

## ARSITEKTUR TAMAN BERMAIN DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

**Agra Locita Paramita**

Alumni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Suryodiningratan No 8 Yogyakarta

E-mail: agra.locita@gmail.com

### ABSTRACT

The architecture of the playground in the expression photography is an idea of visual fragment which are visualized become photography art. The characteristics on the deconstruction building consist of irregular lines and unique geometric forms inspire for creating photography art especially in line, form and color elements. The results of the creative processes are photos which are dominant with details or corners of playground building. This creating is expected to give contributions for society through creating new style of architecture photography.

**Keywords:** architecture, playground, photography, and expression

### PENDAHULUAN

Arsitektur senantiasa menemani perkembangan masyarakat. Dalam pembangunannya, arsitektur memenuhi kebutuhan masyarakat baik tempat tinggal, tempat bekerja, maupun ruang publik. Arsitektur lebih menaruh perhatian terhadap pemikiran-pemikiran yang berada di luar jangkauan tradisional (*master builder* dan tukang) (Julaihi Wahid dan Bhakti Alamsyah, 2013:6) Ketertarikan terhadap garis, pola dan warna dari ruang arsitektur publik perkotaan hadir ketika melihat gambar-gambar arsitektur dekonstruksi Lou Ruvo Center dan Guggenheim Museum Bilbao.

Bangunan-bangunan tersebut terlihat aneh, unik, dan sangat menarik. Arsitektur dekonstruksi merupakan pengembangan dari arsitektur *postmodern* yang dipengaruhi oleh teori dekonstruksi Jacques Derrida.

“...Derrida lalu mengatakan bahwa tujuan dari arsitektur adalah mengontrol komunikasi dan transportasi sebagai sektor kemasyarakatan, termasuk ekonomi. Memang dekonstruksi adalah bagian dari kritik *postmodern* yang tujuan akhirnya adalah mengakhiri dominasi dari rencana-rencana arsitektur modern”. (Julaihi Wahid dan Bhakti Alamsyah, 2013:41)



Gambar 1. Ged. *Lou Ruvo Center for Brain Health*, Nevada, karya Frank Gehry  
(Sumber: *openbuildings.com*)

Arsitektur dekonstruksi terlihat seperti ‘bentuk bebas’ yang tidak biasa untuk struktur bangunan. Ketidakteraturan dan bertentangan dengan prinsip-prinsip konstruksi merupakan ciri khas dari arsitektur dekonstruksi. Sebagian bentuk bangunan dekonstruksi tidak didasarkan pada fungsi tertentu. Bangunan dekonstruksi banyak diangkat oleh Coop Himmelblau, Daniel Libeskind, Peter Eisenman, Frank Gehry, Zaha Hadid, dan Rem Koolhaas. Berbagai bangunan dekonstruksi juga telah hadir antara lain Guggenheim Museum, Chin Crystal, dan Walt Disney Concert Hall.

Dokumentasi arsitektur ruang publik dalam bidang fotografi bukan

menjadi hal yang baru. Berbagai fotografer arsitektur ternama seperti Roger Fenton, Francis Frith, dan Samuel Bourne sudah mendokumentasikan arsitektur sebagai sebuah karya fotografi. Bahkan karya foto arsitektur sudah dimulai oleh William Henry Fox Talbot “*The Haystack*” tahun 1844. Diplomat Perancis, *Jean-Baptiste Louis Gros*, banyak melakukan dokumentasi bangunan selama melakukan perjalanan, karya fotografinya antara lain *Athens, The Acropolis (1850)*, *Monument of Lysicrates, Athens (1850)*. Pada tahun 1896 fotografer Frederick H. Evan mulai memotret detail dari arsitektur yaitu atap bangunan *Kelmscott Manor*. Bangunan tersebut adalah rumah seorang penulis, desainer,

