



LEGENDA AJI SAKA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA VISUAL OLAH MANIPULASI DIGITAL FOTOGRAFI

Andi Nugroho¹, Purwasty Pratmaja A.L.²

Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia ^{1&2}

E-mail: andingro@gmail.com¹, purwasty@isi-ska.ac.id²

Naskah Diterima: 5 Februari 2025; Direvisi: 11 Maret 2025; Disetujui: filled in by the editor

Abstrak: Cerita rakyat adalah cerita dari jaman dahulu yang hidup di kalangan masyarakat dan diwariskan secara lisan. Legenda Aji Saka menceritakan tentang seorang pengembara dan abdinya yang menuju ke tanah jawa untuk menyebarkan ajaran budi pekerti di kerajaan Medang Kamulan. Karya ini merupakan perwujudan atas pengalaman masa kecil yang berhubungan erat dengan cerita rakyat Aji Saka, disamping itu karya ini merupakan upaya untuk membangkitkan nostalgia yang terdapat pada cerita Aji Saka dan memvisualisasikan dengan medium yang berbeda. Eksplorasi visual dilakukan dengan cara memotret foto yang dibutuhkan sesuai dengan cerita Legenda Aji Saka. Dari hasil eksplorasi tersebut maka diproses menggunakan teknik manipulasi digital fotografi untuk merealisasikan konsep visual dari ide pemikiran. Dari proses penciptaan karya tugas akhir ini menciptakan karya fotografi tentang cerita Aji Saka melalui teknik manipulasi digital fotografi yang dapat memberikan referensi alternatif visual dan sebagai alternatif media pembelajaran cerita rakyat, khususnya terhadap media fotografi dan memberi wawasan kepada masyarakat.

Kata kunci: cerita rakyat, legenda aji saka, manipulasi digital fotografi

THE LEGEND OF AJI SAKA AS AN IDEA FOR CREATION OF VISUAL WORKS DIGITAL PHOTOGRAPHY MANIPULATION PROCESSING

Abstract: Folklore is a story from time immemorial that lived among the people and was passed down orally. The legend of Aji Saka tells of a traveler and his servant who headed to the land of Java to spread the teachings of character in the Medang Kamulan kingdom. The creation of this work is an embodiment of personal childhood experiences that are closely related to the Aji Saka folklore, besides that this work is an attempt to evoke the nostalgia contained in the Aji Saka story and visualize it again with a different medium.

Visual exploration is done by taking various needed photos according to the story of the Legend of Aji Saka. The results of this exploration, it is processed using digital photography manipulation techniques to realize visual concepts from ideas. From the process of creating this final project, creating a photographic work about Aji Saka's story through digital photography manipulation techniques that can provide alternative visual references and as an alternative media for learning folklore, especially photography media, and provide insight to the broader community.

Keywords: folklore, the legend of aji saka, digital photography manipulation

Pendahuluan

Cerita Rakyat merupakan sebuah karya sastra yang sudah lama melekat pada kehidupan bermasyarakat, karena cerita rakyat diturunkan secara turun-menurun oleh masyarakat dan masih tetap dipercaya

oleh masyarakat setempat. Cerita rakyat sendiri dapat berisi berbagai macam cerita, mulai dari cerita tokoh, tempat, dan bahkan hewan. Cerita rakyat sendiri merupakan salah satu bagian bentuk lisan dalam bidang



ilmu folklore. Menurut James Danandjaja, folklore merupakan sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam benuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu mengingat (Danandjaja, 2008).

Pada penciptaan ini lebih menekankan pada golongan legenda. Alasan ketertarikan pada golongan legenda karena melihat pada pengalaman imajinasi pribadi yang berhubungan erat dengan cerita rakyat pada masa anak-anak. Legenda sendiri merupakan cerita rakyat yang diyakini benar dan mengandung informasi faktual penting tetapi tidak dianggap suci atau sakral (Bascom, 1981). Legenda biasanya ditokohi oleh seorang manusia, walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat yang luar biasa, dan seringkali dibantu oleh makhluk magis. Tempat terjadinya adalah di dunia yang kita kenal, karena waktu terjadinya tidak terlalu lampau (Danandjaja, 2008).

