DETIL PATUNG LOGAM KARYA WIN DWI LAKSONO DALAM FOTOGRAFI *STILL LIFE*

Oleh : Bayu Sanjaya Hartono
Program Studi S-1 Fotografi,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No.HP. 085643319140, E-mail: you.bayou@yahoo.com

Abstrak

Win Dwi Laksono adalah seorang perupa khususnya seni patung yang berdomisili di Yogyakarta. Seniman dengan gaya patung figuratif ini sering mengambil tema-tema tentang kehidupan. Tidak sedikit nasihat-nasihat kehidupan yang tersirat dari karyanya.

Proses pengerjaan tugas akhir ini dimulai dengan memahami karakter patung logam karya Win Dwi Laksono. Mengetahui judul patung dan mengamati detil patung menjadi langkah awal dari pengerjaan tugas akhir ini. Selanjutnya wawancara langsung dengan Win Dwi Laksono dilakukan untuk memperkaya pemahaman yang dibangun.

Hasil dari karya tugas akhir ini merupakan foto patung logam karya Win Dwi Laksono beserta foto detil patung tersebut. Foto detil adalah salah satu keunggulan media fotografi, foto detil sebuah objek mampu menampilkan benda kecil ke dalam visual yang besar. Dengan didukung tata cahaya yang tepat foto detil ini bisa memvisualkan gagasan mengenai material, bentuk, tekstur dan warna patung. Selain menjadi media promosi, foto hasil dari pengerjaan tugas akhir ini diharapkan bisa menjadi wacana baru dalam memotret karya seni khususnya patung.

Kata kunci : Detil, Patung Logam, Win Dwi Laksono, Fotografi *Still Life*

Abstract

Win Dwi Laksono is a visual artist from Yogyakarta that majoring sculpture as his main tecnique. Win is a sculptor with figuratif work style and usually take message from daily life as his main theme. There is a lot of advice of life that implied from his work

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

The process of this final project starts with realizing the character of metal sculpture made by Win Dwi Laksono. Knowing the title of the sculpture and observe it become the first step of this final project. Furthermore the next step is having a direct interview with Win Dwi Laksono, this step must be passed for improving the concept.

The result of this final project is the photograph of Win Dwi Laksono sculpture along with the photograph of every sculpture detail. Photographing detail of a small thing is the benefit using photography as a visual media. This is the one of many capability of photography that can magnify the small thing to become bigger. With the correct lighting treatment this detail of the sculpture photograph is capable to visualize the idea of material, shape, texture, and the color of the sculpture. The result of this final project can be used as a promotion media, and hopefully this final project can be a new discourse when photographing art form especially sculpture.

Keywords : Detail, Metal Sculpture, Win Dwi Laksono, Still Life Photography

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penciptaan

Pengetahuan akan sejarah sebuah ilmu akan mempengaruhi cara pandang terhadap ilmu tersebut. Ilmu fotografi merupakan salah satu di antaranya, sejarah ilmu ini membawa pemahaman bahwa fotografi adalah salah satu media dalam seni rupa. Menjadikan lukisan-lukisan yang dibuat sebelum media fotografi ditemukan sebagai referensi dirasa tidaklah berlebihan. Menurut Dharsono Sony Kartika (2017:33) dalam bukunya yang berjudul “Seni Rupa Modern” seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, dan *shape*.

Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/*pigmen*, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

untuk mewujudkan medium rupa. Leonardo Da Vinci, Raffaelo Sanzio, Michaelangelo Merisi da Caravaggio, Raden Saleh Sjarif Bustaman adalah nama-nama pelukis yang karyanya cukup relevan dijadikan pembelajaran bagi fotografer. Melalui beberapa lukisan dapat dipahami bahwa cahaya merupakan hal yang penting dalam seni rupa. Secara teknis seni lukis menggunakan cat untuk mengimajikan cahaya yang diinterpretasikan melalui proses melihat pelukis.

Media fotografi langsung menggunakan cahaya sebagai media untuk berkarya. Berbeda dengan seni lukis, fotografi bisa menghadirkan pemaparan imaji lebih realis melalui proses yang lebih singkat, sehingga dalam perkembangannya media fotografi menjadi sangat populer dan banyak digunakan untuk keperluan dokumentasi pribadi maupun yang bersifat jurnalistik.

Pertemanan dengan Win Dwi Laksono berawal dari sebuah proyek pemotretan karya patungnya. Win Dwi Laksono sedikit menceritakan proses berkaryanya dalam proyek pemotretan tersebut. Anusapati menyampaikan dalam katalog "Wind Dwi Laksono Mendengar Suara Hati *Paying Heed to Conscience*" Dwi Laksono adalah salah satu pematung yang menggunakan tubuh sebagai perwujudan ide-ide seninya di dalam karya-karya patung figuratifnya. Melalui figur tunggal maupun konfigurasi sosok-sosok tubuh yang tersusun. Karya-karyanya sarat dengan ungkapan simbolik tentang berbagai pemikiran, pengalaman hidup serta falsafah kehidupan yang diyakininya (2008:9). Pertemanan ini secara tidak langsung membentuk pemahaman mengenai seni rupa khususnya seni patung. Proses diskusi dengan Win Dwi Laksono

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

membuahkan pemahaman tentang karya patungnya dan bagaimana sikapnya dalam berkesenian.

Win Dwi Laksono membangun studionya sejak 1997 dan sudah menghasilkan banyak karya baik itu untuk keperluan industri maupun seni murni. Keseimbangan pola berkaryanya menjadikan studio ini banyak dijadikan rujukan bagi seniman, akademisi, dan pengamat seni dari berbagai kalangan. Hal ini tidak lepas dari Win Dwi Laksono yang menjadikan Win Art Studio sebagai bagian dari sikapnya di lingkungan seni rupa. Seniman dengan gaya visual figuratif ini banyak mengambil tema kehidupan sebagai inspirasi dari karya-karyanya. Hal-hal tersebut yang mungkin menjadikan pola berkarya di studio ini sangat seimbang.

