keceriaan waktu berlibur, serta berkumpul dengan keluarga juga menggambarkan sukacita, nongkrong atau jalan-jalan bareng teman-teman dan lain

sebagainya. Namun dalam konsep saya agak sedikit berbeda. Kegembiraan yang biasanya dilakukan dan dirasakan oleh manusia, namun dalam konsep saya HAPPY DAY ini ditampilkan oleh binatang yang lucu yang seolah-olah binatang tersebut melakukan dan merasakan HAPPY DAY yang pada umumnya dilakukan dan dirasakan oleh manusia.

2. Referensi yang akan anda gunakan dalam mengembangkan konsep tersebut adalah Secara umum saya tidak menggunakan banyak referensi untuk mengembangkan konsep saya tersebut. Saya hanya mengembangkan ide dari kesukaan saya terhadap binatang dan dikaitkan dengan konsep HAPPY DAY. Untuk mendukung konsep saya tersebut saya mencari beberapa gambar di internet yang mungkin mirip dengan konsep yang akan saya buat.
3. Teknik Eksekusi yang akan saya lakukan yaitu melakukan pemotretan indoor ataupun out door sesuai dengan tema yang akan ditampilkan. Dalam pemotretan indoor menggunakan alat-alat sederhana, dengan bahan-bahan pendukung seperti beberapa interior namun dalam bentuk mini, lebih tepatnya adalah mainan anak-anak, mengingat model (binatang) yang akan saya eksekusi berukuran kecil. Dari segi pencahayaannya saya hanya menggunakan flash external yang ditata sedemikian rupa serta dengan menggunakan mini softbox dengan tujuan sinar yang tersebar dapat merata sehingga bayangan pun menjadi minim. Dalam pemotretan out door saya memanfaatkan cahaya alami yaitu sinar matahari, jadi saya menyesuaikan dengan kondisi cahaya yang ada serta dibantu dengan cahaya buatan.
4. Apabila memungkinkan rencana akan submit 3 karya, dengan setiap karya berbeda model (binatang), atau pose dan setting tempat serta berbeda cerita namun masih dalam konsep HAPPY DAY, namun apabila dalam proses eksekusi mengalami kesulitan atau kendala maka akan submit setidaknya kurang dari 3 karya namun dengan ukuran yang lebih besar.

5. Rencana Karya akan Anda display di ruang indoor atau ruang outdoor ? Saya tidak masalah apabila karya ditempatkan di ruang indoor ataupun ruang outdoor, namun apabila disuruh memilih mungkin saya lebih memilih ruang indoor dengan pertimbangan ruang indoor lebih mendapatkan porsi cahaya yang cukup, serta dekat dengan akses listrik, mungkin dalam penataanya juga lebih simpel, dan apabila terjadi hujan karya masih bisa terjaga.

6. Akan seperti apa display karya anda di ruang tersebut?

- Jelaskan ukuran (perkiraan), dan alasannya!

Sejauh ini ukuran kira-kira 56X66cm sudah termasuk bingkai alasanya adalah dengan ukuran 56X66cm menurut saya sudah cukup ideal buat ukuran standart karya, dan ukuran tersebut dirasa cukup bagi suatu karya yang ingin dipamerkan. Dengan ukuran tersebut juga praktis dalam mengatur tata letak karyanya.

- Materi presentasi karya rencana akan dipasang indoor dengan alasan ukuran karya yang direncanakan tidak berukuran besar jadi tidak terlalu memakan banyak tempat dan ruang dengan konsep yang simpel. Untuk instalasi atau print saya hanya mengetahui cetak menggunakan paper glossy atau doff sejauh ini, namun untuk hasil yang lebih maksimal saya akan mencoba menggunakan material karya seperti cetak Kanvas atau Wallpaper namun dikonsultasikan dengan pembimbing atau panitia pameran terlebih dahulu karena saya kurang memahami penggunaan material tersebut.

Dengan melihat hasil karya saya terlebih dahulu ini juga menjadi bahan pertimbangan dari material atau instalasi apa yang cocok untuk dapat mendukung dan dapat diterapkan dengan karya saya nantinya. Namun setelah melihat penjelasan dari karya saya di atas, saya kurang lebih dapat membayangkan materi yang di gunakan lumayan cocok dengan karya saya, namun harus dikonsultasikan dengan pembimbing atau panitia pameran dengan harapan hasilnya akan lebih baik dan maksimal.