Pemilihan Legenda Aji Saka sebagai cerita yang diangkat pada penciptaan ini juga tidak jauh dari pengalaman masa anak-anak, dan ingatan pada buku kumpulan cerita rakyat pertama yang dibaca pengkarya. Pemilihan cerita Legenda Aji Saka juga berfungsi sebagai upaya melestarikan cerita rakyat dan menuangkannya ke dalam medium yang lebih menarik sehingga dapat membuat masyarakat luas tertarik dengan cerita Legenda Aji Saka. Selain itu, cerita ini juga mengangkat sifat dan nilai moral masing-masing tokoh pada Legenda Aji Saka, baik dari tokoh Aji Saka yang pemberani, sampai pada abdinya yang setia dan loyal. Semua tokoh mempunyai sifat baik dan buruk yang mana nantinya dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi penikmatnya. Legenda Aji Saka sendiri menceritakan tentang seorang pengembara dan abdinya yang menuju ke tanah jawa untuk menyebarkan

ajara budi pekerti di kerajaan Medang Kamulan dan menceritakan tentang mitos asal-usul Aksara Jawa. Sebagai dasar pada penciptaan karya ini pengkarya memilih sumber cerita Legenda Aji Saka yang ditulis ulang oleh A. J. Ferdinand pada tahun 1987 dalam salah satu seri buku cerita rakyat yang berjudul Aji Saka & Dua Hamba Setia.

Dalam mewujudkan visual Aji Saka menggunakan media fotografi dengan teknik manipulasi digital fotografi sebagai media penciptaan. Manipulasi digital fotografi atau Photo Manipulation adalah proses mengubah atau mengubah foto dengan tujuan berbeda (History and usage of photo manipulation and Photoshop, n.d.). Dengan teknik photo manipulation dapat membuat sebuah visual baru dari berbagai stock photo atau kumpulan foto menjadi sebuah visual yang ditinggikan, seperti halnya membuat suasana hutan belantara, perkampungan, dan sebagainya. Penggunaan teknik manipulasi digital fotografi ini digunakan sebagai pengembangan keterampilan hasil pembelajaran dari mata kuliah Digital Imaging.

Tujuan utama pada penciptaan ini adalah untuk memvisualkan cerita Legenda Aji Saka dengan menggunakan teknik manipulasi digital fotografi. Selain itu, juga dapat memberikan alternatif visual berdasarkan sudut pandang pribadi dan menumbuhkan ketertarikan masyarakat terhadap cerita rakyat yang ada di Indonesia melalui media fotografi.

Manfaat dalam penciptaan ini adalah sebagai alternatif media pembelajaran cerita rakyat, khususnya terhadap media fotografi dan memberi wawasan kepada penikmat masyarakat luas. Bagi pengkarya sendiri dapat memberi rasa kepuasan batin dalam penciptaan karya fotografi.

Tinjauan Pustaka

Penciptaan karya tidak lepas dari sebuah referensi atau dasar sumber pengetahuan agar karya tersebut dapat

dipertanggung jawabkan. Pada penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan referensi sebagai berikut:

- a. Bimo Wisnu Atmojo. Plastik Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi. (Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Surakarta). 2019.

Pada penelitian karya yang dilakukan oleh Bimo Wisnu Atmojo memiliki kesamaan dalam teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini, yaitu digital imaging dan manipulasi digital fotografi.

Perbedaan pada penciptaan karya ini adalah tema yang diangkat dan penyusunan karya visual pada saat penciptaan karya. Tema yang diangkat pada penciptaan karya Bimo Wisnu Atmojo adalah eksplorasi sampah plastik menjadi sebuah visual yang baru. Dalam penyusunan karya visual, Bimo Wisnu Atmojo menggunakan teknik kolase.

- b. Mutiara Relung Sukma. Alih Wahana Novel Rara Mendut Karangan Y.B. Mangunwijaya Dalam Karya Fotografi. (Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Surakarta). 2019.

Dalam penelitiannya, Mutiara Relung Sukma menggunakan novel sebagai bagian dari penciptaan karya fotografi. Adapun korelasi terhadap penciptaan karya ini adalah kesamaan dalam penggunaan media sastra sebagai penciptaan karya fotografi.