Gambar 1 :

Win Dwi Laksono dalam proses pembuatan salah satu patungnya.
(Sumber : dokumentasi pribadi milik Win Art Studio)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pembelajaran melalui media seni rupa lain mungkin bisa membentuk sikap baru dalam berfotografi. Selama media tersebut masih mengusung visual sebagai hasil akhirnya, rasanya tidak ada salahnya untuk saling belajar. Fotografi tidak lain adalah seni rupa yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai medianya. Seniman, bahkan sudah sejak jaman dahulu sudah menggunakan ilmu pengetahuan untuk membuat karya, sebagai contoh pelukis, pematung, dan pembuat relief menggunakan ilmu pengetahuannya tentang anatomi tubuh manusia untuk membuat karyanya. Perkembangan medium fotografi dimulai sejak pengetahuan manusia akan fenomena *camera obscura* diterapkan untuk menggambar. Seperti yang tertulis pada buku *"A Concise History of Photography"* karya Helmut Gernsheim yang menyatakan bahwa *knowledge of optical principle of the camera obscura images can be traced back to aristotle; it's use as an aid in drawing to Giovanni Battista della Porta.* Tulisan tersebut memunculkan pemahaman bahwa pengetahuan tentang prinsip optik *camera* obscura dapat ditelusuri dari gambar-gambar milik Aristoteles; pengetahuan ini digunakan oleh Giovanni Battista della Porta untuk alat bantunya dalam menggambar (1986:3). Giovanni Battista della Porta sendiri adalah ilmuan berkebangsaan Italia yang hidup pada abad lima belas. Pada perkembangannya saat ini banyak orang yang mempelajari fotografi menganggap bahwa belajar seni rupa tidak lagi diperlukan. Faktanya ilmu-ilmu bahkan teknologi yang berkembang di dunia fotografi akan selalu mengacu pada seni rupa yang sudah lebih dulu ada.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Dewasa kini belum banyak seniman yang sepakat terhadap pentingnya manajemen dalam mengelola karya seni. Sering kali seniman mengandalkan galeri dan makelar-makelar untuk memasarkan karya seninya. Potongan harga menjadi hal yang lazim ketika karya tersebut laku. Hal-hal tersebut tercermin dari sikap kebanyakan seniman khususnya perupa yang kurang sekali melakukan pemasaran atau sekedar mempublikasikan karyanya secara individu. Win Art Studion adalah salah satunya, penataan manajemen yang baik bagi Win Dwi Laksono sepertinya belum menjadi prioritas. Studio yang sebenarnya kerap digunakan untuk berbagai kegiatan misalnya, belum memiliki agenda yang tertulis. Proses inventaris karya yang semestinya menjadi hal penting bagi setiap seniman dan studio seni di Win Art Studio belum terlaksana dengan baik.

Alangkah baiknya jika seniman memiliki manajemen sendiri. Manajemen yang baik memungkinkan seniman untuk mengelola tidak hanya internal studio dan galerinya saja, tapi juga beberapa pemegang kepentingan seperti kolektor, makelar, bahkan fotografer. Fotografer sebagai contoh akan lebih mudah menawarkan jasanya pada seniman dengan manajemen yang baik.

Berbanding terbalik dengan sikap kebanyakan seniman, galeri seni yang berperan sebagai pemasar sangat mengedepankan pentingnya manajemen dalam mengelola karya seni. Publikasi baik secara terbatas maupun umum menjadi santapan rutin bagi pengelola. Fotografi sering kali dipilih oleh galeri seni sebagai media yang cukup efektif dan ampuh untuk mempublikasikan karya seni. Poster, katalog, dan berbagai macam keperluan publikasi yang sering kali mengandalkan media fotografi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Zaman sekarang di mana teknologi berkembang sangat pesat, seniman dituntut mampu menghasilkan karya yang memiliki daya saing dan berguna bagi masyarakat. Konsep industri adalah salah satu yang mendikte seniman di antaranya fotografer untuk bekerja menuruti keinginan orang lain, hal ini tidak berarti buruk tapi juga tidak sepenuhnya baik. Banyak seniman yang kesejahteraan materi di kehidupannya meningkat dengan mengikuti arus di dunia industri. Akan tetapi kesejahteraan materi bisa jadi bukanlah segalanya, banyak di antara mereka yang akhirnya tidak sempat menggunakan daya kreatifnya sendiri dan hanya mengikuti hasrat kreatif orang lain. Pola berkarya setiap seniman memang berbeda-beda yang itu merupakan hal bagus, namun ketika di dunia industri pola tersebut cenderung menjadi seragam. Ketika kebanyakan seniman cenderung seragam maka keberagaman akan memudar. Bisa dikatakan identitas ataupun ciri khas bagi seniman sangat rawan hilang di dunia industri.

Sering berdiskusi dengan Win Dwi Laksono bisa jadi adalah proses pendewasaan dalam berkarya. Mengurangi tekanan terhadap diri sendiri, lebih bijak dalam menyikapi ketidaktahuan, dan sadar terhadap apa saja yang dilakukan menjadi bekal bagi penulis untuk lebih tenang dan mawas diri. Pelajaran tentang kehidupan sehari-hari merupakan salah satu tema dalam karya patung Win Dwi Laksono. Seperti yang diungkapkan Dharsono Sony Kartika (2017:32) bahwa seni murni adalah kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Artinya bahwa karya seni tersebut lahir dari adanya ungkapan atau ekspresi jiwa, tanpa adanya faktor pendorong untuk tujuan materiil, ungkapan ini nampaknya sesuai

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dengan apa yang dilakoni Win Dwi Laksono saat ini. Dia sering memasukkan unsur-unsur tersebut di proyek komersialnya. Win Dwi Laksono selalu menjaga pola keseimbangan dalam berkarya, dia selalu berusaha memasukkan unsur pemikirannya di setiap karya yang dibuat. Hidup dari seni dan juga menghidupi seni, begitu kiranya salah satu pemahaman Win Dwi Laksono

Bekerja di bidang kesenian memiliki suka dukanya tersendiri. Seniman tak terkecuali fotografer sebagai pelaku acap kali dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Fenomena demikian wajar terjadi, mungkin karena kebanyakan gaya hidup seniman sangat sederhana meski pada kenyataannya tidak sedikit seniman memiliki penghasilan lebih dari cukup untuk menghidupi diri dan karyanya. Karya seni tidak pernah kehabisan peminat dan banyak diantaranya orang dengan kemampuan ekonomi di atas rata-rata yang menjadi kolektor. Seiring berjalannya waktu perkembangan bursa karya dan benda seni semakin diminati banyak kalangan. tidak hanya kalangan atas tapi masyarakat pada umumnya mulai memberi apresiasi lebih terhadap karya seni. Keberadaan acara pameran seperti Artjog, FSI, FKY menjadi salah satu indikasi bahwa masyarakat mau membelanjakan uangnya bahkan hanya demi untuk menonton sesaat dan memotret karya seni tersebut.