- Rencana aplikasi karya:

Jumlah karya: Rencana akan submit 3 Karya.

Ukuran Karya: Kiri 66cm x 56cm, Tengah 66cm x 56cm, dan Kanan 66cm x 56cm.

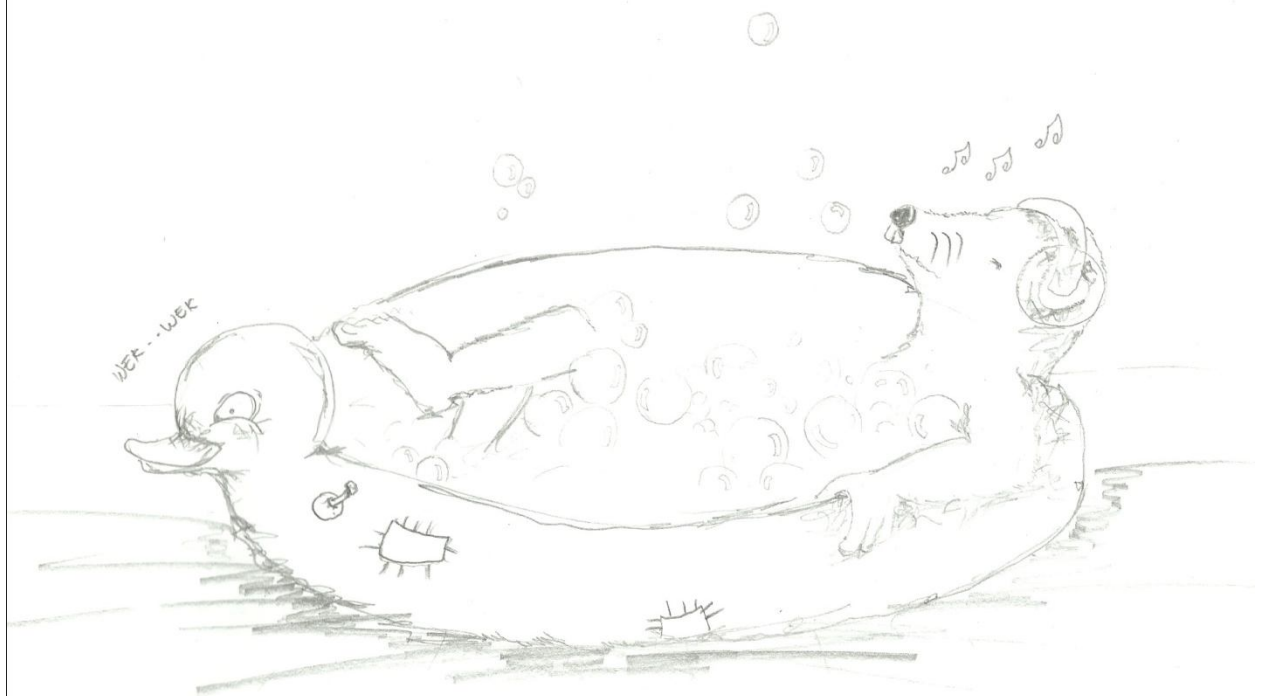
Material Karya: menggunakan Kanvas atau Wallpaper pada setiap karya.

Teknis Display: menggunakan Spanram atau Paku.

Lokasi: lokasi karya yang jelas berada di rumah KPY dan sekitarnya untuk lebih detailnya masih belum pasti karya mau ditempatkan disebelah mana.

VII. Beberapa contoh sket karya:





PESERTA PAMERAN TUGAS AKHIR

Yogyakarta, tanggal 22-3-2011

Nama : Dwi Putra. S

No Telp : 081327744544

Email : dwiputra18@gmail.com

VIII. Daftar Pustaka

Dillistones, F.W. 2002. *The Power Of Symbols*. Yogyakarta : Kanisius

Tanama, Andre. 2009. *Touch Of Heaven The Journey Begins*. Jakarta : Cahaya Timur
Offset.

Marhijanto Bambang. 1995. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Populer*. Cet I.
Surabaya : Bintang timur.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Happiness>