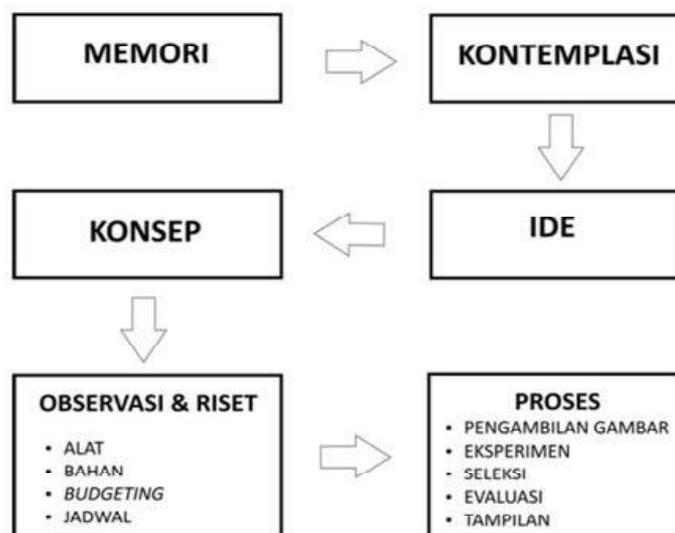
dan sosialis bernama William Morris yang terletak di desa Cotswold dari Kelmscott, Oxfordshire, Inggris.

Akantetapi dengan banyaknya karya fotografi arsitektur yang telah diciptakan menunjukkan bahwa daya imajinasi visual setiap orang berbeda. Hal itulah yang membuat keunikan dari berbagai foto arsitektur akan berbeda. Cara yang akan digunakan dalam penciptaan karya fotografi ini tidak seperti fotografi jurnalistik yang mengedepankan informasi, akantetapi mengeksplorasi arsitektur bermain dalam bentuk fotografi ekspresi.

Proses kreatif tampak dalam komposisi pengambilan gambar. Gaya personal yang ingin ditampilkan antara lain dalam komposisi garis, pola, dan warna. Karya-karya fotografi arsitektur yang dihasilkan lebih kepada detail-detail dari bagian/sudut tertentu dari bangunan. Detail bangunan tersebut dapat berupa

dari komposisi atap dan tiang, jendela, tangga, dinding, dll. Penciptaan karya dengan mengeksplorasi garis, pola, dan warna dari ruang arsitektur taman bermain (*amusement parks*) dalam bentuk karya fotografi ekspresi. Taman bermain dipilih sebagai tema besar dari penciptaan karya karena bangunan dan wahana permainannya mempunyai komposisi garis, pola, warna, dan bentuk yang dapat direpresentasikan dari sudut pandang fotografi.

Permasalahannya adalah bagaimana menciptakan karya fotografi ekspresi dengan subjek bangunan dan wahana taman bermain? Dalam penciptaan karya fotografi dalam tema *Arsitektur Taman Bermain dalam Fotografi Ekspresi* ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu memori, kontemplasi, ide, konsep, observasi dan riset, dan proses kreatif. Tahapan tersebut dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini.



Bagan 1. Metode penciptaan fotografi  
(Agra Locita, 2013)

Memori atau ingatan adalah sebuah fungsi dari kognisi yang melibatkan otak dalam pengambilan informasi (Marliany, 2010:215). Dalam penciptaan karya ini, pengalaman masa lalu dibangkitkan melalui ketertarikan terhadap taman bermain dan arsitektur. Cara yang dilakukan untuk meningkatkan memori adalah dengan melibatkan emosi kedalam diri sendiri terhadap hal yang diingat. Hal tersebut antara lain seperti menemukan rasa gembira melihat bangunan atau terpukau saat melihat objek-objek di taman bermain.

Kontemplasi adalah proses perenungan untuk menemukan hasil pemikiran, jawaban/ide. Kontemplasi dilakukan dengan cara merenung melihat ke dalam diri sendiri. Hasil dari perenungan memori/ingatan menjadi ide dalam kegiatan berkarya ini.

Ide penciptaan karya fotografi ini adalah mendokumentasikan detail–detail dari bagian/sudut tertentu dari bangunan taman bermain. Penciptaan menggunakan elemen–elemen visual seperti garis, bidang, bentuk, warna, gelap-terang, tekstur dalam penciptaan karya fotografi. Dalam pembentukan karya ide terbagi menjadi dua yaitu ide internal yang merupakan hasil dari memori dan kontemplasi, serta ide eksternal yang menjadi pemicu saat melihat komposisi arsitektur taman bermain.

Konsep adalah kelanjutan dari ide yang diimplimentasikan menjadi sebuah rancangan kerja sehingga menjadi karya visual dengan mulai membayangkan

tampak visual yang ingin dipotret. Dalam pembentukan konsep juga disiapkan rancangan kerja mengenai alat (kamera, lensa, perangkat pendukung), dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya.