Adapun perbedaan dalam penciptaan karya fotografi adalah pada penyajian karya. Penyajian yang dilakukan oleh Mutiara Relung Sukma menggunakan visual fotografi yang diatur sedemikian rupa pada proses produksi secara langsung tanpa mengharuskan adanya manipulasi digital fotografi.

- c. David Prakel. The Fundamentals of Creative Photography. (AVA Publishing: London). 2010.

Di dalam buku ini terdapat berbagai dasar-dasar teori yang digunakan untuk

mencapai sebuah visual yang artistik, yang dibuat sebagai media ekspresi diri seperti pada kutipan di bawah.

"Taking intent as a method of classification, we can distinguish a category of images created for selfexpression and for artistic purposes - photography that is not done primarily for commercial purposes."

"Mengambil tujuan sebagai metode klasifikasi, kami dapat membedakan antara kategori gambar yang dibuat untuk ekspresi diri dan untuk tujuan artistik - fotografi yang tidak dilakukan terutama untuk tujuan komersial."

Berdasarkan hal tersebut, buku ini menjadi salah satu tinjauan pustaka karena korelasi terhadap hasil akhir karya.

- d. James Danandjaja. Folklore Indonesia. (PT Pustaka Grafitipers: Jakarta). 2008.

Buku ini menjadi rujukan tinjauan pustaka karena memberikan sebuah acuan tentang apa itu folklor, kategorinya dan serta teknik pengumpulan folklor. Hal ini menjadi korelasi terhadap tema yang diangkat, yaitu tentang Legenda Aji Saka, dimana kita dapat lebih mudah mengenali budaya dan nilai yang berkembang pada cerita tersebut agar visual tersebut sesuai dengan konsep pengkaryaan ini.

- e. A.J. Ferdianto. Legenda Dari Jawa Tengah: Aji Saka & Dua Hamba Setia. (CV. Pionir Jaya Bandung). 1987.

Seri buku karya A.J. Ferdianto menjadi sebuah rujukan yang tepat dalam penggambaran cerita pada penciptaan karya ini. Alasan digunakannya buku Legenda Dari Jawa Tengah: Aji Saka & Dua Hamba Setia adalah detail dalam cerita yang digambarkan baik dari latar tempat, waktu, karakteristik tokoh, dan dialognya sangat lengkap, sehingga dapat mempermudah penggerjaan karya ini.

Metode Penciptaan

Pada penciptaan ini melalui tahap-tahap yang diperlukan pada saat penciptaan karya agar mencapai hasil yang sesuai konsep. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada penciptaan karya ini diawali dengan mencari referensi cerita dan pembacaan ulang cerita Legenda Aji Saka. Pembacaan ulang ini diperlukan untuk memahami apa yang perlu pada penciptaan karya, sebagai contoh penokohan, latar tempat, dan lain-lain. Selain pembacaan ulang, observasi selanjutnya adalah dengan melihat karya fotografi, film, maupun lukisan untuk keperluan referensi visual. Dengan pengamatan berbagai fenomena, maka timbul untuk menemukan pemikiran visual. Melalui pencarian berbagai referensi buku maupun internet, maka terpilihlah buku yang dijadikan sebagai referensi untuk divisualkan menjadi sebuah karya fotografi, yaitu sebuah seri buku cerita rakyat cetakan 1987 dengan judul Legenda Dari Jawa Tengah: Aji Saka & Dua Hamba Setia yang diceritakan kembali oleh A.J. Ferdinanto.

Cerita Legenda Aji Saka yang beredar baik pada buku maupun internet pada masa kini hanya sebatas cerita inti dari Legenda Aji Saka. Namun berbeda dengan buku yang dipakai pada penciptaan karya ini, A.J. Ferdinanto menceritakan cerita Legenda Aji Saka dengan sangat detail dan rinci sampai pada akhir cerita.

Pada penciptaan karya ini hanya mengambil intisari dari cerita Legenda Aji Saka sebagai dasar penciptaan karya manipulasi digital fotografi. Pada cerita yang diambil pada buku ini memberikan sebuah gambaran suasana yang terjadi, baik dari pakaian, latar tempat maupun penggambaran tokoh.