Memotret karya seni adalah satu dari banyak lahan dan peluang bagi fotografer, hal ini dirasa tidak berlebihan mengingat ada beberapa pemegang kepentingan di dalam bursa jual beli karya seni. Meski tidak *massive* akan tetapi pelaku di bisnis ini memiliki jaringan kerja yang kuat. Menyediakan foto untuk media publikasi seniman secara langsung mungkin bisa menjadi langkah awal di industri

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

fotografi komersial, khususnya untuk memotred karya seni. Foto karya seni bagi seniman sebagai produsen karya tentunya tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi tapi juga arsip dan dokumentasi.

Proses pengerjaan mata kuliah tugas akhir ini memiliki makna tersendiri. Besar harapan hasil dari pengerjaan tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak. Menampilkan objek detil yang kecil menjadi foto dengan ukuran besar dengan objektif adalah salah satu keunggulan media fotografi. Pemilihan konsep tugas akhir pada detil patung didasari karena di lapangan sangat jarang sekali *stake holder* yang menginginkan foto in, padahal bagi beberapa pihak foto detil patung akan sangat berguna. Calon pembeli karya misalnya, mereka sering kali memperbesar foto untuk mendapatkan informasi lebih detil mengenai sebuah karya akan tetapi, alih-alih mendapatkan informasi lebih sering kali visual foto malah tampak kurang maksimal. Berbagai aspek penyebabnya salah satunya dari segi produksi foto, kesalahan bisa terjadi dalam penggunaan cahaya atau memang karya tersebut memerlukan perlakuan khusus untuk menampilkan detilnya. Calon pembeli juga akan lebih nyaman ketika mendapat lebih dari satu tampilan foto dari sebuah karya, ini juga akan sangat membantu untuk melihat patung dari sudut yang lain. Memperbesar satu foto juga hanya dimungkinkan ketika foto tersebut dipresentasikan dalam bentuk digital padahal dalam acara tertentu semisal pameran penggunaan katalog masih dianggap lebih efektif untuk memaparkan karya seni. Langkah awal ini juga diharapkan bisa menjadi wacana baru dalam memotret karya seni.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Rumusan Masalah

Pemotretan patung dengan teknik *still life* sudah banyak dilakukan, akan tetapi pemotretan dengan objek detil patung logam khususnya karya Win Dwi Laksono belum pernah ada sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut maka tersusunlah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana visualisasi karakter patung karya Win Dwi Laksono;
2. Bagaimana menampilkan detil patung logam karya Win Dwi Laksono beserta maknanya dengan teknik *still life*.

Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari pembuatan karya tugas akhir ini antara lain :

1. Menampilkan visual patung logam karya Win Dwi Laksono;
2. Menyajikan tampilan karya fotografi detil patung logam milik Win Dwi Laksono dan maknanya.

Sedangkan manfaat yang ingin disampaikan dari pembuatan karya tugas akhir ini di antaranya :

1. Membuka wawasan baru mengenai patung logam karya Win Dwi Laksono;
2. Memberikan gambaran mengenai konsep penyajian detil patung logam khususnya patung karya Win Dwi Laksono dan maknanya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN

Latar Belakang Timbulnya Ide

Seniman, karya seni, dan penikmat merupakan tiga komponen utama pendukung kehidupan seni. Tidak satupun komponen tersebut dapat diabaikan keberadaannya, karena kesatuannya yang dinamis memungkinkan seni hidup dan berkembang dalam masyarakat. Ketiganya saling berinteraksi yang dinamis dan kreatif, maka seni hidup dan berkembang dengan prosesnya yang kreatif dan dinamis pula (2017:19). Ungkapan Sutopo dalam buku seni rupa modern bisa menjadi gambaran jelas untuk memandang dunia seni. Seniman dan penikmat merupakan dua kepribadian yang saling menebar pengaruh dalam proses penciptaan karya seni. Seniman sebagai pencipta karya seni sejatinya juga berperan sebagai penikmat. Dua kepribadian dalam satu individu ini yang sering membawa seniman sampai ke tahap perenungan. Pengaruh seniman biasanya lebih besar pada proses penciptaan seni murni. Hal sebaliknya diterapkan pada proses penciptaan seni komersial, konsumen sebagai penikmat menjadi orientasi dari proses penciptaan. Memotret karya seni memiliki tingkat kesulitannya tersendiri, setiap karya seni membawa pemahaman estetika yang berbeda-beda. Dibandingkan dengan memotret produk hasil industri yang cenderung menganut konsep estetika barat, memotret karya seni murni syarat akan nilai-nilai estetika timur. Pemahaman dasar akan estetika tentunya diperlukan untuk menunjang proses pemotretan.

Perkembangan estetika di Indonesia dari abad penjajahan hingga saat ini sangat dipengaruhi pemahaman dari barat. Agus Sachari dalam bukunya yang berjudul

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

"Estetika Makna Simbol dan Daya" (2002:9) menyebut bahwa dalam kajian geo-budaya, Indonesia kerap dikategorikan sebagai negara Timur bersama dengan sebagian besar wilayah Asia lainnya, Sedangkan wilayah Eropa (juga Amerika) kerap dikategorikan sebagai negara Barat. Konsekuensinya terdapat pemisah "semu" dengan margin yang tak pernah terdefinisikan dalam tatanan kebudayaannya, sehingga masyarakat akademis kemudian mengenal Kebudayaan barat (kerap dianalogikan dengan unsur rasionalitas) dan Kebudayaan Timur (kerap dianalogikan dengan suasana hati. Contoh yang acap kali ditemui dalam kehidupan bermasyarakat misalnya di dunia periklanan, persepsi perempuan cantik sering kali dikonotasikan dengan warna kulit putih. Berbeda dengan pemahaman di dunia timur, apapun warnanya kulit sehat menjadi tolok ukur kecantikan perempuan. Fenomena semacam ini mungkin terjadi karena daya cerap masyarakat yang kurang tepat terhadap estetika barat. Pencerapan keindahan yang kerap dibahas dalam estetika sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial, budaya, dan politik sebuah wilayah. Secara langsung maupun tidak, beberapa hal tersebut memiliki peran besar membentuk konsep estetika sebuah masyarakat.