Ketika konsep telah didapatkan, selanjutnya dilakukan observasi dan riset. Observasi langsung yang telah dilakukan adalah mengunjungi taman bermain dan melakukan pengamatan serta mendokumentasikan arsitektur yang berada di dalamnya. Dokumentasi dilakukan untuk membuat konsep foto yang ingin ditampilkan. Riset yang dilakukan antara lain melakukan pencarian sumber informasi data tulisan (buku, majalah, surat kabar, internet, brosur), dan data visual (foto, video).

Observasi langsung telah dilakukan ke beberapa tempat taman bermain, antara lain: Jatim Park 1 dan Jatim Park 2 (Malang), Universal Studio (Singapura), dan Kids Fun (Yogyakarta). Observasi langsung dilakukan dengan mengamati bangunan–bangunan dan wahana permainan yang terdapat di dalamnya. Dalam observasi dan riset juga dilakukan penyesuaian konsep rancangan kerja dengan kondisi lapangan. Rancangan kerja tersebut dibuat sebelum melakukan eksekusi pengambilan gambar. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui secara detail apa saja yang dibutuhkan, berapa lama proses pengerjaan karya dan terutama berapa dana yang dibutuhkan.

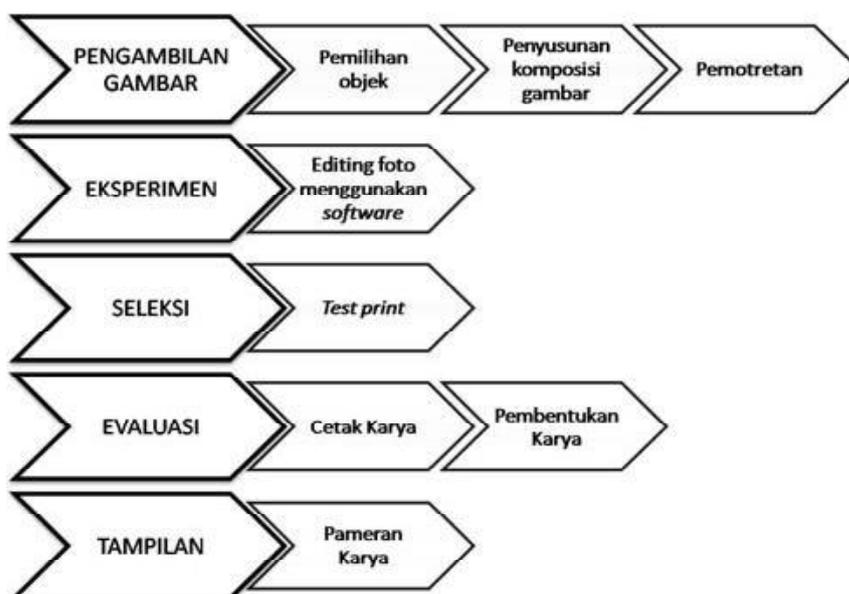
Dari hasil observasi dan riset, ditentukan peralatan dan bahan yang

digunakan untuk proses penciptaan karya. Pemilihan penggunaan kamera di lapangan berdasarkan tingkat kebutuhan mobilitas dan efektifitas penggunaan alat. Media utama dalam pembuatan karya fotografi ini menggunakan beberapa alat. Alat yang digunakan antara lain: Nikon D300, Compact Flash SanDisk Extreme III 4.0 GB dan 2.0 GB, Nikon Battery EN-EL3e, Nikon Quick Charger MH-18a, Nikon Lens 24-120 mm VR, Nikon Lens 12-24 mm, Nikon Lens 70 - 200 mm, Card reader, dan Nikon 73mm L1Bc (sky light) filter. Sedangkan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya antara lain *acrylic* (ketebalan 0,3mm) dan *stainless steel plate* (ketebalan 0,8 mm). Pemilihan media cetak disesuaikan dengan konsep karya dan tampilan yang dirancang. Media *flatbed acrylic* susu digunakan pada ukuran 50 x 100cm, 100 x 100 cm, dan 20 x 30 cm. Karya lainnya akan dicetak

dengan media *stainless steel plate* dengan ukuran bervariasi antara lain 150 x 100 cm, 100 x 150 cm, 50 x 75 cm, dan 30 x 40 cm. Media *stainless steel plate* dipilih karena lebih mengkilap daripada aluminium. *Stainless steel plate* cenderung memiliki tekstur yang halus tidak banyak terdapat goresan. Bahan-bahan pendukung lainnya yang digunakan antara lain : *spanram* ukuran 75 x 50 cm (5 buah), batang aluminium (panjang 600 cm), *pilox chrome*, cat tembok warna hitam, kayu, baut, lem kaca, lampu LED warna putih 5 watt, lampu fluorescent 21 watt dan lem kayu.

