

**FOTOGRAFI DALAM APLIKASI POSTER
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
TENTANG MASALAH
PATHOLOGI SOSIAL
DI SURAKARTA**



Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Melengkapi Gelar Sarjana Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Disusun oleh :
ASFAN NUROCHIM
C0700007

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2006**

**FOTOGRAFI DALAM APLIKASI POSTER
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
TENTANG MASALAH
PATHOLOGI SOSIAL
DI SURAKARTA**

Disusun oleh

ASFAN NUROCHIM
C 070007

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Mohamad Suharto
NIP. 131 633 912

Julie Trisnadewani S.Sn
NIP. 132 296 553

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual

Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum
NIP. 131 841 882

**FOTOGRAFI DALAM APLIKASI POSTER
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
TENTANG MASALAH
PATHOLOGI SOSIAL
DI SURAKARTA**

Disusun oleh

ASFAN NUROCHIM
C 0700007

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret
Pada tanggal...Februari 2006

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum NIP. 131 841 822
Sekretaris	Drs. Ahmad Adib, M.Hum NIP. 132 000 806
Penguji I	Drs. Mohamad Suharto NIP. 131 633 912
Penguji II	Julie Trisnadewani S.Sn NIP. 132 296 553

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Dr. Maryono Dwiraharjo, S.U
NIP. 130675167

ABSTRAKSI

ASFAN NUROCHIM 2006. Pengantar karya tugas akhir ini berjudul Fotografi Dalam Aplikasi Poster Sebagai Media Komunikasi Tentang Masalah Pathologi Sosial Di Surakarta.

Fotografi dan poster merupakan sebuah laku budaya visual yang populer di masyarakat. Keberadaannya sangat mudah ditemui, yaitu di ruang-ruang publik yang memungkinkan untuk bersentuhan visual secara langsung dengan banyak orang. Akses langsung terhadap pembacaan publik inilah yang digali dalam sebuah poster. Kekuatan desain poster dengan menggunakan elemen utama fotografi merupakan sebuah jalan dalam proses kreasi, dibantu dengan keberadaan teknologi digital, memungkinkan untuk pengolahan sebuah foto menjadi gambar yang imajinatif.

Tema pathologi sosial sangat menarik untuk dibicarakan mengingat kondisi masyarakat dewasa ini dimana telah berada pada sebuah kultur masyarakat yang semakin terbuka, sehingga seringkali terjadi benturan-benturan antar elemen masyarakat, antar tata nilai yang berlaku, melemahnya norma, dan lain-lain. Pada akhirnya membawa masyarakat dalam kondisi “sakit”, atau tidak normal dan terganggunya dinamika sosial.

Kata kunci : Fotografi, poster, pathologi sosial.

PERSEMBAHAN

**Buat Relung
Yang Meyingskap Datangnya Cahaya
Selalu Dan Tak Pernah Lelah
Belajar Bahagia**

MOTTO

Cinta Saja !

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelimpahan rizki-Nya sehingga penulis dapat menyusun Konsep Pengantar Karya Tugas Akhir ini sebagaimana yang telah diwajibkan sebagai syarat gelar kesarjanaan Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa.

Dapat selesainya Tugas Akhir ini tentu saja tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik spirituil maupun moril selama penulis dalam mengerjakan, sejak proses mencari dan memilih materi yang tepat hingga proses pengerjaan selesai. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Dr. Maryono Dwiharjo, S.U, selaku Dekan Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
2. Bapak Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual, dan Ketua Sidang Ujian Tugas Akhir.
3. Bapak Drs. Mohamad Suharto, selaku Pembimbing I
4. Bapak Drs. Ahmad Adib, M.Hum, selaku Sekretaris Sidang Ujian Tugas Akhir dan selaku Kordinator Program Kolokium dan Tugas Akhir.
5. Ibu Julie Trisnadewani, S.Sn, selaku Pembimbing II.
6. Bapak Bambang, bidang akademik jurusan Desain Komunikasi Visual.
7. Bapak dan ibuku yang telah mendukung baik moril maupun materiil.
8. Teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2000.

Akhirnya penulis berharap penyusunan Konsep Pengantar Karya Tugas Akhir ini dapat berguna. Penulis sadar masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dan

banyak hal yang harus dipelajari. Kritik dan saran penulis harapkan dan semoga dapat menjadikan ini lebih baik.

Surakarta, 14 Februari 2006

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan judul.....	4
C. Batasan masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Perancangan.....	7
F. Target Audiens.....	7
G. Metode Pengumpulan dan Analisa Data.....	8
H. Target Visual.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Pathologi Sosial.....	10
1. Tinjauan tentang manusia.....	10
2. Pathologi Sosial Dalam Kehidupan Manusia Moderen.....	15
B. Tinjauan Fotografi.....	24

1. Masa-masa Awal Fotografi.....	24
2. Sejarah Fotografi Indonesia.....	34
3. Fotografi Dalam Praktek Budaya Visual.....	40
4. Istilah-istilah Teknis.....	48
C. Sejarah Poster.....	58
D. Komunikasi Visual.....	65
1. Komunikasi.....	65
2. Komunikasi Visual.....	74
3. Elemen-elemen Desain.....	78
BAB III IDENTIFIKASI DATA.....	81
A. Identifikasi Data Fisik Pathologi Sosial.....	81
B. Identifikasi Objek Penyelenggara.....	87
C. Komparasi.....	95
D. Analisis SWOT.....	98
E. Positioning.....	101
F. USP.....	101
BAB IV KONSEP KREATIF PERANCANGAN	
DAN PERENCANAAN MEDIA.....	102
A. Metode Perancangan.....	102
B. Konsep Kreatif.....	102
1. Tujuan Perancangan.....	102
2. Strategi Konsep.....	103
3. Gaya Desain.....	104
4. Konsep Karya Foto Secara Garis Besar.....	104
5. Konsep Karya Foto Per-tema.....	106

C. Standar Visual.....	108
1. Isi Pesan.....	108
2. Bentuk Pesan.....	109
D. Standar Visual Foto.....	117
E. Pemilihan Media.....	119
F. Media Placement.....	120
G. Prediksi Biaya.....	120
BAB V PENJELASAN KARYA.....	121
BAB VI PENUTUP.....	131
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA.....	133

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah kota menyimpan sejuta kisah. Ia merupakan satu tempat bagi sebuah drama kehidupan berlangsung. Dimana terdapat berbagai macam karakter penghuninya (manusia), yang memiliki keanekaragaman kelas sosial. Berbeda dengan desa, kota merupakan sebuah ruang lingkup yang menampung heterogenitas gaya hidup. Penanda-penanda kekotaan secara fisik seperti adanya gedung-gedung perkantoran, gedung-gedung pendidikan, pusat perbelanjaan, kantor pemerintahan dan juga tampilan lain seperti kondisi jalan yang lebih bagus, akses informasi serta keanekaragaman lahan pekerjaan dan lain-lain, telah memberikan daya magnetis kepada banyak manusia untuk ikut masuk meramaikannya. Kita ambil contoh Jakarta, kota super sibuk, di sanalah tempat bertemunya berbagai macam suku bangsa Indonesia, tempat untuk mengadu nasib demi sebuah kata yaitu kelayakan hidup atau perbaikan taraf hidup. Sudah menjadi hal yang wajar jika manusia mendambakan kualitas hidup yang semakin baik dari hari - ke hari. Bagi kebanyakan orang, Jakarta merupakan tempat untuk menjemput mimpi panjang tentang kehidupan yang layak, sebab ada semacam gurauan bahwa “apapun bisa menjadi uang di Jakarta”, walaupun tidak punya kemampuan khusus yang cukup, maka hanya dengan berdiri di perempatan jalan menjadi polisi “cepek” hasilnya juga lumayan. Begitulah sebuah elegi kota besar. Bagaimana dengan kota Solo? Ke depan kita akan menyaksikan wajah kota Solo yang lain, indikasi yang cukup memberikan gambaran bagi kita adalah bermunculannya mall-mall yang menawarkan sebuah paradigma baru tentang gaya hidup.

Hal menarik dari uraian tersebut adalah sebuah kata yaitu, perubahan. Manusia sekarang berada pada satu arus perubahan yang bergerak mengalir begitu cepat. Kalau dalam sejarah peradaban manusia kita dulu mengenal istilah era berburu dan meramu, kemudian meningkat menjadi era bercocok tanam atau bertani, lalu muncul era industri, era teknologi, lalu melompat lagi hingga sekarang kita telah berada di era informasi yang ditandai dengan semakin mudahnya perputaran informasi sehingga kita bisa mengetahui kejadian yang jauh sekalipun.

Pada kenyataannya pola atau gaya hidup manusia sudah mengalami proses globalisasi. Dimana terjadi kecenderungan penyeragaman dalam menyikapi perubahan dalam artian moderenitas. Apa yang disebut moderenisasi adalah semua yang serba cepat, mudah, menyenangkan (*instanable life style*), hal ini terwujud dengan adanya perkembangan teknologi hasil reka daya manusia yang memberikan kemudahan hidup.

Kota merupakan sebuah simbol moderenitas. Mobilitas manusianya yang bergerak dinamis, bahkan tanpa jeda, 24 jam non stop, telah membuat kota bagai mesin yang terus saja berdenyut. Dinamika kehidupan kota yang heterogen secara sadar atau tidak telah membentuk suatu dikotomi kelas sosial, yaitu kelas atas dan kelas bawah. Dilihat dari segi ekonomi tentu saja dalam menyikapi arus perubahan yang bergerak cepat, masyarakat kelas atas lebih punya keberuntungan untuk bertahan dan ikut mereguk nikmatnya perubahan itu, sementara yang lain hanya bisa gigit jari. Adanya dikotomi kelas sosial ini merupakan salah satu penyebab dari timbulnya disorganisasi sosial. Yaitu suatu keadaan dimana terjadi proses melemahnya norma–norma dalam masyarakat sehingga terjadi problem sosial.

Bisa dikatakan juga bahwa disorganisasi sosial merupakan suatau keadaan dimana telah terjadi ketidak harmonisan hubungan antara elemen–elemen sosial

kemasyarakatan. Disorganisasi sosial yang terjadi di masyarakat akan menjadi bibit bagi tumbuhnya pathologi sosial atau penyakit sosial masyarakat yang tercermin dalam perilaku masyarakat yang menyimpang dari sifatnya sebagai manusia yang memiliki sifat kemanusiaan dalam aspek moralitas.

Fenomena kriminalitas dengan berbagai pola yang cenderung meningkat grafiknya merupakan satu indikasi bahwa telah terjadi pathologi sosial yang disebabkan oleh disorganisasi sosial. Sebuah pertanyaan pantas timbul di benak kita tentang apa yang sedang terjadi pada kita (manusia) sekarang ini ? Kita (manusia) barangkali telah kehilangan derajat kita sebagai manusia, kemanusiaan telah lama terkikis dari diri kita. Lalu tindakan kita (manusia) menjelma menjadi seperti binatang atau lebih parah lagi, sebagaimana tampilan media massa yang memberitakan tentang peristiwa pembunuhan, prostitusi, perkosaan, korupsi, narkoba dan seterusnya dengan berbagai alasan yang kadang tidak masuk akal bagi kita (manusia) sendiri. Manusia moderen dengan perubahan kehidupan yang dikembangkannya sendiri telah menyisakan manusia yang terhempas di sisi lain dari hingar- bingar moderenitas itu. Ada yang peduli terhadap mereka yang terhempas, tidak sedikit pula yang berpaling muka dan terbang bebas menikmati hidupnya dalam arus bernama moderenitas, mengikuti egonya. Seandainya kita ingat perkataan Mahatma Gandhi : “Sumber–sumber dunia cukup untuk memuaskan kebutuhan manusia, tetapi tidak cukup memuaskan kerakusan manusia” .

B. Penegasan Judul

Maksud dari judul “ Fotografi Dalam Aplikasi Poster Sebagai Media Komunikasi Tentang Masalah Patologi Sosial “, adalah sebagai berikut. Definisi kata fotografi berasal dari bahasa latin *photos* yang berarti cahaya dan *graphos* yang

berarti melukis. Jadi arti menurut bahasa secara keseluruhan, fotografi berarti melukis dengan cahaya. Sedang dalam praktek fotografi yang sekarang telah menjadi budaya visual populer, terdapat pengertian bahwa apa yang tersaji melalui fotografi –dalam konteks selebar foto– adalah sebuah realitas yang dibekukan (diam). Dalam kebekuan foto terdapat banyak sekali kemungkinan, foto bisa berbicara perihal realitas, representasi, maupun simulasi. Sebagai representasi atas realitas, foto diakui publik sebagai kehadiran atas sebuah kenyataan yang absolut, misal bahwa foto kucing adalah benar–benar kucing dan bukan yang lain. Sedangkan foto dalam pengertian sebagai sebuah simulasi sangat erat kaitannya antara dua aspek, yaitu antara subjek yang memotret objek (fotografer) dan subjek yang memandang foto. Ketika seseorang tidak terlibat dalam aksi memotret maka ada jarak yang membuat ia tidak begitu tahu tentang apa yang telah diperbuat oleh fotografer dalam mengeksekusi gambar, terkait dengan aktifitas mengatur objek, lighting, dan lain–lain, maka yang tersaji dalam selebar foto bisa merupakan sebuah ruang simulasi. Misal, si pemandang foto tidak pernah tahu apakah yang tersaji dalam selebar foto gadis yang tersenyum, benar–benar mewakili kegembiraan hati si gadis atau tidak ? Dalam penegasan judul ini maka dipakai pengertian bahwa fotografi adalah menampilkan gambar/imaji dalam kebekuan (*still image*).

Pengertian poster adalah karya seni yang tergolong dalam seni pakai yang berfungsi sebagai sarana promosi, propaganda. Berbentuk dua dimensi dan dicetak sebanyak mungkin serta memakai bahan kertas.

Definisi dari media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah : alat, alat (sarana) komunikasi.

Definisi dari komunikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Sedangkan definisi komunikasi menurut Kamus Psikologi *The Dictionary of Behavioral Science* adalah *the transmission or reception of signal or messages by organism, the transmitted message*. Penyampaian atau penerimaan signal atau pesan dari organisme, pesan yang disampaikan. (J.Rakhmat, 2001:1).

Di sini media komunikasi diartikan sebagai suatu alat atau sistem untuk menyampaikan pesan dari pembuat pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).

Definisi poster adalah karya seni yang tergolong dalam seni pakai yang berfungsi sebagai sarana promosi, propaganda. Berbentuk dua dimensi dan dicetak sebanyak mungkin serta memakai bahan kertas.

Definisi pathologi sosial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ilmu tentang penyakit masyarakat.

Menurut Gillin dan Gillin pathologi sosial merupakan suatu proses terjadinya *maladjustment* yang serius di antara berbagai unsur dalam keseluruhan konfigurasi kebudayaan, sedemikian rupa sehingga membahayakan kelangsungan hidup suatu kelompok sosial atau secara serius menghambat pemuasan kebutuhan asasi anggota kelompok yang mengakibatkan hancurnya ikatan sosial mereka. (B. Simandjuntak, 1981:276).

Maksud keseluruhan dari judul “ Fotografi Dalam Aplikasi Poster Sebagai Media Komunikasi Tentang Masalah Pathologi Sosial”, adalah penggunaan medium fotografi dengan segala kemungkinan visualnya sebagai kekuatan utama poster yang berisi pesan moral kepada masyarakat tentang masalah pathologi sosial.

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi pelebaran cakupan masalah, maka dalam hal ini yang akan dibahas dibatasi pada upaya menghadirkan fenomena pathologi sosial melalui pendekatan bentuk karya fotografi dalam aplikasi poster yang diharapkan bisa menjadi suatu media komunikasi visual pembawa pesan moral kepada audience.

D. Rumusan Masalah

Fokus dari rumusan masalah di dalam proses perancangan karya adalah, bagaimana menyampaikan pesan moral, membangun kesadaran bagi audience tentang masalah pathologi sosial melalui fotografi dalam aplikasi poster di Surakarta dengan visualisasi yang tepat.

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan karya adalah :

1. Menyampaikan pesan moral kepada audience tentang masalah pathologi sosial melalui fotografi dalam aplikasi poster.
2. Membangun kesadaran masyarakat akan kondisi sosial yang semakin menunjukkan gejala disfungsi nilai kemanusiaan, akibat pathologi sosial.
3. Menciptakan visualisasi / desain yang tepat bagi target sasaran, melalui media komunikasi yang terencana dan terarah yang diharapkan akan dapat memberikan pengetahuan yang cukup tentang gejala pathologi sosial yang ada.

F. Target Audience

1. Jenis kelamin : semua jenis kelamin.

2. Golongan usia : remaja 17 – 20 tahun.
dewasa 21- 40 tahun.
3. Geografi : lingkup kota Surakarta.
4. Demografi : semua kelas ekonomi.
pendidikan minimal SMU.
lintas agama.
5. Psikografi : *I-Am-Me*, yaitu orang-orang yang biasanya berusia muda, dan cenderung suka bertingkah.
Experientalis, yaitu orang-orang yang mengejar kehidupan mendalam yang kaya dan ingin mengalami secara langsung apa yang diberikan hidup.

G. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur :

Yaitu menggunakan sumber-sumber data berupa bahasan tentang pathologi sosial, fotografi, poster, kajian desain yang meliputi buku , artikel dari surat kabar, katalog pameran seni terkhusus seni yang memakai medium dasar fotografi, makalah, majalah, internet dan lain- lain.

2. Wawancara :

Penggalan data melalui wawancara dengan pihak yang berkompeten dalam menangani gejala pathologi sosial di masyarakat. Dalam hal ini pihak yang akan dijadikan sumber data dan informasi adalah Kepolisian Resort Kota Surakarta khususnya Kesatuan Reserse Kriminalitas

H. Target Visual

Target visual karya foto yang diangkat yaitu mengenai masalah :

- Aborsi (pembuangan bayi hasil hubungan gelap).
- Pembunuhan.
- Kekerasan seksual (perkosaan, prostitusi).
- Amuk massa / kerusuhan.
- Perampokan dan pencurian.
- Masalah alkoholisme / pemabukan.
- Masalah narkoba.
- Judi.
- Korupsi / kejahatan berdasi.
- Kekerasan terhadap anak.

KAJIAN TEORI

A. Patologi Sosial

1. Tinjauan Tentang Manusia

Kajian tentang Patologi Sosial sangat erat kaitannya dengan kajian tentang manusia. Dalam memahami manusia terdapat banyak sekali konsepsi-konsepsi. Setidaknya satu hal yang paling mendasar dari manusia adalah sifat selalu ingin tahu, menyebabkan muncul teori-teori penyingkapan tentang misteri manusia itu sendiri.

Pergulatan manusia dalam mengarungi hidup, suatu ketika membawa manusia pada satu pertanyaan besar. Satu saat ketika manusia berusaha mencari tahu tentang dirinya. Ini merupakan proses yang wajar, sebagai proses pencarian jati diri. Bertolak dari ungkapan pencarian jati diri maka bermunculanlah teori-teori tentang manusia. Teori evolusi yang dikemukakan oleh *Darwin* sangatlah mengguncang, ia menyebutkan bahwa manusia adalah merupakan proses panjang dari evolusi kera. Setidaknya semenjak ditemukan fosil-fosil tengkorak kepala yang secara anatomi mirip kera tapi juga mendekati manusia. Dari satu teori ini, manusia dihadapkan pada sebuah dilema, benarkah bahwa manusia itu berasal dari kera? betapa mengerikan, karena pada kenyataannya kita sekarang sangat jauh berbeda dengan kera. Jika ditelaah lagi, mengapa sekarang masih ada species kera yang 100 % kera dan tidak ikut atau tidak termasuk ke dalam proses panjang evolusi menjadi manusia?

Uraian diatas menunjukkan bahwa manusia selalu dalam keadaan yang bertanya-tanya, sehingga terdapat teori yang dikemukakan oleh *Aristoteles*, bahwa manusia adalah binatang yang berpikir "*homo animal rationale*". (B Simandjuntak, 1981 : 46).

Yang dimaksud dengan “binatang“ yang berpikir oleh *Aristoteles*, adalah bahwa manusia adalah makhluk yang bergerak, bermetabolisme sebagaimana binatang, dengan kelebihan bahwa manusia dibekali/memiliki daya pikir yang tidak dimiliki oleh binatang.

Terdapat perbincangan–perbincangan yang menganalogikan manusia dengan binatang. Cukup menarik, yaitu jika manusia melakukan suatu tindakan yang dinilai tidak menunjukkan sifatnya sebagai manusia, maka ia akan dicap mirip binatang, bahkan lebih rendah dari binatang. Mengapa sampai timbul asumsi seperti itu? dikarenakan pada kenyataan yang berkembang dewasa ini, terdapat suatu kecenderungan manusia bertingkah yang sepatutnya itu tidak dilakukan olehnya dalam kapasitas sebagai manusia. Sekedar perbandingan, tayangan televisi tentang kehidupan alam liar , disitu banyak sekali drama kehidupan binatang. Antara lain prosesi penghilangan nyawa seekor zebra oleh sekawanan singa , kemudian dimakan beramai–ramai. Lalu ada juga ritual perkawinan ular anaconda. Seekor ular anaconda betina dikawin oleh banyak pejantan. Tindakan yang dilakukan oleh binatang ini pada level perlu untuk kelangsungan hidupnya. Sebuah perbandingan dengan manusia, bahwa manusia seringkali bertindak melampaui batas–batas kebutuhannya sendiri.

Peristiwa–peristiwa penghilangan nyawa dalam dunia manusia tidak dapat disebut sebagai suatu kebutuhan yang paling hakiki sebagaimana dalam dunia binatang, terkadang alasan yang dipakai terlalu sentimental misal : karena emosi, kemarahan, rasa benci, ketidak cocokkan antar manusia , perang dan lain –lain . Lalu fenomena pesta seks kaum–kaum hedonis yang sangat jauh dari apa yang dimaksud kebutuhan untuk melestarikan keturunan. Hal inilah yang menunjukkan bahwa manusia terkadang berperilaku lebih rendah dari binatang. Yang berlaku dalam dunia

manusia adalah ketentuan–ketentuan moralitas, yang tidak terdapat dalam kamus hidup para binatang. Jadi wajar jika manusia melanggar ketentuan ini, maka ia akan dicap sebagai binatang.

Mengenai manusia berpikir juga telah dikemukakan oleh *Rene Descartes*, seorang filsuf dari Perancis yang terkenal dengan istilah “*Cogito Ergo Sum*”, yang berarti “saya berpikir maka saya ada”. Konsepsi mengenai “ada”, berawal dari hadirnya manusia di muka bumi . Ia lahir sebagai individu yang bertumbuh di antara individu–individu lain di sekitarnya . Dari semula ia tidak bisa apa–apa, kemudian mulai menyadari bahwa ia tidak sendirian , ia ternyata ada diantara individu lain di sekitarnya, lalu dari situ terjalin interaksi sehingga berkembang kemampuan berpikirnya. Interaksi tersebut membentuk manusia sebagai makhluk yang bersifat individu sosialitas.

Mengenai eksistensi manusia sebagai individu sosialitas diungkapkan oleh Drs B . Simandjuntak dalam bukunya “Pengantar Kriminologi dan Pathologi Sosial”, bahwa dalam eksistensinya manusia tidak pernah sendirian dalam arti psikologis. Manusia ada bersama “*Liebende miteinandersein*”, yang pada hakekatnya ia bertemu dengan orang lain dan ditemui oleh orang lain .Terdapat istilah *respect* (keterbukaan kita terhadap orang lain). Memasyarakat sebagai realisasi dari “kesediaan bertemu” merupakan konsekuensi, sifat yang terkandung dalam eksistensi dengan kata lain *causa* memasyarakat terdapat dalam sifat manusia . “*Man is a centre of relationship*” (B. Simandjuntak, 1981 : 45). Jadi bisa dikatakan bahwa makna dari manusia adalah sebagai sebuah eksistensi.

Eksistensi manusia sebagai bagian dari sebuah lingkup makrokosmos yang berdampingan dengan makhluk lain. Terdapat tiga pola hubungan manusia dengan yang di luar dirinya, yaitu hubungan vertikal manusia dengan penciptanya, hubungan

horisontal manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya. Bahkan dalam kesendiriannya manusia seringkali menjalin kontak dengan dirinya sendiri secara batiniah.

Selain kemampuan berpikir dan berolah rasa, ternyata di dalam eksistensi manusia terdapat sisi lain yang bersifat destruktif, yaitu nafsu. Sebetuk potensi dari manusia yang sangat mengerikan jika tidak ada kontrol dari potensi manusia yang berpikir. Secara konotatif, nafsu cenderung mengarah ke pengertian–pengertian yang buruk, kelam dan menjerumuskan. Karena dengan nafsunya manusia saling bersaing untuk menjadi yang ter..... , yang paling...., lalu memakai segala cara untuk mewujudkannya. Dalam proses itu seringkali jatuh korban yang tidak perlu. Contoh paling nyata adalah perang, sebuah drama berkobarnya nafsu manusia untuk saling menghilangkan eksistensi manusia lain.

Dalam bangunan struktur hubungan antar manusia, maka terdapat beberapa pengertian mengenai manusia, yaitu :

- Makhluk berproyek : manusia adalah makhluk yang dapat menciptakan, melahirkan, merencanakan (*homo animal rationale*). Berproyek bukan semata–mata terdiri dari hasil lingkungannya tetapi juga ide. Berproyek terlihat dari *way of life* manusia 100 tahun yang lalu beda dengan sekarang, hal ini tidak dijumpai dalam dunia binatang. Manusia (*human*) is *animal with tool*. *Human animal with a tool* berarti juga manusia adalah makhluk berpikir.
- Makhluk bernorma : dalam hal ini manusia mencipta norma mengikuti dan menghayati norma. Norma merupakan pedoman tingkah laku. Manusia berproyek sebenarnya sama dengan manusia sebagai makhluk yang bernorma, sebab manusia berproyek tanpa norma tidak mungkin.

Akan tetapi manusia adalah makhluk yang berkemampuan untuk menyadari dan mengambil kemungkinan untuk menciptakan nilai-nilai. Martabat manusia tidak dapat berpisah dari kesadaran akan nilai-nilai yang dibuatnya.

- Makhluk berkemampuan memilih : manusia berproyeksi dan sadar akan nilai-nilai ia bebas memilih. Memilih dalam artian memilih segala yang dihadapi, memilih sikap yang diambil, memilih tindakan yang dilaksanakan. Jadi manusia memiliki kebebasan, tapi dalam hal ini kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan yang disituasikan.

Struktur hubungan antar manusia disebut masyarakat. Masyarakat terkecil adalah keluarga, meningkat sampai pada masyarakat negara dan masyarakat dunia. Keberlangsungan dinamika hidup bermasyarakat ini disebabkan oleh adanya suatu cara yang disebut sebagai komunikasi. Manusia adalah makhluk yang berkomunikasi.

Sekian banyaknya pengertian tentang manusia yang beredar dalam ruang-ruang pemikiran manusia sendiri, maka timbul relativitas bagi pemaknaan manusia itu sendiri. Manusia adalah misteri, sebagaimana terdapat potensi paradoksal dalam diri manusia, antara kebaikan dan kejahatan. Dalam hal ini tiap manusia mempunyai kemampuan yang berbeda untuk menyikapinya.

2. Pathologi Sosial Dalam Kehidupan Manusia Moderen

Dalam kehidupan manusia moderen terdapat sebuah bentuk tatanan masyarakat yang bersifat terbuka (*open society*), ditandai dengan gejala globalisasi di banyak sendi kehidupan, menimbulkan dampak baik positif maupun negatif. Pathologi sosial adalah satu dari sekian banyak dampak yang ditimbulkan oleh globalisasi yang bersifat negatif. Jaringan masyarakat yang dulu terbentuk dalam

sebuah hierarki intim penuh tata nilai luhur, seketika hancur akibat globalisasi yang tidak terkontrol. Perkembangan selanjutnya membawa masyarakat pada sebuah bentuk baru dari sistem yang serba asing dan memerlukan waktu untuk sebuah penyesuaian. Terjadi ketegangan dan konflik–konflik antar kelas sosial dalam masyarakat yang membawa masyarakat pada sebuah tatanan yang timpang atau sakit.

Definisi dari pathologi sosial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ilmu tentang penyakit masyarakat.

Sedangkan menurut Soedjono D. S.H. pathologi sosial mencakup dua hal yaitu :

- Pathologi sosial adalah gambaran tentang kondisi masyarakat dalam keadaan sakit dan atau abnormal yang ditandai dengan gejala–gejala sosial seperti gelandangan, prostitusi, dan sejenisnya yang merupakan permasalahan sosial yang selalu ada di kota–kota besar sejak zaman dahulu hingga kini.
- Pathologi sosial adalah ilmu pengetahuan tentang masyarakat dalam keadaan “sakit”, merupakan bagian dari kriminologi dimana keduanya masuk dalam bahasan sosiologi. Dalam artian sosiologi yang mempelajari gejala–gejala masyarakat sebagaimana adanya (penggambaran masyarakat apa adanya) maka pathologi sosial berfungsi untuk melukiskan keadaan masyarakat yang “sakit” sebagaimana adanya.

(Soedjono D, 1970:1).

Pengertian lainnya dari pathologi sosial adalah suatu gejala dimana tidak ada persesuaian antara berbagai unsur dari suatu keseluruhan, sehingga dapat membahayakan kehidupan kelompok atau sangat merintanginya pemuasan keinginan fundamental dari anggota dengan akibatnya pengikatan sosial patah sama sekali,

dalam istilah lainnya adalah fenomena *social disorganization/social maladjustment* (B. Simandjuntak, 1981:1).

Menurut *Gillin* dan *Gillin* pathologi sosial diartikan sebagai terjadinya *maladjustment* yang serius di antara berbagai unsur keseluruhan konfigurasi kebudayaan, sedemikian rupa sehingga membahayakan kelangsungan hidup suatu kelompok sosial atau secara serius menghambat pemuasan kebutuhan asasi anggota kelompok yang mengakibatkan hancurnya ikatan sosial mereka. (B Simandjuntak, 1981:276).

Sedangkan pengertian dari disorganisasi sosial yang merupakan bagian dari terjadinya pathologi sosial adalah sebagai suatu proses sosial kontinyu yang memanasikan tekanan batin, ketegangan dari suatu sistem sosial atau suatu proses melemahnya norma–norma dalam masyarakat sehingga menimbulkan problem sosial. (B Simandjuntak, 1981:105).

Masalah pathologi sosial adalah termasuk dalam isu–isu kehidupan manusia moderen perkotaan, meski pada akhirnya tidak saja manusia perkotaan saja yang mengalaminya, tapi juga kultur kehidupan desa sudah mulai terimbas. Moderenitas yang pada mulanya diharapkan sebagai sebuah pencapaian ke arah lebih baik. Tapi pada kenyataannya masih menyisakan banyak masalah.

Moderenisasi mempunyai arti sebagai suatu sikap yang mempunyai kecenderungan untuk mendahulukan sesuatu yang baru daripada yang bersifat tradisi dan sikap pikiran yang hendak menyesuaikan hal–hal yang sudah menetap dan menjadi adaptif kepada kebutuhan–kebutuhan baru. (B Simandjuntak, 1981:102).

Penanda–penanda khas dari sebuah moderenisasi adalah pesatnya perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Lompatannya sudah sangat jauh meninggalkan sebagian manusia yang terus tergap dalam menyikapinya. Di

satu sisi pengagungan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi secara berlebihan, dengan tidak mepedulikan aspek kemanusiawian, menimbulkan gejala dehumanisasi.

Pengertian dari sikap modernisasi dilihat dari sudut teknologi ekonomis adalah adanya transformasi yang menyeluruh dari masyarakat tradisional pra moderen dalam teknologi dan organisasi sosial. (B. Simandjuntak, 1981:102).

Transformasi menuju moderen juga tidak bisa dilepaskan dari sistem suatu negara. Proses transformasi global mencakup unsur sosial budaya ekonomi tanpa terkecuali. Sehingga memungkinkan terjadinya pergeseran nilai-nilai dalam masyarakat. Pergeseran menimbulkan gejala yang tidak dapat dihindarkan.

Transformasi itu mempengaruhi struktur sosial dan perilaku masyarakat, karena masyarakat itu suatu sistem dalam interaksi, maka transformasi struktur dalam bagian sistem itu menimbulkan ketegangan dan pertentangan. Proses modernisasi yang terlalu cepat menimbulkan *cultural lag*, *technological lag* juga menyebabkan masyarakat tidak dapat mengadakan reorganisasi atas norma yang membeku. (B. Simandjuntak, 1981:103).

Franz Magnis Suseno mengaitkannya dengan istilah disintegrasi sosial. Ia menyebutkan bahwa transformasi dari masyarakat tradisional ke pasca tradisional, disatu sisi berpeluang untuk menimbulkan disintegrasi sosial. Bahwa transformasi itu bagi masyarakat kecil lebih banyak mengandung unsur ancaman yang cukup dominan dibanding dengan kesempatan-kesempatan. Terjadi disorientasi nilai dan norma. Satu contoh adalah terjadinya gejala urbanisasi yang membawa isolasi sosial masyarakat kota yang anonim dan mengancam. (F.M Suseno, 1999:26).

Di Indonesia sendiri konflik-konflik vertikal dalam ranah modernisasi cukup banyak terlihat. Konflik ini diartikan sebagai konflik antara “rakyat” dan “*the haves*”.

Atau “masyarakat” dan “mereka”. Disini “mereka’ artinya adalah yang tidak termasuk golongan “rakyat” karena mereka lebih kaya, lebih kuasa. “Mereka” adalah yang nampak bisa menikmati hasil pembangunan. Dalam hal ini pembangunan yang dimaksud adalah dalam era Orde baru. “Mereka” adalah yang nampak hidup dalam dunia cemerlang yang untuk selamanya di luar jangkauan “rakyat”, orang –orang di kampung dan di desa. (F.M Suseno, 1999:25).

Seperti yang terjadi pada medio Mei 1998 dimana terjadi amuk massa yang merupakan akumulasi dari perasaan masyarakat yang merasa kesal dengan keadaan yang seringkali tidak berpihak pada mereka dan hanya berpihak pada satu dua orang atau golongan tertentu saja. Amuk massa merupakan satu gejala pathologi sosial yang sporadis dan menimbulkan korban yang tidak hanya jiwa tapi juga harta benda, tatanan nilai kehidupan, dan rusaknya moral. Sehingga dari situ masyarakat terkondisi menjadi masyarakat yang keras dan sulit untuk berkompromi dan cenderung mudah dihasut untuk melakukan hal yang destruktif.

Pathologi sosial dipandang dari sudut sosiologis kriminalitas memiliki beberapa latar belakang. Sesuai dengan keadaan manusia sebagai sebuah organisasi sosial yang heterogen. Perbedaan–perbedaan yang ada merupakan peluang bagi terjadinya ketidak harmonisan antar anggota masyarakat. Intensitas terjadinya gejala pathologi sosial terkait erat dengan kondisi–kondisi dan pertentangan kebudayaan yang terdiri dari :

- Mobilitas sosial
- Persaingan dan pertentangan kebudayaan
- Ideologi politik
- Ekonomi

- Kuantitas penduduk
- Pendapatan dan pekerjaan

(Abdulsyani, 1987:42).

Dilihat dari dinamika kebudayaan masyarakat terdapat beberapa sifat atau karakter kebudayaan yang dapat menimbulkan kriminalitas, yaitu :

- Dinamis : Masyarakat dinamis selalu ingin berubah, perubahan dapat mengakibatkan pergeseran norma. Jika norma bergeser sedangkan norma pengganti belum muncul maka terjadilah keretakan hubungan antar individu.
- Kompleks : Hubungan masyarakat satu dengan yang lain adalah rumit ada kalanya terjadi kesalah pahaman dalam mengartikan sebuah peraturan.
- Materialistis : Masyarakat yang maju cenderung mementingkan materi dan menghalalkan segala cara untuk meraihnya.
- Saling tidak kenal : Sikap yang tidak mau memahami sehingga bisa menimbulkan prasangka–prasangka. Yang akhirnya memicu ketidak harmonisan.
- Demokrasi politik : Demokrasi menyiratkan kebebasan, berpeluang terjadinya pergesekan yang mengarah terjadinya pertikaian.
- Mementingkan kedudukan : Status menjadi lahan memperkaya diri, sehingga dipertahankan dengan berbagai cara.
- Loyalitas berlebihan : Loyalitas pada suatu kelompok yang berlebihan cenderung untuk merendahkan keberadaan kelompok lain, ini dapat memicu konflik.
- Masyarakat peralihan : Fenomena masyarakat peralihan “*prismatic society*” berpeluang terjadinya bentrokan yang disebabkan terdapatnya kekosongan norma pada saat terjadinya peralihan pola hidup.

- Kompetitif : Gejala persaingan yang semakin berat menimbulkan perilaku kompetitif yang tidak sehat.
- Tidak adanya orientasi ilmiah : “*Prismatic society*” sering melakukan tindakan yang di dasarkan pada emosi dan kurang berpegang pada rasio.

(B.Simandjuntak, 1981:118).

Dilihat dari individu manusia, maka terdapat faktor–faktor yang dapat menimbulkan gejala kriminalitas yang meluas pada terbentuknya masalah pathologi sosial. Faktor–faktor tersebut terkait erat dengan dua sumber yaitu faktor dari dalam diri individu (interen) dan faktor dari luar (eksteren).

A. Faktor dari dalam diri individu (interen) :

1. Sifat khusus dalam diri individu, sifat ini adalah keadaan psikologis diri individu, ketertekanan batin yang berat cenderung untuk melakukan pelarian dan pelarian ini seringkali tidak mematuhi norma yang ada. Sifat khusus yang dapat menimbulkan kejahatan antara lain :

- Sakit jiwa : Sakit jiwa yang disebabkan konflik batin berlebih atau pernah melakukan perbuatan yang dirasakan sebagai dosa besar dan berat, memiliki kecenderungan untuk tumbuhnya sikap antisosial.
- Daya emosional : Masalah emosional erat hubungannya dengan masalah sosial yang mendorong seseorang untuk berbuat kriminal.
- Rendahnya mental : Rendahnya mental ada hubungannya dengan tingkat intelegensia. Jika seseorang memiliki tingkat intelegensia tajam maka akan semakin mudah menyesuaikan diri dengan masyarakat dan sebaliknya. Maka orang yang berintelegensia rendah cenderung anti sosial.
- Anomi : Merupakan suatu gejala kebingungan. Yaitu, seseorang yang menghadapi suatu keadaan baru dan tidak mempunyai kemampuan untuk

menyesuaikan diri dengan cepat juga maka ia mengalami gejala anomie, pada saat itu ia kehilangan pegangan dan sangat rentan dengan pengaruh yang tidak baik. Di sini orang sangat mudah untuk berbuat jahat.

2. Sifat umum dalam diri individu, yaitu :

- Umur : Sesuai kodratnya manusia bertumbuh dan berkembang. Dalam perubahannya manusia adakalanya berbuat kejahatan, hanya saja tingkatan kejahatan dari tiap umur adalah berbeda.
- Seksualitas: Secara umum fisik laki-laki lebih kuat dari perempuan, hal ini memungkinkan tindak kejahatan di dominasi kaum laki-laki, walaupun pada kenyataannya konsepsi ini sudah sulit dibuktikan.
- Kedudukan individu : Kecenderungan individu untuk memanfaatkan posisinya bisa mengarahkan pada terbentuknya pola kejahatan sekecil apapun.
- Pendidikan individu : Pada kenyataan sekarang ini, banyak sekali kasus kejahatan yang dilakukan oleh kaum intelek.
- Masalah rekreasi : Kurangnya rekreasi atau hiburan bagi sebagian orang mengakibatkan keadaan depresi yang mengarah pada tindakan destruktif.

B. Faktor dari luar individu (ekstern)

Beberapa faktor dari luar individu yang dapat menimbulkan kejahatan adalah sebagai berikut :

1. Faktor ekonomi, beberapa hal yang terkait dengan faktor ekonomi yang dapat memicu tindak kriminal adalah sebagai berikut :

- Perubahan-perubahan harga: Pada sebagian orang hal tersebut merupakan suatu hal yang tidak dapat diterima sebagai sebuah kewajiban. Dari sini dapat timbul gerakan menentang yang pada akhirnya menimbulkan situasi *chaos*.

- Pengangguran : Sempitnya lapangan pekerjaan menyebabkan naiknya angka pengangguran. Pada akhirnya keadaan pengangguran yang semakin menumpuk mengakibatkan orang melakukan apa saja demi bertahan hidup.
 - Urbanisasi : Gejala urbanisasi yang pada umumnya membawa orang-orang dengan kemampuan rendah ke kota dengan segala dinamikanya yang keras pada akhirnya menimbulkan kelompok orang yang berbuat apa saja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya termasuk berbuat jahat.
2. Faktor bacaan : Terdapat bahan bacaan yang dapat menyebabkan timbulnya kejahatan, seperti bacaan pornografi, bacaan yang mengandung kekerasan dan lain-lain.
 3. Faktor tontonan : Tidak dapat dipungkiri bahwa sekarang telah banyak sekali media media yang menyuguhkan adegan seks, kekerasan dan lain-lain dengan berbagai gaya penayangan. Hal ini merupakan salah satu pemicu bagi tumbuhnya kejahatan.

B. Tinjauan Fotografi

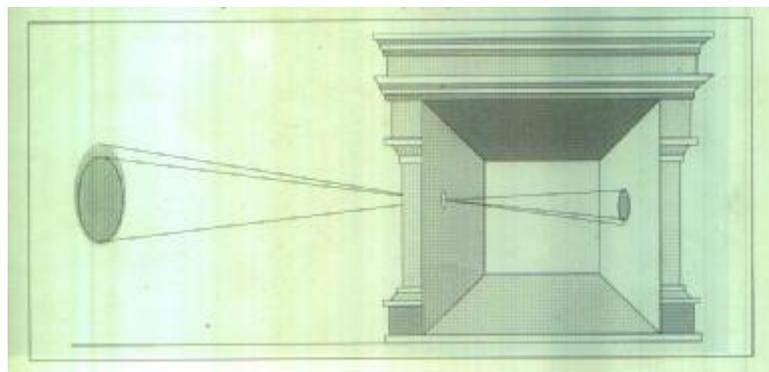
1. Masa-masa Awal Fotografi

Fotografi berasal dari istilah *photos* yang berarti cahaya dan *graphos* yang berarti melukis. Fotografi merupakan salah satu budaya visual dalam kehidupan manusia saat ini. Budaya visual foto bertebaran dimana-mana. Dari papan iklan *out door* yang megah di sudut strategis perkotaan, pada lembar-lembar majalah, koran, buku, tabloid, poster - poster artis di kamar, sampai dengan foto dalam dompet dan sebagainya. Perkembangan fotografi sendiri merupakan sebuah proses panjang. Kehadiran teknologi fotografi sampai yang sekarang muncul digitalisasi yang

mengejutkan, bukan serta merta ada. Ia merupakan rentetan panjang tentang perkembangan wacana teknologi hasil kreasi manusia.

Awal mula fotografi yaitu pada abad IV, ketika itu *Aristoteles* filsuf Yunani mengamati sebuah fenomena alam yang menarik, yaitu pada saat gerhana matahari ia melihat imaji berbentuk bulan sabit (*a crescent shaped*) yang dihasilkan oleh cahaya matahari yang menembus di celah–celah daun dan membayang di bawah keteduhan pohon tersebut. Kemudian pada abad V, *Mo Ti* dari Cina menemukan sebuah fenomena bahwa sebuah lubang kecil di dinding akan memantulkan bayangan benda yang menerima pencahayaan kepada dinding di seberangnya. Pantulan ini menghasilkan refleksi imaji yang terbalik dari benda itu. Pada abad X seorang ilmuwan Arab bernama *Ibnu Al-Haitam* menemukan sebuah pemikiran baru, bahwa imaji yang dipantulkan akan semakin tajam bila lubangnya dibuat semakin kecil dan sebaliknya bila lubangnya semakin besar maka imaji yang dihasilkan semakin kabur pula, pada perkembangannya pemikiran *Ibnu Al-Haitam* ini kemudian dikenal dengan prinsip diafragma pada kamera.

Fenomena cara melihat imaji yang ditimbulkan pada saat gerhana matahari yang diungkapkan *Aristoteles*, *Mo Ti* ataupun *Ibnu Al-Haitam* tersebut kemudian mendapatkan penjelasan yang mendetail dengan gambar oleh *Reinerus Gemma Frisius*, (seorang ahli fisika dan matematika dari Belanda pada tahun 1544).

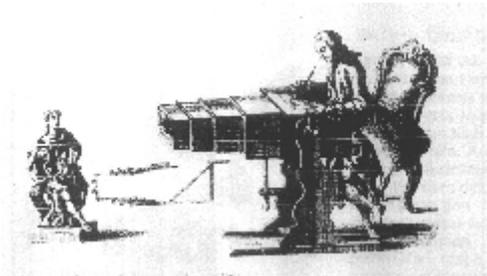


(repro Fotomedia)

Penjelasan gambar oleh *Reinerus Gemma Frisius*.

Dari gambar tersebut tampak bahwa apa yang disebut sebagai kamera obscura adalah sebuah ruangan yang gelap yang relatif berukuran besar jika dibandingkan dengan kamera-kamera sekarang. Kamera obscura merupakan sebuah *dark room* dan bukan sekedar *black box*. (Fotomedia, Februari 1995).

Pada perkembangan selanjutnya kamera obscura tidak hanya berpedoman pada lubang kecil yang disebut *pin hole* itu saja namun sudah ada yang mencoba untuk memadukannya dengan sebuah lensa sebagai pengganti fungsi dari lubang kecil. Tujuan dari penggantian lubang kecil dengan lensa ini adalah untuk perbaikan kualitas bayangan yang dihasilkan. Berkembang lagi ke arah pembuatan kamera obscura yang lebih diperingkas lagi, dalam bentuk alat yang mudah untuk dipindahkan, ini bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan aktivitas melukis. Dalam hal ini memang kamera obscura berfungsi sebagai alat bantu melukis.



(repro Fotomedia)

Table Camera Obscura 1769 yang digunakan untuk alat bantu menggambar.



(repro Fotomedia)

Gambar di atas adalah sebuah model lain dari kamera obscura sebagai alat bantu melukis.

Orang yang berjasa dalam menemukan sistem pemakaian lensa pada kamera obscura adalah ilmuwan Italia *Giovanni Battista de la Porta* pada abad XVI.

Pembuatan kamera obscura yang diperingkas itu terjadi pada abad XVII, pada kamera obscura tersebut dilengkapi dengan “ *ground glass* “ untuk merekam gambar di atas kertas tembus cahaya. Pembuatan kamera obscura mengarah pada satu anatomi kamera yang mirip dengan kamera SLR (*single lens reflect*) yang sekarang ada. Dimulai oleh *Johan Zahn*, Jerman yang membuat kamera obscura dengan tinggi 9 inchi 2 feet, terbuat dari kayu dilengkapi dengan *ground glass*, pengatur jarak, dan diafragma serta dilengkapi dengan cermin untuk mempermudah pengamatan. (Fotomedia, Februari 1995).

Secara garis besar kamera obscura pada masa-masa awal itu masih merupakan suatu teknologi bantu untuk melukis oleh kebanyakan pelukis aliran realisme, naturalisme atau digunakan untuk kegiatan lain yang masih ada kaitannya dengan menggambar. Lain halnya dengan perkembangan berikutnya, kamera foto sudah merupakan alat untuk merekam gambar secara permanen (beku), cepat dan akurat.

Sebagaimana yang disebutkan dalam buku *Art and Photography* karangan *Aaron Scharf* 1968, yang dikutip oleh Seno Gumira Ajidarma dalam buku *Kisah Mata*, bahwa pada abad XVI kamera obscura digunakan oleh para astronom untuk merekam konstelasi bintang-bintang secara tepat. Alat ini dalam penggunaannya juga mencakup untuk kegiatan lain termasuk seni lukis, terutama aliran realisme dan naturalisme, pada abad XVIII dan abad XIX alat itu berfungsi sebagai mesin gambar dalam merekam dan menghadirkan realitas visual. (S.G Ajidarma, 2000:1).

Kamera obscura yang pada mulanya tidak memiliki media perekam gambar permanen dan hanya sebagai alat transfer bayangan benda, dalam perkembangan selanjutnya alat ini sudah memiliki media untuk merekam imaji yang diterima. Pada mulanya bukanlah berbentuk film seperti yang dikenal saat ini melainkan sebuah plat

logam yang di permukannya terdapat lapisan emulsi kimia. Para pioner dalam usaha untuk menemukan media perekam imaji yang permanen adalah :

- *Anglo Sala*, Italia, 1604. Bereksperimen dengan menggunakan campuran perak nitrat yang dicahaya dengan sinar matahari, dan larutan tersebut mengalami perubahan warna.
- Satu abad kemudian *Johan Henrich Schulze* dari *Univercity of Adolf*, Jerman berhasil membuat gambar negatif dengan larutan perak nitrat, akan tetapi gambar tersebut tidak dapat bertahan lama karena gambar tersebut terus saja mengalami perubahan warna setelah terkena sinar matahari.
- *Thomas Wedgwood* dari Inggris pada abas XIX melakukan eksperimen yang hampir sama, ia meletakkan daun kering dan sayap serangga pada selembur kertas yang telah diolesi dengan larutan peka cahaya. Kertas yang pada bagiannya tertutup oleh daun kering dan sayap serangga menampilkan imaji yang sama dengan bentuk dua benda tersebut. Pada waktu itu gambar yang dihasilkan juga tidak dapat bertahan lama karena terus saja mengalami perubahan seiring dengan reaksi yang terjadi akibat terkena sinar matahari.

Era dimana kamera obscura telah menjadi alat dengan kemampuan merekam imaji secara permanen, dikenal publik pada saat itu dengan tokohnya *William Henry Fox Talbot* (1800–1877), *Joseph Nicephore Niece* (1765–1833), *Louis Jacques Mande Daguerre* (1771–1851) yang terkenal dengan kamera *Daguerreotype*. (S.G Ajidarma, 2000:2).

Dalam artikel harian kompas edisi Jum`at, 25 Oktober 2002, secara berurutan sejarah kamera sejak ditemukannya sampai ke kamera berteknologi digital adalah sebagai berikut :

- 336-323 SM: *Aristoteles* (ilmuwan dan filsuf asal Yunani) memperkenalkan cara melihat matahari, tanpa membuat mata sakit. Yakni dengan media sebuah pelat logam, yang dibuatkan lubang kecil (kemudian disebut sebagai teknologi lubang jarum) sebagai tempat mengintip. Melalui lubang ini, kemudian sinar masuk dan membentuk pantulan cahaya. Metode yang diperkenalkan *Aristoteles* inilah yang dijadikan prinsip optikal, suatu dasar teori yang digunakan terus dalam pengembangan teknologi fotografi.
- 1038: Seorang ilmuwan Arab bernama *Ibnu Al-Haitam*, memperkenalkan sebuah model kerja penggandaan gambar, yang disebut camera obscura (berarti “kamar gelap”). Cara ini memanfaatkan sebuah ruang gelap, yang salah satu dindingnya dilubangi. Lewat lubang ini, kemudian sinar luar masuk dan memproyeksikan gambar keadaan di luar ruangan tersebut.
- 1267: Model kerja camera obscura *Al-Haitam* disempurnakan oleh *Roger Bacon*. Alat tersebut menggunakan beberapa cermin untuk memantulkan cahaya yang masuk lewat lubang. Hasil pantulan tersebut menciptakan proyeksi gambar kondisi di luar. Peristiwa proyeksi kondisi yang dibawa cahaya tersebut, disebut sebagai ilusi optikal.
- 1470: Sebagai seorang mahasiswa, *Leonardo Da Vinci* menggunakan alat buatan *Bacon* yang berbasis pada metode camera obscura, sebagai piranti pembantu dalam melukis. Dia sempat membuat skets alat kamera compact, yang tetap berbasis metode tersebut. Sketsa tersebut belum sempat *Da Vinci* realisasikan, hingga 400 tahun kemudian.
- 1550: *Girolamo Cardano* memperkenalkan teknologi *orbem e vitro*, yang kemudian disebut sebagai nenek moyang lensa kamera yang kita kenal sekarang. Teknologi ini sudah menggunakan dua cermin cembung yang

berfungsi sebagai lensa, sehingga cahaya yang masuk mengalami dua kali pemantulan. *Orbem* ini berhasil mengurangi distorsi dan memperjelas proyeksi gambar yang dilakukan pada metode camera obscura.

- 1568: Selain dengan teknologi *orbem*, metode camera obscura kemudian dilengkapi lagi oleh teknik diaphragma. Teknik yang diperkenalkan seorang bangsawan Venesia bernama *Daniele Barbaro* ini, memungkinkan adanya pengaturan cahaya yang memantul pada dua lensa cembung tersebut. Ini membuat proyeksi gambar yang terlihat jadi makin tajam.
- 1572: Dengan ditemukannya *biconvex* (dua lensa) dan diaphragma, kemungkinan penciptaan alat fotografi yang lebih ringkas semakin terbuka. Dimulai oleh *Friedrich Risner*, yang menciptakan semacam gubuk kecil, dilengkapi lensa. Gubuk ini bisa dipindah-pindah, untuk mencari obyek lain.
- 1657: Alat camera obscura yang lebih kecil dan bisa dibawa, diperkenalkan pada publik. Mempunyai tiga kaki, dan orang yang mengoperasikannya harus bersembunyi di balik kerudung kain.
- 1676: *Johann Christoph Sturm*, seorang profesor matematika di Jerman, menciptakan cermin refleksi. Ciptaannya ini yang menginspirasi penemuan kamera berlensa tunggal.
- 1685: Seorang pendeta asal Wurzburg Jerman bernama *Johann Zahn*, melakukan penyempurnaan alat camera obscura-nya. Pertama, dia mengecat hitam alat tersebut untuk mengurangi refleksi cahaya di dalamnya. Lalu, *Zahn* juga melengkapi alatnya dengan beberapa cermin cembung, hingga bisa diganti-ganti. Efeknya, sang pengguna alat bisa leluasa mencari lebar-sempit angle, maupun dalam soal jarak (jauh-dekat) ke obyek. Teknik tersebut

kemudian menjadi inspirasi cara kerja kamera moderen yang kita kenal sekarang.

- 1725-1837: Selain alat camera obscura semakin disempurnakan, orang-orang pun berusaha menciptakan sebuah cara agar gambar yang dihasilkan alat tersebut bisa diabadikan (baca: jadi sebuah foto). Bahan kimia dijadikan alat dalam mengeksplorasi penciptaan foto. Dimulai dengan penggunaan asam nitrat yang dicampur kapur, kemudian diletakkan pada titik jatuh proyeksi gambar yang dihasilkan lensa. Hingga penemuan *Louis Daguerre*, yang menggunakan lempengan logam yang memanaskan karena cahaya matahari. Lempengan tersebut diletakkan dalam alat camera obscura, hingga bisa langsung menyerap proyeksi gambar yang terpantul. Nantinya lempengan logam tersebut diproses dengan menguapkan unsur merkuri pada logam. Setelah itu dilanjutkan dengan mencuci lempengan dengan air garam mendidih. Maka gambar hasil proyeksi dari alat camera obscura-nya muncul dan permanen.
- 1839: *William Talbot* memperkenalkan sebuah proses penciptaan gambar dari hasil proyeksi alat camera obscura lainnya. Masih tetap menggunakan lempengan logam, tapi sudah melakukan proses negatif-positif seperti layaknya proses cuci-cetak foto modern. Proses bernama photography ini (begitu *Talbot* menyebutnya), diakui sebagai inspirator proses foto modern.
- 1851: Kamera *Giroux* ditemukan *Daguerre*. Masih mengandalkan teknik camera obscura, tapi bentuknya lebih simple.
- 1881: Seorang kasir bank di New York yang hobi memotret, berhasil menemukan rol film, sebagai media penangkap proyeksi gambar pada kamera *Giroux*. Walau belum sesederhana rol film modern seperti sekarang,

penemuan kasir bernama *George Eastman* ini menjadi milestone bagi teknologi fotografi modern.

- 1885: *Eastman* menciptakan alat proses rol film menjadi sebuah foto di atas kertas. Dia mematenkan penemuan rol film dan alat cuci cetak tersebut. Bersama partner-nya, *William Walker*, *Eastman* mendirikan perusahaan bernama Kodak.
- 1888: Kamera Kodak *portable box* diperkenalkan *Eastman* ke publik. Alat ini lebih ringkas dan sederhana ketimbang alat-alat fotografi sebelumnya. Dengan munculnya alat ini, semua orang jadi bisa memotret, karena mudah digunakan.
- 1889-1900: Film seluloid (seperti yang kita kenal sekarang) ditemukan *Eastman*.. Maka teknik fotografi pun semakin mudah dan dikenal luas. Apalagi saat Kodak Brownie (kamera yang sudah menggunakan rol film seluloid) diperkenalkan. Era fotografi modern pun dimulai.
- 1907: *Lumiere* bersaudara memperkenalkan proses foto berwarna sederhana. *Auguste* dan *Louis Lumiere* ini juga menemukan sistem kamera gambar bergerak dan alat proyektor. Mereka menciptakan standar film 35 mm, yang tetap dipergunakan hingga kini.
- 1924: Kamera Leica yang kecil dan sederhana dalam penggunaannya, diperkenalkan seorang Jerman bernama *Leitz*. Kamera ini kemudian menjadi standar para jurnalis di masa itu.
- 1935: Kodak memasarkan temuan terbarunya, film slide berwarna.
- 1947: *Edwin Land* menemukan film instant (diproses langsung dalam kamera), dan mendirikan perusahaan Polaroid Land Company. Film instant temuannya itu pun akhirnya disebut sebagai film Polaroid.

- 1963: Kamera video disk yang menggabungkan kamera dengan komputer yang telah ditemukan saat itu, diperkenalkan *D Gregg*. Era fotografi digital pun dimulai.
- 1979: Dua perusahaan elektronik besar, Philips dan Sony, menciptakan kamera video yang bukan hanya bisa merekam gambar bergerak, tapi juga suaranya. Termasuk memperkenalkan kaset video sebagai media perekamnya.
- 1980: Compact disc (CD) diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan elektronik RCA, sebagai media perekam audio-visual.
- 1986: Kodak berhasil menemukan teknologi fotografi tanpa film, yakni melalui sebuah sensor pada kamera yang bisa merekam 1,4 juta elemen gambar (kemudian disebut sebagai megapixels).
- 1990: Kodak memperkenalkan kamera digital pertama di dunia.

2. Sejarah Fotografi Di Indonesia

Umur fotografi di Indonesia bisa dikatakan sama tuanya dengan fotografi itu sendiri. Pada waktu itu kamera sudah mengalami perkembangan pesat sebagai alat perekam gambar yang permanen (beku), terdapat media perekam imaji dalam anatomi kamera. Bukan lagi sebagai alat bantu melukis.

Setelah *Louis Jaqcues Mande Daguerre* mengumumkan penemuannya tentang alat perekam gambar tanggal 19 Agustus 1839. Selang dua tahun, yaitu pada tahun 1841 seorang berkebangsaan Belanda, *Dr Juriaan Munich* diperintah oleh pemerintah Belanda untuk mencoba fotografi di Indonesia, pada waktu itu Hindia Belanda. (Fotomedia Februari 1995).



(repro Fotomedia)

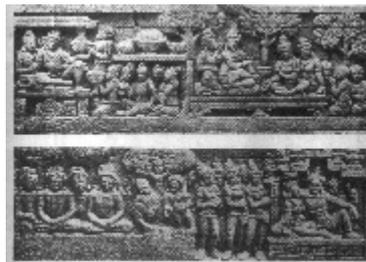
Daguerre dengan kameranya

Dari sini terlihat bahwa masuknya fotografi di Indonesia adalah bersamaan dengan semangat kolonialisme Belanda. Jelas bahwa para fotografer yang bertebaran di Indonesia (Hindia Belanda) adalah mereka para kaum kolonialis. Tercatat pada waktu itu hanya ada Kassian Chephas dan Jean Demmeni yang terhitung pribumi berprofesi fotografer.



(repro Fotomedia)

Profil Kassian Chephas

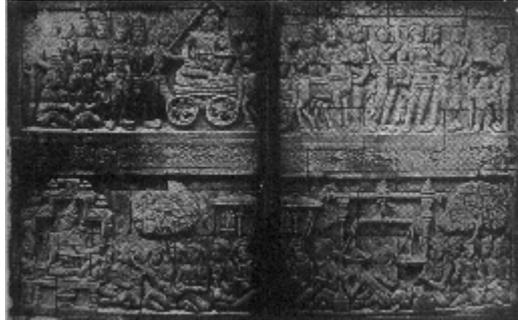


(repro Fotomedia)

Hasil pemotretan salah satu relief candi Borobudur oleh Kassian Chephas.

Perkembangan fotografi di Indonesia memang pada awalnya berada di tangan orang Belanda/kaum penjajah. Hasil dari foto- foto masa penjajahan itu bisa berfungsi sebagai sebuah dokumentasi bagi bangsa Indonesia yang sangat berharga. Berikut adalah beberapa orang yang menorehkan jejak fotografi di Indonesia (Hindia Belanda), yang dikutip dari Buku Ensiklopedia Seni Rupa Indonesia.

- Borobudur pernah difoto oleh *Schaefer* tahun 1845 menggunakan kamera *Daguerreotype*, akan tetapi hasil gambarnya buruk karena masih memakai media perekam gambar berupa plat logam.



(repro Fotomedia)

Hasil pemotretan oleh *Schaefer*

- Tahun 1866, *Isidore van Kinsbergen* bersama Gubernur Jendral *Van de Beele* membuat rekaman gambar–gambar tentang Jawa dan Bali yang kemudian dikumpulkan dalam sebuah buku “*Antiquities of Java*”.
- Tahun 1857–1861 *Walter Bentley Woodbury* dan *James Page* berkarya foto dengan obyek arsitektur, portrait dari tipe pribumi bersama topografinya. Orang–orang ini berkarya berdasar pesanan/komersial.
- Tahun 1870–1900 *J.B Jasper* di Surabaya memotret rakyat dari berbagai lapisan dalam studionya.
- Tahun 1980-an fotografer pribumi *Kassian Chepas* mulai muncul, ia sering bekerja sama dengan *Isaac Groneman*.
- Tahun 1984 *Dr A.W Nieuwenhuis* melakukan penelitian di Kalimantan di bantu fotografer *Jean Demmeni* yang bekerja pada biro topografi di Batavia.
- Tahun 1880 *C.J Kleingrothe* merekam kelas pedagang , ras dan buruh. Yang merupakan sebuah nuansa fortografi yang lain pada saat itu dalam pendekatan estetikanya.

- Tahun 1894 perwira KNIL *Dr C.J Neeb* memotret ekspedisi Lombok tempat dimana banyak orang Bali yang dibunuh.
- Tahun 1903–1907 *Dr H.M Neeb*, masih saudara dengan *Dr C.J Neeb* merekam citra seram perang sengit antara rakyat Aceh melawan tentara Belanda.
- Tahun 1912 *Dr Gregor Krause*, dari Jerman melakukan pemotretan di Bali yang menyebabkan membanjirnya pengunjung.
- *Gregory Baterson* (fotografer) dan *Margaret Mead* (ahli etnografi) menghasilkan 25.000 gambar tentang ciri khas orang Bali.

Dari rekaman hasil bidikan para fotografer masa kolonialisme Belanda itu, kemudian ada yang diterbitkan dalam sebuah buku. Ini cukup berguna bagi pengetahuan sejarah bangsa Indonesia, sebuah sejarah terkadang tidak cukup hanya diceritakan melalui tulisan akan tetapi gambar bisa lebih memberikan keterangan yang cukup legitimate. Dilihat dari proses fotografi pada saat itu adalah sesuatu yang mahal biayanya dan sulit, sehingga gambar yang dihasilkan memiliki nilai yang cukup tinggi.

Di bawah ini adalah beberapa judul buku kumpulan fotografi yang diterbitkan :

- *Tukang Potret, 100 Jaar Fotografie in Nederlands Indie 1839-1939* (Tukang Potret, 100 Tahun Fotografi di Hindia Belanda) terbitan *Fragment Uitgeverij* Amsterdam bekerja sama dengan *Museum voor Volkenkunde* Rotterdam, Belanda.



(repro Fotomedia)

Foto sampul depan buku *Tukang Potret, 100 Tahun Fotografi di Hindia Belanda*.

- *Photographers Java, Radja van Lombok, Eerste Minister van Buleleng, Pintoe Ketjil Batavia* karya Woodbury dan Page.



(repro Fotomedia)

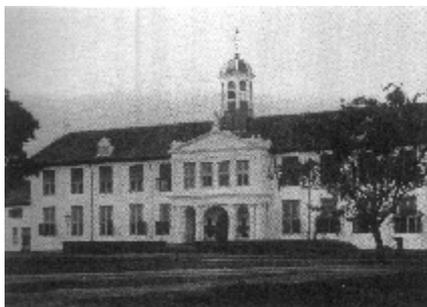
Foto sampul depan buku *Photographers Java*.

Berikut adalah beberapa karya foto Woodbury dan Page :



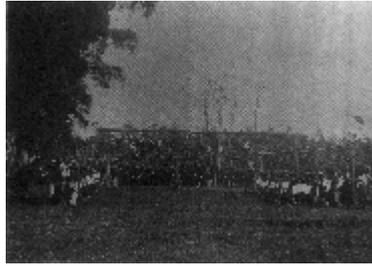
(repro Fotomedia)

Foto jembatan Merah Surabaya 1880.



(repro Fotomedia)

Foto Museum Fatahilah Jakarta 1870.



(repro Fotomedia)

Foto hukuman gantung di Jatinegara 1870.

Pada masa–masa awal Indonesia merdeka terdapat biro foto yang banyak sekali merekam tahun–tahun awal berdirinya republik muda Indonesia. Biro tersebut bernama *Indonesia Press Photo Service* (IPHOS). Pada saat itu terdapat juga seorang fotografer berkebangsaan Perancis yang bernama *Henri Cartier Bresson* yang merekam saat–saat berakhirnya masa penjajahan Belanda. Tanggal 31 Desember 1949 ia memotret pemindahan barang–barang milik pemerintahan Belanda yang berada di Istana Batavia sekarang Istana Negara.

Fotografi masuk ke Indonesia bersamaan dengan masuknya imperialisme kolonialisme Belanda, dapat dicermati bahwa kepentingan awal fotografi era Hindia Belanda adalah pencarian data tentang Indonesia melalui foto. Pada perkembangan selanjutnya mengarah ke komersialisasi foto.

Yudhi Soerjoatmodjo dalam artikel “Foto dan Identitas Masyarakat Kita”, terangkum dalam buku *Paradigma dan Pasar, Aspek–Aspek Seni Visual Indonesia* menyebutkan setidaknya terdapat tiga kepentingan atas praktek fotografi di era Hindia Belanda, yaitu :

1. Menyangkut kepentingan inventarisasi.
2. Untuk keperluan antropologi, seperti pemotretan candi–candi , tipe orang pribumi , ekspedisi ke Lombok , Bali dan Aceh.
3. Untuk foto souvenir , yaitu stok foto yang dijual.

(*Paradigma dan Pasar, Aspek–Aspek Seni Visual Indonesia*, 2003 : 158).

Tentang aktivitas dari para fotografer asing pada masa Hindia Belanda, selain fotografer Eropa terdapat juga fotografer dari Jepang dan Tionghoa. Terdapat perbedaan kepentingan dari ketiga fotografer ini. Jika para fotografer Eropa (Belanda) lebih mewakili kepentingan kolonialisme, walaupun pada perkembangannya juga mengarah pada komersial. Fotografer Jepang lebih sebagai mata-mata terhadap aktivitas Belanda. Fotografer Tionghoa bergerak ke foto komersial dengan membuka studio-studio foto, melayani pembuatan foto orang dengan biaya yang lebih murah dari pada fotografer Eropa.

3. Fotografi Dalam Praktek Budaya Visual

Sebagai sebuah budaya visual populer, fotografi memiliki perluasan makna dan tujuan. Ia tidak lagi sebatas sebagai metode untuk menampilkan realitas saja. Jika ditinjau dari segi tujuan, ada masa-masa dimana fotografi diakui publik sebagai sebuah upaya menghadirkan kembali kenyataan yang sungguh-sungguh nyata, misal dalam selebar foto tentang daun maka diyakini kalau itu adalah representasi absolut dari daun dan tidak yang lain. Representasi atas realitas bisa juga ditelaah sebagai upaya pendokumentasian kejadian, sebuah buku kumpulan foto tentang bencana tsunami Aceh dengan judul "Samudera Air Mata" merupakan contoh nyata bahwa fotografi memiliki kekuatan tersendiri dalam menghadirkan realitas. Justru karena bentuk sajian dalam sebingkai foto yang diam/beku, kekuatan untuk menghadirkan suasana kadang bisa lebih kuat. Jika kita tatap kumpulan foto lama keluarga, terdapat sebuah ruang yang memberi kita pada perenungan akan kenangan-kenangan. Wajah-wajah disana menampakkan romantika yang menyentuh di saat satu dari mereka telah pergi. Di sini berlaku aspek historifikasi dari fotografi. Sesuatu yang bisa jadi memproduksi nilai baru bagi publik.

Yang terekam dalam foto akan menjadi sesuatu yang “abadi” tak lekang oleh waktu. Foto adalah representasi dari realitas yang ingin dikenang selamanya. Selebar foto akan mengingatkan pada peristiwa–peristiwa masa lalu dan dengan demikian selebar foto menjadi sesuatu yang memiliki muatan historis (seringkali romanstis) dan bersifat dokumentatif. Dalam kehidupan sehari–hari, seringkali tanpa disadari, selebar foto telah menyimpan dan meyetun makna yang penting berkaitan dengan sejarah hidup. (Alia Swastika dalam pengantar kuratorial pameran fotografi “*Pink Man in Paradise*”, karya *Manit Sriwanichpoom* di Cemeti Art House, Yogyakarta 9–30 September 2004).

Fotografi adalah sebuah laku reproduksi, ia merupakan realitas yang dibekukan, dunia yang abadi (*immortal death*) yang pernah ada. Ia bisa menghadirkan/memproduksi nilai baru bagi kehidupan masyarakat moderen dalam membayangkan baik masa lalu, sekarang atau masa depan (Rifky Effendy dalam pengantar kuratorial pameran fotografi kontemporer “*Nice Boy*” karya *Gabriel Van Dijk* di Cemara 6 Galeri Jakarta 18 September–2 Oktober 2003, Galeri Soemardjo ITB 8–20 Oktober 2003 dan Kedai Kebun Forum Yogyakarta 30 Oktober–13 November 2003).

Pada perkembangannya fotografi telah mengalami perluasan fungsi, ia telah berkembang pada sebuah upaya melahirkan citraan–citraan bagi pemakainya. Dapat dilihat pada pemakaian teknologi fotografi untuk keperluan iklan misalnya. Tentu saja yang bermain pada area ini bukan hanya fotografi yang sebatas menghadirkan realitas semata, ia sudah pada level memproduksi citraan–citraan, misal bagaimana upaya menghadirkan sebuah stigma wanita yang cantik, melalui ilustrasi foto wanita yang berambut lurus, berkulit putih, langsing dan sebagainya, terbangunlah sebuah argumen publik bahwa wanita yang cantik adalah yang seperti di iklan tersebut.

Padahal tidak selalu harus demikian. Atau yang lebih sederhana lagi jika kita mencermati praktek foto wisuda maka akan lahir nilai baru bagi pembermaknaan fotografi, disini kita akan mendapati makna fotografi sebagai praktek pemunculan identitas diri, juga eksistensi diri sebagai orang yang bergelar sarjana.

Fotografi adalah revolusi dalam cara pandang manusia (*the way of seeing/vision*). Fotografi bukan hanya menciptakan citraan yang begitu akurat, rinci dan obyektif dalam mengapropriasi realitas. Lewat aparatnya, kamera dan proses cetak kimiawi film negatif, yang begitu cepat. Fotografi juga memberikan dampak yang lebih melebar. Tiap citraan fotografi bisa digandakan tanpa batasan jumlah salinan (*copy*), terlebih meriapnya pengembangan reproduksi mekanik, penyebarluasan citraan fotografi semakin luas. Sifatnya yang obyektif, menjadikan citraan fotografi dijadikan sandaran kebenaran di berbagai aktivitas sosial, politik, seni, sains dan teknologi. Fotografi (termasuk juga pengembangannya: film, video, dan televisi) merupakan sistem informasi bagi segala misteri manusia, sampai hal yang paling tersembunyi. Kehadirannya di mana-mana (*omnipresence*) telah dicerap dan mengendap di dalam benak tiap manusia moderen sebagai sebuah antologi citraan-citraan. *Andri Malraux*, sastrawan dan intelektual Perancis pernah mengatakan bahwa era fotografi dalam reproduksi mekanik telah menghasilkan museum-museum tanpa dinding, khayal. Fotografi telah melebur dalam mental sebagai konstruksi pengalaman (Rifky Effendy, Kompas, Minggu 12 Mei 2002).

Karya fotografi yang sekarang berkembang di masyarakat telah melompat dari yang sekedar merekam kenyataan fisik, ke suatu praktek penciptaan imajinatif. Nuraini Juliastuti, direktur KUNCI (*Cultural Studies Centre*, Yogyakarta) berpendapat bahwa logika penciptaan karya fotografi yang terdahulu bisa disebut sebagai logika penciptaan yang fungsional. Menurut logika ini, sebuah foto adalah penanda dari

kenyataan yang ada di luarnya. Sesuatu bergerak dari wujud kongkret ke wujud kongkret. Sedangkan pada perkembangan yang terkini, logika penciptaannya bergerak dari sesuatu yang abstrak ke sesuatu yang kongkret. Fotografi tidak sekedar dipandang sebagai sesuatu yang fungsional, sebagai perekam kenyataan dan menyimpannya sebagai kenangan, karya foto adalah sebuah totem. Istilah totem menunjuk pada sebuah objek yang muncul mewakili dan menjadi perwujudan simbolik dari ide-ide dan gagasan-gagasan para kreator. Dulu, yang diabadikan oleh mata kamera adalah semata-mata realitas fisik yang ada disekitar. Sedangkan sekarang adalah konsep, ide, dan gagasan yang tidak mempunyai terjemahan wujud fisiknya dalam kehidupan nyata. Sehingga kadang-kadang, ia harus diciptakan. (N. Juliastuti, www.telefikom.com).

Tentang pengertian fotografi sendiri juga telah mengalami perluasan, setidaknya terdapat beberapa pendapat yang berkembang di masyarakat, pada sebagian besar masyarakat proses fotografi adalah murni hasil kerja kamera foto (SLR, kamera poket, Polaroid). Selanjutnya terdapat pengertian bahwa proses fotografi itu sendiri tidak lagi semata-mata hasil kerja kamera foto. Angki Purbandono dari Komunitas Ruang Mes 56 Yogyakarta berpendapat bahwa kamera hanya semata alat, sedangkan fotografi itu sendiri luas, ia bisa diciptakan tanpa bantuan kamera, bisa dari enlarger (photogram merupakan karya foto tanpa kamera), proses *scanning* dimana sekarang telah banyak scanner sekualitas foto, proses *capture* dari VCD, DVD. Jika ditelaah pendapat ini benar juga, bahwa kembali ke pengertian semula, fotografi adalah melukis dengan cahaya. Enlarger, scanner, VCD, DVD merupakan alat yang bekerja dengan disiplin cahaya.

Aktifitas fotografi yang meluas tujuannya dari mulai kepentingan jurnalistik, periklanan, mode dan fashion, sampai berkembang pada apa yang disebut sebagai

fotografi seni telah membangkitkan kesadaran baru bagi masyarakat bahwa fotografi juga merupakan sebuah ruang yang menuntut apresiasi. Dalam prakteknya bisa dipahami bukan sekedar aktifitas memotret tapi juga unsur yang lain yaitu fotografi adalah sebagai bahasa, dalam hal ini bahasa visual, jadi di dalam selembur foto ada hal-hal yang bisa dikomunikasikan. Selain berfungsi dalam produksi iklan cetak sebagai ilustrasi, foto juga telah mulai untuk diperbincangkan dalam forum-forum pameran yang mulai marak. Berbagai pendekatan fotografi yang disuguhkan para kreator semakin menambah meriahnya dunia fotografi itu sendiri. Publik dihadapkan pada segala kemungkinan ungkap dalam fotografi, terlebih dengan munculnya teknologi digital. Maka perdebatan antara realitas, representasi dan simulasi dalam fotografi menjadi ramai. Di satu pihak ada yang mengatakan bahawa fotografi digital mematikan kreatifitas karena campur tangan komputer serba instan, di sisi lain justru hal tersebut membuka peluang bagi penjelajahan imajinasi tak terbatas. Memang dalam perkembangan rekayasa digital telah membawa perubahan yang cukup berarti di masyarakat. Dalam hal jurnalistik kehadiran kamera digital tentu sangat membantu dengan kecepatan prosesnya. Begitu juga pada jalur fotografi komersial seperti untuk keperluan iklan, majalah, dan lain-lain.

Dalam perkembangan teknologi fotografi digital, sebagaimana pendapat Rifky Effendy bahwa tak ada badan sensor atau nilai-nilai yang mampu menahan arus baru dalam model reproduksi era digital. Kita harus rela mempertaruhkan baik yang etik maupun estetik. Segala batasan telah diruntuhkan, termasuk juga batas antara kebenaran dan kebohongan, profesional dan amatir, tak ada lagi dominasi moral. Itulah kenyataan yang menghantui dunia fotografi. Sebagai suatu model acuan kebenaran dan nilai normatif, fotografi mulai diragukan dan dipertanyakan. Fotografi memasuki krisis representasi. (Rifky Effendy, Kompas, Minggu 12 Mei 2002).

Apresiasi terhadap fotografi agaknya terus berkembang, terbukti pada saat ini telah berdiri galeri-galeri khusus fotografi antara lain Galeri Antara, Galeri Oktagon, Galeri I_See, Galeri D` Arno di Jakarta. Sedangkan di Yogyakarta tercatat dua institusi yang sering menggelar karya fotografi yaitu Kedai Kebun Forum dan Ruang Mes 56. Meskipun pangsa pasar untuk karya fotografi itu sendiri di Indonesia masih belum jelas. Yang dipamerkan ada yang beraliran Salon Foto sampai yang menyebut istilah fotografi kontemporer.

Mengenai praktek fotografi sebagai komunikasi visual dapat kita cermati salah satunya melalui pameran foto Keke Tumbuan yang mengangkat "*small world phenomenon*" di Galeri Ruang Mes 56, 3 Maret-3 April 2004. Sebuah ungkapan dunia itu sempit, bahwa ternyata ada kecenderungan hubungan yang dekat antara satu orang dengan orang yang lain.

Dalam karyanya Keke membentuk kolase foto yang ditempel banyak sekali. Terdapat relasi antar objek foto yang berupa figur baik perorangan atau kelompok. Penjelasannya seperti ini, terdapat foto dari figur Keke, Angki, Wimo dan Agung. Sementara disebelahnya terdapat foto keluarga Agung, ternyata dalam foto keluarga Agung terdapat figur kakak ipar yang masih termasuk teman lama dari Angki. (N.Juliastuti, 2004:16).

Masih tentang makna dari aktifitas fotografi, dalam buku Kisah Mata beberapa tokoh berpendapat sebagai berikut :

Messaris : Fotografi sebagai sebuah keberaksaraan visual. Gambar-gambar yang dihasilkan manusia termasuk fotografi bisa dibaca, jadi foto merupakan bagian dari suatu bahasa. Sebuah foto bukan hanya representasi visual objek yang direproduksinya melainkan mengandung pesan.

Barthes : Dalam bukunya *The Photographic Message* (1961), foto adalah pesan yang dibentuk oleh sumber emisi , saluran transmisi dan titik resepsi. Foto adalah sebuah pesan tanpa kode. Pesan fotografis adalah suatu pesan berkesinambungan.

Heidegger : Fotografi dalam artian gambar dunia adalah sebuah jalan bagi eksistensi manusia yang mempertanyakan eksistensinya. Dalam fotografi, presisi visual foto adalah pengalaman langsung tentang eksistensi, disamping itu terdapat juga makna yang terkandung dalam refleksi filosofis tentang eksistensi.

Berger : Penampakan dalam sebuah foto adalah makna yang terdiri dari dua pesan yaitu pesan menyangkut peristiwa yang dipotret dan yang menyangkut sentakan diskontinuitas antara momen terekam dan momen kini ketika melihat sebuah foto.

Gadamer : Fotografi dalam posisi sebuah teks merupakan peleburan dua cakrawala sehingga darinya muncul makna. Dua cakrawala ini disebut subjek yang memotret yang membaca objek dan subjek yang memandang yang mengamati foto.

(S.G Ajidarma, 2000: 26-33).

Dilihat dari posisi fotografer sebagai manusia, maka ia berada dalam lingkaran interaksi dengan lingkungannya. Sesuai dengan teori komunikasi di sini ia akan menerima stimulan–stimulan dari luar dirinya, ia adalah penerima pesan sekaligus pembawa pesan bagi orang lain. Akan muncul pemahaman–pemahaman terhadap apa yang sedang terjadi di sekitarnya. Tindakan memotret bisa diartikan sebagai pencarian makna–makna atas sesuatu.

Berikut adalah pembermaknaan aktifitas fotografi dari beberapa fotografer dunia :

Brassai (1899-1984) : Memahami dunia melalui eksplisitasi bahasa fotografi

Henri Cartier Bresson (1908) : Fotografi memberi pemahaman tentang aspek temporalitas waktu. Masa lalu, sekarang dan masa depan.

Lewis Carroll (1832-1898) : Pencarian atas sesuatu yang indah adalah proses untuk memahami atas makna indah itu sendiri.

Paul Caponigro (1932) : Fotografi, seperti halnya musik harus lahir dari semangat dunia tak ternyatakan, ia merupakan sebuah ruang yang ramah yang menawarkan substansi inspirasional penjernihan visi seseorang.

Weegee (1899-1968) : Kamera bukan alat objektifikasi dan bukan bagian terpisah yang mengobjektifikasi apa yang dipotret, melainkan mewujudkan dunia dimana citra-citra menjadi hidup pada sebuah tempat, menjadi sebuah dunia makna yang bisa dikunjungi dan ditafsirkan.

4. Istilah-istilah Teknis

Menurut *Roland Barthes* dalam bukunya “*Image-Music-Text*”, menyebutkan bahwa prosedur–prosedur konotasi pada sebuah citra (foto) dibentuk oleh beberapa aspek yaitu:

- Trik efek, misal dengan cara memadukan dua gambar sekaligus sehingga tercipta imaji baru.
- Pose, misal mengatur arah pandang mata atau cara duduk seorang model.
- Objek, misal menyeleksi dan menata objek–objek tertentu yang ditujukan kepada makna “intelektualitas tertentu”.
- Fotogenia, misal dengan cara mengatur eksposur, pencahayaan (lighting), manipulasi teknik cetak dan sebagainya.

- Estetisme, misal “posterisasi” sehingga sebuah foto seolah–olah menyerupai lukisan.
- Sintaksis, misal merangkaikan beberapa foto ke dalam sebuah sekuens sehingga penanda dan petanda konotasinya tidak dapat ditemukan pada fragmen–fragmen yang lepas satu sama lain, tetapi secara keseluruhan.

(K. Budiman, 2003:71).

Fotografi kaitannya dengan desain, bukanlah sebuah struktur yang berdiri sendiri. Citra (foto) selalu terkait dengan struktur lain. Yaitu teks, berupa tulisan baik itu berupa kata atau kalimat, dengan berbagai bentuk tipografi yang berfungsi sebagai *Head Lines, Sub Head Lines, Body Copy*.

Teks ini disebut sebagai sebuah pesan lingual (*linguistic message*) yang selalu hadir pada hampir setiap citra baik itu sebagai judul, *caption*, artikel berita pendamping, dialog dalam sebuah film, balon kata dari sebuah komik dan sebagainya. Teks memiliki dua fungsi yaitu fungsi penambat (*anchorage*) dan fungsi pemancar (*relay*). Kehadiran teks dalam fungsinya sebagai penambat adalah untuk mengeksplisitkan atau menegaskan seperangkat konotasi yang telah ada di dalam citra. Sedangkan dalam fungsinya sebagai pemancar bertugas saling melengkapi, saling mengisi (komplementer) karena makna–makna dalam teks tidak dapat ditemukan di dalam citra, atau sebaliknya. (K. Budiman, 2003:72).

Cahaya dalam fotografi dapat dibagi menurut sumbernya dan menurut arah datangnya .

Menurut sumbernya cahaya dibagi dua yaitu :

1. Cahaya alami (*natural light*) : Sumber cahaya alami yang berasal dari matahari, kilat (petir), bulan.

2. Cahaya buatan (*artificial light*) : Sumber cahaya buatan seperti lampu kilat, api, lampu neon.

Menurut arah datangnya cahaya dibagi sebagai berikut :

1. *Front Light* : Cahaya yang datang dari arah depan objek. Sumber cahaya berada di belakang fotografer.
2. *Back Light* : Cahaya yang datang dari belakang objek. Fotografer secara langsung berhadapan dengan sumber cahaya.
3. *Side Light* : Cahaya yang datang dari arah samping objek dengan sudut 90 derajat.
4. *Side Light 45 derajat* : Cahaya samping dengan sudut datang 45 derajat.
5. *Rim Light* : Cahaya yang datang dari belakang objek agak kesamping sehingga memunculkan bentuk objek dengan sinar disekitarnya.
6. *Top Light* : Cahaya yang datang dari atas objek.
7. *Floor Light* : cahaya yang datang dari bawah objek.

Sudut pandang dalam pengambilan (angle) dibagi sebagai berikut :

1. *Birds Eye View /High Angle* : Sudut pandang kamera lebih tinggi dari objek.
2. *Frogs Eye View /Low Angle* : Sudut pandang kamera lebih rendah dari objek.
3. *Eye Level View* : Sudut pandang setinggi dari fotografer, dilakukan sambil berdiri.

Di bawah ini adalah beberapa istilah teknis :

1. *High Angle*

Sudut pandang lebih tinggi diatas objek, sehingga menghasilkan citra foto yang dramatis, distorsi objek kedalam bentuk lain. Disebut juga *Bird Eye View* (sudut pandang mata burung).



High Angle (repro More Joy Photography)

2. *Low Angle*

Sudut pandang kamera lebih rendah dari objek, citra yang dihasilkan terkesan megah. Disebut juga *Frog Eye View* (sudut pandang mata katak).



Low Angle (repro More Joy Photography)

3. *Selectif Focus*

Digunakan untuk lebih menojolkan keberadaan objek dari latar belakang. Di dapat dengan mengatur diafragma kamera pada satuan terkecil.



Selectif Focus (repro More Joy Photograph)y

4. *Abstract Reflections*

Prinsip refleksi atau pemantulan, yaitu memotret pantulan suatu objek pada sebuah medium. Pada citra foto dibawah ini objek terpantul pada gelembung air sehingga unik dalam hal komposisi.



Abstract Reflections (repro More Joy Photography)

5. *Macro Photograph*

Memotret benda-benda kecil sehingga terekam detil dan besar. Menggunakan lensa tele 200 mm–300 mm.



Macro Photograph (repro More Joy Photography)

6. *Wide Lenses Photograp*

Dramatisasi objek foto dengan menggunakan lensa sudut lebar. 16 mm–28m. Distorsi yang dihasilkan cukup menarik Pada *pin hole camera* (kamera lubang jarum/kaleng) efek *wide lenses* sangat jelas sekali.



Wide Lenses Photograph (repro More Joy Photography)

7. *High Key*

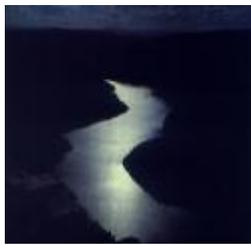
Citra fotografi dengan nada terang. Penciptaan *mood* foto yang terkesan dreamy, lembut.



High Key (repro More Joy Photography)

8. *Low Key*

Citra fotografi yang bernada gelap, terkesan misterius.



Low Key (repro More Joy Photography)

9. *Lens Flare*

Berkas sinar yang masuk ke lensa, sehingga menimbulkan efek berpendar. Pemotretan yang menentang cahaya akan menghasilkan *lens flare effect*. Dengan catatan pada kamera tidak memakai tudung lensa.



Lens Flare (repro More Joy Photography)

10. *Framing*

Pengkomposisian citra foto dengan menggunakan bidang yang seolah –olah membingkai objek utama.



Framing (repro More Joy Photography)

11. *Photomontage*

Pendekatan fotografi dengan mengatur objek foto berupa benda atau imaji foto sehingga menghasilkan maksud tertentu.



Photomontage (repro More Joy Photography)

12. *Body Feature*

Permainan komposisi dengan menggunakan bagian-bagian tubuh.



Body Feature (repro More Joy Photography)

13. *Filtered Flash*

Permainan cahaya warna-warni dengan memasang filter warna pada sumber cahaya.



Filtered Flash (repro More Joy Photograph)

14. *Fill in Flash*

Cahaya pengisi untuk menerangi objek untuk penyeimbang. Bisa juga membantu dalam memotret di daerah minim cahaya.



Fill in Flash (repro More Joy Photography)

15. *Zoom Effect*

Dramatisasi objek sehingga berkesan bergerak cepat terfokus pada satu titik.



Zoom Effect (repro More Joy Photograph)

16. *Rim Light*

Cahaya tepi yang membentuk kontur objek, didapat dengan prinsip *side back lighting*.



Rim Light (repro More Joy Photography)

17. *Natural Light*

Pemotretan dengan menggunakan cahaya alami (matahari, bulan). Pada citra fiti ini cahaya alami datang dari samping objek (*side lighting*).



Natural Light (repro More Joy Photograph)

18. *Artificial Light*

Pemotretan dengan memakai cahaya buatan (lampu, api dan lain–lain).



Artificial Light (repro More Joy Photography)

19. *Lines Composition*

Komposisi citra foto dengan kekuatan garis.



Lines Composition (repro More Joy Photography)

20. *Shape Composition*

Komposisi citra foto dengan kekuatan bidang.



Shape Composition (repro More Joy Photography)

21. *Patern*

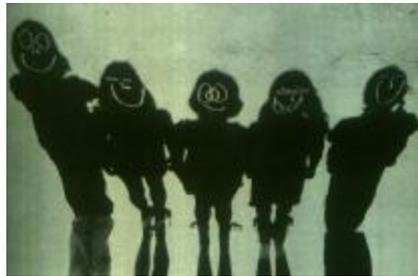
Perulangan elemen visual seperti garis, bidang dan warna sehingga membentuk sebuah pola.



Patern (repro More Joy Photography)

22. *Shadow*

Permainan bayangan objek yang menghasilkan citra foto lain.



Shadow (repro More Joy Photography)

23. *Photomozaic*

Citra foto yang berasal dari potongan-potongan foto yang disusun. Bisa disebut juga

Photomontage



Photomozaic (repro More Joy Photography)

C. Sejarah Poster

Poster sepatah kata asing yang berarti “plakat” atau “surat tempelan”, berasal dari kata “post” yang berarti “memasang” atau “menempatkan”. Kata “poster” yang kita kenal sekarang ialah bentuk seni cetak yang dibuat dalam kopi atau turunan

berganda, dan berfungsi sebagai pengumuman atau iklan yang disiarkan secara luas. Adapun alasan dan tujuan pembuatannya bermacam-macam. Misalnya untuk menjajakan sesuatu hasil usaha, terutama perusahaan, memikat orang banyak pada sesuatu kejadian atau masalah, menggalakkan sentimen seseorang atau orang banyak, contohnya sentimen cinta tanah air, semangat kejuangan dan sebagainya.

Tetapi apa pun alasan dan tujuan pembuatannya, setiap poster harus mampu memukau indra dan perhatian orang seketika itu. Keberhasilan sebuah poster dapat dilihat misalnya, dari mendalam dan meluasnya dampak yang timbul dari desainnya yang sarat serta mencengkam, atau dari kuatnya daya tarik poster sebagai karya seni.

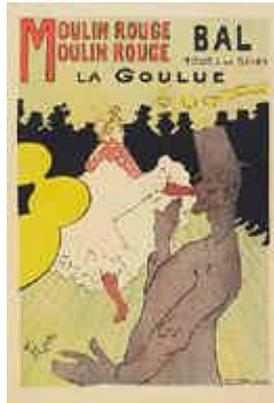
Sejarah lahirnya periklanan atau pengumuman yang dicetak luas dapat ditelusuri jauh ke belakang sampai abad ke-15. Poster seperti yang dikenal dan diartikan sekarang sejatinya baru bertumbuhan sejak sekitar tahun 1860-an, berkaitan dengan dan didorong oleh penemuan litografi yang memungkinkan poster-poster berwarna cemerlang dibuat dengan mudah dan murah. Seniman besar poster modern, antara lain, *Jules Chéret* mengawali karirnya tahun 1867, dengan sebuah poster teater yang mengiklankan penampilan *Sarah Bernhardt*.



Contoh karya *Jules Chéret*

Lukisan-lukisan *Chéret* tentang pemain-pemain kehidupan malam di Paris yang memukau, dengan warna-warna gemilang dan bersih, merajalela di kota ini sepanjang tiga puluh tahun terakhir abad ke-19. Daripadanya lalu bermunculan seniman yang menempuh seni poster sebagai medium ekspresi. Berbagai-macam

gaya poster tumbuh, dari yang berupa gambar-gambar seni rakyat oleh para litograf tak bernama, sampai pada karya-karya besar seniman poster terkemuka, seperti *Henri de Toulouse-Lautrec*. Karya-karya poster *Lautrec* dari tahun 1890-an, menampilkan desain-desain dramatik yang berani, penuh peka tetapi juga hidup.



Contoh karya *Lautrec*

Minat terhadap poster bertambah intens sejak sekitar 1890-an, bersamaan dengan timbulnya gaya baru yang dikenal sebagai “*Art Nouveau*” . Aliran ini ditandai dengan garis-garis organik yang mengalir, anggun dan indah, serta kaya raya dengan simbolisme. Tetapi karena ia memadukan antara keindahan dekoratif dengan kesadaran sosial yang kuat, maka menjadi suatu keyakinan paham bahwa seni murni lalu bisa membawa sifat populer dan massal. Karenanya bertemulah poster dengan jiwa pergerakan sosial.

Tokoh terkemuka “*Art Nouveau*” dunia poster ialah *Alphonse Mucha*, seniman Ceko yang tinggal di Perancis. Poster pertamanya juga untuk *Sarah Bernhardt*. *Mucha* inilah juga memelopori perjalanan poster, dari media siaran teater besar ke iklan pembungkus rokok dan cokelat.



Contoh karya *Mucha*

Perang Dunia I pecah, 1914. Sejak itu poster menjadi medium seni yang ikut bermain dalam perjalanan sejarah, dan bahkan dapat ikut mempengaruhi perjalanan sejarah itu. Dari sudut pandangan politik, sebelum gambar hidup dikenal masyarakat, dan yang kemudian disusul oleh tv, di antara semua bentuk media visual poster merupakan medium yang paling penting. Salah satu penyebabnya karena poster mudah dibikin dan punya daya pengaruh langsung, serta bisa dipasang di sembarang tempat yang banyak orang bisa melihatnya.

Membawa tugas sejarahnya yang demikian itu poster-poster perang dan revolusi tampil beraneka macam, tetapi sering kali dengan sangat kuat, menggetarkan perasaan dan menggugah pikiran. Lukisan-lukisan tentang Revolusi *Bolsyewik*, umpamanya, yang ditujukan bagi penduduk yang sebagian besar buta huruf dan sedang dikoyak peperangan, tampil begitu terang dan gampang, tapi justru di situlah terletak keindahan dan kekuatannya.

Sementara itu poster-poster kerajaan *Austro-Hungaria* tampil dengan gaya abad tengah yang lirik, dan poster-poster Amerika tampil dalam keangkuhan naifitas “kampung halaman”. Sudah barang tentu semuanya itu tidak hanya mencerminkan aspirasi kelompok pencipta poster, tetapi juga masyarakat yang ditawari dengan hasil ciptaan mereka itu.

Untuk Indonesia, barangkali bisa diangkat sebagai bahan banding, karya-karya tiga pelukis yang produktif antara tahun-tahun sekitar PD I sampai menjelang PD II. Poster-poster karya Bima (nama samaran Sukarno) di “Pikiran Rakjat”, antara lain “Blorong Imperialisme” dan “Hantu Gombinis”; B. Margono yang banyak mengeksploitasi estetika kerakyatan dan kekesatriaan, seperti Kleting Kuning dan Damarwulan, serta Nasroen AS di Almanak “*Kolff Buning*”, antara lain kain sembagi “*Tobralco*” dan “*Vicks VapoRub Obat Zalf Amerika*”.

Bersamaan dengan dunia industri yang naik-daun pada awal abad ke-20, suburlah juga poster-poster iklan untuk setiap kejadian dan produk, yang bisa diharapkan akan segera datang dan terjadi. Banyak poster melukiskan semangat atau ekseks stilistik jamannya, mulai yang bermutu seni rakyat dan seni “primitif” dari jaman awal poster sirkus, sampai poster-poster perjalanan yang canggih dan mulus tahun 1930-an. Maka banyaklah di Hindia Belanda poster-poster iklan demi mengalirnya produk Jerman yang di bawah bayangan kuat “*blitz-krieg*”, dan juga poster-poster tentang produk Jepang yang cantik anggun bagaikan Dewi *Amaterazu* hendak memenuhi ramalan Raja Jawa Jayabaya. Namun, serangan gencar radio dan tv serta ketergantungan dunia periklanan yang nyaris penuh pada fotografi, seakan-akan mengancam seni poster pada ambang gerhana.

Dari segi baik politik militer maupun politik ekonomi, rezim fasisme militer Jepang di Indonesia paham benar tentang peranan seni poster, sebagai bagian dari mesin perang Asia Timur Raya yang dirancangnya. Maka dihimpunlah semua seniman dari segala bidang, juga pelukis dan perupa, di dalam Taman Kebudayaan sebagai bagian dari “Barisan Propaganda” rezim. Banyak sekali lahir poster-poster modern dari masa itu yang kuat dan indah, seperti misalnya “Awat Mata-Mata

Musuh”, “Tiga A” (Nippon Pemimpin Asia, Nippon Pelindung Asia, Nippon Cahaya Asia), “Amat Heiho” dan banyak lagi.

Tetapi Sukarno tidak kurang pandai dalam memancing air keruh, menciptakan kesempatan di tengah sesaknya kesempitan. Ia, yang juga seorang seniman poster yang subur dan tajam, menggugah S. Sudjojono dengan rangsangan gagasan. Yaitu agar menciptakan sebuah poster perjuangan yang sederhana tapi kuat, sehingga mampu membangkitkan semangat kejuangan para pemuda. Sudjojono membawa ide Sukarno itu pada Affandi, agar ia menuangkannya di atas kanvas, dan sesudah siap di atas kanvas giliran Chairil Anwar yang ditantanginya memberi judul. Maka lahirlah sebuah poster artistik Indonesia modern yang paling sarat dan kuat: kepala satu tinju di atas seruan kata “Ajo Boeng!” Karena itu poster “Ajo Boeng!” oleh S. Sudjojono disebut sebagai ciptaan empat orang: Sukarno (ide), Affandi (pelukis), Chairil Anwar (teks), dan ia sendiri (penata letak).

Beberapa nama seniman poster Indonesia terkemuka dari jaman dan usai PD II, selain nama-nama tersebut di atas, juga Hendra Gunawan, Suroso, Suromo, Barli, Sudjono Kerton, Suparto. Sekitar pertengahan 1960-an terjadilah masa regenerasi dalam aneka bentuk kesenian pop. Bermula dengan seni musik pop, kemudian juga menjalar ke seni poster. Gerakan pembaruan poster ini mengangkat kembali ruh komunal, yang ditemukannya dari jaman kegemilangan poster pada tahun 1890-an. Sekitar kurun waktu yang sama regenerasi seni poster juga terjadi di Indonesia. Sementara dari kalangan seniman ITB di Bandung lahir poster-poster yang cenderung abstrak, di Yogya mereka kembali mencari ilhamnya pada “Ajo Boeng!”. Tetapi, jika pada awal masa Sukarno, dan kebangkitan Lekra, kepala tinju itu mengacung tinggi-tinggi ke langit; pada masa senja Sukarno dan kejayaan Lekra, lengan itu merentang panjang-panjang horisontal, seperti hendak memeluk dunia semesta. Letak s kekuatan

poster “Angkatan 45” pada kepalan tinju, letak kekuatan poster medio 1960 pada urat-urat keperkasaan laki-laki yang mengapung di balik kulit. Gaya lengan berotot ini diciptakan dan dipelopori oleh A. Rachmad dari sanggar “Pelukis Rakjat” Yogyakarta, angkatan sesudah Affandi-Hendra Gunawan.



(repro fotomedia)

Gambar di atas merupakan sebuah karya poster dari studio *Dumber* di Belanda era tahun 80-an untuk kepentingan pameran arsitek dengan menggunakan fotografi sebagai elemen utama. Menggunakan teknik kolase yaitu mengkomposisikan berbagai imaji visual dalam kesatuan yang utuh.

D. Komunikasi Visual

1. Komunikasi

Definisi komunikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengiriman pesan atau berita antar dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Sedangkan definisi “Komunikasi” menurut Kamus Psikologi *The Dictionary of Behavioral Science* adalah “*the transmission or reception of signal or messages by organism, the transmitted message*”. Penyampaian atau penerimaan sinyal atau pesan

dari organisme, pesan yang disampaikan. (J.Rakhmat, 2001:1, mengutip Kamus Psikologi *The Dictionary of Behavioral Science*).

Dalam kehidupan manusia terdapat berbagai macam bentuk komunikasi :

1. Komunikasi Verbal/lisan : Komunikasi yang menggunakan pendengaran, dan pengucapan/bunyi–bunyian. Contoh : bahasa lisan, bunyi musik dan lain–lain.
2. Komunikasi Non Verbal : Komunikasi yang merujuk pada tulisan. Jenis ini termasuk pada komunikasi visual, misal tipografi.
3. Komunikasi Taktual : Komunikasi yang mempergunakan kulit sebagai sensasi rabaan. Contoh : huruf braille bagi penyandang tuna netra, brosur yang memberikan sample tekstur kertas, kain atau keramik.
4. Komunikasi Olfaktoral/Gustatori : Komunikasi yang mempergunakan indera penciuman. Contoh : tester minyak wangi.
5. Komunikasi Pengecap : Komunikasi yang mempergunakan lidah sebagai sensasi rasa. Contoh : sampel makanan yang boleh dicicipi secara gratis di sebuah gerai makanan.
6. Komunikasi Tubuh : Komunikasi dengan gerakan tubuh, antara lain yaitu Kineksika, sebuah studi gerakan tubuh dalam komunikasi non verbal yang merujuk pada sikap tubuh. Body language yang dikembangkan pada sekolah kepribadian John Robert Power, dan teknik pantomim, tarian teatrical.
7. Komunikasi Telepati : Sebuah cara komunikasi dengan menggunakan kekuatan pikiran. Tidak semua orang bisa berkomunikasi dengan cara ini.

8. Komunikasi Teknologi : Komunikasi yang berbasis pada alat bantu buatan manusia, seperti radio, televisi, telepon, handphone, internet dan lain-lain.
9. Komunikasi Visual : Komunikasi dengan mempergunakan mata sebagai sensasi penglihatan.

(Lenardo Widya, www.cybermediacollege.com).

Sesuai dengan macam-macam bentuk komunikasi tersebut maka setidaknya diketahui bahwa manusia adalah makhluk yang membangun interaksi dengan sesuatu di luar dirinya dengan jalan komunikasi. Melalui pendekatan psikologi komunikasi, terdapat teori-teori tentang manusia yang berkomunikasi, yaitu sebagai berikut :

- Teori komunikasi interpersonal, berdasar pada psikologi humanitis : Manusia sebagai pelaku aktif dalam merumuskan strategi transaksional dengan lingkungannya (*Homo Ludens*).
- Teori persuasi, berdasar pada konsep psikoanalisis : Manusia sebagai makhluk yang digerakkan oleh keinginan-keinginan terpendam (*Homo Volens*).
- Teori “Jarum Hipodermik” (menyatakan bahwa media massa sangat berpengaruh), dilandasi konsep behaviorisme : Manusia sebagai makhluk yang digerakkan semuanya oleh lingkungannya (*Homo Mechanicus*).
- Teori pengolahan informasi, berdasar pada konsep psikologi kognitif : Manusia sebagai makhluk yang aktif mengorganisasi dan mengolah stimuli yang diterimanya (*Homo Sapiens*).

(J.Rakhmat, 1994:18).

Studi-studi tentang komunikasi tidak dapat lepas dari kajian tentang medan sosial kebudayaan manusia. Kalau dicermati sebuah tatanan komunikasi antara satu

kelompok dengan kelompok lain adalah berbeda. Terkadang hal tersebut bisa jadi sebagai penghambat bagi keberhasilan suatu proses komunikasi.

Kembali ke pengertian awal komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media -media. Dalam melihat media-media ini seorang teorisi media *James W. Carey* (1989) menyebutkan ada dua model komunikasi, yaitu “model transmisi” dan “model ritual”. Model transmisi memandang media sebagai pengirim informasi untuk tujuan kontrol, yakni apakah media memiliki efek pada perilaku atau tidak. Model ini menganggap bahwa komunikasi adalah transmisi pesan. Model ini merupakan sistem komunikasi satu arah, secara teoritis menganggap khalayak adalah pasif dan media kuat. Yang termasuk dalam model transmisi adalah radio, televisi, surat kabar.

Model ritual memandang komunikasi bukan sebagai sarana pentransmisi “pesan di dalam ruang”, melainkan yang terpenting untuk pemeliharaan masyarakat pada suatu kurun waktu. Termasuk dalam perspektif model ritual adalah telepon, internet yang membuka peluang bagi sebuah interaksi. Secara garis besar pengertian komunikasi adalah sebuah interaksi sosial melalui pesan.

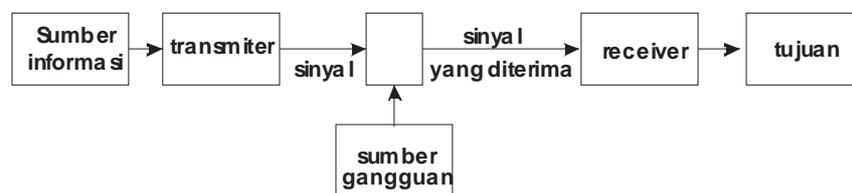
Dalam studi komunikasi terdapat dua mazhab besar yang dapat dipakai sebagai acuan dasar. Mazhab pertama disebut sebagai Mazhab Proses, dimana komunikasi diartikan sebagai proses transmisi pesan. Mazhab ini membahas bagaimana pengirim dan penerima mengkonstruksikan pesan (*encode*) dan menterjemahkannya (*decode*) serta bagaimana transmitter menggunakan saluran dan media komunikasi. Mazhab ini melihat komunikasi sebagai proses yang dengannya seorang pribadi mempengaruhi perilaku atau *state of mind* pribadi yang lain. (J.Fiske, 2004:8).

Mazhab yang kedua disebut Mazhab Semiotik, yang mengartikan komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna. Mazhab ini berbicara tentang bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam rangka menghasilkan makna. Mazhab ini melihat peran teks dalam kebudayaan, ia menggunakan istilah pertandaan (*signification*). (J.Fiske, 2004:9).

Perbedaan yang cukup mendasar dari dua mazhab tersebut adalah jika mazhab proses memusatkan perhatian pada studi tentang “tindakan komunikasi”, sedangkan mazhab semiotik memusatkan pada studi tentang “karya-karya komunikasi”.

Berikut adalah beberapa struktur sistem komunikasi sebagai sebuah transmisi pesan :

A. Model *Shanon* dan *Weaver* (1949) :



Sumber (*source*) dipandang sebagai pembuat keputusan (*decision*), sumber memutuskan pesan mana yang akan dikirim, seleksi dari salah satu dari serangkaian pesan. Kemudian pesan terseleksi diubah oleh transmitter menjadi sebuah sinyal yang dikirim melalui saluran kepada penerima. Di sini terdapat semacam konsep saluran dan medium.

Pengertian saluran adalah sarana fisik untuk mentransmisikan sinyal, ia bisa berupa gelombang cahaya, gelombang radio, kabel telepon, sistem saraf dan lain-lain. Sedangkan konsep medium adalah sarana teknis untuk mengubah pesan menjadi sinyal yang ditransmisikan melalui saluran tersebut di atas, menurut *Shanon* dan *Weaver* medium secara garis besar dibagi menjadi tiga yaitu :

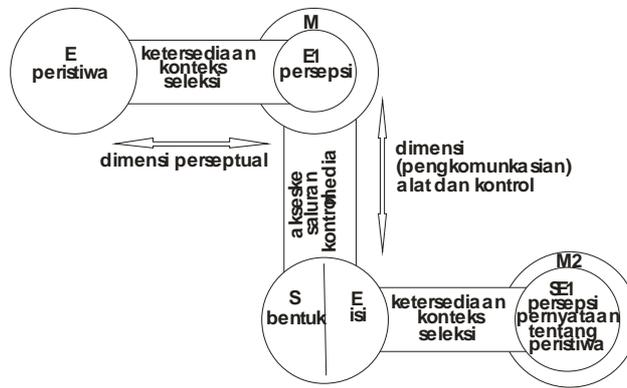
1. Medium Presentasional : suara, wajah, tubuh. Media ini menggunakan bahasa alami dalam kata-kata yang diucapkan, ekspresi, gestur, dan seterusnya.

Media ini memerlukan kehadiran komunikator, karena ia sebagai medium, terbatas untuk di sini dan saat ini dan menghasilkan “tindakan komunikasi”.

2. Medium Representasional : buku, lukisan, foto, tulisan, arsitektur, dekorasi interior dan lain-lain. Terdapat konvensi estetik dan kultural untuk menciptakan suatu teks dari berbagai jenis. Media ini membuat suatu teks yang dapat merekam media dari kategori 1 dan dapat eksis secara independen dari komunikator. Media ini menghasilkan “karya komunikasi”.
3. Medium Mekanis : telepon, radio, televisi, faksmili dan lain-lain. Media ini adalah transmitter dari media kategori 1 dan 2. Perbedaan dari kategori 2 dan 3 adalah bahwa media dalam kategori 3 menggunakan saluran-saluran yang diciptakan melalui keahlian teknik dan dengan demikian tunduk pada kendala-kendala teknologis.

Contoh sederhana adalah teknologi telepon, dimana salurannya adalah kabel, sinyalnya adalah arus listrik didalamnya, transmitter dan penerimanya adalah pesawat telepon. Pada saat pembicaraan berlangsung maka mulut adalah transmiternya, sinyalnya adalah gelombang suara yang melewati saluran udara dan telinga dari lawan bicara adalah penerimannya. Sedangkan pengertian gangguan adalah setiap sinyal yang diterima yang tidak ditransmisikan oleh sumber atau apa saja yang membuat sinyal yang diharapkan, lebih sulit untuk diterjemahkan (*decoded*).

B. Model *Gebner* (1956) :



Model ini menghubungkan pesan dengan “realitas”, yakni menyatakan “tentang”. Model ini lebih mendekati pada persoalan persepsi dan makna, komunikasi dipandang sebagai sebuah proses yang terdiri dari dimensi yang berganti-ganti, yaitu dimensi perseptual atau reseptif dan dimensi pengkomunikasian atau sarana dan kontrol.

Dimensi horizontal : diawali dengan E, sesuatu di dalam realitas eksternal yang diserap oleh M (bisa manusia atau mesin seperti kamera atau mikrofon dan lain-lain). Persepsi M atas E adalah persepsi E1, ini merupakan dimensi perseptual pada awal proses. Hubungan antara E dan E1 melibatkan seleksi, mengingat M tidak selalu bisa menyerap keseluruhan kompleksitas dari E. Selalu ada batas kemampuan persepsi terhadap sesuatu berkaitan dengan perbedaan latar belakang kebudayaan.

Dimensi vertikal : dimulai ketika persepsi E1 diubah menjadi sinyal tentang E, dalam hal ini *Gebner* memakai istilah SE. Hal ini yang disebut sebagai pesan, yakni sinyal atau pernyataan tentang peristiwa. Lingkaran yang menunjukkan pesan dibagi dua yaitu S mengacu pada pesan sebagai sinyal yaitu bentuk yang diambilnya dan E mengacu pada pesan tersebut. Di sini SE merupakan sebuah konsep utuh dan bukan dua bagian yang disatukan. Hubungan antara bentuk pesan dan isinya bersifat dinamis dan interaktif Terdapat juga proses seleksi , yaitu seleksi atas “makna” medium dan saluran. Kemudian ada seleksi dari dalam persepsi E1. Seperti halnya E

yang tidak dapat dipersepsi secara utuh oleh E1, begitu juga sinyal tentang E1 tak dapat ditangkap secara utuh. Seleksi dan distorsi selalu terjadi .

Tahap selanjutnya kembali ke pola horizontal, akan tetapi apa yang dipersepsi oleh penerima M2 bukanlah peristiwa E, melainkan sinyal atau pernyataan tentang peristiwa atau SE. Makna dalam pesan dalam hal ini dipandang sebagai sesuatu yang berpotensi memiliki banyak makna, tergantung dari latar belakang dari kultur dan subkultur dari M2. Konsepsi tentang “ akses” pada dimensi vertikal dan “ketersediaan” pada dimensi horizontal, adalah sesuatu yang membantu untuk menentukan apakah sebenarnya yang dipersepsi.

C. Model *Lasswell* (1948)

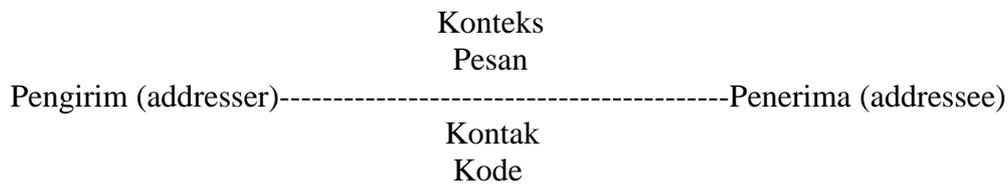
Bentuk dari model *Lasswell* merupakan bentuk verbal dari model *Shanon* dan *Weaver*. Model dari *Lasswell* adalah sebagai berikut :

- *Who* : siapa komunikatornya ?
- *Says what* : pesan apa yang dinyatakan ?
- *In wich channel* : media apa yang digunakan ?
- *To Whom* : siapa komunikannya ?
- *With what effect* : efek apa yang diharapkan ?

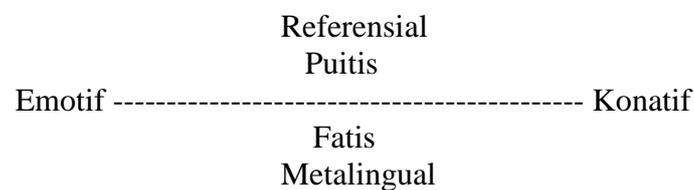
Model ini mengungkapkan isu “efek” dan bukannya “makna”. Efek secara tak langsung menunjukkan adanya perubahan yang bisa diukur dan diamati pada penerima yang disebabkan unsur-unsur yang bisa diidentifikasi dalam prosesnya. Perubahan pada salah satu unsur tersebut akan merubah efek.

D. Model *Jakobson* (1960)

Tidak seperti tiga model komunikasi diatas yang merupakan mazhab proses, maka *Jakobson* mengembangkan model yang memadukan mazhab proses dan mazhab semiotik. Yang terstruktur sebagai berikut :



Jakobson mengawali dengan pengertian sederhana, pengirim menyampaikan pesan pada penerima. Pesan ini haruslah mengacu pada sesuatu di luarnya yaitu konteks, kemudian *Jakobson* menambahkan istilah kontak, merupakan sarana saluran fisik dan koneksi fisiologis antara pengirim dan penerima dan kode yaitu sistem makna yang mendasari pesan distrukturkan. Faktor-faktor itu menentukan fungsi bahasa yang berbeda-beda. *Jakobson* membuat struktur yang identik untuk menjelaskan fungsi dari masing-masing faktor itu.



Fungsi emotif menggambarkan relasi antara pesan dengan penerima. Fungsi emotif pesan adalah untuk mengkomunikasikan sikap, emosi, status, kelas dari pengirim. Sehingga membuat pesan itu unik secara personal. Fungsi konatif mengacu pada efek pesan terhadap penerima. Fungsi referensial mengacu pada “orientasi” realitas dari pesan. Fungsi fatis adalah untuk menjaga saluran komunikasi tetap terbuka, menegaskan bahwa komunikasi berlangsung, ia berada pada wilayah kontak (koneksi fisik dan fisiologis yang mesti ada). Fungsi metalingual adalah untuk mengidentifikasi kode yang digunakan dalam komunikasi. Semua pesan harus memiliki fungsi metalingual eksplisit atau implisit. Fungsi puitis adalah merupakan relasi pesan dengan pesan itu sendiri, misal fungsi metalingual dari sebuah bingkai foto tentu menekankan fungsi puitis dari relasi estetis kertas foto dan imaji foto .

2. Komunikasi Visual

Pengertian dari komunikasi visual secara sederhana diartikan dengan cara penyampaian pesan melalui sensasi penglihatan. Maka setidaknya imaji–imaji, gambar, film, fotografi, iklan dan lain-lain bisa dibaca sebagai sebuah teks yang mengandung pesan, ia merupakan bahasa. Untuk mengkaji bidang komunikasi visual maka dilakukan dengan pendekatan semiotik, yang lebih terpusat pada “karya- karya komunikasi” (imaji piktorial, film, foto, iklan dan lain-lain). Dalam semiotika, komunikasi dipandang sebagai sebuah pembangkitan makna (*the generation of meaning*).

Pengertian dasar dari semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan bagaimana tanda-tanda itu bekerja sehingga terbangun makna. Perhatian utama dari studi semiotika ada pada teks, dan bukan pada proses transmisi pesan. Teks mengalami perluasan pengertian tidak sebatas tulisan, melainkan bisa juga gambar, film, foto, fashion, iklan bahkan bungkus rokokpun bisa dijabarkan sebagai sebuah teks. Bahkan jika dikaji lagi tentang bagaimana sebuah tulisan membangun makna ? adalah melalui prinsip visualitas juga. Dari sini dapat diartikan bahwa semiotika visual adalah studi terhadap segala jenis makna yang dihasilkan melalui sarana indera penglihatan, (*visual sense*).

Dimensi–dimensi dari semiotika menurut *C. Morris* ada tiga, yaitu :

1. Sintaktik (*syntactics*): Hubungan formal antara satu tanda dengan tanda lainnya.
2. Semantik (*semantics*): Hubungan tanda–tanda dengan *designate* atau objek–objek yang diacunya. *Designate* adalah makna dari tanda–tanda tersebut sebelum digunakan.

3. Pragmatik (*pragmatic*) : Hubungan antara tanda–tanda dengan interpreter–interpreter atau para pemakainya.

(K. Budiman, 2004:5).

Level	Sintaktik	Semantik	Pragmatik
Sifat	Tentang struktur tanda	Tentang makna tanda	Tentang efek tanda
Elemen	penanda/ petanda sintagma/sistem konotasi/denotasi metafora/metonimi	struktural kontektual denotasi konotasi (ideologi / mitos)	Reception Exchange Discourse efek (psikologi ekonomi sosial gaya hidup)

C.Moirris dalam klasifikasinya pada bagan diatas, sangat relevan jika diterapkan dalam bidang desain komunikasi visual. Sintaktik (struktur tanda dan kombinasinya), semantik (makna sebuah tanda atau teks), pragmatik (penerimaan dan efek tanda pada masyarakat) meliputi penggunaan tanda secara kongkret dalam suatu peristiwa (*discourse*) serta efek terhadap pengguna. Berkaitan pula dengan nilai (*value*), maksud dan tujuan dari sebuah tanda yang menjawab pertanyaan untuk apa ? dan kenapa ? serta pertanyaan mengenai pertukaran tanda (*exchange*) dan nilai utilitas tanda bagi pengguna.

Dalam struktur pembacaan, tanda tidak dapat berdiri sendiri melainkan, terdapat relasi dengan tanda–tanda yang lain dalam sebuah aturan kombinasi yang disebut kode. Menurut *Umberto Eco*, kode adalah aturan yang menghasilkan tanda–tanda sebagai penampilan kongkret di dalam hubungan komunikasi. Kode adalah kesepakatan sosial diantara anggota sebuah komunitas bahasa tertentu.

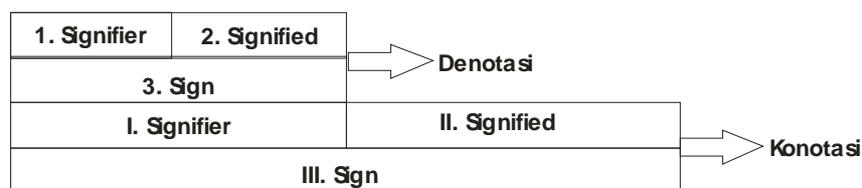
Konsep dasar semiotika menurut *Ferdinand de Saussure* terdiri dari tanda, penanda dan petanda. Tanda (*sign*) merupakan satuan dasar bahasa yang tersusun dari dua relata yang tidak terpisahkan, yaitu citra-bunyi (*acoustic image*) sebagai unsur penanda (*signifier*) dan kosep sebagai unsur penanda (*signified*). Penanda merupakan aspek material tanda yang bersifat sensoris atau dapat di inderai (*sensible*). Substansi

penanda yang merupakan aspek material antara lain : bunyi–bunyian, objek–objek, gambar dan lain–lain. Sedangkan penanda merupakan aspek mental dari tanda-tanda atau konsep, yakni sesuatu yang ideasional yang bercokol dalam benak penutur. (K. Budiman, 2004:46).

Relasi antara tanda-tanda dalam sebuah teks dengan pengalaman personal dan kultural dari penggunanya serta konvensi di dalam teks yang berinteraksi dengan konvensi penggunanya diungkapkan oleh *Roland Barthes* dalam sebuah model yang sistematis. Barthes menggunakan proses signifikasi bertingkat, tingkat pertama (*the first order of semiological system*) dan tingkat kedua (*the second order semiological system*). Di dalamnya terdapat istilah denotasi dan konotasi.

Dalam tingkat pertama, penanda–penanda berhubungan dengan petanda sedemikian hingga menghasilkan tanda. Selanjutnya tanda–tanda pada tataran pertama pada gilirannya menjadi penanda – penanda yang berhubungan pula pada tataran kedua. Pada tataran kedua inilah terdapat istilah mitos atau disebut juga konotasi.

Skemanya adalah sebagai berikut :



(K. Budiman, 2004:64).

Konsep denotasi dan konotasi dalam pembacaan sebuah karya visual, di contohkan *Barthes* pada sebuah sampul depan majalah *Paris Match*. Di situ terpampang sebuah gambar “seorang negro muda yang mengenakan seragam serdadu Perancis sedang memberi hormat dengan mata menatap ke atas, mungkin tertuju pada bendera kebangsaan Perancis”. Pada tingkat pertama (denotasi) dapat dibagi penanda–penanda gambar tersebut dalam konsep-konsep yang setepat mungkin, misal: seorang

serdadu, pakaian, seragam, lengan yang diangkat, mata yang menatap ke atas dan sebuah bendera Perancis. Pada tingkat ke dua (konotasi atau mitos) terdapat makna bahwa Perancis merupakan sebuah bangsa besar dengan segenap putranya yang tanpa diskriminasi ras sedikitpun bersedia takzim dibawah benderanya. (K.Budiman, 2004:67).

Pada pembacaan sebuah karya visual, publik memiliki karakter tahap yang berbeda-beda. Menurut *Roland Barthes* dalam bukunya “*The Photographic Message*”, tiga karakter tahap tersebut adalah : tahap perspektif, tahap kognitif, dan tahap etis deologis. Tahap perspektif, yaitu tahap ketika publik berupaya untuk melakukan transformasi gambar ke dalam kategori verbal atau membangun imajinasi sintagmatik. Tahap kognitif, yaitu tahap ketika publik membangun konotasi atas gambar dengan bekal pengetahuan kultural tertentu berdasarkan imajinasi paradigmatik. Tahap etis ideologi, yaitu tahap ketika publik memasuki pembacaan konseptual yang didasari oleh imajinasi simbolik (Kuss Indarto”Membangun Budaya Visual, Sebuah Kutukan”, Kompas, 21 Maret 2005).

3. Elemen-Elemen Desain

Elemen dasar dari sebuah karya desain adalah sebagai berikut :

- *Headline* : Memegang peranan penting, besar, singkat, dan padat.
- *Body Copy* : Teks informasi lengkap.
- *Cross Head* : Penekanan informasi pada *Body Copy*
- *Ilustrasi* : Gambar atau foto yang digunakan sebagai ilustrasi pada iklan.

Dalam mencipta sebuah desain iklan diperlukan prinsip atau dasar untuk menciptakan satu kesatuan yang dapat menunjang sebuah desain. Prinsip-prinsip tersebut antara lain :

- Kesatuan (*Unity*)
- Keberagaman (*Variety*)
 - Keseimbangan (*Balance*)
 - Irama (*Ritme*)
 - Harmoni (*Harmony*)
 - Proporsi (*Proportion*)
 - Skala (*Scale*)
 - Penekanan (*Emphasis*)

Menurut pandangan dari Leonardo Widya dalam *Creativity Visual Communication* penyampaian dimensi semiotika dapat diaplikasikan dengan konsep-konsep seperti berikut ini :

a. Semantik *Metamorfosa*

Persepsi bentuk dalam logika & imajinasi.

- Mentransfer bentuk satu menjadi bentuk lain.
- Mentransfer konsep *verbal* menjadi ungkapan *visual* (mengubah aksara menjadi *pictorial*).

b. Semantik *Kontradiksi*

Pertentangan, perlawanan, sebab-akibat, perbandingan.

c. Semantik *Kombinasi*

Persepsi bentuk dalam logika dan imajinasi. Dengan cara menggabungkan 2 bentuk yang berbeda/sama atau lebih.

d. Semantik *Style*

Visual yang disampaikan dalam beberapa *style* atau gaya yang merujuk pada:

- § B/W, Sepia (BW yang dicetak *Colour*/warna).
- § Etnik, *Cross Culture*.
- § Posmo (dominan dengan warna kalem/dicampur putih).
- § POP, *High Tech*.
- § Radikal atau lain dari yang lain.

Visual yang disampaikan dalam beberapa *style*/gaya yang merujuk pada:

- § *Photo Impact* (Karya photography sebagai kekuatan utama).
- § *Animation 2D, Animation 3D, Clay Animation*.
- § *Special Effect Impact* (Karya teknologi multimedia sebagai kekuatan utama).

Visual yang disampaikan dalam beberapa *style*/gaya yang merujuk pada

bentuk Aliran Seni, seperti:

- § Naturalisme, Kartunisme, Surealisme, Impressionisme, Ekspresionisme, Kubisme.
- § Komik Strip, Kartun, dan lain-lain.

BAB III

IDENTIFIKASI DATA

A. Identifikasi data fisik yang menunjukkan gejala pathologi sosial di Surakarta.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di Kepolisian Resort Kota Surakarta kasus-kasus yang mengindikasikan gejala pathologi sosial adalah sebagai berikut. Data yang dipakai adalah dari tahun 2003 sampai dengan tahun 2005 :

Kasus yang paling banyak terjadi di Surakarta adalah kasus pencurian kendaraan bermotor, pencurian dengan kekerasan, dan narkoba dengan rincian sebagai berikut:

1. Pencurian kendaraan bermotor :

Tahun 2003 :

Bulan Januari : 14 kasus

Bulan Februari : 16 kasus

Bulan Maret : 16 kasus

Bulan April : 11 kasus

Bulan Mei : 7 kasus

Bulan Juni : 9 kasus

Bulan Juli : 9 kasus

Bulan Agustus : 9 kasus

Bulan September : 14 kasus

Bulan Oktober : 11 kasus

Bulan November : 9 kasus

Bulan Desember : 18 kasus

Motif yang banyak mendasari para pelaku dalam kasus tersebut adalah karena dorongan ekonomi yang menghimpit.

Tahun 2004 :

Bulan Januari	: 15 kasus
Bulan Februari	: 11 kasus
Bulan Maret	: 10 kasus
Bulan April	: 7 kasus
Bulan Mei	: 8 kasus
Bulan Juni	: 7 kasus
Bulan Juli	: 13 kasus
Bulan Agustus	: 6 kasus
Bulan September	: 9 kasus
Bulan Oktober	: 8 kasus
Bulan November	: 6 kasus
Bulan Desember	: 10 kasus

Motif yang banyak mendasari para pelaku dalam kasus tersebut adalah karena dorongan ekonomi yang menghimpit.

Tahun 2005 :

Bulan Januari	: 8kasus
Bulan Februari	: 12 kasus
Bulan Maret	: 9 kasus
Bulan April	: 8 kasus

Bulan Mei : 11 kasus

Motif yang banyak mendasari para pelaku dalam kasus tersebut adalah karena dorongan ekonomi yang menghimpit.

2. Pencurian yang disertai dengan tindakan kekerasan :

Tahun 2003 :

Bulan Januari : 2 kasus

Bulan Februari : -

Bulan Maret : 1 kasus

Bulan April : 2 kasus

Bulan Mei : 3 kasus

Bulan Juni : 1 kasus

Bulan Juli : 2 kasus

Bulan Agustus : 3 kasus

Bulan September : 1 kasus

Bulan Oktober : 1 kasus

Bulan November : 1 kasus

Bulan Desember : -

Motif yang banyak mendasari para pelaku dalam kasus tersebut adalah karena dorongan ekonomi yang menghimpit. Ditambah sulitnya mencari keja.

Tahun 2004:

Bulan Januari : 1 kasus

Bulan Februari : 2 kasus

Bulan Maret : -

Bulan April : 1 kasus

Bulan Mei : -

Bulan Juni	: -
Bulan Juli	: -
Bulan Agustus	: -
Bulan September	: -
Bulan Oktober	: 2 kasus
Bulan November	: -
Bulan Desember	: 2 kasus

Motif yang banyak mendasari para pelaku dalam kasus tersebut adalah karena dorongan ekonomi yang menghimpit. Ditambah sulitnya mencari keja.

Tahun 2005:

Bulan Januari	: 8 kasus
Bulan Februari	: 12 kasus
Bulan Maret	: 9 kasus
Bulan April	: 8 kasus
Bulan Mei	: 11 kasus

Motif yang banyak mendasari para pelaku dalam kasus tersebut adalah karena dorongan ekonomi yang menghimpit. Ditambah sulitnya mencari keja.

3. Kasus Narkoba

Dalam kurun waktu 2003 sampai dengan 2005 telah banyak sekali kasus narkoba dengan jumlah kasus di tiap tahunnya lebih dari 10 kasus. Pada tahun 2003 jumlah kasus narkoba yang berhasil diungkap oleh Kepolisian Resort

Kota Surakarta dari Kesatuan Reserse dan Kriminalitas mencapai angka 33 kasus. Kemudian sepanjang tahun 2004 sebanyak 63 kasus. Pada tahun 2005 mencapai angka 50 kasus, hal ini masih bisa bertambah mengingat data ini baru sampai dengan bulan Mei.

4. Kasus pembunuhan yang didahului dengan tindak perkosaan

Untuk jenis kasus ini sangat jarang sekali terjadi di Surakarta. Dalam kurun waktu 2003 sampai dengan 2005 hanya terdapat 1 kasus yaitu terjadi pada bulan Maret di tahun 2004. Motif pelaku tindakan pembunuhan pada saat itu karena sesuatu yang sifatnya emosional yaitu korban tidak mau memenuhi keinginan dari si pelaku.

5. Kasus perampokan yang disertai dengan pembunuhan

Kasus semacam ini juga jarang sekali terjadi di kota Surakarta. Pada tahun 2003 tercatat dua kasus yaitu 1 kasus terjadi di bulan April dan 1 kasus terjadi di bulan Agustus. Pada tahun 2004 terjadi 1 kasus di bulan Oktober. Pada tahun 2005 terjadi 1 kasus di bulan Januari. Semua kasus tersebut dilatar belakangi oleh faktor ekonomi.

6. Indikasi yang lain yang menunjukkan gejala pathologi sosial adalah kasus korupsi. Sesuai fakta yang termuat dalam berita di media cetak di Surakarta, bahwa telah terjadi tindak pidana korupsi, yaitu penyalahgunaan dana APBD 2003 Kota Surakarta yang melibatkan sebagian besar anggota DPRD II Surakarta.

7. Hal- hal seperti praktek prostitusi, perjudian, alkoholisme dengan segala macam bentuknya, telah menjadi masalah yang tak kunjung ada penyelesaian. Karena hal tersebut merupakan sebuah praktek bisnis yang berurat akar dan sulit untuk dicari pangkalnya guna mencapai arah penyelesaian.

8. Tentang amuk massa, kota Surakarta di mata banyak pihak telah memiliki label sebagai kota dengan sumbu terpendek. Artinya, masyarakat kota Surakarta mudah tersulut emosinya. Seperti yang terjadi pada medio Mei 1998, bersamaan dengan arus tuntutan mundurnya Presiden Soeharto. Kemudian hal tersebut terulang di tahun 2000, kerusuhan yang disebabkan gagalnya Megawati Soekarno Putri menjadi presiden RI.

B. Identifikasi objek penyelenggara

Yang dimaksud objek di sini adalah sebuah institusi yang akan menjadi pihak penyelenggara dari proyek fotografi ini. Dalam perancangan karya Fotografi Sebagai Media Komunikasi Tentang Masalah Pathologi Sosial ini maka objek yang dijadikan pihak penyelenggara adalah Kepolisian Resort Kota Surakarta. Di bawah ini adalah susunan organisasi Polresta Surakarta :

I. Organisasi Tata Kerja Kepolisian Resort (Polres)Kedudukan dan fungsi :

KEPOLISIAN RESORT KOTA SURAKARTA JL. L.UADISUCIPTO NO 2 SURAKARTA

Pasal 1

Kepolisian Negara Republik Indonesia Resort, disingkat Polres, adalah pelaksanaan utama kewilayahan polda yang berkedudukan di bawah Kapolda.

Pasal 2

Polres bertugas menyelenggarakan tugas pokok Polri dalam pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hokum dan pemberian perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat serta tugas-tugas Polri lai dalam wilayah hukumnya, sesuai ketentuan hokum dan peraturan/ kebijakan yang berlaku dalam organisasi Polri.

Pasal 3

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam pasal 2, Polres meyelenggarakan fungsi sebagai berikut :

- a. Pemberian pelayanan kepolisian kepada warga masyarakat yang membutuhkan, dalam bentuk penerimaan dan penanganan laporan/pengaduan dan permintaan bantuan/pertolongan, pelayanan pengaduan atas tindakan anggota Polri dan pelayanan surat-surat ijin/keterangan, sesuai dengan ketentuan hukum dan peraturan/kebijakan yang berlaku dalam organisasi Polri.
- b. Intelijen dalam bidang keamanan, termasuk persandian, baik sebagai bagian dari kegiatan satuan-satuan atas maupun sebagai bahan masukan penyusunan rencana kegiatan operasional Polres dalam rangka pencegahan gangguan dan pemeliharaan keamanan dalam negeri.
- c. Penyelidikan dan penyidikan tindak pidana termasuk fungsi identifikasi dan fungsi laboratorium forensik lapangan, dalam rangka penegakan hukum.
- d. Kesamaptaaan kepolisian, yang meliputi kegiatan patroli, pengaturan, penjagaan dan pengawalan kegiatan masyarakat dan pemerintah, termasuk penindakan tindak pidana ringan dan pengamanan unjuk rasa dan pengendalian massa, serta pengamanan objek khusus yang meliputi VIP, pariwisata dan obyek vital/khusus lainnya, dalam rangka pencegahan kejahatan dan pemeliharaan Kamtibmas.
- e. Lalu lintas kepolisian, yang meliputi kegiatan pengaturan, penjagaan, pengawalan dan patroli lalu lintas termasuk penindakan pelanggaran dan penyidikan kecelakaan lalu lintas serta registrasi dan identifikasi kendaraan bermotor, dalam rangka penegakan hukum dan pembinaan keamanan, ketertiban, dan kelancaran lalu lintas.

- f. Kepolisian perairan, yang meliputi kegiatan patroli termasuk penanganan pertama terhadap tindak pidana dan pencariann dan penyelamatan kecelakaan di wilayah perairan, dan pembinaan masyarakat pantai/perairan, dalam rangka pencegahan kejahatan dan pemeliharaan keamanan di wilayah perairan.
- g. Bimbingan masyarakat, yang meliputi penyuluhan masyarakat dan pembinaan/pengembangan bentuk- bentuk pengamanan swakarsa dalm rangka peningkatan kesadaran dan ketaatan warga masyarakat terhadap hokum dan perundang-undangan dan terjalinnya hubungan Polri-masyarakat yang kondusif bagi pelaksanaan tugas kepolisian.
- h. Pembinaan hubungan kerjasama yang meliputi kerjasama dengan organosasi/lembaga/tokoh sosial kemasyarakatan dan instansi pemerintah khususnya pemerintah daerah dalam konteks otonomi daerah dan pembinaan teknis, kordinasi dan pengawasan kepolisian khusus dan penyidik pegawai negeri sipil.
- i. Fungsi-fungsi lain, berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan pelaksanaannya termasuk pelayanan kepentingan warga masyarakat untuk sementara sebelum ditangani oleh instansi dan atau pihak yang berwenang.

II. Susunan Organisasi

Pasal 4

- a) Tingkat Markas Kepolisian Negara Republik Indonesia Resort, disingkat Mapolres yang terdiri dari :
 - 1) Unsur Pimpinan :
 - 1. Kepala Polres, disingkat Kapolres

2. Wakil Kepala Polres, disingkat Wakapolres
- 2) Unsur Pembantu Pimpinan dan Peksana Staf :
 1. Bagian Operasi, disingkat Bagops
 2. Bagian Pembinaan Kemitraan, disingkat Bagmin
 3. Bagian Administrasi, disingkat Bagmin
 - 3) Unsur Pelaksana Staf Khusus dan Pelayanan :
 1. Urusan Telekomunikasi dan Informatika, disingkat Urtelematika
 2. Unit Pelayanan Pengaduan dan Penegakan Disiplin, disingkat Unit P3D
 3. Tata Usaha dan Urusan Dalam, disingkat Taud
 - 4) Unsur Pelaksana Utama :
 1. Sentra Pelayanan Kepolisian, disingkat SPK
 2. Satuan Intelijen Keamanan, disingkat Satintelkam
 3. Satuan Reserse Kriminal, disingkat Satreskrim
 4. Satuan Samapta, disingkat Satsamapta
 5. Satuan Lalu- lintas, disingkat Satlantas.
- b) Unsur Pelaksana Utama Kewilayahan Polres, adalah Kepolisian Negara Republik Indonesia Sektor, disingkat Polsek.
- c) Pada wilayah tertentu susunan organisasi Polres dapat dikembangkan dengan pembentukan satuan fungsi sebagai berikut :
- 1) Pada Unsur Pelaksanan Staf Khusus dan Pelayanan :
 1. Seksi Kedokteran dan Kesehatan, disngkan Sidokkes.
 - 2) Pada Unsur Pelaksana Utama :
 1. Satuan Narkotika dan Obat Berbahaya lainnya, disingkat Satnarkoba.

2. Satuan Pengamanan Objek Khusus, yang dapat berupa satuan pengamanan objek vital, disingkat Sat-Pamobvit atau Sat- Pam Pariwisata.
 3. Satuan atau Unit Polisi Perairan, disingkat Satpolair atau Unit Polair sesuai kebutuhan.
- d) Berkenaan dengan pemekaran kabupaten atau kota pada suatu daerah tertentu dapat dibentuk Polres tersendiri dengan susunan organisasi Mapolres Persiapan.
- e) Pada wilayah pelabuhan dapat dibentuk Kesatuan Pelaksana Pengamanan Pelabuhan, disingkat KP3, setingkat Polres dengan susunan organisasi sebagai berikut :
- A. Unsur pimpinan :
 1. Kepala KP3, disingkat Ka KP3.
 2. Wakil Kepala KP3, disingkat Waka KP3.
 - B. Unsur Pembantu Pimpinan dan Pelaksana Staf :
 1. Bagian Operasi, disingkat Bagops.
 2. Bagian Pembinaan Kemitraan, disingkat Bagbinamitra.
 3. Bagian Administrasi, disingkat Bagmin.
 - C. Unsur Pelaksana Staf Khusus dan Pelayanan :
 1. Urusan Telematika, disingkat Urtelematika.
 2. Urusan Provos, disingkat Unitprov.
 3. Tata Usaha dan Urusan Dalam, disingkat Taud.
 - D. Unsur Pelaksana Utama :
 1. Sentra Pelayanan Kepolisian, disingkat SPK.
 2. Satuan Intelijen Keamanan, disingkat Satintelkam.

3. Satuan Reserse Kriminal,disingkat Satreskrim.
4. Satuan Samapta,disingkat Satsamapta.
5. Satuan Kepolisian Perairan,disingkat Satpolair.

III. Pembagian Tugas

Dalam hal ini akan dikhususkan pada Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim), satuan ini yang bertanggung jawab atas gejala pathologi sosial di masyarakat. Tugas dari Satreskrim tercantum dalam Unsur Pelaksana Utama Pasal 17 dan 17a.

Pasal 17

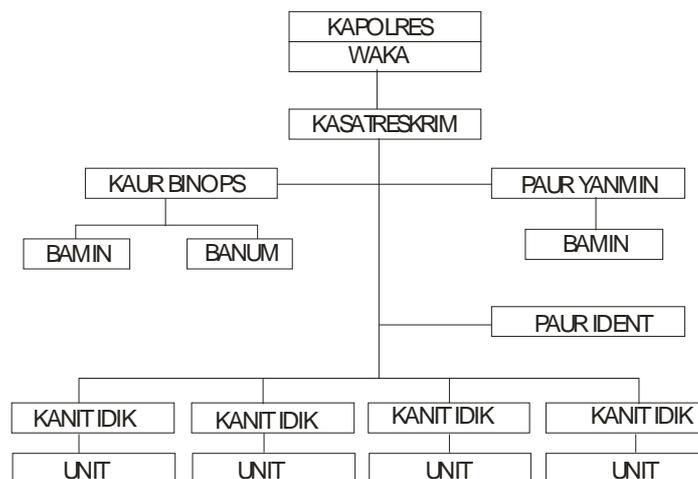
- a) Satreskrim adalah unsur pelaksana utama pada Polres yang berada di bawah Kapolres.
- b) Satreskrim bertugas menyelenggarakan/membina fungsi penyelidikan dan penyidikan tindak pidana, dengan memberikan pelayanan/perlindungan khusus kepada korban/pelaku, remaja, anak dan wanita ,serta menyelenggarakan fungsi identifikasi, baik untuk kepentingan penyidikan maupun pelayanan umum, dan menyelenggarakan koordinasi dan pengawasan operasional dan administrasi penyidikan PPNS, sesuai ketentuan hukum dan perundang-undangan.
- c) Satreskrim dipimpin oleh Kepala Satuan Reskrim,. Disingkat Kasat Reskrim, yang bertanggung jawab kepada Kapolres dan dalam pelaksanaan tugas sehari-hari di bawah kendali Wakapolres.
- d) Kasatreskrim dalam melaksanakan tugas kewajibannya dibantu oleh Wakil Kepala Satuan Reskrim,disingkat Wakasat Reskrim.

- e) Satreskrim terdiri dari Urusan Administrasi dan Ketatausahaan serta sejumlah unit

Pasal 17a

- a) Satnarkoba adalah unsur pelaksana utama pada Polres yang merupakan pemekaran dari Sat Reskrim dan berada di bawah Kapolres.
- b) Satnarkoba bertugas menyelenggarakan/membina fungsi penyelidikan dan penyidikan tindak pidana narkotika dan obat berbahaya (Narkoba), termasuk penyuluhan dan pembinaan dalam rangka pencegahan dan rehabilitasi korban/penyalahgunaan Narkoba.
- c) Satnarkoba dipimpin oleh Kepala Satnarkoba, disingkat Kasatnarkoba, yang bertanggungjawab kepada Kapolres dan dalam pelaksanaan tugas sehari-hari di bawah kendali Wakapolres.
- d) Satnarkoba terdiri dari Urusan Administrasi dan Ketatausahaan serta sejumlah unit.

IV. Struktur Organisasi Satreskrim Polresta Surakarta:



Keterangan Bagan :

1. KAPOLRES : Kepala Kepolisian Resort.
2. WAKA : Wakil Kepala Kepolisian Resort.

3. KASATRESKRIM : Kepala Satuan Reserse Kriminal.
4. KAUR BINOPS : Kepala Urusan Pembinaan dan Operasional.
5. PAUR YANMIN : Perwira Urusan Pelayanan dan Administrasi.
6. PAUR IDENT : Perwira Identifikasi.
7. BAMIN : Bintara Administrasi
8. BANUM : Bintara Pembantu Umum.
9. KANIT IDIK : Kepala Unit Penyidikan.
10. UNIT : Unit.

Beberapa program kampanye sosial yang dilakukan :

Kepolisian selain sebagai sebuah institusi resmi yang menangani masalah pathologi sosial secara langsung juga melakukan bentuk-bentuk kampanye.

Sejauh ini kampanye yang dilakukan masih dalam taraf terbatas pada model *out door* menggunakan spanduk. Kampanye yang dilakukan antara lain :

1. Himbauan penghentian penyalahgunaan narkoba.
2. Himbauan menjaga keamanan dalam masa-masa tertentu, PEMILU, PILKADA.
3. Himbauan penggunaan sabuk keamanan (*safety belt*) pada pengguna mobil.

C. Komparasi

Komparasi di sini dimaksudkan sebagai studi perbandingan, mengenai program kampanye yang dilakukan oleh kepolisian dengan intitusi yang mempunyai kemiripan bidang gerak. Dalam hal ini dilakukan komparasi tidak langsung, yaitu memperbandingkan program kampanye dengan progeam yang mirip dalam hal tema.

Institusi yang dipakai adalah DPC GRANAT yang bergerak pada gerakan anti narkoba.

1. Data fisik GRANAT.

Alamat : DPC GRANAT Surakarta

Jl. MT. Haryono No. 21

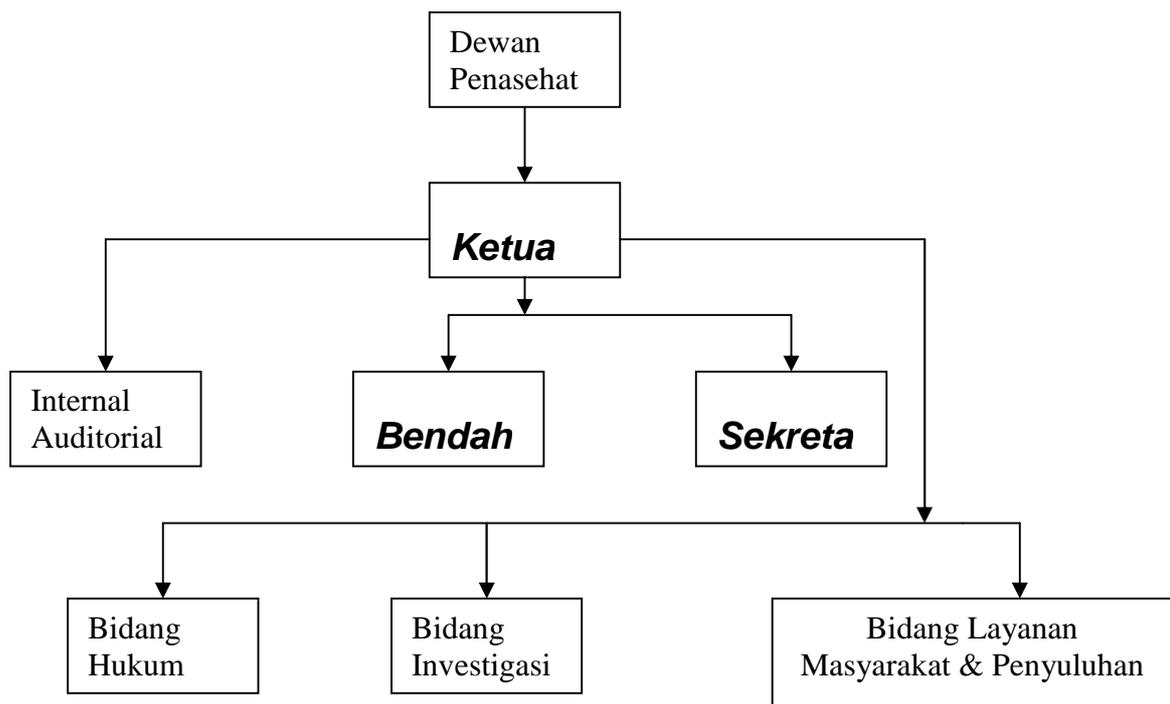
Manahan Surakarta 57139

Telepon : (0271) 735850, 733900.

Fax : (0271) 723033.

HP : 081.126.4499, 081.128.5640.

2. Struktur Organisasi DPP GRANAT.



Keterangan :

- Dewan Penasehat :
Mempunyai tugas mengawasi kinerja ketua dan memantau jalannya organisasi supaya sesuai dengan misi dan visi organisasi/instansi.
- Ketua :
Mempunyai tugas memimpin, mengawasi, mengambil keputusan & memantau jalannya organisasi sesuai dengan misi dan visi organisasi/instansi.
- Sekretaris :
Mempunyai tugas, mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan surat-menyurat dan birokrasi organisasi, baik urusan dalam organisasi maupun dengan pihak luar.
- Bendahara :
Mempunyai tugas, menangani urusan yang berhubungan dengan keuangan dalam organisasi.
- Internal Auditorial :
Mempunyai tugas menganalisa berkenaan dengan sistem keuangan dalam perusahaan tersebut.
- Bidang Hukum :
Mengurus permasalahan hukum, yang berhubungan dengan intern organisasi dan pidana yang berhubungan dengan para pelanggar & pemakai penyalahgunaan narkoba.
- Bidang Investigasi:
Mempunyai tugas mencari data-data yang berhubungan dengan pasien atau pengguna & para tersangka (pelanggar & penyalahgunaan narkoba).
- Bidang Layanan Masyarakat & Penyuluhan :

Tugasnya memberikan pelayanan & penyuluhan kepada masyarakat pada umumnya, tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan narkoba.

3. Program kampanye yang dilakukan

Program kampanye yang dilakukan oleh GRANAT adalah sebagai berikut :

- Penyuluhan-penyuluhan dan seminar kepada masyarakat tentang bahaya penyalahgunaan narkoba.
- Dialog Interaktif di Radio.
- Rubrik Konsultasi
- Penyebaran Leaflet.

D. Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Treath*), di sini adalah analisis terhadap konsep karya yang akan di buat, yaitu karya fotografi sebagai media komunikasi visual tentang masalah pathologi sosial pada Kepolisian Resort Kota Surakarta , dengan perbandingan dari bentuk kampanye sejenis.

Berikut tabel analisis SWOT :

SWOT	Polresta Surakarta	Anti Narkoba (GRANAT)
-------------	---------------------------	------------------------------

<p>Kekuatan (<i>Strenght</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Totalitas dari tema yang diangkat yaitu gejala-gejala pathologi sosial menjadikan karya ini menyentuh secara menyeluruh. - Institusi memiliki sumber daya manusia yang sangat paham akan tema yang diangkat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsentrasi pada satu tema dengan intensitas yang tinggi. - LSM memiliki aktivis yang tergolong <i>public figure</i>.
<p>Kelemahan (<i>Weakness</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Karena merupakan sebuah konsep yang relatif baru memerlukan strategi yang tepat agar pesan bisa tersampaikan. - Insitusi mempunyai <i>image</i> yang kadang kurang baik dimata masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> - LSM memiliki sumber dana yang minim.

<p>\Kesempatan (<i>Opportunity</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Belum adanya upaya sejenis dalam penyadaran masyarakat mengenai pathologi sosial. - Media massa yang mulai beragam, sebagai alternatif pilihan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembahasa tentang narkoba di media massa mulai marak.
<p>Ancaman (<i>Treat</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Yang paling menjadi hambatan adalah bahwa pada kenyataannya masyarakat telah lama terkondisi dengan situasi yang mengindikasikan adanya gejala pathologi sosial. - Berkurangnya kepedulian sosial di masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sadar dukung masyarakat lemah.

D. Positioning

Positioning merupakan upaya untuk menanamkan suatu pesan kepada khalayak yang menjadi target audience. Upaya itu dianggap perlu karena situasi masyarakat atau khalayak sudah berada pada era *over communicated*

Karya komunikasi visual yang memakai medium dasar fotografi ini diposisikan sebagai penyampai pesan moral kepada masyarakat Surakarta mengenai gejala pathologi sosial melalui institusi Polresta Surakarta sebagai institusi yang menangani berbagai kasus yang termasuk dalam gejala pathologi sosial. Penekanan pada pesan moral, menciptakan sebuah *key word* yang dapat berfungsi sebagai head line yaitu “Anda Target Kami !”

E. USP (Unique Selling Proposition)

Dalam positioning dipakai konsep USP (*Unique Selling Proposition*) yaitu dengan memunculkan keunikan sebuah karya komunikasi visual yang berbasis pada kekuatan visual fotografi.

KONSEP KREATIF PERANCANGAN DAN PERENCANAAN MEDIA

A. Metode Perancangan.

Perancangan dari karya Fotografi Sebagai Media Komunikasi Tentang Masalah Pathologi Sosial ini mengikuti prosedur sebagai berikut :

1. Pengumpulan data dan pengolahan data yang merupakan bahan dan pedoman untuk merumuskan tema sentral, strategi media, strategi kreatif serta untuk menghasilkan ketetapan-ketetapan.
2. Penyusunan konsep perancangan yang meliputi dua aspek yang saling berkaitan yaitu strategi media (perancangan media) dan strategi kreatif (perancangan kreatif).
3. Perencanaan anggaran yang disesuaikan dengan anggaran yang telah disiapkan pembuatan karya fotografi dari tahap persiapan sampai dengan aplikasinya.
4. Perancangan komunikasi visual atas dasar konsep perancangan yang di dalamnya berisi eksekusi (keputusan terakhir) tentang *layout* yang diusulkan, laporan pelaksanaan dan laporan desain akhir.

B. Konsep Kreatif.

1. Tujuan perancangan

Memberikan kesadaran dan gambaran kepada khalayak masyarakat tentang gejala pathologi sosial yang terjadi. Sehingga masyarakat diharapkan mampu untuk ikut berperan serta dalam upaya mengurangi atau meminimalisir gejala tersebut.

2. Strategi Konsep

Bentuk akhir dari karya yang dibuat bukan merupakan karya fotografi murni. Melainkan telah diaplikasikan ke dalam sbentuk poster dengan unsur-unsur desain grafis, sehingga lebih komunikatif. Secara keseluruhan merupakan sebuah karya desain serial yang mengangkat tema sentral tentang pathologi sosial di masyarakat, khususnya di Surakarta. Satu karya desain poster memuat satu tema pathologi sosial. Untuk membentuk sebuah kesinambungan maka dibuat satu elemen grafis pengikat. Yaitu, ditentukannya sebuah head line dan generalisasi simbol pada material objek fotografi yang mengarah pada satu karakter visual.

Tema yang akan divisualkan adalah sebagai berikut :

- a. Aborsi (pembuangan bayi hasil hubungan gelap).
- b. Pembunuhan.
- c. Kekerasan seksual (prostitusi, perkosaan).
- d. Masalah minuman keras/alkoholisme.
- e. Narkoba.
- f. Judi.
- g. Korupsi.
- h. Perampokan.
- i. Kekerasan terhadap anak.
- j. Amuk massa/perusakan fasilitas umum.

Pemilihan tema tersebut didasarkan pada fakta kondisi riil masyarakat sekarang yang berada pada situasi disfungsi nilai dan norma hidup serta sistem yang tidak mampu menjamin bagi terlaksananya dinamika hidup yang sehat, dan harmonis.

3. Gaya Desain

Gaya desain yang dipakai adalah Photo Impact, yaitu sebuah konsep desain menggunakan kekuatan fotografi sebagai elemen utama. (Leonardo Widya, www.cybermediacollege.com).

Visual fotografi dibangun dengan imaji figuratif berupa deformasi atau simbolisasi dari sosok manusia. Dengan pertimbangan karena terdapat penjelajahan imajinasi yang lebih bebas dan liar serta untuk mendapatkan visual sesuai dengan tema. Pemilihan objek foto lainnya yaitu menggunakan imaji-imaji visual gedung-gedung, jalan, dan imaji lain yang membentuk sebuah lanskap kota. Dipadu dengan benda-benda penunjang berupa barang-barang yang dapat mendukung tema. Guna mendapatkan visual fotografi yang didinginkan maka material tersebut dikomposisikan dengan cara menggunting dan disusun membentuk makna intelektualitas sesuai tema.

4. Konsep Karya Foto Secara Garis Besar

Menciptakan karya visual fotografi sebagai elemen utama poster yang menyampaikan realitas sesuai tema pathologi sosial melalui pendekatan imaji figuratif simbolik dengan pertimbangan artistik dan estetik. Realitas yang dimaksud disini bukanlah realitas dalam artian kenyataan fisik (*physical reality*) berupa kejadian-kejadian langsung dari kasus-kasus pathologi sosial yang menampilkan foto bernafaskan jurnalistik lapangan. Tetapi realitas dalam artian kenyataan fakta (*factual reality*), yaitu bahwa sesuai dengan data-data yang terkumpul telah mengindikasikan terjadinya satu kondisi masyarakat yang sakit (pathologi sosial), dari sini dikembangkan satu karakter visual foto yang mewakili atau menggantikan realitas fisik. Pengembangan selanjutnya adalah membagi objek atau material foto menjadi dua bagian yaitu:

a. Objek utama :

Berupa model figuratif dari manusia yang didekonstruksikan sedemikian rupa, dalam beberapa tema akan dibuat bentuk simbolik dari laki-laki dan perempuan. Model figuratif dibuat dengan wajah tanpa raut muka, sebagai sensor terhadap ekspresi seram atau kelam –dari gejala pathologi sosial- yang ada. Sensor merupakan antisipasi pembacaan publik terhadap karya berkait dengan kemungkinan tampilan visual yang kadang justru menjadi bahan acuan/ccontoh bagi publik untuk berbuat sesuai tema (bumerang) dan juga untuk menghindari tampilan visual yang vulgar.

b. Objek pendukung :

Berupa sebuah konstruksi lanskap perkotaan. Sebuah komposisi dari visual-visual gedung, jalan dan penanda-penanda kekotaan. Objek ini mengilustrasikan gejala pathologi sosial yang terjadi pada ruang lingkup perkotaan.

Karya fotografi dibuat dalam nuansa hitam putih dengan permainan kontras tinggi untuk memberi tekanan emosional pada publik audience mengenai kondisi masyarakat yang terjangkiti gejala pathologi sosial. Sedang pada objek-objek utama diberi permainan warna untuk lebih menonjolkan karakter objek utama sehingga menjadi *point of view* (titikpandang utama).

5. Konsep Karya Foto Per-tema

a. Perampokan dan pencurian

Dramatisasi dari sebuah peristiwa perampokan dengan kekerasan, dengan ilustrasi foto berupa tiga figur. Dua figur (satu figur membawa senjata tajam dan satu figur membawa kotak) mewakili perampok, sedang figur yang lain

adalah si korban. Pose diatur seakan-akan sedang terjadi perkelahian, dimana si korban dalam kondisi kalah tak mampu mempertahankan barangnya.

b. Minuman keras/Alkoholisme

Dramatisasi dari dua figur yang sedang berpesta minuman keras. Pose dari keduanya diatur supaya mendekati kondisi orang yang sedang mabuk berat, dengan botol yang diangkat tinggi-tinggi dan badan yang condong kebelakang seperti kehilangan keseimbangan.

c. Narkoba

Sebuah situasi orang yang tidak berdaya akibat narkoba. Digambarkan dengan figur yang dihujam oleh jarum-jarum suntik dan obat-obatan yang kesemuanya dianalogikan sebagai bentuk dari aktivitas mengkonsumsi narkoba.

d. Kekerasan terhadap anak

Adegan dari peristiwa kekerasan terhadap anak, yaitu dengan menampilkan dua figur berbeda ukuran. Satu figur dengan ukuran lebih besar dan membawa semacam benda keras, merujuk pada figur orang dewasa atau orang tua yang sedang melakukan aksi kekerasan terhadap anaknya, yang ditampilkan dalam figur yang lebih kecil.

e. Praktek perjudian

Menampilkan suasana dari sebuah meja perjudian dengan dramatisasi bertebarannya uang dan juga kartu yang digunakan dalam permainan judi tersebut. Uang yang bertebaran merupakan simbolisasi dari permainan judi yang seperti menjajikan keuntungan cepat berlipat dan kesenangan yang tak terkira, oleh karenanya banyak orang yang kecanduan dibuatnya.

f. Aborsi dan pembuangan bayi

Menampilkan sesosok figur bayi yang dibuang atau menjadi korban dari peristiwa aborsi, dengan diletakkan di bawah dari simbol laki-laki dan perempuan. Simbol dari pasangan laki-laki dan perempuan tersebut sebagai visualisasi dari pelaku tindakan aborsi.

g. Amuk massa/ perusakan terhadap fasilitas umum

Dramatisasi dari sebuah peristiwa aksi massa dalam perusakan fasilitas umum, berupa tiga figur yang membawa semacam alat yang ketiga-tiganya menghadap sebuah konstruksi dari lanskap kota dan bersiap untuk menghancurkannya.

h. Korupsi

Membuat sebuah figur korup yaitu figur karikatural dengan kepala yang berbentuk tikus sedang membawa lari berlembar-lembar uang dari imaji gedung yang dianalogikan sebagai perkantoran. Perkantoran bisa diartikan sebagai sebuah ruang dimana kata jabatan sangat akrab di dalamnya. Korupsi termasuk dalam kejahatan jabatan.

i. Tindak perkosaan

Dramatisasi dari sebuah peristiwa tindak perkosaan, dengan menampilkan simbol laki-laki berjumlah tiga dan simbol perempuan berjumlah satu. Terjadi tindak pemaksaan terhadap si perempuan dengan ditampilkan dikerubuti oleh laki-laki.

j. Pembunuhan atau penghilangan nyawa seseorang

Dramatisasi dari peristiwa upaya pembunuhan dengan ditampilkan dua figur. Satu figur berdiri membawa senjata tajam sedang figur satunya tergeletak di bawahnya figur korban dari aksi tersebut

C. Standar Visual

Sebuah karya komunikasi visual memiliki pesan yang merupakan hal penting untuk disampaikan. Pesan tersebut meliputi :

1. Isi pesan

Isi pesan yang akan disampaikan adalah sebuah peringatan kepada masyarakat mengenai gejala pathologi sosial. Dengan penekanan pada aspek moralitas kemanusiaan. Disertai dengan undang-undang yang memuat masalah yang berkaitan dengan gejala pathologi sosial dan ancaman pidananya.

2. Bentuk Pesan

Bentuk pesan meliputi :

a. Pesan Verbal :

1. Head line:

Berfungsi sebagai pemberi informasi pesan utama pada poster. Head line yang dipakai menggunakan kata-kata yang menarik dan bersifat provokatif serta memberi penekanan pada aspek emosional audience. Head line yang dipakai adalah “Anda Target Kami”.

2. Sub Head Line :

Sub head line dibuat untuk menginformasikan pesan pada tiap-tiap karya sesuai tema, dan memberi penjelasan lebih lanjut dari head line dengan tetap menjaga keterkaitan pada head line. Sub head line yang digunakan disesuaikan dengan tema kasus yang diangkat. Yaitu sebagai berikut :

1) Aborsi / pembuangan bayi.

Pelaku praktek aborsi dan pembuangan bayi.

2) Kekerasan seks (perkosaan)

Pelaku tindak perkosaan.

3) Perampokan dan pencurian.

Pelaku perampokan dan pencurian.

4) Pembunuhan/penghilngan nya seseorang.

Pelaku penghilngan nyawa orang.

5) Masalah minuman keras/alkoholisme.

Komitmen kami sama keras dengan minuman keras anda.

6) Judi.

Pelaku praktek perjudian.

7) Korupsi.

Pelaku korupsi.

8) Kekerasan terhadap anak.

Pelaku kekerasan terhadap anak.

9) Narkoba.

Pemakai, pengedar,dan pembuat narkoba.

10) Amuk massa/kerusuhan (penggerak dan pelaku perusakan terhadap fasilitas umum).

Penggerak dan pelaku perusakan fasilitas umum.

3. Body copy :

Body copy di sini merupakan sebuah himbauan, peringatan, dan ancaman menyangkut tematik visual foto sesuai aplikasi posternya.

Adapun bentuknya berupa rangkaian kalimat yang dibuat sedemikian rupa sehingga dapat masuk ke benak audience, disertai dengan pencantuman perundang-undangan yang mengatur tentang kasus-kasus

sesuai tema sebagaimana tersebut diatas. Berikut rincian dari body copy :

1) Aborsi / pembuangan bayi

Bayi merupakan individu baru yang suci kehadirannya seharusnya dipahami sebagai satu bentuk manifestasi cinta.

Pelaku praktek aborsi dan pembuangan bayi akan dijerat dengan pasal 341, 342, 346, 347 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dengan ancaman pidana penjara maksimal 12 tahun.

2) Kekerasan seks (perkosaan)

Terlibat tindak perkosaan, patut dipertanyakan masih adakah nilai anda sebagai manusia yang menghargai hidup bukan sekedar urusan nafsu seks.

Pelaku tindak perkosaan akan dijerat dengan pasal 284-296 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dengan ancaman pidana penjara maksimal 15 tahun.

3) Perampokan dan pencurian

Berpikir seribu kali, merancang aksi lalu melakukan tindakan perampokan atau pencurian, tidak ada jaminan kalau anda akan lolos dari jerat hukum.

Pelaku tindak perampokan dan pencurian akan dijerat dengan pasal 362-367 Kitab Undang-undang Hukum Pidana dengan ancaman pidana penjara maksimal 9 tahun.

4) Pembunuhan/penghilngan nyawa seseorang

Saat kekalutan emosi datang, upaya menghilangkan nyawa orang atau tindak pembunuhan tidak dapat dibenarkan. Sebuah ruang lingkup kemasyarakatan memerlukan sikap saling mengerti satu sama lain.

Pelaku tindak pembunuhan akan dijerat dengan pasal 338-340 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dengan ancaman pidana mati atau penjara seumur hidup.

5) Masalah minuman keras/alkoholisme

Banyak kejahatan muncul bersumber dari minuman keras/alkoholisme. banyak kerusakan muncul berkait dengan minuman keras. kejahatan dan kerusakan akibat minuman keras dapat mengganggu ketrtiban umum.

Pelaku akan dijerat dengan pasal 536 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dengan ancaman pidana penjara maksimal 3 bulan.

6) Judi

Praktek perjudian merupakan tingkah kontra produktif dalam dinamika sosial masyarakat. Sikap proaktif segenap elemen masyarakat untuk memerangi judi akan mewujudkan tata kehidupan sosial yang nyaman.

Pelaku praktek perjudian akan dijerat dengan pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dengan ancaman pidana penjara maksimal 2 tahun 8 bulan.

7) Korupsi

Berawal dari kerakusan memperkaya diri, perbuatan korup telah merugikan banyak pihak.

Pelaku akan dijerat dengan pasal 413-437 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dengan ancaman pidana penjara maksimal 9 tahun.

8) Kekerasan terhadap anak

Memahami, bahwa anak adalah individu yang masih dalam proses bertumbuh maka kekerasan yang dialami baik secara fisik, tekanan mental dan lain-lain akan menjadi daftar hitam dalam sejarah hidup mereka sangat dimungkinkan mereka menjadi generasi yang hilang tanpa masa depan.

Pelaku kekerasan terhadap anak akan dijert dengan pasal 77, 78 dan 80-82 Undang-Undang Perlindungan Anak No. 23 Tahun 2002 dengan ancaman pidana penjara maksimal 15 tahun.

9) Narkoba

Fakta membuktikan, terlibat dalam lingkaran setan bernama narkoba dapat merusak hidup dan kehidupan. Awalnya coba-coba, efek kelanjutannya benar-benar mematikan.

Pengedar, pemakai, dan pembuat narkoba akan dijerat dengan pasal 59-72 Undang-Undang Psikotropika No. 5 Tahun 1997 dengan ancaman pidana penjara maksimal 20 tahun.

10) Amuk massa/kerusuhan (penggerak dan pelaku perusakan terhadap fasilitas umum)

Bagaimanapun juga nafsu angkara murka yang membentuk gelombang merusak apapun hanya akan meninggalkan jejak kesedihan banyak pihak.

Pelaku ataupun penggerak perusakan fasilitas umum akan dijera dengan pasal 162, 263 Kitab Undang-Undang hukum Pidana dengan ancaman pidana penjara maksimal 6 tahun.

b. Pesan Non Verbal :

1. Ilustrasi :

Ilustrasi fotografi dibuat sedemikian rupa sehingga tercipta visual sesuai tema. Yaitu penciptaan imaji foto yang menggambarkan simbolisasi dari tema pathologi sosial. Ilustrasi fotografi diperoleh dengan pendekatan pada objek yang dipilih, komposisi yang diatur untuk memunculkan makna intelektualitas tertentu sesuai tema, teknik lighting, angle (sudut pandang kamera), *digital imaging* dan aplikasi out putnya.

2. Tipografi :

Jenis tipografi yang dipilih adalah jenis yang mudah dibaca, menarik dan komunikatif dengan menghindari bentuk huruf yang dekoratif. Pemilihan jenis huruf yang menghindari bentuk dekoratif karena tema yang diangkat bertipe serius dan tegas. Jenis huruf yang dipakai adalah Impact, Haettenschweiler, Avant Garde Bk Bt Bold, Arial Black.

Impact :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789

Haettenschweiler :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Avant Garde Md Bt :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Arial Black :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W

X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3. Warna :

Warna memiliki muatan psikologis tertentu terhadap audience. Warna juga berfungsi membangkitkan simbolisasi suasana dari tema yang diangkat. Pemilihan komposisi warna didasarkan pada:

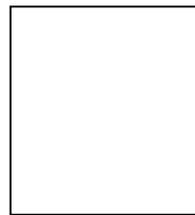
- 1) Warna harus dapat menjadi daya tarik dalam sebuah karya desain.
- 2) Warna harus menampilkan karakteristik visual sesuai tema pathologi sosial.
- 3) Warna harus dapat menyampaikan makna pesan yang dibuat.

Pemakaian warna sesuai dengan tema adalah sebagai berikut :

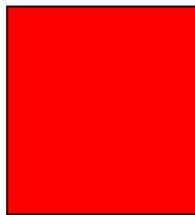
- 1) Hitam : Mewakili warna berat yang bermakna misterius dan kelim.
- 2) Putih : Fungsi penyeimbang dari warna hitam yang bermakna sinar harapan yang lebih baik.
- 3) Merah : Mewakili sifat temperamen dan kekerasan.



C : 82
M : 70
Y : 70
K : 67



C : 1
M : 1
Y : 1
K : 0



C : 18
M : 100
Y : 96
K : 0

4. Lay out :

Lay out yang digunakan mengandalkan kekuatan pada maksimalisasi foto. Dengan pengaturan komposisi yang lebih didominasi ilustrasi fotografi dan pengaturan teks yang menyesuaikan.

5. Logo :

Logo disini logo dari insitusi penyelenggara yaitu Kepolisian Negara Republik Indonesia Resort Kota Surakarta. Logo dapat berfungsi sebagai elemen grafis pengikat dari keseluruhan karya.

6. Simbol :

Yang dimaksud simbol disini adalah sebuah desain berbentuk lingkaran bidik yang mengarah pada target. Dianalogikan dengan upaya kepolisian untuk memerangi gejala pathologi sosial yang ada.

D. Standar Visual Foto

Standar visual bertujuan untuk membentuk dan menciptakan karakteristik visual dan gaya desain. Untuk mencapai standard visual yang diinginkan maka diperoleh dari pengolahan komposisi dalam proses fotografi, meliputi :

a. Pemilihan Lensa Kamera :

Lensa vario 28-80 mm f/3,6 (format kamera 35mm), fleksibilitas lensa yang termasuk lensa sudut lebar dan tele pendek memberikan banyak kemungkinan.

b. Angle (Sudut Pandang Kamera) :

Bird Eye View : Pemakaian sudut pandang kamera yang lebih tinggi dari objek, ini untuk mempermudah eksekusi foto karena objek disetting diatas bidang (meja).

Eye Level View : Dipakai sebagai upaya mendapatkan variasi komposisi.

c. Pencahayaan :

Teknik pencahayaan yang digunakan memakai sitem mix lighting,yaitu memadukan unsur pencahayaan alami (natural light) dengan cahaya buatan (artificial light). Pencahayaan alami menggunakan trik window lighting,yaitu pemanfaatan cahaya yang masuk dari sebuah jendela. Sistem mix lighting dipilih untuk mengatasi keterbatasan peralatan lighting.

d. Setting :

Setting yang dipakai dalam proses eksekusi foto merupakan setting in door sesuai dengan system pencahayaan (perpaduan window lighting dan artificial

lighting). Setting menggunakan sebuah bidang (meja) untuk mengatur komposisi objek dan background.

e. Kamera :

Kamera yang digunakan bertipe SLR 35 mm (Single Lens Reflex), yaitu sebuah kamera dengan sistem bidikan melewati lensa yang dibantu pantulan satu cermin refleksi. Kamera ini dipilih dengan pertimbangan yaitu ringan, ringkas, dan memiliki fasilitas lepas tukar lensa. Format filmnya yang persegi panjang memungkinkan variasi komposisi gambar baik gambar vertikal atau horizontal.

f. Retouching :

Merupakan proses perbaikan kualitas foto dan eksplorasi kemungkinan visual yang beragam. Sangat membantu untuk menciptakan visual yang lebih menarik.

E. Pemilihan Media

Pemilihan media yang akan dipakai didasarkan pada faktor-faktor sebagai berikut:

1. Identifikasi media yang paling tepat agar mencapai khalayak sasaran (audience).
2. Efektifitas dari media terpilih.
3. Faktor biaya.

Media yang dipilih adalah poster dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. mempunyai fleksibilitas dalam penempatannya
2. penekanan visual pada ilustrasi memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan.

Spesifikasi poster :

- Ukuran : A2 (42 cm x 59,4 cm).
- Bahan : Glossy Art Paper 120 gr.
- Warna : Separasi CMYK (full colour).
- Jumlah : 10 item @ 2 rim.

F. Media Placement

Penempatan poster antara lain :

- Stasiun, bandara, terminal.
- Ruang-ruang publik (pasar-pasar tradisional di Surakarta, sekitar Stadion Manahan, lingkup THR Sriwedari, TSTJ Jurug, dan lain-lain).
- Institusi pemerintah maupun swasta.
- Lingkungan kampus, dan sekolahan.
- Tempat-tempat yang dirasa strategis dan pusat berkumpulnya massa.

G. Prediksi Biaya

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Biaya
1	Poster	A2	10 item @ 2 rim	Rp.16.000.000,-

(perkiraan biaya di atas merupakan perkiraan kasar)

PENJELASAN KARYA

1. Tema : Perampokan atau pencurian.

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).

Media/bahan : Art Paper 180 gram.

Konsep foto : Dramatisasi dari sebuah peristiwa perampokan dengan kekerasan, dengan ilustrasi foto berupa tiga figur. Dua figur (satu figur membawa senjata tajam dan satu figur membawa kotak) mewakili perampok, sedang figur yang lain adalah si korban. Pose diatur seakan-akan sedang terjadi perkelahian, dimana si korban dalam kondisi kalah tak mampu mempertahankan barangnya.

Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde BkBt dan Arial Black.

Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.

Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.

Realisasi : Offset.



2. Tema : Minuman keras/alkoholisme

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).



Media/bahan : Art Paper 180 gram.

Konsep foto : Dramatisasi dari dua figur yang sedang berpesta minuman keras. Pose dari keduanya diatur supaya mendekati kondisi orang yang sedang mabuk berat, dengan botol yang diangkat tinggi-tinggi dan badan yang condong kebelakang seperti kehilangan keseimbangan.

Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde BkBt dan Arial Black.

Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.

Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.

Realisasi : Offset.

3. Tema : Narkoba.

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).

Media/bahan : Art Paper 180 gram.

Konsep foto : Sebuah situasi orang yang tidak berdaya akibat narkoba. Digambarkan dengan figur yang dihujam oleh jarum-jarum



suntik dan obat-obatan yang kesemuanya dianalogikan sebagai bentuk dari aktivitas mengkonsumsi narkoba.

- Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde BkBt dan Arial Black.
- Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.
- Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.
- Realisasi : Offset.

4. Tema : Kekerasan terhadap anak.

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).

Media/bahan : Art Paper 180 gram.

Konsep foto : Adegan dari peristiwa kekerasan terhadap anak, yaitu dengan menampilkan dua figur berbeda ukuran. Satu figur dengan ukuran lebih besar dan membawa semacam benda keras, merujuk pada figur orang dewasa atau orang tua yang sedang melakukan aksi kekerasan terhadap anaknya, ditampilkan dalam figur yang lebih kecil.



Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde Bkbt dan Arial Black.

Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.

Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.

Realisasi : Offset.

5. Tema : Praktek perjudian.

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).

Media/bahan : Art Paper 180 gram.



Konsep foto : Menampilkan suasana dari sebuah meja perjudian dengan dramatisasi bertebarannya uang dan juga kartu yang digunakan dalam permainan judi tersebut. Uang yang bertebaran merupakan simbolisasi dari permainan judi yang menjajikan keuntungan cepat berlipat dan kesenangan tak terkira, oleh karenanya banyak orang yang kecanduan membuatnya.

Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde Bkbt dan Arial Black.

Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.

Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.

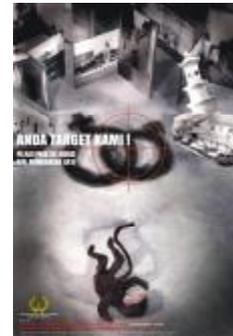
Realisasi : Offset.

6. Tema : Aborsi dan pembuangan bayi

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).

Media/bahan : Art Paper 180 gram.



Konsep foto : Menampilkan sosok figur bayi yang dibuang atau menjadi korban dari peristiwa aborsi, dengan diletakkan di bawah dari simbol laki-laki dan perempuan. Simbol dari pasangan laki-laki dan perempuan tersebut sebagai visualisasi dari pelaku tindakan aborsi.

Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde Bkbt dan Arial Black.

Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.

Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.

Realisasi : Offset.

7. Tema : Amuk massa/ perusakan terhadap fasilitas umum

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).

Media/bahan : Art Paper 180 gram.

Konsep foto : Dramatisasi dari sebuah peristiwa aksi massa dalam perusakan fasilitas umum, berupa tiga figur yang membawa semacam alat yang ketiga-tiganya menghadap sebuah konstruksi dari lanskap kota dan bersiap untuk menghancurkannya.

Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde BkBt dan Arial Black.

Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.

Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.

Realisasi : Offset.



8. Tema : Korupsi

Format : Vertikal.

Ukuran : A2 (42cm x 59,4).

Media/bahan : Art Paper 180 gram.

Konsep foto : Membuat sebuah figur korup yaitu figur karikatural dengan kepala yang berbentuk tikus sedang membawa lari berlembar-lembar uang dari imaji gedung yang dianalogikan sebagai perkantoran. Perkantoran bisa diartikan sebagai sebuah ruang dimana kata jabatan sangat akrab di dalamnya, dan korupsi termasuk dalam kejahatan jabatan.

Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde BkBt dan Arial Black.

Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.

Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.

Realisasi : Offset.



9. Tema : Tindak perkosaan
- Format : Vertikal.
- Ukuran : A2 (42cm x 59,4).
- Media/bahan : Art Paper 180 gram.
- Konsep foto : Dramatisasi dari sebuah peristiwa tindak perkosaan, dengan menampilkan simbol laki-laki berjumlah tiga dan simbol perempuan berjumlah satu. Terjadi tindak pemaksaan terhadap si perempuan dengan ditampilkan dikerubuti oleh laki-laki.
- Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde BkBt dan Arial Black.
- Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.
- Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.
- Realisasi : Offset.

10. Tema : Pembunuhan atau penghilangan
nyawa seseorang
- Format : Vertikal.



- Ukuran : A2 (42cm x 59,4).
- Media/bahan : Art Paper 180 gram.
- Konsep foto : Dramatisasi dari peristiwa upaya pembunuhan dengan ditampilkan dua figur. Satu figur berdiri membawa senjata tajam sedang figur satunya tergeletak di bawahnya figur korban dari aksi tersebut
- Tipografi : Impact, Haettenschweiler, AvantGarde BkBt dan Arial Black.
- Teknis foto : Kamera SLR Yashicha 108 Multi Program, Lensa 28mm-80mm, film Kodak ASA 200, lighting 60 watt (bohlam), Shutter speed 1, diafragma 11.
- Proses : Cetak negatif film, scanning, retouching dengan Adobe Photoshop, lay out dengan Corel Draw 11.
- Realisasi : Offset.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari proses pengerjaan Tugas Akhir ini mengetahui bahwa dalam dinamika kehidupan sebuah kota di era yang disebut-sebut telah mengalami modernisasi sekarang ini. Ternyata menyisihkan sebuah problem sosial yang cukup kompleks. Kultur masyarakat yang sudah semakin terbuka (*open society*), membentuk banyak sekali pola-pola baru dalam tata perilaku mereka. Persaingan hidup juga semakin rumit, ditambah lagi dengan keadaan yang kadang sangat jauh dari kesan nyaman. Pergesekan antar tata perilaku yang ada menimbulkan gejala memicu terjadinya disintegrasi sosial. Terdapat juga dikotomi kelas sosial yang sangat nyata terlihat pada aspek ekonomi, golongan *the haves* dan kaum marginal. Kompleksitas problem sosial juga ditandai dengan melemahnya norma-norma yang tidak mampu lagi menjadi acuan dalam bertindak bagi sebagian masyarakat. Munculah berbagai bentuk penyimpangan membawa sebuah masyarakat dalam kondisi sakit atau tidak wajar (*pathologi sosial*).

Upaya untuk membawa kembali masyarakat ke dalam tata kehidupan yang lebih baik bukanlah hal yang mudah. Selain upaya yang bersifat langsung juga diperlukan upaya dalam bentuk peringatan, himbauan, atau ajakan dari berbagai elemen masyarakat. Memang kalau dicermati, bahwa penyimpangan dari norma-norma seperti terjadinya berbagai bentuk kasus kejahatan tidak akan pernah hilang, namun setidaknya diharapkan dapat berkurang.

B. Saran

Melihat kondisi masyarakat dewasa ini, sebagaimana telah diuraikan pada bab-bab tersebut diatas. Maka kampus sebagai salah satu elemen masyarakat harus turut serta

dalam proses pembentukan pola pikir dimasyarakat dalam menyikapi perubahan yang terjadi. Fakultas Sastra dan Seni Rupa, terutama Jurusan Desain Komunikasi Visual memiliki sebuah fungsi sosial kemasyarakatan. Yaitu menjadikan kajian keilmuan sebuah desain mempunyai fungsi pembentuk pola pikir masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Psikologi Komunikasi, Jalaludin Rakhmat, Bandung 2001, Remaja Rosdakarya.

Semiotika Visual, Kris Budiman, Yogyakarta 2003, Buku Baik.

Kisah Mata, Fotografi Antara Dua Subyek, Perbincangan Tentang Ada, Seno Gumira Ajidarma, Yogyakarta 2003, Galang Press.

Aspek-Aspek Seni Visual Indonesia, Paradigma dan Pasar, Yogyakarta 2003, Yayasan Seni Cemeti.

Cultural and Communication Studies, John Fiske, Yogyakarta 2004, Jalasutra.

Beberapa Aspek Pathologi Sosial, Drs B. Simandjuntak S.H, Bandung 1981, Alumni.

Pengantar Kriminologi dan Pathologi Sosial, Drs B. Simandjuntak S.H, Bandung 1981, Alumni.

Pathologi Sosial, Soedjono.D S.H, Bandung 1982, Alumni.

Kuasa dan Moral, Franz Magnis Suseno, Jakarta 2001, Gramedia.

Manusia Merenungkan Dirinya, DR Theo Huijbers, Yogyakarta 1986, Kanisius.

More Joy Photography, Massachusetts 1990, Eastman Kodak Company.

Majalah :

Fotomedia edisi Februari 1994.

Surat, Yayasan Seni Cemeti, volume 19, Februari 2004 – April 2004.

Katalog :

Katalog Pameran Fotografi Kontemporer “*Nice Boy*”, karya *Valentijn Gabriel van Dijk*.

Katalog Pameran Fotografi "*Pink Man in Paradise*", karya Manik
Sriwanichpoom.

Web site :

www.kompascybermedia.com