Karya seni dinilai memiliki nilai keindahan yang lebih dibandingkan keindahan yang terjadi di alam, meskipun tidak tertutup terdapatnya karya seni yang lebih rendah daripada alam (2002:5). Pemikiran Plato yang juga tertulis dalam buku "Estetika Makna, Simbol, dan Daya karya Agus Sachari akrab disebut dengan konsep *mimesis* atau meniru alam. Konsep ini sudah di pakai bahkan sejak zaman batu, ketika itu manusia berusaha menggambar aktifitas kesehariannya di dinding-dinding

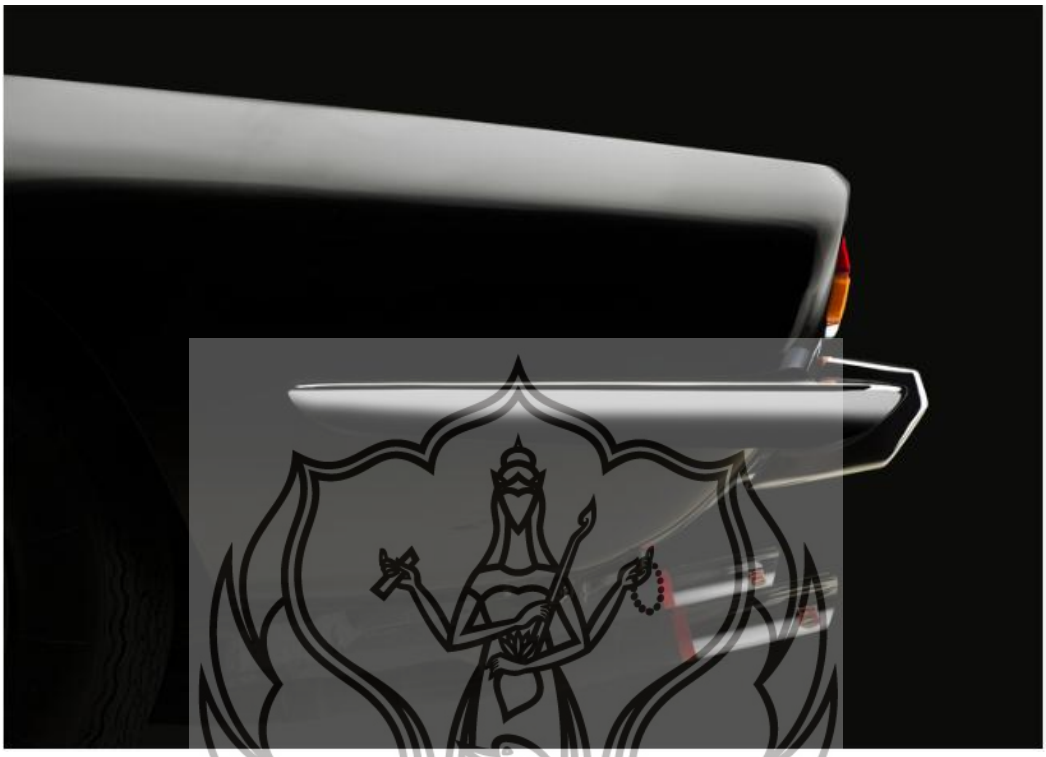
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

goa. Konsep *mimesis* merupakan salah satu bukti bahwa ide dalam membuat karya bisa muncul dari apa saja. Alam akan selalu mempengaruhi cara berpikir manusia, dan setiap manusia juga saling memberi pengaruh dalam berpikir. Pemikiran seniman adalah salah satu contoh terbentuknya sebuah pola pikir, pengalaman empiris dan sikapnya disadari atau tidak akan tercermin melalui karyanya.

Proses terbentuknya ide dalam pemotretan detail patung logam karya Win Dwi Laksono ini berawal dari ide patung itu sendiri. Tidak seperti proses pemotretan produk pada umumnya yang berusaha menarik konsumen dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan produk dari segi fisik, konsep visual yang dibentuk dititik beratkan pada seniman sebagai produsen karya seni. Tata cahaya dan warna pada latar belakang digunakan untuk menunjang keseluruhan konsep.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tinjauan Karya



Gambar 2 :
Contoh foto detil mobil dengan teknik *still life*
(Sumber : http://v12.squarespace.com/gallery-one/09z2qbalrlhf0q7yxehihtn3df7saw diakses pada Minggu 7 Mei 2017 pukul 13.00 wib)

Foto di atas adalah karya Bill Pack seorang fotografer yang berdomisili di San Fransisco Amerika. Bill adalah seorang fotografer otomotif yang kerap memotret detil mobil. Seperti foto di atas dalam setiap fotonya Bill mampu mengkomposisikan detil mobil yang dia foto dengan baik. Komposisi foto di atas tidak hanya terbentuk dari proses *framing* tapi juga tata cahaya yang tepat. Untuk kasus seperti foto di atas sudut peletakan sumber cahaya sangat mempengaruhi komposisi yang terbentuk.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya Bill Pack di atas menjadi tinjauan komposisi dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini.

Gambar 3 :
Contoh penggunaan warna pada latar belakang
(Sumber : dokumen pribadi milik Rahardian Didit Saputro)

Rahardian Didit Saputro adalah fotografer komersial yang berdomisili di Jakarta, Indonesia. Didit kerap mengerjakan foto-foto untuk kepentingan iklan perorangan maupun perusahaan-perusahaan besar. Foto di atas adalah foto suvenir yang berasal dari Afrika milik mantan presiden Soeharto. Foto tersebut dibuat dalam proyek pembuatan buku. Dalam proyek tersebut terdapat banyak suvenir dari berbagai negara yang kemudian direpresentasikan dengan warna. Foto di atas menggunakan kombinasi warna kuning dan hijau untuk merepresentasikan benua

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Afrika. Penggunaan warna untuk mensimbolkan sesuatu seperti karya di atas menjadi tinjauan penggunaan warna pada latar belakang dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini.