## PEMBAHASAN

Proses kreatif pembuatan karya ini dalam lima tahap proses yaitu pengambilan gambar, eksperimen, seleksi, evaluasi, dan tampilan.



Bagan 2. Proses penciptaan karya (Agra Locita, 2013)

## Pengambilan Gambar

Pada proses pengambilan gambar dilakukan dengan eksplorasi komposisi pada detail bangunan dan alat permainan. Detail bangunan dapat berupa monumen, tangga, jendela, pintu, atap, pola dan tekstur, dll. Pada mulanya melakukan pengamatan dengan melihat keseluruhan objek. Proses tersebut dibutuhkan agar dapat menseleksi objek. Seleksi objek dibagi menjadi dua bagian yaitu mayor dan minor. Dalam seleksi mayor dipilih bangunan secara keseluruhan yang tampak menarik, sedangkan pada seleksi minor dicari detail dari bangunan yang menarik untuk difoto. Hal itu diawali dengan mencari dari sudut mana objek tersebut menarik jika akan dipotret, dan bagaimana komposisinya.

Setelah mengamati objek, dilakukan eksplorasi pengaturan *white balance*. Ini akan berpengaruh terhadap warna foto yang dihasilkan. Format RAW yang dipilih dalam *setting* kamera, juga pengaturan *diafragma* dan *shutter speed* (kecepatan rana membuka). Dua hal inilah yang mengatur banyaknya cahaya yang masuk ke dalam kamera. Keduanya juga menentukan kedalaman suatu gambar yang dipotret. Pengaturan tersebut memberikan hasil foto yang semua tajam atau hanya objek saja yang tajam, sementara latar belakang kabur (*blur*).

Eksplorasi *camera angle* (*bird eye, high angle, low angle, eye level*) dilakukan untuk mencari sudut pengambilan gambar yang menarik. Variasi *camera angle* terhadap satu objek terus dilakukan hingga mendapatkan komposisi gambar yang tepat. Eksplorasi komposisi juga dilakukan dengan teknik *cropping* pada saat pembentukan komposisi gambar di lapangan maupun ketika proses olah digital. Komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan (*Mascelli, 1987:409*). Penciptaan karya fotografi ini tidak terlepas dari unsur/ elemen seni dan desain. Unsur dan elemen tersebut antara lain bentuk, warna, dan tekstur.

## Eksperimen

Eksperimen dilakukan dengan mengeksplorasi foto dengan olah digital *software* Adobe Photoshop CS 3. Foto diatur sedemikian rupa untuk menciptakan komposisi visual yang menarik. Pengaturan komposisi dapat dilakukan pada saat pengambilan gambar atau proses *editing*. Seperti contoh di bawah ini adalah pengaturan komposisi gambar dengan menggunakan teknik *cropping* pada *software* Adobe Photoshop CS 3.



Gambar 2. Foto sebelum dan sesudah olah digital  
(Foto:Agra Locita, 2013)

Jika *cropping* bentuk sudah sesuai dengan keinginan, dilakukan pengamatan terhadap warna yang tampak. Apakah kontras pada gambar kurang? Jika kontras pada gambar tidak cukup maka dapat menambahkan warna tambahan dengan filter atau mengatur kembali melalui *hue/saturation*. Pada beberapa bagian gambar di-edit dengan *adjustment black and white*, agar pada saat dicetak pada media *stainless steel*, warna putih pada gambar tidak akan tampak sehingga akan terlihat media cetak aslinya.