2. Eksplorasi

Eksplorasi awal adalah mencari sumber cerita Legenda Aji Saka. Dari banyaknya sumber, terpilihlah tulisan ulang oleh A. J.

Ferdianto karena penjelasan ceritanya cukup lengkap dan mudah untuk pencarian informasi yang berkaitan seperti ciri-ciri tubuh, kostum yang dipakai, hingga latar tempat.

Setelah cerita terpilih, proses selanjutnya adalah pemilihan model. Pemilihan model sendiri memiliki kriteria yang diambil dari Legenda Aji Saka versi A. J. Ferdianto. Pemilihan kostum sendiri masih tetap menyesuaikan dengan sumber cerita terpilih.

Kemudian untuk setting tempat yang digunakan kebanyakan diambil di hutan sekitar kampus. Hutan kampus ISI sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam memanipulasi latar tempat yang sesuai dengan cerita Legenda Aji Saka. Eksplorasi berlanjut pada pembuatan sketsa, pemilihan objek still, menentukan tone warna, dan melakukan proses *compositing* pada Software Adobe Photoshop.

Eksplorasi terpenting dalam proses penciptaan karya ini adalah mencoba berbagai tools yang disediakan oleh software adobe photoshop 2021. Sebagai contoh eksplorasi menggunakan fitur seleksi terbaru yaitu object selection tool yang berfungsi untuk menyeleksi objek dengan bantuan Artificial Intelligence secara otomatis tanpa harus menyeleksi secara manual seperti pen tool. Pemilihan software adobe photoshop 2021 sendiri adalah banyaknya fitur yang membantu secara otomatis sehingga mempercepat penciptaan karya ini dengan efisien.

Untuk memudahkan eksplorasi tone warna, penggunaan software seperti adobe lightroom sangat memudahkan dalam pewarnaan yang tepat. Setelah menemukan tone warna yang tepat, tone warna tersebut disimpan dalam bentuk sebuah presets dan disinkronisasikan dengan adobe photoshop melalui plugin bawaan camera raw filter. Tujuannya adalah untuk memudahkan proses akhir saat pewarnaan secara

langsung tanpa harus melalui adobe lightroom.

3. Eksperimen

Eksperimen merupakan tahap penting dalam penciptaan karya. Eksperimen dilakukan agar mengetahui letak kekurangan dalam penciptaan karya tersebut dan dapat menemukan alternatif konsep lain. Berikut merupakan visual yang dibuat pada tahap eksperimen:



Gambar 1. Eksperimen 1
(Andi Nugroho, 2021)

Pada eksperimen 1 lebih dilakukan percobaan pada penempatan objek dan tools yang digunakan seperti cut, paste, masking, filter, dan blending. Penggunaan dua tools tersebut bisa dikatakan sebagai dasar untuk proses manipulasi digital fotografi. Penggunaan tools tersebut mempunyai kegunaan tersendiri, sebagai contoh cut and paste yaitu untuk memotong objek terpilih pada foto.



Gambar 2. Eksperimen 2
(Andi Nugroho, 2021)

Pada eksperimen 2 fokusnya adalah penyempurnaan penggunaan tools yang digunakan pada eksperimen 1. Sebagai contoh ada beberapa penambahan seperti penataan letak objek yang lebih terarah walaupun belum sempurna, lalu penambahan Cahaya untuk menambah suasana dramatis pada penciptaan karya, dan penggunaan tools brush untuk merapihkan pada bagian seleksi objek yang terlihat terlalu tajam. Catatan pada eksperimen kedua ini masih menggunakan stok foto dari internet.

Eksperimen berikutnya mengulang proses yang sama tetapi menggunakan stok foto yang dipotret secara mandiri. Dari eksperimen yang dicoba, masih banyak sekali kekurangan dalam proses penggerjaan. Sebagai contoh adalah gambar di bawah ini:



Gambar 3. Eksperimen 3
(Andi Nugroho, 2022)

Pada gambar banyak sekali kekurangan seperti perspektif foto yang tidak sesuai dan tidak proporsional. Kesalahan ini disebabkan oleh kesalahan posisi pemotretan yang tidak sesuai dengan sketsa yang dibuat sehingga membuat foto tersebut menjadi tidak proporsional. Selain kekurangan pada visual yang tidak proporsional, ada beberapa stok foto yang kurang menyatu objek yang satu dengan yang lainnya. Kesalahan ini disebabkan karena exposure pada kamera tidak tepat yang menyebabkan manipulasi foto menjadi tidak menyatu dan terkesan seperti tempelan foto.