Gambar 4:
Contoh pencahayaan untuk membentuk dimensi objek
(Sumber :
http://www.digitalactivephotography.com/artlistilllife/quylgeecd5cvk6efri7kgqmnb8azna diakses pada 9 Mei 2017 pukul 11.30)

Foto di atas adalah contoh teknik *still life* dengan pencahayaan yang sangat baik. Karya Artli Ali yang merupakan fotografer komersial berdomisili di Jakarta ini

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mampu menampilkan dimensi dari setiap elemen visual. Lulusan Academy of Art San Fransisco ini sangat berpengalaman dalam memotret *still life*. Foto di atas adalah contoh penggunaan cahaya untuk membentuk dimensi objek dengan karakter reflektif. Penerapan teknis pencahayaan seperti foto di atas dirasa sangat tepat dijadikan acuan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini.

Landasan Penciptaan

Sebuah karya visual memiliki daya untuk membentuk persepsi setiap individu yang melihatnya. Garis, titik, warna, bahkan goresan bila dikomposisikan dengan baik akan mampu membentuk opini baik tentang pesan pada sebuah cerita, kritik sosial, ajakan dan berbagai hal. Kepekaan seniman dalam meramu elemen-elemen visual menjadi kunci seberapa besar daya komunikasi sebuah karya.

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi di era modern ini mempengaruhi banyak pola di masyarakat. Dahulu masyarakat harus berusaha mencari informasi, di era ini sadar atau tidak setiap individu yang memanfaatkan teknologi untuk kesehariannya sudah menjadi bagian dari arus informasi. Selain mencerdaskan fenomena ini juga memiliki dampak negatif bagi masyarakat. Terlepas dari baik buruknya masyarakat mungkin tidak menyadari upaya penyeragaman cara berpikir dan propaganda berbagai kepentingan kerap dituangkan oleh berbagai pihak di derasnya arus informasi. Fenomena semacam ini tentunya sangat mungkin memunculkan dinamika bahkan gejolak sosial di masyarakat. Secara umum disadari

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

maupun tidak terdapat dua cara masyarakat dalam memahami makna setiap informasi. Para ahli biasa menyebutnya dengan makna denotatif dan makna konotatif. Menurut Drs. Alex Sobur, M.Si dalam bukunya "Semiotika Komunikasi" makna denotatif ialah makna dari sebuah kata yang biasa ditemukan di kamus (2009:263). Masih dalam buku yang sama makna konotatif ialah makna denotatif ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan dari sebuah kata (2009:263).

Masyarakat kerap mengamini opini semacam kulit cantik adalah kulit yang berwarna putih, susu formula mampu meningkatkan kecerdasan anak-anak, meskipun bertentangan dengan nilai-nilai kearifan lokal dan sebenarnya kebanyakan masyarakat tidak benar-benar tahu apa dasar dari opini tersebut. Fenomena serupa juga terjadi ketika masyarakat menginterpretasikan sebuah visual, masyarakat mulai memiliki kesamaan dalam menginterpretasikan elemen-elemen visual yang diantaranya adalah warna.

Warna kerap kali jadi hal pertama yang diinterpretasikan ketika melihat sebuah karya visual. Dirasa tidak mengherankan ketika pemilihan warna pada proses penciptaan karya visual sangat dipertimbangkan. Warna adalah salah satu elemen pembentuk visual yang mudah dicerap indera penghlihatan. Sadjiman Ebdi Sanyoto dalam buku "Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain" menjelaskan bahwa warna merupakan getaran/gelombang yang diterima indra penglihatan, sedangkan bunyi merupakan getaran/gelombang yang diterima indra pendengaran. Warna-warni adalah sama dengan not-not musik atau tangga nada suara (2009:11). Indra penglihatan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

manusia sejatinya melihat gelombang warna yang dipantulkan oleh sebuah benda. Sebagai contoh ketika melihat daun berwarna hijau, yang terjadi adalah daun tersebut memantulkan gelombang warna berwarna hijau dan menyerap gelombang warna yang lainnya.

Langit berwarna biru yang berarti kondisi cuaca cerah, tomat berwarna merah yang menandakan masih segar, dua hal tersebut bisa menjadi contoh bahwa manusia menggunakan asosiasi dan interpretasi warna untuk kehidupannya sehari-hari. Sama seperti yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai interpretasi visual, warna sebagai salah satu elemen visual juga memiliki interpretasi yang beragam di masyarakat. Meskipun interpretasi visual terutama warna sangat erat kaitannya dengan rasa bukan berarti tidak ada rumusan mengenai hal ini. Buku "Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain" karya Sadjiman Ebdi Sanyoto adalah salah satu yang memaparkan karakter dan simbolisasi warna. Mempelajari nirmana berguna untuk melatih kepekaan artistik dan melatih keterampilan teknis kesenirupaan. Di samping itu mempelajari nirmana juga memperkuat pemahaman tentang bahasa rupa yang diantaranya mengenai bahasa rupa warna (2009:46). Dari salah satu pemaparan yang terdapat pada buku tersebut bisa dipahami bahwa selain dengan berlatih membuat atau melihat visual, pembelajaran nirmana juga bisa menjadi cara lain dalam memahami bahasa rupa terutama warna.

Pemilihan dan penggunaan warna dengan kata lain bisa dikaji dari sudut pandang ide dan teknis visual. Ketika memilih untuk menggunakan sebuah warna dengan tinjauan pemaknaannya maka proses ini sudah masuk dalam ranah ide. Lain

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

halnya ketika menentukan warna untuk memenuhi keperluan prinsip-prinsip desain seperti dominasi, repetisi, transisi dengan tujuan tertentu, proses ini sudah bisa diklasifikasikan sebagai teknik visual. Penjelasan lebih terperinci bisa ditemukan pada buku "*Pot Pourri* Fotografi" terbitan Universitas Trisakti tahun 2007 yang ditulis oleh Profesor Soeprapto Soedjono. Dua aspek estetika fotografi sebagai seni visual yang dijelaskan dalam buku tersebut adalah pada tataran teknikal dan *ideational*.

