

# FOTOGRAFI EKSPRESI : “ BERMAIN DI KEBUN IMAJINER “

Purwastya Pratmajaya Adi Lukistyawan

Staf Pengajar Prodi Fotografi Jurusan Seni Media Rekam FSRD Institut Seni Indonesia Surakarta

## ABSTRAK

Fotografi pada umumnya sebagai alat untuk dokumentasi sebuah peristiwa atau kejadian. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan ide kreatif manusia, maka fotografi dikelola untuk membuat hasil pemotretan yang lebih unik dan berbeda. Fotografi dirancang dengan konsep tertentu, diproses dan dihadirkan sebagai luahan ekspresi artistik pemotretnya, maka karya tersebut menjadi sebuah karya fotografi ekspresi.

Fotografi ekspresi dengan tema anak-anak adalah sebuah penciptaan karya fotografi sebagai ungkapan ekspresi pribadi penulis dalam merespon imajinasi anak-anak bermain yaitu dalam bermain peran. Belandaskan ide kreatif, penulis akan mengeksplorasi imajinasi anak-anak bermain, yang selanjutnya dikonsepsi, diproses dan dihadirkan sebagai luahan ekspresi penulis.

Dalam Karya foto ini, anak-anak bermain peran. Bermain peran adalah aktivitas bermain anak-anak dalam mewujudkan khayalannya dengan menggunakan berbagai topeng mainan. Hal ini akan dikelola dengan daya imajinasi produksi penulis, untuk mewujudkan karya fotografi yang mempunyai kesan khayal (imajiner). Perwujudan karya ini dilakukan dengan teknik montase, untuk mengkonfigurasi elemen utama yaitu anak bermain peran dengan elemen pendukung yaitu benda-benda yang menjadi sebuah kebun imajiner.

Selain mempunyai kesan khayal, karya ini juga menampilkan sebuah foto yang artistik dan gaya visual yang berbeda dari foto yang sudah ada dengan tema anak-anak.

**Kata Kunci:** *Fotografi Ekpresi, Bermain Peran, Kebun Imajiner.*

## ABSTRACT

*Photography in general as a tool for documentation of an event or incident. Along with the advancement of technology and the development of human creative ideas, then photography captured managed to make a more unique and different. Photography is designed with a particular concept, processed and presented as an artistic expression discharges took it, then work it into a work of photographic expression.*

*Photographic expression of the theme of the children is a creation of photography as an expression of the author's personal expression in response to a child's imagination to play the role in the play. The author will explore the imagination of children playing, who subsequently drafted, processed and presented as an expression of the authors discharges.*

*In this photo work, the children play a role. Playing a role is played children's activity in dramatic play using various mask toys. It will be managed by the production of the author's imagination, to create the impression of photographic work that has imaginary. Embodiments of this work is done with a montage technique, to configure the main elements of the child playing the role with a supporting element objects into an imaginary garden.*

*In addition to having an imaginary impression, this work also displays a photo of artistic and visual style distinct from the existing photo with the theme of the children.*

**Key words:** *Expression Photography, Dramatic Play, Imaginary Garden.*

## A. PENDAHULUAN

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak. Melalui bermain, anak – anak bisa melepaskan emosi, mengembangkan intelektualitasnya dan mengembangkan kreatifnya. Bermain bagi anak juga merupakan eksplorasi, eksperimen, peniruan dan penyesuaian (Diana Mutiah, 2010: 92). Ada beberapa jenis aktivitas dalam bermain, Katleen Stassen Berger membagi aktivitas bermain sebagai berikut : *sensory motor play* (bermain yang mengandalkan indera dan gerak tubuh), *mastery play* (bermain untuk menguasai ketrampilan tertentu), *rough and rumble play* (bermain kasar), *social play* (bermain bersama), dan *dramatic play* (bermain peran atau khayal). *Sensory play* dilakukan oleh bayi ketika dia mengamati, mendengar suara di sekelilingnya, merasakan sesuatu dengan mulutnya. *Mastery play* merupakan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu, kegiatan ini merupakan latihan untuk menguasai ketrampilan-ketrampilan yang baru, seperti berlompat-lompat, berputar-putar dan bergelantungan. *Rough and rumble play* bermain ini merupakan kegiatan fisik aktif yang dilakukan anak seperti tinju-tinjuan, gulat-gulatan dan saling dorong. *Social play* menjadi ajang bermain dengan orang lain dilingkungan sekitar anak, misalnya bermain sepeda bersama. Adapun *Dramatic play*, sejalan dengan anak mulai mampu untuk berpikir simbolik. Dalam bermain peran ini tampak anak bermain menjadi pilot, robot, binatang, Spiderman atau tokoh lainnya. (Katleen Stassen Berger dalam Myke S.Tedjasaputra, 2001: 30-33).

Ide penciptaan penulis muncul ketika mengamati salah satu jenis bermain yang dilakukan oleh anak penulis sendiri, yaitu bermain peran atau khayal (*dramatic play*). Dalam bermain peran, anak penulis mewujudkan khayalannya, misalnya anak penulis berperan menjadi binatang

seperti zebra memakai topeng yang berbentuk kepala zebra atau berperan menjadi gajah dengan mengenakan topeng gajah. Dalam bermain peran atau khayal, bila diamati terlihat unik, hal ini memunculkan ide penulis untuk me-visualkan ke dalam karya fotografi.



**Gambar 1.** Salah satu pose anak bermain peran dengan topeng zebra, dilakukan oleh anak penulis. (Foto : Purwastya Prاتمajaya)



**Gambar 2.** Salah satu pose anak bermain peran dengan topeng gajah, dilakukan oleh anak penulis. (Foto : Purwastya Prاتمajaya)

Dua foto di atas merupakan kegiatan bermain yang diamati oleh penulis dan termasuk dalam jenis *dramatic play* (bermain peran).

Dalam penciptaan karya ini, penulis menempatkan fotografi sebagai ungkapan ekspresi pribadi penulis. Penulis mengungkapkan ekspresinya tentang tempat bermain, serta menanggapi aktivitas bermain anak dalam bermain peran (*dramatic play*). Guna mewujudkan

ekspresinya ke dalam karya fotografi, penulis mengeksplorasi imajinasi dan mengeksplorasi aktivitas anak-anak dalam bermain peran. Eksplorasi imajinasi diartikan sebagai eksplorasi daya reproduktif, dimana imajinasi menghadirkan kembali imaji-imaji yang dirasakan melalui proses indrawi terhadap realitas, konkretnya melalui pengalaman yang kemudian diteruskan oleh daya produktif yang mengkombinasikan dan menggabungkan berbagai imaji secara bersamaan dengan persepsi yang menyertainya. Peranan daya produktif imajinasi memungkinkan munculnya gambaran yang baru dan imaji baru yang berbentuk (belum pernah dilihat secara riil), dan akan dipresentasikan dan difigurasikan secara riil dalam satu bingkai foto. (Tedjoworom, 2001: 57). Hal ini dilakukan penulis untuk mewujudkan “foto kebun” yang memiliki citra imajiner. Adapun eksplorasi aktivitas bermain peran (*dramatic play*) yang dilakukan untuk memperoleh foto yang unik, lucu dan menyenangkan, dibentuk oleh topeng yang dikenakan dan *pose* anak-anak. Topeng dikenakan sebagai bentuk tingkah laku yang memproyeksikan sebagai sesuatu yang di khayalkan ke dunia luar (Sitorus, 2003: 198). *Pose* sangat perlu di eksplorasi dalam karya foto ini, karena pose akan memberikan petanda konotasi tentang bermain peran, Roland Barthes dalam bukunya berjudul *Image, Music, Text*, memberikan contoh pesan konotasi pada foto Presiden Kennedy, di dalam foto tersebut Kennedy menengadahkan matanya yang bersinar-sinar ke atas dengan tangan disatukan di depan dada. Dua tangan mengatup di dada dan tatapan bersinar-sinar sungguh-sungguh merupakan sikap badan atau pose yang langsung mengarah pada penafsiran pada petanda-petanda konotasi : jiwa muda, semangat dan kesederhanaan. (Roland Barthes, 2010: 8).

Berdasarkan hal di atas, maka dalam perancangan karya ini penulis memilih judul “

Karya Fotografi Ekspresi : Bermain di Kebun Imajiner ”. Dalam karya ini penulis akan memadukan beberapa objek foto, yaitu foto anak bermain peran dengan foto benda-benda yang ditata yang mempunyai citra imajiner (khayal).

Perwujudan karya tersebut dilakukan dengan teknik montase, yang dipadukan dengan imajinasi penulis. Dari perpaduan ini diharapkan menghasilkan sebuah karya fotografi ekspresi dengan citra imajiner dan mempunyai nilai artistik. Selain itu penciptaan karya tugas akhir ini juga menghasilkan karya fotografi yang berkesan surealistik, dimana batas-batas alam bawah sadar (impian) melebur dengan kenyataan (Gaarder, 2006: 477).

## B. Rumusan Ide Penciptaan

Dalam perancangan penciptaan karya ini, ada dua bagian terpenting yang menjadi elemen utama. Pertama adalah anak-anak dalam bermain peran dan kedua adalah sebuah kebun bermain yang ditampilkan secara imajiner (khayal). Anak-anak bermain peran merupakan wilayah imajinasi anak-anak, sedangkan kebun imajiner merupakan wilayah imajinasi penulis, yang kemudian dipadukan dalam satu bingkai foto, seperti yang dijelaskan pada latar belakang, bahwa imajinasi yang dimaksud adalah imajinasi produktif yang memunculkan gambaran baru yang belum pernah dilihat sebelumnya secara riil, namun akan dipresentasikan dan difigurasikan dalam bentuk visual.

## C. Orisinalitas

Cukup banyak karya foto yang merekam anak bermain dalam *dramatic play* tetapi penulis menyajikan dalam genre fotografi ekspresi dengan teknik montase. Hal ini yang berbeda dengan hasil foto yang hanya merekam anak-anak bermain secara langsung (*straight* foto) dan foto bersifat dokumentatif. Penulis menggunakan teknik

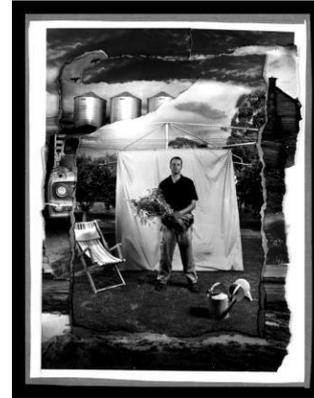
montase untuk menggabungkan anak bermain peran dengan kebun khayalan yang dikelola penulis. Teknik montase sudah banyak digunakan tetapi ide tentang bermain di kebun imajiner masih jarang dilakukan, sehingga akan menjadi karya yang berbeda dengan karya foto montase yang lain.

#### D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan
  - a. Mengeksplorasi daya imajinasi penulis dalam menciptakan kebun imajiner yang mempunyai nilai estetis, divisualkan dengan media fotografi.
  - b. Melakukan eksplorasi dengan teknik montase, untuk memunculkan kesan artistik dan ekspresif ke dalam penciptaan karya fotografi.
2. Manfaat
  - a. Masyarakat bisa berapresiasi tentang fotografi ekspresi, dimana foto tidak hanya sebagai alat yang bersifat dokumentatif, tetapi bisa menjadi media ekspresi pemotret.
  - b. Masyarakat bisa berapresiasi terhadap teknik montase dengan menggunakan *software photoshop*, yang bisa menghasilkan kesan surealistik.

#### E. Konsep Penciptaan

1. Kajian Sumber Penciptaan
  - a. Kajian sumber visual



**Gambar 3.** Salah satu foto dengan teknik montase, *Farmersmall*. Sumber : <http://www.photogrill.com/archives/286> (Foto : Simon O'Dwyer, 2012)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis terinspirasi dari teknik montase yang mempunyai kesan bebas dalam memotong dan menempel, akan tetapi masih mempunyai nilai artistik dan menempatkan elemen pendukung untuk pendalaman temanya. Sebagaimana karya Simon O'Dyer di atas yang berjudul "Farmersmall". Simon menempatkan beberapa elemen gambar seperti tanah, burung, *truck*, dan lumbung gandum sebagai pendukung subjek utamanya. Simon menempatkan burung pada langit biru, *truck* dan lumbung padi berada dibelakang subjek sebagai *background*, sekaligus sebagai narasi tentang profesi subjek metter-nya, sehingga pesan yang disampaikan akan mudah diterima. Jika melihat kesatuan gambar ini, yang di tangkap adalah seorang petani dengan lingkungan sosialnya. Simon juga membuat sobekan pada fotonya, tujuannya adalah memberikan kesan artistik dan membuat dimensi ruang dan waktu. Hal ini bisa dibaca sebagai sebuah perjalanan sejarah seorang petani. Penulis juga mengamati tentang warna dan pencahayaan, warna dan cahaya yang terang disajikan dalam foto ini, seperti warna yang biru pada langit, kemudian rumput yang hijau dan terdapat burung-burung, hal ini memberikan

visual yang estetis. Warna dan cahaya yang terang juga bisa diartikan sebagai gambaran suasana pada sebuah lingkungan pertanian di daerah pedesaan, biru, hijau, segar dan jauh dari berbagai macam polusi.

Seperti yang dilakukan Simon. Penulis akan menempatkan elemen-elemen pendukung untuk membuat sebuah kebun imajiner, seperti pisang, donut, kartu dan lain-lain. Penulis juga akan memberikan warna dan penehayaan yang terang untuk mendukung visual yang estetis pada sebuah gambar.

Foto lain yang menjadi sumber inspirasi penulis adalah foto karya Maggie Taylor, yang berjudul *But Who Has Won?, from the series Almost Alice*, 2007.



**Gambar 4.** Salah satu foto dengan teknik montase dengan kesan khayal, *But Who Has Won?, from the serie Almost Alice*. Sumber <http://aphototeacher.com/2010/03/25/once-upon-a-time/> (Foto :Maggie Taylor, 2007)

Dalam kekaryaannya ini Taylor merepresentasikan tentang Alice, yang diadaptasi dari cerita *Alice in Wonderland*. Taylor membuat drama kecil atas cerita Alice, drama tersebut divisualkan dengan menempatkan figur wanita (Alice) berada diantara binatang unggas yang menjadi teman dalam cerita novel tahun 1865

yang ditulis oleh Charles Lutwidge atau dalam film yang disutradarai oleh Tim Burton pada tahun 2010. Dalam cerita novel maupun film *Alice in Wonderland*, kita diajak masuk kedalam dunia yang imajiner (tidak nyata) seperti binatang yang dipersonifikasikan dan *background* yang diolah dengan *digital imaging* yang menghasilkan ruang yang berbeda, yang sebelumnya belum pernah di lihat dalam dunia nyata.

Dalam mengamati kedua foto di atas, penulis menempatkan dirinya sebagai *spectator*, dimana *spectator* mempunyai daya untuk menyukai sebuah foto, hal ini disebut sebagai *likeness*. *Likeness* memberikan sebuah nilai (moral) pada foto yang dipandang. Jika penulis melihat kedua foto diatas maka penulis mendapatkan nilai (moral) akan pesan dibalik foto dan kesan imajinatif dalam visualnya (Sunardi, 2002: 201). Mengacu dari karya Maggie Taylor ini penulis akan membuat karya yang mempunyai nilai imajiner yang mempunyai kesan surealistik.

Melalui pengalaman ini penulis akan membuat foto dengan metode seperti kedua fotografer di atas, dan diharapkan para *spectator* mendapatkan pengalaman yang sama ketika penulis menjadi *spectator* terhadap karya foto tersebut

#### b. Kajian Sumber Pustaka

##### 1) Fotografi Ekspresi

Dalam perancangan penciptaan karya ini, penulis menggunakan beberapa pendapat tentang fotografi ekspresi, seperti yang dikemukakan oleh Feininger, bahwa orang – orang berbakat dan penuh daya cipta percaya bahwa, pemotretan merupakan alat mudah untuk dijadikan sebagai medium pengungkapan pribadi seseorang. Hampir tiap subjek dapat diabadikan dengan cara yang hampir tidak terbatas dan berbeda-beda. Para pemotret makin dalam mencari bentuk-bentuk pengungkapan yang baru dan lebih tandas

pada pembuatan gambarnya, gambar-gambar itu mengutarakan pendapatnya mengenai jagad, gagasan, dan pemikiran mereka (Soelarko 1998: 4). Perihal fotografi menjadi medium ekspresi diri, juga ditegaskan oleh Soeprapto Soedjono dalam bukunya berjudul *Pot-Pourri* fotografi :

"Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan sipemotretnya dengan luapan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi"( Soedjono, 2006: 27).

Mengamati pendapat di atas, maka penulis akan mengabadikan dengan cara yang hampir tidak terbatas dan berbeda-beda dalam merekam setiap objek. Penulis akan mencari bentuk-bentuk pengungkapan yang baru pada penciptaan gambarnya, gambar-gambar itu mengutarakan pendapat mengenai bermain di kebun imajiner dengan gagasan dan pemikiran penulis. Sebagai sebuah bentuk yang baru dalam karya foto dengan tema anak-anak bermain. Selain hal itu, nilai imajiner diciptakan sebagai luapan ekspresi artistik penulis.

## 2) Kebun Imajiner

Dalam kekaryaannya ini, penulis menata benda-benda. Benda-benda yang nyata dipotong-potong kemudian ditata memenuhi ruang pada foto menyerupai sebuah kebun, yang penuh dengan berbagai tumbuh-tumbuhan. Bila dilihat dengan optic, benda yang ditata adalah

nyata sebagai contoh foto *strawberry* kemudian ditata memenuhi ruang pada foto, bisa diartikan sebagai sebuah kebun *strawberry* yang tidak riil. Hal ini berlandaskan pada buku Paul Satre yang berjudul psikologi imajinasi, tentang pengamatan lukisan. Bentuk-bentuk dalam karya lukis, bukan merupakan bentuk-bentuk benda lain apapun yang terlihat di dunia. Akan tetapi bentuk-bentuk itu memiliki suatu densitas, materi, suatu kedalaman dan melahirkan hubungan perspektif terhadap satu sama lain. Bentuk-bentuk adalah benda-benda, dan betul-betul dalam kapasitas sebagai benda-benda itulah bentuk-bentuk tersebut menjadi tidak riil. (Satre, 2001: 462). Hal ini akan dilakukan penulis seperti keterangan di atas, bahwa *strawberry* adalah suatu densitas, suatu materi, memiliki kedalaman yang kemudian ditata yang melahirkan hubungan perspektif terhadap satu sama lain dan menjadi tidak riil.

Satre juga mengungkapkan tentang apa yang dimaksud dalam pembentukan objek imajiner dalam sebuah lukisan, ketika dia mengkontemplasikan sebuah lukisan, dia tidak berada dalam perilaku realistik. Lukisan itu tetap merupakan sebuah analog, hanya saja yang di manifestasikan pelukis melalui lukisan adalah suatu koleksi benda-benda baru yang tidak nyata. Suatu koleksi objek-objek yang belum pernah dia lihat dan tidak akan pernah dia lihat. Koleksi-koleksi benda tidak eksis di manapun di dunia, tetapi di manifestasikan ke dalam kanvas, dan konfigurasi benda-benda yang tidak nyata dia sebut cantik, hal ini dia sebut sebagai sebuah kenikmatan estetis,

dimana kenikmatan itu berfungsi untuk membentuk objek imajiner melalui kanvas yang riil (Satre, 2001: 462-463). Hal ini ditegaskan pada kutipan berikut ini :

*“To Maintain that the painting, although altogether devoid of meaning, nevertheless is a real object of nature. The real object no longer functions as an analogue of bouquet of flowers or a glade. But when I “contemplate” it. I nevertheless am not in realistic attitude. The painting is still an analogue. Only what manifests itself through it is unreal collection of new things, of objects I have never seen or ever will see, but which are not less unreal because of it, objects which do not exist in the painting, nor anywhere in the world, but manifest themselves by means of the canvas of the canvas, and which have gotten hold of it by some sort of possession. And it is the configuration of these unreal object that I designate as beautiful. The esthetic enjoyment is real but it is not grasped for ot self, as if produced by a real color: it is but manner of apprehending the unreal object and, far from being directed on the real painting, it serves to constitute the imaginary object through the real canvas”.*

#### **F. Landasan Penciptaan**

Pada awalnya fotografi difungsikan sebagai alat bantu untuk melukis potret dan untuk mendokumentasikan suatu peristiwa atau kejadian. Akan tetapi seiring dengan perkembangan fotografi dan perkembangan pemikiran umat manusia, maka mempengaruhi pula hasil atau perkembangan fungsi dari fotografi.

Kreativitas manusia dalam pemotretan memunculkan kaidah-kaidah foto yang estetik, secara komposisi, pencahayaan maupun ketajaman (*depth of field*). Kaidah-kaidah foto estetik dipadukan bersama intuisi dengan berolah kreasi pengungkapan ekspresi diri dalam domain kesenian terutama yang bernuansa seni visual ( Soedjono, 2006:50).

Berlandaskan upaya mengekspresikan diri melalui medium fotografi, penulis akan menciptakan karya fotografi ekspresi dengan subjek utama anak-anak bermain peran di dalam kebun yang mempunyai nilai imajiner. Hal ini akan memberikan nilai fotografi yang mempunyai kesan surealis. Surealisme adalah otomatisme psikis yang murni dan berdasarkan pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan. Pada keserbabisaan mimpi, pada pemikiran kita yang otomatis, tanpa kontrol dan kesadaran (Breton dalam Paul Poplawski, 2003: 408). dalam perkembangannya karya surealisme di bagi menjadi 2 kategori, yaitu surealisme fotografis seperti pada karya Salvador Dali, dimana gaya lukisannya melalui pendekatan realisme dan surealisme ekspresif yang memunculkan gambar yang abstrak dengan menekankan daya ekspresif , seperti yang dilakukan oleh seniman Joan Miro. (Bahari Nooyan, 2008, p. 126). Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis berlandaskan pada surealisme fotografis, dimana benda-benda masih terlihat realis yang dikonfigurasi membentuk nilai surealis (khayal).

#### **G. Konsep perwujudan karya**

Konsep foto yang dibuat oleh penulis adalah fotografi ekspresi, yang bernilai

imajiner dan mempunyai kesan surealistik (khayal). Untuk pencapaian citra foto yang imajiner, penulis menggunakan teknik montase. Meskipun foto montase secara formal tidak berhubungan dengan surealisme, akan tetapi sebuah nilai khayal dan nilai imajiner dalam foto montase merupakan strategi untuk memvisualisasikan realitas psikologi. (Mia Fineman, 2012; p. 174)

Dalam buku *Photography: A Cultural History*, yang di tulis oleh Mary Warner menjelaskan bahwa foto montase diawali oleh seniman dari Rusia yang melakukan eksperimen memotong berbagai gambar yang dipadukan menjadi satu komposisi gambar. Dalam kelompok Dada foto montase merupakan teknik untuk menyatukan hasil konstruksi pemikiran ke dalam satu bingkai foto (Warner: 2006, p. 245).

#### H. Metode/Proses Penciptaan

Dalam suatu proses penciptaan karya fotografi, diperlukan metode guna menyampaikan suatu ide yang kita miliki ke dalam hasil akhir yang kita inginkan. Metode dilakukan untuk mengarahkan pada tahap-tahap yang dilakukan untuk menuju hasil akhir karya fotografi. Adapun tahapan-tahapan dalam penciptaan karya tugas akhir ini, dari munculnya sebuah ide hingga visualisasi akhir. Tahapan yang dilakukan antara lain: eksplorasi, eksperimentasi, pengendapan kecakapan dan keterampilan aplikatif. (Soeprapto Soedjono, 2007; p. 81)

##### 1. Eksplorasi

Sebagai langkah awal dalam karya penciptaan ini, penulis melakukan eksplorasi. Eksplorasi dilakukan dengan cara mengamati. Pengamatan dilakukan sebagai proses pencarian ide atau gagasan sebagai pondasi dasar perwujudan karya foto. Dengan pengamatan secara mendalam kita bisa

mengenal barang atau benda yang sebelumnya biasa saja menjadi luar biasa, yang sebelumnya tidak ada menjadi ada. Pengamatan secara mendalam juga mendekatkan diri kita terhadap benda yang akan kita amati. Dalam proses penciptaan seni pengamatan mendalam dilakukan untuk menemukan wawasan dari benda yang di amati, kemudian menjadi sesuatu yang khas (unik). Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis mengamati aktivitas bermain anak penulis dalam bermain peran (*dramatical play*). Bermain peran adalah bagian dari daya imajinasi anak:

*"The genesis of drama is in imaginative, dramatic play, and whilst this is evident throughout all the key stages it is at the foundation stage that it is most apparent and prevalent. Dramatic play is natural developmental stage for children. reluctance to play is usually"*(Patrice Baldwin & Kate Fleming, 2003 ; p.7).

Bermain peran juga akan menciptakan kesan imajiner, hal ini ditegaskan dalam buku *Vygotsky and Creativity: A Cultural-Historical Approach to Play, Meaning making and The Art*:

*"Play is, therefore indispensable in cognitive and language development. Because of looking at play activity in term of its value for development of other psychological or social function, rather than seeing it as having a value of its own, the progress rhetoric of play contain a strong of instrumental bias. Furthermore the progress rhetoric of play focuses mostly on the form of play known as pretend play. Dramatic play out of the whole range of different kinds of play practiced by children by*

*adults. this type of play usually involves children creating imaginary situation in which children play roles that they construct based their own experience".* (M. Cathrene Connery *et al.*, 2010, p.42).

Dari penjelasan di atas, penulis menemukan wawasan tentang bermain, saat bermain anak-anak akan menggunakan daya imajinasinya dan menciptakan kesan imajiner, dimana kesan imajiner akan menjadi nilai dalam karya foto penulis.

## 2. improvisasi

Dalam improvisasi memungkinkan melakukan berbagai eksperimen. Ekperimen dilakukan dengan melakukan percobaan-percobaan, seperti dalam pemotretan dan pengolahan dalam *software photoshop* untuk membuat foto yang mempunyai kesan khayal. Selain itu eksperimen dilakukan untuk menemukan suatu komposisi dan warna yang mendukung nilai artistik dalam karya foto penulis.

## I. Tahap Penciptaan

### a. Pemotretan

Dalam pemotretan yang dilakukan dengan diafragma yang kecil, diafragma yang akan digunakan diatas 16. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil gambar yang detail. Dalam tahap pemotretan penulis menggunakan lensa 50 mm, dengan penggunaan lensa ini diyakini mempunyai sudut yang hampir sama dengan sudut mata biologis manusia, gambar yang dihasilkan kurang lebih sama dengan ketika manusia memandang objek langsung tanpa kamera. Dalam karya foto ini, yang menjadi objek terpilih adalah

anak-anak bermain peran dan segala benda-benda yang nantinya ditata menjadi sebuah kebun imajiner. Pengaturan objek akan menjadi perhatian penting oleh penulis, karena makna akan diserap dari objek yang ada difoto. Daya tarik akan semakin besar bila objek dalam foto merujuk pada situasi tertentu, seperti anak-anak bermain peran gajah-gajahan di rumput yang hijau dan langit yang biru, merujuk pada sesuatu yang indah, nyaman dan menyenangkan.

### b. Perangkat komputer

Setelah melakukan pemotretan, hal selanjutnya yang penulis lakukan adalah memindah *file* foto ke dalam perangkat komputer dan melakukan peng-editan dengan *software Photoshop. Editing* dilakukan untuk penyatuan gambar dari beberapa objek foto, yaitu anak-anak bermain peran dengan konfigurasi benda-benda sebagai kebun imajiner. *Editing* juga dilakukan untuk pengaturan komposisi foto, pengaturan warna pada foto, serta pengaturan *brightness* dan *contras*. *Software* yang digunakan adalah Photoshop. Adapun menu yang dipakai dalam Photoshop adalah :

- *Polygonal Lasso Tool*

Menu ini digunakan untuk *me-cropping* foto. foto yang di-*cropping* adalah foto anak-anak bermain peran dan foto - foto benda yang menjadi elemen kebun imajiner. Gambar berikut merupakan proses pengcroppingan yang dilakukan penulis dengan *Lasso Tool* :

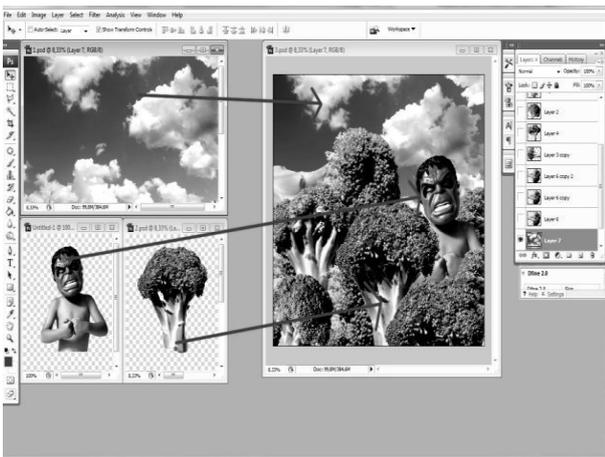


**Gambar 5.** Proses mengcropping gambar dengan menu *lasso tool*(foto : Purwastya Prاتمajaya, 2013)

- *Brightnes-contrast*

Menu ini digunakan untuk pengaturan gelap terang pada foto, serta mengatur kekontrasan.

Selain untuk mengcropping dan mengatur *Brightnes-contrast*, Photoshop juga digunakan untuk mengatur komposisi pada foto. berikut gambar proses pengaturan komposisi yang dilakukan penulis :



**Gambar 6.** Proses pengaturan komposisi gambar dengan *software Photoshop*(foto :Purwastya Prاتمajaya, 2013)

## J. Karya



**Karya 1 :** "Dinosaurus Bermain di Kebun Burger"



**Karya 2 :** "Gorila Bermain di Kebun Pisang"



**Karya 3 :** "Hulk Bermain di Kebun Brokoli"



**Karya 4:** "Batman Bermain di Kebun Mobil"



**Karya 5:** "Jathilan Bermain di Kebun Api"



**Karya 6:** "Badut Bermain di Kebun Balon dan Terompet"

## K. Penutup

Karya fotografi ini tercipta dari hasil imajinasi anak-anak yang dikolaborasikan dengan imajinasi penulis melalui proses yang sangat panjang. Proses perwujudan melalui berbagai tahap: observasi, eksplorasi, eksperimen dan perwujudan, dari serangkaian proses ini maka tercipta fotografi ekspresi yang merupakan gagasan bersumber dari aktivitas bermain peran anak dan imajinasi produktif penulis, yang menghasilkan karya fotografi yang berkesan imajiner (khayal). Bagi pemirsa yang menikmati karya foto ini, seperti berada pada ruang yang khayal, sehingga dapat merangsang daya khayal dan imajinasi pemirsa.

Kendala dalam proses penciptaan ini, yaitu : pengumpulan segala mainan sebagai elemen utama maupun elemen pendukung. Begitu banyaknya mainan yang dibutuhkan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari mainan dan elemen pendukungnya. Hal ini berkaitan dengan waktu produksi foto. Oleh karena itu, untuk mengantisipasinya, penulis mengumpulkan segala mainan dan elemen pendukung yang dimiliki anak penulis sendiri. Mempergunakan mainan dan elemen pendukung yang dimiliki anak penulis sendiri dapat efektifkan waktu yang ada dalam produksi foto, sehingga proses produksi dapat sesuai dengan waktu yang ditentukan. Oleh sebab itu jika akan membuat foto seperti yang penulis sajikan, alangkah baiknya, benda-benda yang digunakan adalah benda-benda terdekat yang ada disekitar kita.

## KEPUSTAKAAN

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

Barthes, Roland. (2010), *Image/Music/Text*, atau *Imaji Musik Teks, Analisis Semiotik atas*

- Fotografi Iklan, Film, Musik, Alkitab, Penulisan dan Pembacaan serta Kritik Sastra*, terjemahan Agustinus Hartono, Jalasutra, Yogyakarta.
- Feininger, Andreas. (1998), *The Complete Photographer* atau *Unsur Utama Fotografi* Terjemahan Soelarko, Dahara Press, Semarang.
- Fineman, Mia, (20012), *Faking It: Manipulated Photography Before Photoshop*, The Metropolitan Museum of Art, Ney York
- Gaarder, Jostein. (2006), *Sopies World* atau terjemahan *Dunia Sophie*, terjemahan Rahmani Astuti, PT. Mizan Pustaka, Bandung.
- M. Cathrene Connery, Vera P. John-Steiner, Ana Marjanovic-Shane, (2010), *Vygotsky and Creativity: A Cultural-Historical Approach to Play, Meaning making and The Art*, Peter Lang Publishing, Inc, New York
- Mutiah, Diana. (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Kencana Prenada, Media Group, Jakarta.
- Patrice Baldwin, Kate Fleming, (2003), *Teaching Literacy Through Drama: Creative Approaches*, RoutledgeFalmer, USA and Canada.
- Sartre, Jean Paul. (2001), *The Psychology Of Imagination* atau *Psikologi Imajinasi* Terjemahan Silvester G. Sukur, Yayasan Bentang Budaya.
- Sitorus, Eka D. (2006), *The Art Of Acting, Seni Peran Untuk Teater, Fil & Tv*, Gramedia, Jakarta, 2003.
- Soedjono, Soeprapto. (2006), *Pot-Pourri Fotografi*, Universitas Tri Sakti, Jakarta.
- Soedarsono, RM. (2001), *Metodologi Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Sunardi, ST. (2002), *Semiotitica Negativa*, Kanak, Yogyakarta.
- Tedjasaputra, Myke S. (2001), *Bermain, Mainan dan Permainan, untuk pendidikan anak usia dini*, PT. Grasindo, Jakarta.
- Tedjoworo, H. (2010), *Imaji dan Imajinasi, Suatu Telaah Filsafat Posmodern*, Yogyakarta.
- Waren, Bruce, (2003), *Photography The Consise Guide*, Delmarm a Division of Thompson Learning inc,
- Warner, Mary Marien. (2006), *Photography : Culture History, 2<sup>nd</sup> edition*, Laurence Publishing Ltd, London.