### Seleksi

Pada proses seleksi dilakukan pemilihan beberapa foto yang dianggap masuk dalam konsep penciptaan karya. Kemudian dilakukan tes *print* pada media *stainless steel* dan *acrylic*. Dari hasil pencetakan diharapkan media asli *stainless steel* pada karya dapat terlihat. Untuk itu tidak diberikan warna putih dahulu pada *stainless steel* sebelum

mencetaknya dengan CYMK. Proses cetak pada *stainless steel* dan *acrylic* dilakukan dengan menggunakan *arizona flatbed printer*. *Flatbed printer* tersebut mampu mencetak bermacam-macam bahan datar dengan area seluas 2,44 m x 1,22 m dengan ketebalan maksimum 5 mm. Karena proses cetak dilakukan dengan *stainless steel plate* ukuran 100 x 200 cm maka diperlukan proses pemotongan. Proses pemotongan karya dilakukan dengan menggunakan mesin potong khusus *stainless steel*.

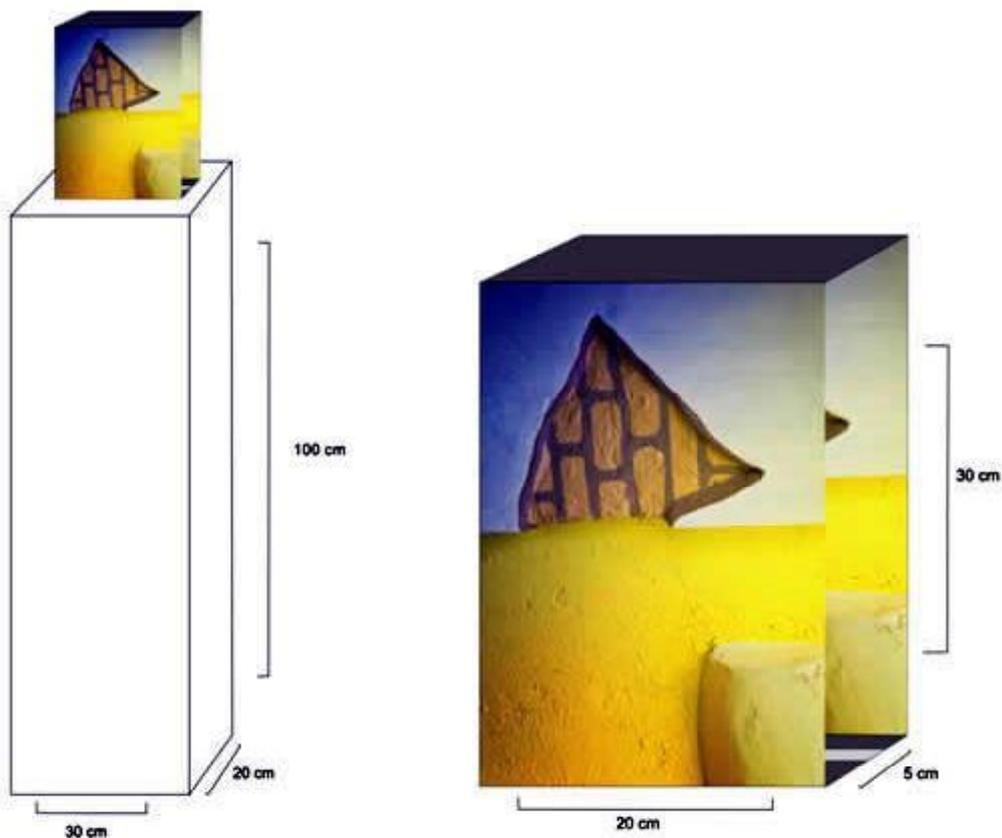
### Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan untuk melihat hasil yang telah dilakukan selama proses berkarya. Evaluasi penting agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari karya yang telah dihasilkan. Proses gagal cetak pada media *stainless steel* dialami maka dilakukan penggantian media *acrylic* agar warna dan tekstur dapat lebih terlihat.

## Tampilan

Karya fotografi ini dipamerkan dengan judul *Visual Fragments* di Independent Art Space-Management yang bertempat di Jalan Nagan Lor No 25. Ruang yang digunakan sebanyak 5 ruangan yaitu *hall* depan, kamar hitam, kamar depan, lorong, dan *hall* belakang. Masing-masing ruangan terdiri dari dua sampai enam karya. Masing-masing karya ditampilkan dengan ukuran dan bentuk bervariasi sesuai

dengan ruangnya. Hal ini merupakan strategi dalam penampilan karya. Pada ruangan lorong ditempatkan dua karya *neon box* ukuran 100 x 100, hal ini karena karya akan menjadi sumber cahaya di ruangan tersebut, Sementara untuk karya tiga dimensi media *acrylic* dengan ukuran 20 x 5 x 30 cm (sebanyak empat buah) diletakkan di ruangan paling belakang, karena memiliki luas ruangan paling besar untuk meletakkan karya. Karya tersebut dilengkapi dengan lampu LED.



Gambar 3. Rancangan karya 3 dimensi  
(Desain:Agra Locita, 2013)



Gambar 4. Tampilan karya 3 dimensi  
(Foto: Agra Locita, 2013)

## SIMPULAN

Penciptaan karya dengan judul *Arsitektur Taman Bermain dalam Fotografi Ekspresi* ini merupakan bagian proses eksplorasi dengan mencari fragmen visual dari sudut kecil arsitektur taman bermain. Proses itu dilakukan dengan teknik *cropping* dalam mencari komposisi garis, pola, dan warna bentuk pada bangunan kawasan taman bermain. Selain itu juga dilakukan proses mengingat kembali hal-hal yang menarik dari suatu bangunan. Apakah bentuk keseluruhannya maupun hanya bagian kecil yang terkadang tidak semua orang dapat melihatnya.

Eksplorasi dan eksperimen yang dilakukan adalah bagaimana menampilkan karya fotografi tidak hanya menjadi dua dimensional akan tetapi dapat bernuansa tiga dimensional. Penciptaan dilakukan dengan menggunakan beberapa media cetak untuk menampilkan karya fotografinya, antara lain dengan *stainless steel plate* dan *acrylic*. Dalam proses penciptaan menggabungkan antara *acrylic*

dengan lampu LED warna putih 5 watt, lampu *fluorescent* 21 watt yang menghasilkan karya *neon box*.

Fotografi dengan segala macam pilihannya mempunyai sesuatu yang luas untuk dieksplorasi, jika biasanya foto arsitektur menggambarkan sesuatu yang megah dan besar, lalu dengan penciptaan karya fotografi ini tampak terlihat bangunan dan taman bermain dari sudut berbeda. Taman bermain tetap terlihat menyenangkan bukan hanya dari permainannya tetapi bisa dari komposisi warna dan bentuk yang dihasilkan dari foto itu sendiri.

## DAFTAR ACUAN

- Adams, Laurie Schneider. 1996. *The Methodologies of Art (An Introduction)*. Oxford: Westview Press.
- Badhari, Roy. *A Closer Look at the Work of Frank Gehry*. <http://www.talkcondo.com/blog/a-closer-look-at-the-works-of-frank-gehry>.
- Barret, Terry. 1999. *Making Art Form & Meaning*. New York: McGraw-Hill.
- David, Douglas. 1983. *Photography As Fine Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Ebdi Sadjiman Sanyoto. 2009. *Nirmana (Dasar-dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra.
- Irma Damajanti. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Jakob Sumardjo. 2002. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Juliahi Wahid dan Bhakti Alamsyah. 2013. *Teori Arsitektur : Suatu Kajian*

- Perbedaan Pemahaman Teori Barat dan Timur*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lesie Yuliadewi. 2008. "Komposisi Dalam Fotografi" dalam *Jurnal Nirmana Universitas Kristen Petra*, Vol 2. No. I. Januari 2008.
- Made Saryana. 2007. "Keindahan di Balik Tragedi" dalam *Surya Seni, Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta*, III/2 September 2007.
- Medha Baskara. 2011. "Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik" dalam *Jurnal Lanskap Indonesia*, Vol 3, No. 1.
- Mikke Susanto. 2011. *Diksirupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Ajagad Art House, Bali.
- Nooryan Bahari. 2008. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soeprapto Soedjono. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Tri Sakti.
- Smith, Bill. 1985. *Designing a Photograph*. New York: AMPHOTO.
- Primadi Tabrani. 2006. *Kreativitas & Humanitas (Sebuah Studi tentang Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia)*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Weaver, Mike. *The Art of Photography 1839–1989*. New Haven and London: Yale University Press.
- Wilson, David. 2001. *Professional Photography Photography Buildings*. East Sussex: RotoVision SA.
- Yon Ade Lose Hermanto. 2011. *Perancangan Grafis Lingkungan Jawa Timur Park 2*. Malang: Yonadesign.