Profesor Soeprapto Soedjono (2007:8) mengungkapkan bahwa secara *ideational*, wacana fotografi berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk yang berbudi/berakal yang memiliki kemampuan lebih untuk merekayasa alam lingkungan kehidupannya. Hal ini merupakan alasan yang kuat untuk memungkinkannya tetap '*survive'* dan menciptakan berbagai 'karya kehidupan' sebagai 'tanda' Dalam konteks fotografi hal ini terlihat bagaimana manusia menyikapi setiap fenomena alam, *natural phenomenon*, dengan menemukan 'sesuatu' dan mengungkapkannya dalam berbagai bentuk konsep, teori, dan wacana. Hal-hal inilah yang nantinya akan dikembangkan dan ditindaklanjuti oleh generasi penerusnya sebagai '*chronicles'* tiada henti dalam bentuk untaian kejadian yang bernilai historis. eksistensinya di dunia ini. sedangkan.

Secara teknikal wacana fotografi meliputi hal-hal yang berkaitan dengan macam teknik baik itu yang bersifat teknikal peralatan maupun yang bersifat teknik praxis-implementatif dalam menggunakan peralatan yang ada guna mendapatkan hasil yang diharapkan. Varian teknik fotografi yang ada ternyata menghadirkan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

berbagai terminology dengan pengertian dan pemahaman istilah yang memiliki keunikan tersendiri. Hal tersebut terjadi karena dari setiap teknik yang digunakan kadang berkaitan dengan peralatan yang ada baik itu dalam teknik pemotretan, proses kamar gelap/terang, dan penampilannya (2007:14).

Metode Penciptaan

Alur proses penciptaan karya tugas akhir ini secara garis besar terbagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi. Pra produksi atau secara sederhana disebut persiapan adalah tahap awal yang menentukan dalam proses penciptaan karya fotografi. Proses persiapan yang matang akan menentukan kelancaran proses produksi dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil akhir dari pasca produksi. Proses penciptaan karya tugas akhir ini jika dijabarkan antara lain sebagai berikut :

1. **Observasi**

   Observasi adalah tahapan pendataan dan pengamatan terhadap objek penciptaan. Pendataan dan pengamatan meliputi bentuk, ukuran, dan material patung yang sesuai dengan kriteria objek utama penciptaan ini. Hasil dari tahapan ini digunakan untuk menentukan alat-alat yang digunakan pada proses produksi.

2. **Eksplorasi**

   Tahapan eksplorasi dilakukan dengan melakukan riset kecil mengenai makna yang tersirat melalui bentuk dan judul patung. Hasil riset kecil tersebut

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

kemudian dikaitkan dengan studi pustaka pada landasan penciptaan untuk kemudian dituangkan dalam proses pembuatan *storyboard*.

3. Eksperimentasi

Eksperimentasi adalah proses penggalian lebih lanjut dari sisi konsep visual. Komposisi dari padu padan bentuk patung dan warna pada latar belakang merupakan hal utama yang digali dalam proses ini. Memahami pencahayaan yang tepat untuk membentuk dimensi setiap foto patung juga dilakukan pada tahap ini.

4. Produksi

Konsep yang telah disusun dalam *storyboard* diwujudkan pada proses produksi.

5. Pasca Produksi

Proses pasca produksi dilakukan setelah proses produksi. Proses pasca produksi adalah proses pemilihan dan editing foto atau kerap disebut dengan *digital imaging*. Proses *digital imaging* adalah bagian akhir dari proses penciptaan. Proses ini bertujuan untuk menunjang hasil pemotretan dengan memberi perlakuan yang tidak bisa dilakukan selama proses produksi. Setelah proses pasca produksi, proses selanjutnya adalah proses konsultasi dengan dosen pembimbing.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Ulasan Karya

Ulasan karya berikut akan menampilkan foto beserta uraian teknis proses pemotretan. Semua karya tugas akhir penciptaan karya seni fotografi ini dibuat dengan menggunakan teknik *still life*. Kendala secara teknis dalam proses penciptaan karya tugas akhir lebih banyak disebabkan karena karakter bentuk objek pemotretan yang beragam. Patung-patung karya Win Dwi Laksono memiliki bentuk yang sangat beragam dan memiliki material logam bersifat reflektif. Secara visual banyak di antaranya memiliki garis lengkung dan bentuk menyerupai tabung. Bentuk-bentuk tersebut secara teknis fotografi ditampilkan dengan cara membentuk refleksi-refleksi yang dihasilkan melalui beberapa lampu dalam pemotretan. Garis lengkung dan bentuk menyerupai tabung pada patung menyebabkan sudut refleksi yang dihasilkan sangat beragam. Untuk mencapai visual yang diinginkan hal-hal tersebut perlu ditangani dengan teknik pencahayaan yang tepat. Eksperimentasi secara teknis menggunakan lampu *continues* kecil dan dalam kondisi tempat cenderung gelap dilakukan sebelum membangun set lampu yang sebenarnya. Sumber cahaya yang memiliki penampang berukuran besar dan penempatan pada sudut yang tepat menjadi solusi untuk mempermudah kendala tersebut. Penggunaan *handheld flashmeter* untuk mengukur menjadi cara untuk menemukan sudut dan intensitas cahaya yang tepat.

Dua puluh karya tugas akhir ini kemudian diulas dengan menggunakan teori *still life* secara teknisnya dan teori makna denotatif dan konotatif yang terdapat dalam buku “Semiotika Komunikasi” karya Drs. Alex Sobur, M.Si yang diterbitkan tahun 2009. Teori lainnya yang digunakan adalah karakter dan simbol warna yang terdapat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dalam buku “Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain” karya Sadjiman Ebdi Sanyoto. Beberapa teori ini saling melengkapi satu dengan lainnya.

Semua karya foto yang dihasilkan merupakan foto hasil produksi pemotretan dan proses *editing* pada tahun 2017. Proses pencetakan karya hingga karya siap pamer juga dilakukan pada tahun yang sama.