Proses eksperimen terakhir adalah penambahan model pada proses manipulasi. Eksperimen ini sudah lebih baik dari eksperimen sebelumnya, tetapi masih ada kekurangan yang harus diperbaiki seperti pada gambar di bawah:



Gambar 4. Eksperimen 4
(Andi Nugroho, 2022)

Pada gambar tersebut ada kekurangan seperti objek model masih kurang menyatu dengan gambar yang lain. Kesalahan ini disebabkan oleh penggunaan lighting atau lampu yang kurang tepat sehingga membuat highlight model menjadi terlalu terang dan terlihat kurang alami ketika latar tempat yang digunakan pada cerita Aji Saka di alam. Untuk memperbaiki hal tersebut, lampu yang dipakai diberi softbox untuk mengurangi cahaya yang keras. Selain itu masih ada kekurangan pada *depth of field* atau kedalaman gambar. Solusi yang dipakai adalah pemotretan model dibagi menjadi per-orangan dan penggunaan gradient tool pada photoshop untuk memanipulasi kedalaman gambar.

Tahap eksperimen sangat penting pada proses pembuatan karya. Eksperimen dilakukan untuk mengetahui kekurangan pada saat proses pembuatan karya sehingga dapat menemukan solusi alternatif untuk menutup kekurangan tersebut.

Hasil dan Pembahasan

1. Proses penggerjaan

Pada tahap penggerjaan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

A. Pra-Produksi

Pada tahap pra produksi ini merupakan tahap persiapan sebelum produksi dimulai. Persiapan alat yang digunakan pada proses produksi menggunakan kamera Canon 6D Mark II, pemilihan kamera ini diharapkan mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Pemilihan lensa juga sangat penting untuk menunjang produksi, seperti lensa Sigma ART 35mm f/1.4 yang digunakan untuk pemotretan model untuk mendapatkan hasil yang lebih tajam dan Laowa 15mm f/4 untuk pemotretan lanskap.

Setelah pemilihan alat pemotretan, hal yang dilakukan adalah penentuan model yang dipotret pada tahap produksi. Kriteria model sendiri diambil dari ciri-ciri yang dijelaskan pada buku Legenda Aji Saka dan Dua Hamba Setia yang ditulis ulang oleh A. J. Ferdianto. Selain penentuan model, juga melakukan pencarian kostum yang sesuai atau yang mendekati dengan referensi.

Selanjutnya adalah pembuatan sketsa untuk membantu model untuk memberikan gambaran saat produksi. Selain digunakan sebagai sebagai gambaran model, sketsa juga membantu untuk membuat gambaran saat proses pasca produksi. Persiapan yang terakhir adalah menghubungi model, *make up artist*, dan tim untuk membantu dalam proses produksi.

B. Produksi

Sebelum pemotretan, hal pertama yang dilakukan adalah make up dan memakai kostum pada model. Proses make up sendiri dilakukan langsung di lokasi tempat pemotretan. Proses make up sendiri diberi briefing agar sesuai dengan konsep yang dibuat.



Gambar 5. Proses make-up
(Fiqih Kalamullah, 2022)

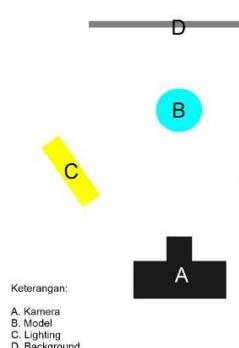
Saat model melakukan proses make up, asisten fotografi mempersiapkan alat untuk proses pemotretan, mulai dari pemasangan latar putih dan setting alat. Setelah persiapan alat pemotretan selesai, maka proses selanjutnya adalah pengecekan koneksi kamera dengan lampu agar tidak terjadi kesalahan pada saat proses pemotretan bersama model. Proses pemotretan dilakukan dengan cara memotret satu-persatu model sesuai dengan adegan yang telah digambar di sketsa sebelumnya.



Gambar 6. Proses pemotretan
(Fiqih Kalamullah, 2022)

Sebelum pemotretan, model diarahkan terlebih dahulu dengan mengacu pada sketsa yang telah dibuat. Setelah itu pemotretan dilakukan dalam berbagai angle. Fungsinya adalah sebagai pilihan alternatif visual pada saat proses compositing pada tahap pasca produksi.

Untuk pemotretan menggunakan dua lighting pada sebelah kanan depan dan kiri depan sedangkan untuk background diletakkan pada belakang model.

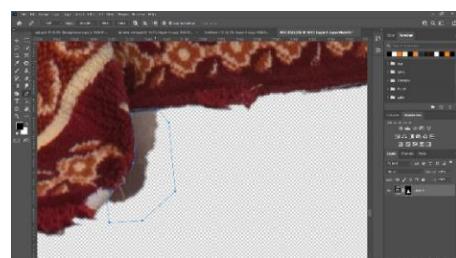


Gambar 7. Skema lighting

C. Pasca Produksi

Stok foto sangat penting dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini. Fungsi stok foto sendiri digunakan sebagai bahan utama dalam proses menjadi sebuah foto yang utuh dalam teknik digital manipulasi fotografi. Untuk adegan di luar ruangan sendiri, maka diperlukan stok foto seperti tanah, pohon, batu, dan lanskap. Pada adegan di dalam ruangan, maka stok foto yang digunakan menggunakan stok foto seperti tembok, kursi, dan beberapa perabot ruangan.

Pada tahap ini, hal yang dilakukan pertama adalah proses seleksi foto yang digunakan seperti model dan stok foto sesuai dengan adegan. Proses seleksi foto sendiri ada banyak, tetapi pada seleksi foto model menggunakan object selection tool. Tools yang digunakan ini hanya ada di adobe photoshop versi 2021. Proses ini juga tidak sempurna, karena ada beberapa objek non model yang ikut terseleksi seperti objek latar putih. Maka dari itu diperlukan tools seperti pen tool untuk menyeleksi secara manual.



Gambar 8. Proses seleksi pen tool
(Andi Nugroho, 2022)

Proses berikutnya yaitu compositing, atau penggabungan menjadi satu foto yang utuh. Tiap objek ditata sedemikian rupa sesuai dengan sketsa dan adegan. Saat proses compositing juga tiap objek disamakan tone warnanya. Fungsi dari penyamaan tone warna adalah untuk menyatukan objek satu dengan yang lainnya

agar terlihat menyatu dan tidak seperti sebuah tempelan.

Proses selanjutnya adalah membuat sebuah manipulasi depth of field atau kedalaman foto. Untuk membuat manipulasi kedalaman foto menggunakan tools basic seperti brush dan gradient tool. Brush sendiri digunakan untuk memberi bayangan objek sedangkan gradient tool digunakan untuk memberi kesan jauh tidaknya sebuah objek.



Gambar 9. Proses *compositing* dan *dof*
(Andi Nugroho, 2022)

Setelah *compositing*, proses terakhir yang dilakukan yaitu basic correction dan coloring dengan menggunakan tools camera raw filter. Sebelum melakukan coloring, proses awalnya dengan koreksi seperti level, exposure, shadow, dan highlight untuk menyamakan warna semua objek dan membuat warna menjadi flat atau datar. Tujuannya adalah untuk memudahkan proses coloring. Sebelum melakukan proses coloring pada tools camera raw filter, maka perlu software Adobe Lightroom untuk membuat acuan tone warna dan disimpan dalam bentuk presets. Presets sendiri merupakan sebuah kumpulan editing baik dari koreksi sederhana maupun pewarnaan dalam bentuk satu file. Penggunaan presets pada penciptaan karya ini adalah untuk mempercepat proses coloring karena dilakukan secara otomatis hanya dalam satu file presets dan mendapatkan warna yang konsisten untuk semua foto.

Setelah proses pewarnaan sudah sesuai dengan konsep, maka proses selanjutnya adalah menyimpan presets tersebut agar tersinkronisasi dengan tools camera raw filter yang ada pada software adobe

photoshop. Tujuan dari sinkronisasi presets tersebut adalah untuk memudahkan pewarnaan lebih lanjut untuk penyesuaian tiap foto langsung dari adobe photoshop tanpa harus membuka software adobe lightroom.

2. Hasil Karya

Pada penciptaan karya ini menggunakan cerita rakyat sebagai dasar cerita yang digunakan. Cerita yang digunakan adalah cerita Legenda Aji Saka. Visual dari karya ini menggunakan teknik manipulasi digital fotografi. Manipulasi digital digunakan karena pada cerita Legenda Aji Saka banyak sekali terdapat hal-hal yang bersifat fantasi sehingga penggunaan teknik tersebut dapat lebih fleksibel saat pengerjaan karya.

Berikut karya yang berhasil diciptakan menggunakan teknik manipulasi digital fotografi dalam proses memvisualkan cerita Legenda Aji Saka.



Gambar 10. The Young Man from Hindustan
(Andi Nugroho, 2022)

Pada karya pertama (gambar 10) ini menceritakan tentang tiga orang pengembara yaitu Aji Saka, Dora, dan Sembada yang menuju ke tanah Jawa. Ketiga orang itu kemudian berhenti untuk istirahat di sebuah daerah pegunungan bernama Kendeng. Aji Saka kemudian menentukan perjalanan ke negara Medang, karena Aji Saka yang tertarik oleh cerita orang pesisir yang menceritakan bahwa tanahnya sangat

subur, namun penduduknya jauh dari ajaran budi pekerti.

Proses manipulasi pada karya ini dimulai dengan seleksi foto stok yang telah dipotret, yaitu batu, lanskap, dan objek model. Setelah melakukan seleksi kemudian dilanjutkan dengan compositing objek yang telah terseleksi. Arah pencahayaan yang digunakan dari arah kiri atas, lalu pada model diberi brush supaya terlihat seperti terkena cahaya matahari. Untuk itu maka objek model diberikan brush dengan set brush opacity pada 50% berwarna kuning untuk highlight dan warna hitam untuk bagian shadow. Lalu pada bagian layer brush tersebut pada bagian blending mode diganti menjadi overlay dengan layer opacity 30-50%. Agar brush tidak menyebar diluar objek model, maka brush diaplikasikan terlebih dahulu pada layer baru dengan tambahan clipping mask.



Gambar 11. The King Who Loves Human Flesh
(Andi Nugroho, 2022)

Pada karya kedua (gambar 11) menceritakan tentang Sang Prabu yang sedang murka karena ia tidak mendapat santapan pagi berupa tubuh-tubuh bayi atau anak-anak yang bersih dan gemuk. Sang Prabu bertambah murka karena sang patih belum juga datang membawa bayi maupun anak-anak.

Pada karya kelima ini ada kesulitan pada penyesuaian kedalaman ruang antara

Prabu dengan bagian latar tembok. Untuk mengatasi hal tersebut maka diberi cahaya buatan berwarna jingga dengan opacity 50% dan blending mode diganti dengan soft light.



Gambar 12. Loyalty
(Andi Nugroho, 2022)

Pada karya ketiga (gambar 12) menceritakan tentang Aji Saka yang naik takhta menjadi raja, keadaan cepat berubah. Tapi, Aji Saka merasa keamanannya terancam sehingga dia Aji Saka membutuhkan senjata pusakanya yang ia titipkan pada Sembada. Aji Saka menyuruh Dora untuk mengambilnya pada Sembada. Saat Dora menyampaikan pesan kepada Sembada, Sembada tidak mempercayainya karena mandat dari Aji Saka tidak boleh memberikan senjata tersebut ke siapapun kecuali Aji Saka sendiri yang mengambilnya. Teknis karya ini masih sama dengan karya sebelumnya yang berlatar tempat ruangan terbuka (gambar 10). Hanya saja ada beberapa perbedaan pada saat compositing, yaitu ada penggunaan tools stamp untuk meratakan pada bagian tanah.



**Gambar 13. A Poem, Aksara Jawa
(Andi Nugroho, 2022)**

Pada karya ini (gambar 13) menceritakan tentang Aji Saka yang mengenang dua abdinya yang setia. Aji Saka membuat sebuah penanda berupa syair pada batu nisan kedua abdinya untuk menghormati, mengenang dan mengabadikan kesetiaan pada Aji Saka. Syair peninggalan Aji Saka tersebut kelak akan menjadi asal usul huruf Jawa, yaitu Aksara Jawa.

Pada karya ini teknis masih sama dengan karya sebelumnya, hanya saja ada beberapa tambahan seperti batu dan pohon sebagai penanda nisan dan ukiran Aksara Jawa. Untuk batu tersendiri merupakan beberapa gabungan dari 3 batu yang berbeda dan dijadikan 1 batu dengan tambahan filter sandstone untuk menambah efek kasar dari batu asli. Untuk ukiran Aksara Jawa sendiri harus menuliskan ulang dan dipotret untuk dimasukkan ke dalam karya dengan teknis menggunakan tools alpha channel untuk menghilangkan bagian kertas yang ditulis, lalu untuk menyatukan dengan batu ditambahkan blending mode overlay dengan opacity 50%.

Simpulan

Karya Tugas akhir ini menceritakan tentang seorang pengembala dan abdinya yang menuju ke tanah jawa untuk menyebarkan ajara budi pekerti di kerajaan Medang Kamulan. Banyak sifat dan nilai moral yang dapat dipelajari dari masing-masing tokoh pada Legenda Aji Saka, baik dari tokoh Aji Saka yang pemberani, sampai pada abdinya yang setia dan loyal. Semua tokoh mempunyai sifat baik dan buruk yang mana nantinya dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi penikmatnya.

Pada proses penciptaan karya tugas akhir ini banyak sekali yang harus dihadapi,

mulai dari pencarian informasi yang mendalam untuk memperkuat cerita di dalam foto, pencarian stok foto yang digunakan sebagai pelengkap dalam karya, hingga teknik yang digunakan. Proses penciptaan karya sendiri dituntut untuk menggunakan workflow atau alur kerja yang profesional seperti tahap praproduksi, produksi, pasca produksi, hingga pameran.

Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya tugas akhir Legenda Aji Saka menggunakan teknik manipulasi digital. Penggunaan teknik manipulasi digital memiliki kelebihan tersendiri karena dalam cerita Legenda Aji Saka banyak mengandung unsur fantasi dan imajinatif. Proses manipulasi sendiri dapat membuat sebuah dunia imajinatif yang lebih dramatis karena lebih fleksibel dalam membuat sebuah setting tempat. Dengan menggunakan manipulasi digital fotografi dirasa mampu untuk membuat visual yang sesuai dengan Legenda Aji Saka. Manipulasi yang meliputi komposisi dan cahaya menjadikan Legenda Aji Saka terlihat lebih dramatis dan diperkuat dengan stok foto yang dipakai.

Pada penciptaan karya ini ada beberapa kesulitan tersendiri, terutama pada penyesuaian jadwal pemotretan model dengan tim dan pemotretan stok foto yang tidak sesuai perspektifnya dengan foto model. Jadwal yang tidak sesuai ini dapat mengganggu timeline penggeraan. Begitu juga dengan stok foto yang perspektifnya tidak sesuai pada saat compositing. Stok foto yang tidak sesuai perspektifnya mengganggu timeline penggeraan karena harus memotret ulang untuk mendapatkan hasil yang tepat.

Dengan adanya penciptaan karya tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan referensi alternatif visual dan sebagai alternatif media pembelajaran cerita rakyat, khususnya terhadap media fotografi dan memberi wawasan kepada penikmat masyarakat luas.

Daftar Pustaka

- Bascom, W. R. (1981). Contributions to Folkloristics. Archana Publications.
- Danandjaja, J. (2008). Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain. In Animal Genetics (Vol. 39, Nomor 5).
- History and usage of photo manipulation and Photoshop. (n.d.). Diambil 22 April 2021, dari <https://www.readersdigest.co.uk/lifestyle/technology/history-and-usage-of-photo-manipulation-and-photoshop>