Delapan karya foto detil patung akan dicetak dengan ukuran cetak 40 cm x 60 cm, tiga karya foto keseluruhan patung dicetak dengan ukuran 60 cm x 90 cm, *cropping* sesuai komposisi, akan dilakukan dengan tujuan untuk memaksimalkan komposisi agar *point of interest* menjadi lebih jelas. Pemotongan ini dilakukan dengan ukuran yang bervariasi. Pigura berwarna hitam dengan penambahan *mounting* 8 cm pada sisi kelilingnya dimaksudkan agar menunjang tampilan penyajian karya.

Objek pemotretan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah empat patung figuratif karya Win Dwi Laksono. Keempat patung figuratif tersebut divisualkan dengan warna latar belakang sesuai dengan karakter setiap patung. Oleh karena itu ulasan karya akan dibagi ke dalam empat sub pembahasan sesuai dengan judul patung.

1) Periode Balapan

Patung ini terdiri atas konfigurasi beberapa tubuh manusia dan mengisahkan tentang kehidupan manusia yang serba cepat. Manusia berlomba-lomba meraih keinginannya tanpa mengindahkan sekelilingnya. Susunan konfigurasi tubuh manusia pada patung ini memberikan kesan kompetisi yang sedang diperagakan oleh beberapa

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

figur. Penggunaan warna merah pada karya ini bertujuan untuk memunculkan kesan cepat, enerjik, dan agresif.

2) Harmoni dalam Kedamaian

Terdiri atas figur tunggal dan alat musik cello, patung ini menggambarkan seorang musisi perempuan yang piawai memainkan alat musik. Pose figur pada patung ini sangat menyerupai musisi yang sedang melakukan pertunjukan di atas panggung. Penggunaan warna biru pada karya ini bertujuan untuk memunculkan kesan keharmonian dan kedamaian.

3) Semua Menunggu

Terdapat tiga figur dalam posisi duduk dengan pose yang beragam dalam patung ini. Patung ini mengisahkan tentang berbagai cara manusia memanfaatkan waktunya dalam menunggu. Setiap figur merepresentasikan sikap manusia yang berbeda-beda. Penggunaan latar belakang abu-abu bertujuan untuk memunculkan kesan ketenangan, suasana suram, dan ketidak pastian.

4) Musik Kampung

Musik Kampung adalah patung yang merepresentasikan kearifan lokal. Terdiri dari dua figur utama, patung ini memberi gambaran tentang masyarakat desa yang sedang menggunakan lesung untuk mengolah padi. Warna hijau pada latar belakang digunakan karena berasosiasi dengan hijaunya daun dan memiliki karakter segar.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Foto Patung Periode Balapan

Foto TA 01

Periode Balapan, Bayu Sanjaya Hartono (2017)
Dicetak di kertas *luster* (*doff*), 60 cm x 90 cm

Secara denotatif bentuk patung di atas terdiri dari konfigurasi beberapa tubuh manusia. Beberapa figur tubuh manusia yang menampilkan berbagai bentuk pose gestur dan tampak menghadap ke arah kiri. Patung di atas secara konotatif memiliki kesan gerak, setiap figur pada patung di atas tampak ingin saling mendahului satu dengan lainnya. Penggunaan warna merah pada karya ini bertujuan untuk memunculkan kesan cepat, enerjik, dan agresif. Patung yang memiliki judul periode balapan ini menceritakan tentang kehidupan masyarakat yang makin cepat seiring perkembangan jaman. Konfigurasi beberapa figur tubuh manusia pada patung ini

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mengandung makna manusia yang ingin saling mendahului. Unsur makna tersebut menjadi alasan penempatan patung pada posisi sepertiga bidang dibagian kanan *frame*, tujuannya tidak lain adalah untuk memunculkan kesan gerak pada objek.

Teknis pembuatan foto ini menggunakan kamera *Canon 5D Mark II* lensa Canon 50mm 1.4 dengan kecepatan rana 1/160 *sec*, diafragma F/11 dan ISO 50. Bentuk patung keseluruhan "Periode Balapan" cenderung memanjang dan memperlukan penempatan lampu dengan aksesori *softbox 60 x 90* pada bagian atas patung untuk membentuk refleksi pada bagian atas patung. Dua lampu dengan aksesori serupa di posisikan pada kanan dan kiri patung untuk memunculkan refleksi pada kanan dan kiri patung. Lampu dengan aksesori *softbox 40 x 40* di tempatkan pada depan bawah patung untuk membentuk refleksi pada dada dan betis patung. Penggunaan aksesori yang berukuran lebih kecil ini bertujuan untuk menghindari penyebaran cahaya yang berlebihan memudahkan penempatan posisi lampu. Dua lampu *flash* dengan filter merah diarahkan pada latar belakang untuk memunculkan warna merah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Foto Patung Harmony dalam Kedamaian

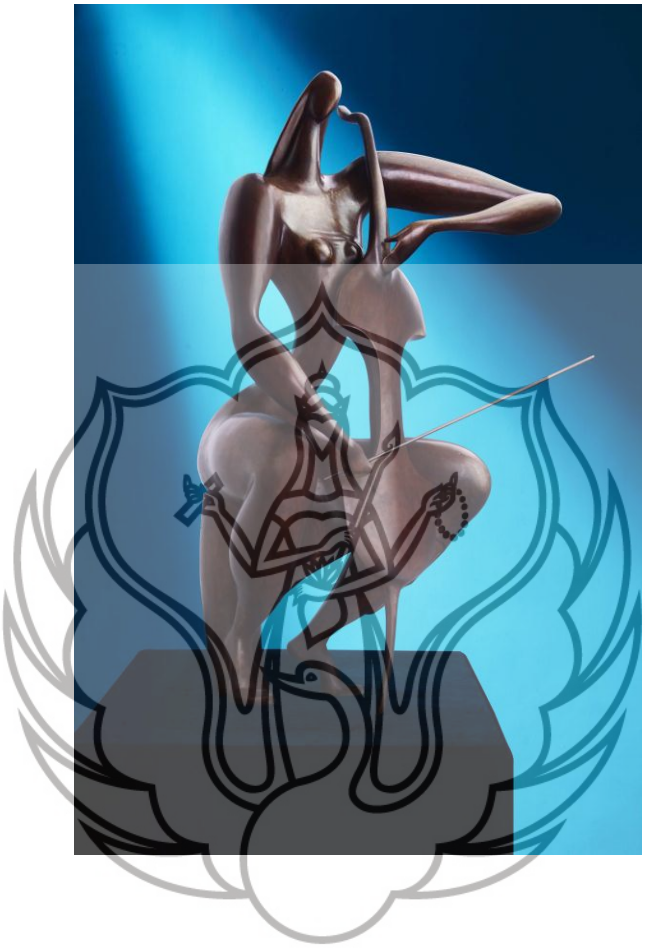


Foto TA 06

Harmoni dalam Kedamaian, Bayu Sanjaya Hartono (2017)
Dicetak di kertas *luster* (*doff*), 90 cm x 60 cm

Secara denotatif foto di atas menampilkan figur patung berjudul "Harmoni dalam Kedamaian" dengan latar belakang berwarna biru. Patung dengan permukaan halus karya Win Dwi Laksono ini menampilkan figur tunggal berupa wanita yang sedang bermain alat musik cello. Secara konotatif gestur dan pose figur patung tersebut mengisyaratkan seseorang yang terhanyut dalam alat musik yang dia

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mainkan. Foto figur patung ini menggambarkan seorang musisi piawai ketika telah terhanyut dalam permainan musiknya.

Teknis pembuatan foto ini menggunakan kamera *Canon 5D Mark II* lensa Canon 50mm 1.4 dengan kecepatan rana 1/160 *sec*, diafragma F/11 dan ISO 50. Bentuk patung yang cenderung meninggi setidaknya memperlukan tiga lampu dengan *softbox 60 x 90* untuk membentuk dimensi baik dari refleksi maupun warnanya. Dua lampu di kanan dan kiri patung digunakan untk membentuk refleksi di kanan dan kiri patung. Lampu yang ditempatkan di atas patung berfungsi untk membentuk refleksi pada kepala patung dan memunculkan warna material patung. Warna biru pada latar belakang berasal dari lampu *flash* dengan filter warna biru, sementara bentuk pola warna tersebut terbentuk dari kertas hitam yang di tempatkan di depan lampu *flash*.

Kesimpulan

Patung adalah karya rupa yang berbentuk tiga dimensi. Win Dwi Laksono merupakan pematung yang berdomisili di Yogyakarta. Pemilik dari *Win Art Studio* ini memiliki kecenderungan membuat patung bergaya figuratif. Banyak dari karya Win yang mengambil bentuk anatomi tubuh manusia sebagai media penyampai gagasan. Win sering melahirkan gagasan mengenai kegembiraan, gairah, keindahan, dan kegelisahan dari realitas di sekelilingnya. Hal-hal tersebut terwujud dalam bentuk figur tunggal maupun konfigurasi beberapa tubuh manusia.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas akhir fotografi ini diwujudkan dengan menggunakan teknik *still life.* Teknik *still life* digunakan untuk memunculkan kesan tiga dimensi patung beserta detilnya sebagai objek utama dari tugas akhir ini. Makna dari setiap patung dan detilnya menjadi penekanan lain yang disampaikan secara tersirat melalui penggunaan warna pada latar belakang.

Secara berurutan proses penciptaan karya tugas akhir ini dimulai dari pemilihan beberapa patung. Kemudian dilakukan observasi berupa pengamatan bentuk dari beberapa patung tersebut. Pengumpulan informasi dan data mengenai patung tersebut diperkuat dengan melakukan wawancara dengan Win Dwi Laksono sebagai pencipta patung. Proses selanjutnya adalah menyusun konsep berdasarkan data di lapangan, studi literasi, dan referensi-referensi visual yang ada. Susunan konsep tersebut terwujud dalam bentuk *storyboard*. Setelah melalui proses seleksi dan *editing* karya-karya tugas akhir ini diulas dengan menggunakan beberapa teori

Hambatan teknis yang muncul dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini banyak dijumpai ketika proses produksi. Bentuk patung yang beragam memperlukan perlakuan teknis yang beragam pula. Detil patung yang sangat beragam juga menjadi tantangan tersendiri dan dalam prosesnya memperlukan proses eksplorasi untuk mengkomposisikannya. Pemilihan detil patung untuk dikomposisikan agar tampil menonjol sangat berpengaruh terhadap proses pengkajian Melalui serangkaian proses tersebut dapat dihasilkan visualisasi karakter patung karya Win Dwi Laksono.

Manfaat yang diperoleh dari proses penciptaan karya tugas akhir ini antara lain meningkatkan kemampuan teknis dalam mengeksplorasi objek pemotretan yang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

beragam. Proses ini juga melatih kemampuan komunikasi dan daya pikir dalam menyusun sebuah konsep kreatif.

Daftar Pustaka

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Creswell. John W. 2009. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches atau Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed,* terjemahan Achmad Fawaid. 2013. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Hunter Fill, Steven Bifer, & Paul Fuqua. 2007. *Light Science and Magic*. Oxford: Focal Press.

Nugroho, R. Amien. 2006. *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: ANDI

Peres, Michael R. 2007. *Focal Ensyclopedia of Photography Digital Imaging, Theory and Application, History, and Science*. Oxford: Focal Press.

Sachari, Agus. 2006. *Estetika Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: Penerbit Institut Teknologi Bandung

Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya

Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti

Wijaya, Taufan. 2016. *Photo Story Handbook Panduan Membuat Foto Cerita*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Skripsi

Ahmady, Zulfikar Ali. 2014. *Sepeda Motor Modifikasi "Kyai Perkoso" dalam Fotografi Ekspresi*. Yogyakarta: Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Katalog

Dwi Laksono, Win. 2008. *Win Dwi Laksono Mendengar Suara Hati Paying Heed to Conscience*. Jakarta: Galeri Canna

Pustaka Laman

http://www.digitalactivephotography.com/artlistilllife/quylgeecd5cvk6efri7kgqmnb8azna diakses pada Selasa 9 Mei 2017 pukul 11.30 wib

http://v12.squarespace.com/gallery-one/09z2qbalrlhf0q7yxehihtn3df7saw diakses pada Minggu 7 Mei 2017 pukul 13.00 wib

https://yechielorgel.com/COSMETICS-&-ACCESSORIES/11 diakses pada Minggu 26 Maret 2017 pukul 18.30 wib

https://yechielorgel.com/EYEWEAR/8 diakses pada Minggu 26 Maret 2017 pukul 18.00 wib

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta