

2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Tinjauan Perancangan atau Desain

2.1.1.1 Pengertian Desain

Setiap kali mendengar kata desain, yang terlintas dalam benak seseorang pastilah sebuah karya cipta yang indah, bagus, dan menarik. Seorang gadis akan membayangkan sebuah model pakaian dengan desain yang mampu membuat dirinya tampil menarik. Sementara seorang penggemar motor akan membayangkan sebuah motor dengan modifikasi yang sporty. Setiap orang akan mempunyai imajinasi yang berbeda terhadap sebuah kata desain. Sekarang coba kita perhatikan benda-benda yang ada di sekitar kita. Pakaian, sepatu, tas, jam tangan, handphone, dan masih banyak lagi. Perhatikan dengan lebih seksama dari biasanya, saat kita menggunakannya. Beragam sekali bentuk dan fasilitas atau kegunaannya. Mengapa sebuah benda yang sama fungsinya (misalnya handphone), bisa memiliki desain yang berbeda? Kembali pada imajinasi; setiap orang mempunyai imajinasi yang berbeda walaupun untuk satu jenis benda yang sama. Imajinasi-lah yang kemudian mempengaruhi proses kreatif seseorang dalam berkarya cipta sampai menghasilkan sebuah desain.

Dengan demikian pengertian desain berdasarkan uraian di atas adalah sebuah hasil akhir dari rangkaian proses kreatif seseorang. Sedangkan kreativitas adalah sesuatu yang tidak bisa muncul dengan sendirinya, melainkan harus melalui latihan dan selalu diasah. “Lepas dari ini semua, semua desain tidak lepas dari unsur – unsur desain yaitu; Garis (*line*), Bentuk (*shape*), Tekstur (*texture*), Ruang (*Space*), Ukuran (*size*), Warna (*Color*).” (*Unsur – Unsur Desain, 2005, Para.1*)

2.1.1.2 Sejarah Desain

Desain grafis berkembang pesat seiring dengan perkembangan sejarah peradaban manusia saat ditemukan tulisan dan mesin cetak. Pada tahun 1447, Johannes Gutenberg (1398-1468) menemukan teknologi mesin cetak yang bisa digerakkan dengan model tekanan menyerupai disain yang digunakan di

Rhineland, Jerman, untuk menghasilkan anggur. Ini adalah suatu pengembangan revolusioner yang memungkinkan produksi buku secara massal dengan biaya rendah, yang menjadi bagian dari ledakan informasi pada masa kebangkitan kembali Eropa.

Tahun 1450 Guterberg bekerjasama dengan pedagang dan pemodal Johannes Fust, dibantu oleh Peter Schoffer ia mencetak “Latin Bible” atau disebut “Guterberg Bible”, “Mararin Bible” atau “42 line Bible” yang diselesaikannya pada tahun 1456. Temuan Gutenberg tersebut telah mendukung perkembangan seni ilustrasi di Jerman terutama untuk hiasan buku. Pada masa itu juga berkembang corak huruf (tipografi). Ilustrasi pada masa itu cenderung realis dan tidak banyak icon. Seniman besarnya antara lain Lucas Cranach dengan karyanya “Where of Babilon”.

Pada perkembangan berikutnya, Aloys Senefelder (1771-1834) menemukan teknik cetak Lithografi. Berbeda dengan mesin cetak Guterberg yang memanfaatkan tehnik cetak tinggi, teknik cetak lithografi menggunakan tehnik cetak datar yang memanfaatkan prinsip saling tolak antara air dengan minyak. Nama lithografi tersebut dari master cetak yang menggunakan media batu litho. Tehnik ini memungkinkan untuk melakukan penggambaran secara lebih leluasa dalam bentuk blok-blok serta ukuran besar, juga memungkinkan dilakukannya pemisahan warna. Sehingga masa ini mendukung pesatnya perkembangan seni poster. Menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris (2006), masa keemasan ini disebut sebagai “The Golden Age of The Poster”. Tokoh-tokoh seni poster tehnik lithogafi (1836-1893) antara lain Jules Cheret dengan karya besarnya “Eldorado: Penari Riang” (1898), “La Loie Fuller: Penari Fuller” (1897), “Quinquina Dubonnet” (1896), “Enu des Sirenes” (1899). Tokoh - tokoh lainnya antara lain Henri de Toulouse Lautrec dan Eugene Grasset. (dalam Danton Sihombing, para. 2)

- **1851, The Great Exhibition**

Diselenggarakan di taman Hyde London antara bulan Mei hingga Oktober 1851, pada saat Revolusi industri. Pameran besar ini menonjolkan budaya dan industri serta merayakan teknologi industri dan disain. Pameran digelar dalam

bangunan berupa struktur besi-tuang dan kaca, sering disebut juga dengan Istana Kristal yang dirancang oleh Joseph Paxton.

- **1892, Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec**

Pelukis post-Impressionist dan ilustrator art nouveau Prancis, Henri Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke sembilan belas dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia. Walaupun lithography ditemukan di Austria oleh Alois Senefelder pada tahun 1796, Toulouse-Lautrec membantu tercapainya peleburan industri dan seni.

- **1910, Modernisme**

Modernisme terbentuk oleh urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat Barat. Sebuah dogma yang menjadi nafas desain modern adalah "Form follow Function" yang di lontarkan oleh Louis Sullivan. Symbol terkuat dari kejayan modernisme adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi para pengikutnya. Desain tanpa dekorasi lebih cocok dengan "bahasa mesin", sehingga karya-karya tradisi yang bersifat ornamental dan dekoratif dianggap tidak sesuai dengan "estetika mesin".

- **1916, Dadaisme**

Suatu pergerakan seni dan kesusasteraan (1916-1923) yang dikembangkan mengikuti masa Perang Dunia Pertama dan mencari untuk menemukan suatu kenyataan asli hingga penghapusan kultur tradisional dan bentuk estetik. Dadaisme membawa gagasan baru, arah dan bahan, tetapi dengan sedikit keseragaman. Prinsipnya adalah ketidakrasionalan yang disengaja, sifat yang sinis dan anarki, dan penolakan terhadap hukum keindahan.

- **1916, De Stijl**

Gaya yang berasal dari Belanda, De Stijl adalah suatu seni dan pergerakan disain yang dikembangkan sebuah majalah dari nama yang sama ditemukan oleh Theo Van Doesburg. De Stijl menggunakan bentuk segi-empat kuat,

menggunakan warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris. Gambar dibawah adalah Red and Blue Chair yang dirancang oleh Gerrit Rietveld.

- **1918, Constructivism**

Suatu pergerakan seni modern yang dimulai di Moscow pada tahun 1920, yang ditandai oleh penggunaan metoda industri untuk menciptakan object geometris. Constructivism Rusia berpengaruh pada pandangan moderen melalui penggunaan huruf sans-serif berwarna merah dan hitam diatur dalam blok asimetris.

- **1919, Bauhaus**

Bauhaus dibuka pada tahun 1919 di bawah arahan arsitek terkenal Walter Gropius. Sampai akhirnya harus ditutup pada tahun 1933, Bauhaus memulai suatu pendekatan segar untuk mendisain mengikuti Perang Duni Pertama, dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi bukannya hiasan.

- **1928-1930, Gill Sans**

Tipografer Eric Gill belajar pada Edward Johnston dan memperhalus tipe huruf Underground ke dalam Gill Sans. Gill Sans adalah sebuah jenis huruf sans serif dengan proporsi klasik dan karakteristik geometris lemah gemulai yang memberinya suatu kemampuan beraneka ragam (great versatility).

- **1931, Harry Beck**

Perancang grafis Harry Beck (1903-1974) menciptakan peta bawah tanah London (London Underground Map) pada tahun 1931. Sebuah pekerjaan abstrak yang mengandung sedikit hubungan ke skala fisik. Beck memusatkan pada kebutuhan pengguna dari bagaimana cara sampai dari satu stasiun ke stasiun yang lain dan di mana harus berganti kereta.

- **1950s, International Style**

International atau Swiss style didasarkan pada prinsip revolusioner tahun 1920an seperti De Stijl, Bauhaus dan Neue Typography, dan itu menjadi resmi

pada tahun 1950an. Grid, prinsip matematika, sedikit dekorasi dan jenis huruf sans serif menjadi aturan sebagaimana tipografi ditingkatkan untuk lebih menunjukkan fungsi universal daripada ungkapan pribadi.

- **1951, Helvetica**

Diciptakan oleh Max Miedinger seorang perancang dari Swiss, Helvetica adalah salah satu tipe huruf yang paling populer dan terkenal di dunia. Berpenampilan bersih, tanpa garis-garis tak masuk akal berdasarkan pada huruf Akzidenz-Grotesk. Pada awalnya disebut Hass Grotesk, nama tersebut diubah menjadi Helvetica pada tahun 1960. Helvetica keluarga mempunyai 34 model ketebalan dan Neue Helvetica mempunyai 51 model.

- **1960s, Psychedelia and Pop Art**

Kultur yang populer pada tahun 1960an seperti musik, seni, disain dan literatur menjadi lebih mudah diakses dan merefleksikan kehidupan sehari-hari. Dengan sengaja dan jelas, Pop Art berkembang sebagai sebuah reaksi perlawanan terhadap seni abstrak. Gambar dibawah adalah sebuah poster karya Milton Glaser yang menonjolkan gaya siluet Marcel Duchamp dikombinasikan dengan kaligrafi melingkar. Di cetak lebih dari 6 juta eksemplar.

- **1984, Émigré**

Majalah disain grafis Amerika, Émigré adalah publikasi pertama untuk menggunakan komputer Macintosh, dan mempengaruhi perancang grafis untuk beralih ke desktop publishing (DTP). Majalah ini juga bertindak sebagai suatu forum untuk eksperimen tipografi.

2.1.1.3 Unsur - Unsur Desain

- **Garis (Line)**

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis

lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

- **Bentuk (Shape)**

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- *Huruf (Character) yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.*
- *Simbol (Symbol) yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).*
- *Bentuk Nyata (Form) bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.*

- **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- Memberikan bayangan langkah kerja.
- Mengkomunikasikan cerita.

- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
 - Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- **Tekstur (Texture)**
 Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.
 - **Ruang (Space)**
 Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).
 - **Ukuran (Size)**
 Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.
 - **Warna (Color)**
 Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik. (*Purwosuwito, Par.5*)

2.1.2 Tinjauan Fotografi

2.1.2.1 Sejarah Fotografi

Fotografi berasal dari kata “foto” yang berarti cahaya dan “grafi” yang berarti menulis atau melukis. (Wikipedia, Para.1). Jadi dalam fotografi kehadiran cahaya adalah mutlak. Kita dapat membuat foto apabila terdapat cahaya di lingkungan sekitar kita pada saat kita membuat foto. Fotografi dikenal kurang lebih sekitar 150 tahun yang lalu, dalam hal teknologi. Namun jika kita membicarakan masalah gambar dua dimensi yang dihasilkan dari peran cahaya, sejarah fotografi sangatlah panjang. Dari yang bisa dicatat setidaknya fotografi tercatat sebelum masehi.

Menurut catatan sejarah, asal muasal fotografi “ditemukan” secara kebetulan oleh Ibn Al Haitam pada abad ke-10, bahwa pada salah satu dinding tendanya terlihat suatu gambar, yang setelah diselidiki ternyata berasal dari sebuah lubang kecil pada dinding tenda yang berhadapan di dalam tendanya itu. Ternyata pula bahwa gambar tersebut sama dengan pemandangan yang berada di luar tenda, hanya posisinya terjungkir balik, pohon-pohon kurma dengan daun-daunnya berada di bawah, sedangkan badan/batang dan tanah berada di atas (hal ini kemudian diketahui berdasarkan cahaya selalu melintas lurus, sesuai ilmu alam).

Pada abad ke-13, Roger Bacon juga menemukan hal serupa di ruang kerjanya. Namun baru pada abad ke-15, Leonardo da Vinci memanfaatkan fenomena alam tersebut untuk tujuan-tujuan yang bermanfaat. Ciptaannya yang terkenal adalah *Camera Obscura* (camera = kamar ; obscura = gelap), merupakan cikal bakal kamera yang kita kenal sekarang (penyebutan ‘kamera’ berarti kamera-foto, kamera untuk membuat foto/memotret), tetapi di saat itu, camera obscura betul-betul berupa sebuah kamar gelap dengan salah satu dindingnya dibuatkan sebuah lubang kecil, kemudian di tengah ruang didirikan “dinding” lain dari kertas setengah tembus cahaya untuk menampung gambaran yang tercipta dan berasal dari lubang kecil tersebut, untuk kemudian dijiplak dengan menggunakan alat tulis. Dari kamar gelap tersebut, kemudian diciptakan “kamar gelap” miniatur yang lebih praktis. Pada bagian yang berlubang ditambahkan sebuah lensa, di bagian dalam dipasangkan selembar cermin dengan posisi 45

derajat untuk memantulkan gambaran yang tercipta oleh lensa ke arah atas yang ditutupi selembar kaca bening. Penjiplakan gambar menjadi lebih praktis, juga berkat dipergunakannya sebuah lensa, gambar yang terbentuk menjadi lebih kecil dari wujud aslinya, malah dengan memaju-mundurkan posisi lensa, ketajaman gambar dapat diatur sesuai jarak sasaran terhadap “kamar gelap” tersebut. Kamera lubang jarum dan *Daguerrotype* Perkembangan lain dari camera obscura yang diminiaturkan adalah kamera lubang jarum (*pinhole camera*). Kamera ini berupa sebuah kotak dengan salah satu dindingnya dilubangi, dan pada dinding seberangnya dipasangkan kaca buram untuk melihat gambar yang terbentuk. Kemudian lubang tersebut dipasangkan sebuah lensa untuk meningkatkan mutu gambar. Dengan hanya berpegang pada fenomena alam, fotografi takkan mencapai tujuan.

Berkat penemuan *Heinrich Schulze* (1727) mengenai bahan - bahan tertentu, misalnya garam perak yang peka terhadap cahaya, dan warnanya yang semula putih dapat berubah menjadi hitam bila terkena cahaya, fotografi mulai menapak ke arah yang dituju. Thomas Wedgwood (1802) menemukan juga hal serupa, namun kedua-duanya tidak berhasil menjadikan perubahan warna tersebut permanen. Baru pada tahun 1826, *Joseph Nicephore Niepce* berhasil menjadikan warna hitam itu permanen, ia berhasil membuat semacam klise di atas lembaran timah dengan cara mencelupkan lembaran timah tersebut, yang sebelumnya telah dilaburi bahan peka cahaya dan telah dicahayai, ke dalam larutan asam; namun ia tak sempat melakukan percobaan lebih lanjut karena sakit dan kekurangan biaya. Berkat persahabatannya dengan *Louis Daguerre*, seorang pelukis yang kaya raya, beberapa percobaannya kemudian dilanjutkan, malah akhirnya diteruskan oleh *Daguerre* sendiri setelah *Niepce* meninggal dunia. Selama 11 tahun *Louis Daguerre* melakukan percobaan-percobaan lanjutan, akhirnya pada tahun 1839, dengan mempergunakan bahan-bahan kimia yang tidak pernah dicoba oleh *Niepce*,

Daguerre berhasil membuat bahan peka cahaya yang lebih praktis dan dikenal sebagai *Daguerrotype*, suatu pelat tembaga yang pada satu permukaannya dilaburi bahan peka cahaya. *Daguerrotype* ini berfungsi sebagai film dan sekaligus menjadi foto-jadi. Pembuatan *daguerrotype* ini cukup rumit. Mula-mula

pelat tembaga dilapisi perak pada salah satu sisinya, kemudian digosok sedemikian rupa, sehingga terlihat seperti cermin, baru setelah itu permukaannya dilaburi bahan kimia peka cahaya. Bahan kimia tersebut tidak pernah kering benar, dan dalam pemakaian, ia langsung dipasangkan pada kamera dikamar gelap. Setelah pelat tercahayai, lalu dikembangkan dengan cara diberi uap merkuri yang sedang mendidih, sampai gambarnya timbul. Untuk menjadikan gambarnya permanen, pelat tersebut dicelupkan ke dalam larutan hipo, lalu dicuci dengan air. Karena permukaannya yang menyerupai cermin, *daguerrotype* ini sulit untuk dipandang dari depan. Kemengkilapannya menyebabkan setiap orang yang memandangnya akan terlihat dirinya pula, 'berimpitan' dengan gambar/foto yang dilihatnya. Maka untuk dapat melihatnya dengan baik, harus dari arah agak pinggir, misalnya dari sudut 60-70 derajat. Ada kalanya yang terlihat berupa gambaran negatif, karena pengaruh semacam polarisasi. Permukaan 'foto' senantiasa agak lembab, maka foto-foto *daguerreotype* harus dilindungi dengan bingkai kaca. Kendala lain adalah kepekaannya amat rendah, sehingga dibutuhkan pencahayaan maha panjang antara 20-40 detik, di kala cuaca amat cerah. Popularitas film *daguerrotype* ini berlangsung sekitar 15 tahun (1839-1854).

Di saat *Joseph Nicephore Niepce* dan *Louis Jacques Mande Daguerre* melakukan eksperimen, *Fox Talbot* dengan pikirannya yang lebih maju sudah mengetahui hubungan negatif-positif. Ia menggunakan bahan kertas untuk dijadikan media peka cahaya yang kemudian menghasilkan gambaran negatif, diberi nama *Talbotype* (1835). Dari negatif tersebut kemudian dilakukan pencetakan ke atas kertas peka cahaya juga. Namun upaya *Talbot* tertumbuk pada kenyataan, hasil cetakannya itu tak bisa tajam, malah gambarnya menjadi kabur. Beberapa ahli mengetahui, bahwa seharusnya negatif hasil pemotretan terbuat daripada kaca yang bening, sehingga cetakan foto yang tajam dapat terwujud.

Namun belum ditemukan bahan yang dapat menempelkan bahan-bahan kimia peka cahaya ke atas permukaan kaca. Pernah diciptakan lem dari kuku, juga diketahui bahwa putih telur dapat berfungsi sebagai lem terhadap kaca, namun kedua-duanya tidak dapat dipergunakan. Pada tahun 1850, *Scott Archer*, seorang pemahat, menciptakan metode yang diberi nama '*collodian*', disebut juga sebagai 'proses pelat basah'. Ia menerapkan suatu cara dengan melaburi kaca dengan

suatu campuran kimia, yang setelah mengering membentuk lapisan film, menyerupai kulit. Film *collodian* ini diberi emulsi dengan cara dicelupkan ke dalam larutan kimia peka cahaya. Hal yang merepotkan, bahwa film ini harus dipakai untuk memotret dalam keadaan basah, langsung dimasukkan ke dalam kamera. Lalu setelah tercahayai, segera harus dikembangkan, karena bila bahan-bahan kimianya sudah mengering, ia akan kehilangan kepekaan terhadap cahaya. Pada saat yang hampir bersamaan, lahir juga variasi lain dari proses *collodian*, ialah *ambrotype*. Film ini terbuat juga dari kaca, dan diberi selaput dengan emulsi *collodian*.

Dalam pencahayaan sengaja dibuat tercahayai kurang, agar gambaran yang terbentuk akan amat pucat. Gambaran ini bila dilihat di atas permukaan yang putih akan tampil sebagai negatif yang tercahayai kurang, sedangkan bila dilihat dengan latar belakang yang hitam, gambarannya akan tampil menjadi gambar positif yang memadai. Karena pengerjaannya lebih mudah dan harganya lebih murah, *ambrotype* secara berangsur-angsur menggantikan *daguerrotype*. Pada tahun 1870-an lahir *tintype*, suatu variasi lain dari *ambrotype*. Perbedaannya adalah *tintype* terbuat dari timah, bukan kaca. Karena dasarnya timah, maka bagian yang seharusnya putih berubah menjadi keabu-abuan dan kecemerlangannya hilang, baik dibandingkan dengan *daguerrotype* maupun *ambrotype*. Harga *tintype* lebih murah daripada *ambrotype*, merupakan konsumsi masyarakat kebanyakan. Masih berdasar pada proses *collodian*, terdapat jugavariasi lain, ialah *carte-de-visite*, jenis ini menggunakan negatif kaca. Film ini lebih cocok dipakai pada kamera berlensa banyak, misalnya enam atau delapan buah, sehingga sekali potret akan diperoleh banyak foto. Maka dari itu variasi ini disebut “*carte-de-visite*” yang artinya kira-kira “kartu pengenalan”. Negatif kaca tersebut dapat dicetak berulang-ulang.

Sejak *daguerrotype* hingga *carte-de-visite*, semuanya mengharuskan pemotretnya atau pemotretan berdekatan dengan kamar gelap, sebab pelat-pelat peka cahaya tersebut harus dilaburi emulsi dan diproses pada lokasi sekitar atau berdekatan dengan lokasi pemotretan.

Baru kemudian setelah ditemukan sistem pembuatan pelat kering oleh *George Eastman* pada tahun 1880, fotografi memasuki era baru. (*Sejarah*

Fotografi, para. 18). Dasar pertama untuk menjadikan kering pelat basah adalah dengan menyelaputi permukaan kaca dengan gelatin yang mengandung emulsi foto (bahan peka cahaya). Dengan demikian, kemudian pelat-pelat kaca beremulsi dapat dijual kepada konsumen foto. Pemrosesan pelat yang telah tercahayai tidak harus segera pula, melainkan boleh dilakukan kapan saja.

Era baru Fotografi *George Eastman*, pendiri perusahaan Kodak Eastman Company, semula adalah karyawan bank. Berkat temuannya berupa pelat kering pada tahun 1880, fotografi menjadi lebih praktis, dan perkembangan fotografi beralih dari daratan Eropa ke Amerika. Pelat kering yang terbuat dari kaca, akhirnya disadari kurang praktis juga, karena dalam perjalanan bisa pecah, juga dalam jumlah banyak merupakan beban, di samping makan tempat juga cukup berat. Maka pada tahun 1885 lahir film rol pertama, dan sejak saat itu nama “Kodak” mulai diperkenalkan. Film rol pertama itu tidak sama dengan film rol yang kita kenal sekarang. Film tersebut terdiri dari dua lapis : gelatin beremulsi dan bahan dasar kertas. Selain itu film setelah tercahayai, harus dikirim ke lab Kodak untuk diproses.

Dalam pengembangannya berlangsung seperti biasa, hanya setelah selesai, lapisan gelatin bermulsi yang telah mengandung gambar harus dilepas, dipisahkan dari kertas, negatifnya masih tetap berupa negatif kaca juga. Namun dengan film rol yang dinamakan ‘paper film’ itu, para pemotret tidak dibebani seperti pada zaman pelat basah. Kamera modern pertama di dunia, Kodak No.1, lahir pada tahun 1888. kamera ini dapat diisi dengan film rol untuk 100 bidikan. Dalam praktek terdapat suatu kendala, karena film harus diisi dan dikeluarkan di lab Kodak, yang berarti kamera pemakai harus berulang kali masuk keluar lab Kodak bila hendak dipakai memotret. Kamera Kodak No.1 itu walaupun masih besar bila dibandingkan dengan kamera-kamera yang lahir kemudian, tetapi di saat itu sudah terbilang ringkas dan bisa bebas dari keharusan menggunakan kakitiga, yang merupakan pelengkap bawaan dan harus senantiasa menempel pada kamera.

Pada tahun 1889, Kodak memperkenalkan film rol baru yang lebih lentur, dan sudah seperti film yang kita kenal sekarang. Maka sejak saat itu mulai diproduksi film-film rol panjang untuk kebutuhan sinematografi. Kelemahan pada film Kodak waktu itu adalah sukarnya dipeoleh permukaan yang rata, terutama

pada lembaran-lembaran yang agak besar. Baru kemudian, pada tahun 1913 film lembaran (*sheet film*) dengan mutu yang lebih sempurna berhasil dibuat. Maka sejak saat itu, pelat-pelat kaca dan film-film berstruktur primitif secara berangsur-angsur digantikan dengan produk penemuan-penemuan baru dengan struktur lebih sempurna. Dari kesanggupan manusia membuat film rol yang panjang, dan kemudian ditemukan bahan pembuat film aman (*safety film*) yang terbuat dari selulosa-asetat yang rambat-nyalanya lambat, mulailah dari fotografi manusia menjajaki sinematografi. Lalu film-film panjang mulai dibuat dalam format 35mm. Dengan pengalihan produksi kamera yang mulai mencari sasaran publik awam, disamping fotografi, juga sinematografi mulai mencari penggemar amatir. Tahun 1923, Eastman Kodak Company memperkenalkan kamera bioskop (*movie camera*) 16mm, dan pada tahun 1923 lahir pula Cine-Kodak Eight, kamera-sine 8mm yang menggunakan film format 16mm. dalam pemakaian, film terbagi menjadi dua jalur, mula-mula dicahayai separuh, salah satu sisinya, setelah habis lalu kumparan-isi harus bertukar tempat dengan kumparan kosong, dan film dicahayai lagi pada sisi yang belum tercahayai. Film setelah diproses lalu dibelah dua, kemudian disambungkan dan digulung ke kumparan untuk diproyeksikan. Berkat George Eastman, dunia fotografi menjadi ‘mainan’ populer seperti sekarang ini. Maka guna mengenang jasa-jasanya, pada tahun 1947 di Rochester, New York, kotanya perusahaan Eastman Kodak, telah didirikan sebuah museum fotografi yang diberi nama “The George Eastman House”.

2.1.2.2 Perlengkapan Fotografi

2.1.2.2.1 Kamera Film

- Jenis – Jenis Kamera Berdasarkan Film yang Digunakan.
 - Berdasarkan Ukuran Film
 - *Small Format* (35 mm)
 - *Medium Format* (100-120 mm)
 - *Large Format*
 - Berdasarkan Jenis Bahan Film
 - Film Hitam Putih
 - Film Warna

- Film Positif
 - Film Negatif
 - Film *Daylight*
 - Film *Tungsten*
 - Film *Infra Red*.
- Jenis – Jenis Kamera Berdasarkan *Viewfinder*

- Kamera Poket

Jenis kamera yang paling populer dikalangan masyarakat umum. Cahaya yang melewati lensa langsung membakar medium. Kelemahan film ini adalah gambar yang ditangkap oleh mata akan berbeda dengan yang akan dihasilkan film, karena ada perbedaan sudut pandang jendela pembidik (*viewfinder*) dengan lensa. Dengan semakin maraknya teknologi digital seperti sekarang ini kamera pocketpun sudah banyak beralih ke era digital.

- Kamera TLR (*Twin Lens Reflect*)

Kelemahan kamera poket diperbaiki oleh kamera TLR. Jendela bidik diberikan lensa yang identik dengan lensa di bawahnya. Namun tetap ada kesalahan paralaks yang ditimbulkan sebab sudut dan posisi kedua lensa tidak sama. Dalam fotografi, kesalahan paralaks (*parallax error*) adalah kesalahan yang disebabkan adanya penyimpangan ukuran yang pada awal perencanaan diabaikan. Hal ini disebabkan ukuran tersebut biasanya sangat kecil, bahkan mendekati nol.

Kesalahan paralaks akan menjadi sangat besar pengaruhnya jika suatu alat digunakan melewati batas kemampuan penggunaan di dalam desain semula. Misalnya di dalam alat ukur, jarak antara jarum dan papan penunjuk sebenarnya bukan masalah besar jika alat ukur tersebut dilihat dengan sudut tegak lurus terhadap mata. Tetapi jika alat ukur tersebut dilihat dari samping akan menyebabkan penyimpangan pengukuran cukup besar. Kesalahan paralaks di dalam fotografi (pada desain kamera) menyebabkan fotografer kesulitan menentukan komposisi foto yang dihasilkan. Karena itu diciptakan kamera SLR yang menghilangkan

kemungkinan adanya kesalahan paralaks, namun untuk pemakaian umum, kamera poket yang mengandung kesalahan paralaks tetap dapat dipakai.

- Kamera SLR (Single Lens Reflect)

Pada kamera SLR, cahaya yang masuk ke dalam kamera dibelokkan langsung ke mata fotografer sehingga fotografer mendapatkan bayangan yang identik dengan obyek yang akan terbentuk. Saat fotografer menekan tombol *shutter speed*, cahaya akan dibelokkan kembali ke film atau sensor.

2.1.2.2.2 Kamera Digital

Kamera *digital* adalah sebuah alat elektronik untuk mengubah gambar (atau video) dengan mengganti pita film dengan sensor elektronik atau *micro chip* semi konduktor yang disebut CCD (*Charged Couple Device*) atau CMOS (Complimentary Metal-Oxide Semiconductor) sehingga data gambar yang dihasilkan tidak lagi optis, melainkan *digital*. Cara kerja kamera *digital*, yaitu sensor menyerap cahaya dari obyek, lalu cahaya diubah menjadi data berupa titik-titik yang jumlahnya ribuan, bahkan jutaan. Titik-titik itu kemudian membentuk foto. Kalau jumlah titik banyak, berarti foto yang dihasilkan bagus karena titiknya rapat. Sebaliknya kalau jumlah titik sedikit, maka gambar yang dihasilkan kurang bagus karena titiknya kurang rapat.

Jumlah titik ditentukan berdasarkan resolusi kamera. Jika sensor kamera bagus akan ditandai dengan kemampuan resolusi besar, misal, 15 *megapixels*, berarti kemampuan kamera dalam membaca cahaya dan memindahkan cahaya ke dalam kamera menjadi titik-titik yang membentuk foto juga maksimal 15 *megapixels*. Hasil dari pengambilan foto tersebut akan disimpan dalam penyimpanan data yang disebut *memory card*. *Memory card* memiliki kemampuan yang berbeda-beda tergantung merk, ukuran dan kualitas foto yang dibuat. Kamera *digital modern* memiliki banyak fungsi dan alat yang sama dapat menyimpan foto, video atau suara. Pada tahun 2007 kamera *digital* mulai menyingkirkan kamera berbasis film dari pasaran. Ukuran kamera digital dapat dibuat berbagai macam

ukuran dari yang besar hingga yang kecil, sehingga kamera digital dapat diterapkan pada *Handphone*.

2.1.2.2.3 Peralatan Tambahan Dalam Fotografi

- **Lensa**

Merupakan bagian terpenting dalam kamera. Lensa yang bagus akan menghasilkan gambar yang bagus pula. Kualitas lensa tergantung pada ketajaman dan keakuratan gambar yang dihasilkan. Lensa terdiri dari beberapa keeping kaca khusus yang sifatnya cembung, cekung atau kombinasi keduanya. Fungsi lensa adalah untuk menyalurkan cahaya dari luar ke dalam tubuh kamera. Lensa bertugas untuk memperbesar cahaya yang masuk ke dalam kamera. Pada permukaan kaca di dalam lensa terdapat lapisan tipis dari uap logam yang disebut *coating* yang berfungsi mempertinggi daya salir lensa dan menghilangkan kekaburan mata atau yang sering disebut *flare*.

Berdasarkan kegunaannya lensa dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya :

- *Wide Angle Lens*

Lensa yang bersifat menjauhkan objek, ruang tajam yang dalam, dan memiliki distorsi yang cukup besar.

- *Zoom Lens*

Lensa yang memiliki berbagai macam sudut pandang. Banyak digunakan fotografer karena sifatnya yang praktis.

- *Telephoto Lens*

Lensa panjang, yaitu lensa yang memiliki kemampuan mendekatkan pandangan sehingga dapat memotret dari tempat yang sangat jauh. Seperti pemotretan satwa liar dan hal berbahaya lainnya. Menggunakan lensa *telephoto* memiliki keuntungan tidak memiliki distorsi. Akan tetapi ruang tajam juga akan semakin sempit.

- *Prime Lens*

Lensa dengan pandangan sesuai dengan pandangan mata. Dan hanya memiliki satu ukuran jarak (*focal length*).

- *Macro Lens*
Lensa ini digunakan untuk memotret benda yang berukuran kecil tanpa menimbulkan distorsi.
- *Fish Eye Lens*
Memiliki sudut yang lebih lebar dibanding wide angle yaitu 180°. Namun gambar yang dihasilkan menjadi bulat seperti melihat bayangan dari titik embun.
- **Lampu Kilat (*blitz*)**
Lampu kilat atau yang sering disebut dengan *blitz* atau *flash* adalah alat yang berfungsi memproduksi kilatan cahaya. Kekuatan yang dihasilkan dari tiap *flash* berbeda – beda. Yang ditentukan oleh GN (*guide number*), semakin besar GN, semakin besar pula kekuatan *flash*.
Ada beberapa teknik pemotretan dengan menggunakan *flash*. Seperti misalnya teknik *bounc*, *flash fill* dan *open flash*.
- ***Lighting Studio***
Selain menggunakan *flash portable* seperti yang disebutkan di atas, dapat juga menggunakan *lighting studio*. Pada prinsipnya kedua lampu ini adalah sama, hanya saja jika menggunakan *lighting studio* lebih banyak aksesoris yang dapat digunakan serta dapat menghasilkan efek cahaya yang sifatnya berbeda – beda. Diantaranya ;
 - *Ultra wide angle umbrella*
Berguna untuk memberikan pencahayaan yang lebar dan mencegah timbulnya *hot spot*.
 - *Standard Reflector*
Memiliki sudut yang lebih sempit dan menghasilkan cahaya yang keras (*hardlight*). Biasanya digunakan untuk memunculkan suatu tekstur.
 - *Honeycomb*
Berguna untuk mengarahkan cahaya agar lurus tidak menyebar seperti yang dihasilkan *standard reflector*.

- *Snoot*
Memiliki efek cahaya yang mengarah ke satu titik. Dan menghasilkan cahaya yang keras dan membentuk bayangan yang tajam.
 - *Barndoors*
Biasanya dipasang pada *standard reflector*. Biasanya berwarna hitam *doff* digunakan agar cahaya yang dihasilkan lebih terarah.
 - *Softbox*
Menghasilkan cahaya yang lembut serta bayangan yang lembut. Jika menggunakan *softbox*, biasanya kekuatan *blitz* turun 1-2 stop.
- Filter
Lensa kamera merupakan bagian yang sensitif. Lensa mudah sekali terkena kotoran atau debu. Misalnya uap air laut, sentuhan jari yang mengandung lemak bahkan terkena goresan benda tajam. Apabila pemakaian lensa tidak diimbangi dengan perawatan yang baik, maka lensa akan mudah rusak atau terserang jamur. Dan akan berdampak kepada hasil foto kita. Langkah awal agar lensa tetap bersih dan tidak mudah tergores adalah dengan memasang filter didepan lensa. Selain berfungsi sebagai pelindung, dapat juga memberikan efek tertentu pada hasil foto. Dan berikut adalah beberapa jenis filter :
 - Filter *Ultra Violet* : berfungsi menyaring sinar-sinar ultra violet yang banyak dijumpai di tempat-tempat terbuka, seperti pantai, pegunungan, terutama pada cerah hari.
 - Filter *Skylight*, fungsinya serupa dengan filter *ultra violet*, hanya saja lebih diajukan pada penggunaan warna foto.
 - Filter Polarisasi, fungsinya menyaring sinar-sinar yang terpolarisir sehingga menjernihkan hasil foto, pada kondisi tertentu dapat membantu menambah kecemerlangan hasil gambar.
 - Filter *Neutral Density*, digunakan untuk tujuan tertentu, seperti saat kita memakai bukaan diafragma besar atau kecepatan rana lambat.

- Filter Kreatif

Filter kreatif mempunyai banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, antara lain filter *gradual*, *multi image*, *sunrise* dan *sunset* dan lain-lain.

2.1.2.2.4 Teknik – Teknik Fotografi

- Komposisi

Komposisi adalah susunan dalam foto. Komposisi disusun berdasarkan jarak pemotretan, keadaan cahaya dan kondisi lingkungan pada saat proses pemotretan.

- *Point of Interest*

Pusat perhatian, hal atau sesuatu yang paling menonjol pada foto, sehingga mampu membuat orang langsung melihat pada obyek tertentu.

- *Framing*

Kegiatan mengambil gambar dari suatu obyek tertentu dalam *viewfinder*. Dilakukan dengan cara memutar ring *zoom* untuk mendapatkan komposisi atau *balance* yang sesuai. *Balance* berkaitan dengan keseimbangan obyek foto yang akan dibidik.

2.1.2.2.5 Teknik – Teknik Pengambilan Foto

- Medium Shot (MS)

Komposisi yang dihasilkan adalah obyek yang difoto sudah terlihat lebih besar dibandingkan pada long shot, digunakan untuk menggambarkan seluruh figur maupun sosok seseorang dari bawah lutut sampai kepala, tetapi tidak keseluruhan setting.

- Close Up (CU)

Komposisi yang terlihat hanya obyek yang dijadikan point of interest, digunakan untuk menggambarkan sebagian figur, elemen subyek ditampilkan dari bahu sampai kepala.

- Extreme Close Up (ECU)

Digunakan untuk menggambarkan detail sebuah subyek yang hanya ditonjolkan elemen obyeknya, misal mata saja, hidung, dll.

- **High Angle**
Pemotretan dengan menempatkan obyek foto lebih rendah daripada kamera, sehingga yang terlihat pada kaca pembidik obyek foto terkesan mengecil. Disebut juga dengan "sudut pandang mata burung"
- **Low Angle**
Pemotretan dengan kamera yang ditempatkan lebih rendah daripada obyek foto, sehingga obyek foto terkesan membesar. Disebut juga dengan "sudut pandang mata kodok"
- **Foreground**
Pemotretan dengan menempatkan obyek lain didepan obyek utama. Dengan tujuan sebagai pembanding dan memperindah obyek utama. Obyek yang berada di depan obyek utama ini dapat dibuat tajam (fokus) maupun tidak tajam (blurring).
- **Background**
Kebalikan dari foreground, dengan tujuan yang sama dan dapat pula dibuat tajam atau tidak.
- **Horizontal dan Vertical**
Pemotretan dengan posisi kamera mendatar (horizontal) maupun vertical, sehingga didapatkan hasil pemotretan yang berbeda.

2.1.3 Tinjauan Fotografi Dokumenter

Dalam cerita pemberitaan, pembaca berita akan menceritakan mengenai apa yang terjadi di suatu tempat dalam sebuah masyarakat. Dalam dokumenter, kita mempertunjukkan apa yang terjadi dalam masyarakat. Kita berbicara pada mereka yang terlibat dan menyaksikannya. Merekalah yang mempertunjukkan kisah tentang apa yang terjadi, bukan kita yang menceritakan kisahnya. Namun demikian, kitalah yang membuat tentang bagaimana kisah mereka itu akan diketengahkan.

Dokumenter radio bekerja seperti halnya dokumenter tertulis dan dokumenter televisi. Dokumenter radio mencari bagaimana untuk

memperlihatkan kisah sebenarnya tentang sebuah topik, tentang sebuah insiden, hubungan antara orang-orang, atau sebuah lingkungan.

Dalam sebuah dokumenter, penyajinya memainkan peran kedua. Yang terpenting adalah mereka yang terlibat menceritakan sendiri mengenai apa yang terjadi.

Dokumenter menggunakan teknik bertanya yang hampir mirip seperti seorang pengacara di sebuah kasus di pengadilan atau seperti seorang psikiatris yang menggali-gali masa lalu sang pasien.

Dalam dokumenter, kita menggunakan suara-suara dari realita yang terjadi sebagai sebuah alat yang sangat kuat untuk berkomunikasi.

Dokumenter mungkin sebuah format radio yang paling kuat yang kita miliki, mengingat ia membawa sang pendengar sedekat mungkin pada realitas. Dokumenter memiliki *sentuhan manusiawi* yang memberikan kesempatan pada pendengar untuk menginterpretasikan realitas menurut mereka sendiri, bukan diceritakan mengenai realita tersebut oleh orang lain.

Dokumenter yang baik masuk ke balik lapisan luar sebuah cerita yang sudah kita ketahui - atau kita pikir seolah-olah kita mengetahuinya - atau mengangkat sebuah cerita yang kita pikir sama sekali tidak pernah ada.

Dokumenter yang baik mencekik kita, mengagetkan kita, atau mengajarkan kita cara baru dalam melihat realitas yang kita pikir kita telah mengetahuinya. Sebuah dokumenter yang baik akan mengubah persepsi kita tentang realita.

Dari fakta – fakta di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fotografi dokumenter adalah foto yang mampu menceritakan kejadian – kejadian yang terjadi pada kegiatan yang kita liput atau yang akan kita dokumentasikan. Dan dengan tujuan agar para pembaca atau para penikmat dapat memahami apa yang kita angkat atau kita dokumentasikan.

2.1.4 Tinjauan Batik Tulis

Batik secara historis berasal dari zaman nenek moyang yang dikenal sejak abad XVII yang ditulis dan dilukis pada daun lontar. Saat itu motif atau pola batik masih didominasi dengan bentuk binatang dan tanaman. Namun dalam sejarah

perkembangannya batik mengalami perkembangan, yaitu dari corak-corak lukisan binatang dan tanaman lambat laun beralih pada motif abstrak yang menyerupai awan, relief candi, wayang beber dan sebagainya. Selanjutnya melalui penggabungan corak lukisan dengan seni dekorasi pakaian, muncul seni batik tulis seperti yang kita kenal sekarang ini.

Jenis dan corak batik tradisional tergolong amat banyak, namun corak dan variasinya sesuai dengan filosofi dan budaya masing-masing daerah yang amat beragam. Khasanah budaya Bangsa Indonesia yang demikian kaya telah mendorong lahirnya berbagai corak dan jenis batik tradisional dengan ciri kekhususannya sendiri.

2.1.4.1 Sejarah Batik Tulis

Batik (atau kata *Batik*) berasal dari bahasa Jawa "amba" yang berarti *menulis* dan "titik". Kata batik merujuk pada kain dengan corak yang dihasilkan oleh bahan "malam" (*wax*) yang diaplikasikan ke atas kain, sehingga menahan masuknya bahan pewarna (*dye*), atau dalam Bahasa Inggrisnya "wax-resist dyeing". (*Wikipedia. Para. 1*)

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Perempuan-perempuan Jawa di masa lampau menjadikan keterampilan mereka dalam membatik sebagai mata pencaharian, sehingga di masa lalu pekerjaan membatik adalah pekerjaan eksklusif perempuan sampai ditemukannya "Batik Cap" yang memungkinkan masuknya laki-laki ke dalam bidang ini. Ada beberapa pengecualian bagi fenomena ini, yaitu batik pesisir yang memiliki garis maskulin seperti yang bisa dilihat pada corak "Mega Mendung", dimana di beberapa daerah pesisir pekerjaan membatik adalah lazim bagi kaum lelaki.

Ragam corak dan warna Batik dipengaruhi oleh berbagai pengaruh asing. Awalnya, batik memiliki ragam corak dan warna yang terbatas, dan beberapa corak hanya boleh dipakai oleh kalangan tertentu. Namun batik pesisir menyerap berbagai pengaruh luar, seperti para pedagang asing dan juga pada akhirnya, para penjajah. Warna-warna cerah seperti merah dipopulerkan oleh orang Tionghoa, yang juga mempopulerkan corak phoenix. Bangsa penjajah Eropa juga mengambil

minat kepada batik, dan hasilnya adalah corak bebunga-an yang sebelumnya tidak dikenal (seperti bunga tulip) dan juga benda-benda yang dibawa oleh penjajah (gedung atau kereta kuda), termasuk juga warna-warna kesukaan mereka seperti warna biru. Batik tradisonal tetap mempertahankan coraknya, dan masih dipakai dalam upacara-upacara adat, karena biasanya masing-masing corak memiliki perlambangan masing-masing.

Teknik membatik telah dikenal sejak ribuan tahun yang silam. Tidak ada keterangan sejarah yang cukup jelas tentang asal usul batik. Ada yang menduga teknik ini berasal dari bangsa Sumeria, kemudian dikembangkan di Jawa setelah dibawa oleh para pedagang India. Saat ini batik bisa ditemukan di banyak negara seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, India, Sri Lanka, dan Iran. Selain di Asia, batik juga sangat populer di beberapa negara di benua Afrika. Walaupun demikian, batik yang sangat terkenal di dunia adalah batik yang berasal dari Indonesia, terutama dari Jawa.

Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi yang turun temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Beberapa motif batik dapat menunjukkan status seseorang. Bahkan sampai saat ini, beberapa motif batik tadisional hanya dipakai oleh keluarga keraton Yogyakarta dan Surakarta.

Batik merupakan warisan nenek moyang Indonesia (Jawa) yang sampai saat ini masih ada. Sejarah pembatikan di Indonesia berkaitan dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan kerajaan sesudahnya. Dalam beberapa catatan, pengembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan Mataram, kemudian pada masa kerajaan Solo dan Yogyakarta.

Kesenian batik merupakan kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia zaman dulu. Awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam kraton saja dan hasilnya untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Oleh karena banyak dari pengikut raja yang tinggal diluar kraton, maka kesenian batik ini dibawa oleh mereka keluar kraton dan dikerjakan ditempatnya masing-masing.

Dalam perkembangannya lambat laun kesenian batik ini ditiru oleh rakyat terdekat dan selanjutnya meluas menjadi pekerjaan kaum wanita dalam rumah

tangganya untuk mengisi waktu senggang. Selanjutnya, batik yang tadinya hanya pakaian keluarga istana, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari, baik wanita maupun pria.

Bahan kain putih yang dipergunakan waktu itu adalah hasil tenunan sendiri. Sedang bahan-bahan pewarna yang dipakai terdiri dari tumbuh-tumbuhan asli Indonesia yang dibuat sendiri antara lain dari : pohon mengkudu, tinggi, soja, nila, dan bahan sodanya dibuat dari soda abu, serta garamnya dibuat dari tanah lumpur.

Jadi kerajinan batik ini di Indonesia telah dikenal sejak zaman kerajaan Majapahit dan terus berkembang hingga kerajaan berikutnya. Adapun mulai meluasnya kesenian batik ini menjadi milik rakyat Indonesia dan khususnya suku Jawa ialah setelah akhir abad ke-XVIII atau awal abad ke-XIX. Batik yang dihasilkan ialah semuanya batik tulis sampai awal abad ke-XX dan batik cap dikenal baru setelah usai perang dunia kesatu atau sekitar tahun 1920. Kini batik sudah menjadi bagian pakaian tradisional Indonesia.

2.1.4.2 Perkembangan Batik Solo dan Yogyakarta

Dari kerjaan-kerajaan di Solo dan Yogyakarta sekitanya abad 17,18 dan 19, batik kemudian berkembang luas, khususnya di wilayah Pulau Jawa. Awalnya batik hanya sekadar hobi dari para keluarga raja di dalam berhias lewat pakaian. Namun perkembangan selanjutnya, oleh masyarakat batik dikembangkan menjadi komoditi perdagangan.

Batik Solo terkenal dengan corak dan pola tradisionalnya batik dalam proses cap maupun dalam batik tulisnya. Bahan-bahan yang dipergunakan untuk pewarnaan masih tetap banyak memakai bahan-bahan dalam negeri seperti soja Jawa yang sudah terkenal sejak dari dahulu. Polanya tetap antara lain terkenal dengan “Sidomukti” dan “Sidoluruh”.

Sedangkan Asal-usul pematikan didaerah Yogyakarta dikenal semenjak kerajaan Mataram ke-I dengan rajanya Panembahan Senopati. Daerah pematikan pertama ialah didesa Plered. Pematikan pada masa itu terbatas dalam lingkungan keluarga kraton yang dikerjakan oleh wanita-wanita pembantu ratu. Dari sini pematikan meluas pada trap pertama pada keluarga kraton lainnya yaitu istri dari

abdi dalem dan tentara-tentara. Pada upacara resmi kerajaan keluarga kraton baik pria maupun wanita memakai pakaian dengan kombinasi batik dan lurik. Oleh karena kerajaan ini mendapat kunjungan dari rakyat dan rakyat tertarik pada pakaian-pakaian yang dipakai oleh keluarga kraton dan ditiru oleh rakyat dan akhirnya meluaskan pembatikan keluar dari tembok kraton. (*Sejarah Batik Indonesia*)

Akibat dari peperangan waktu zaman dahulu baik antara keluarga raja-raja maupun antara penjajahan Belanda dahulu, maka banyak keluarga-keluarga raja yang mengungsi dan menetap didaerah-daerah baru antara lain ke Banyumas, Pekalongan, dan kedaerah Timur Ponorogo, Tulungagung dan sebagainya. Meluasnya daerah pembatikan ini sampai ke daerah-daerah itu menurut perkembangan sejarah perjuangan bangsa Indonesia dimulai abad ke-18. Keluarga-keluarga kraton yang mengungsi inilah yang mengembangkan pembatikan seluruh pelosok pulau Jawa yang ada sekarang dan berkembang menurut alam dan daerah baru itu.

Perang Pangeran Diponegoro melawan Belanda, mendesak sang pangeran dan keluarganya serta para pengikutnya harus meninggalkan daerah kerajaan. Mereka kemudian tersebar ke arah Timur dan Barat. Kemudian di daerah-daerah baru itu para keluarga dan pengikut pangeran Diponegoro mengembangkan batik.

Ke Timur batik Solo dan Yogyakarta menyempurnakan corak batik yang telah ada di Mojokerto serta Tulung Agung. Selain itu juga menyebar ke Gresik, Surabaya dan Madura. Sedang ke arah Barat batik berkembang di Banyumas, Pekalongan, Tegal, Cirebon.

2.1.4.3 Cara Pembuatan Batik

Untuk membuat batik peralatan yang diperlukan hanyalah sederhana yaitu: kain mori (bisa terbuat dari sutra, katun atau campuran kain *polyester*). Pensil, untuk membuat desain batik. *Canting*, yang terbuat dari bambu, berkepala tembaga serta bercerat atau bermulut, *canting* ini berfungsi seperti sebuah pulpen. *Canting* dipakai untuk menyendok lilin cair yang panas, yang dipakai sebagai bahan penutup atau pelindung terhadap zat warna. *Gawangan* (tempat untuk menyampirkan kain), lilin, panci dan kompor kecil untuk memanaskan.

Langkah - langkahnya adalah sebagai berikut :

- Langkah pertama kita membuat desain batik diatas kain mori dengan pensil atau biasa disebut *molani*. Dalam penentuan motif, biasanya tiap orang memiliki selera berbeda-beda. Ada yang lebih suka untuk membuat motif sendiri, namun yang lain lebih memilih untuk mengikuti motif-motif umum yang telah ada.
- Langkah kedua adalah menggunakan *canting* yang telah berisi lilin cair untuk melapisi motif yang diinginkan. Tujuannya adalah supaya saat pencelupan bahan kedalam larutan pewarna, bagian yang diberi lapisan lilin tidak terkena. Setelah lilin cukup kering, celupkan kain ke dalam larutan pewarna.
- Proses terakhir adalah *nglorot*, dimana kain yang telah berubah warna direbus dengan air panas. Tujuannya adalah untuk menghilangkan lapisan lilin, sehingga motif yang telah digambar sebelumnya terlihat jelas. Anda tidak perlu kuatir, pencelupan ini tidak akan membuat motif yang telah Anda gambar terkena warna, karena bagian atas kain tersebut masih diselimuti lapisan tipis (lilin tidak sepenuhnya luntur).

Maka hasilnya adalah kain batik yang dikenal dengan kain batik tulis. Penamaan itu diberikan, karena disamping batik tulis, ada juga batik cap, batik printing, batik painting dan sablon. (*Proses Pembuatan Batik, Para. 6*)

2.1.5 Tinjauan Kota Solo

Kota Surakarta (juga Solo, Sala, dan [tidak dipakai lagi] Salakarta) adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Di Indonesia, Surakarta merupakan kota peringkat kesepuluh terbesar (setelah Yogyakarta). Sisi timur kota ini dilewati sungai yang terabadikan dalam salah satu lagu keroncong, Bengawan Solo. Kota ini dulu juga tempat kedudukan dari residen, yang membawahi Karesidenan Surakarta di masa awal kemerdekaan. Jabatan residen sekarang dihapuskan dan diganti menjadi "pembantu gubernur untuk wilayah Surakarta". Kota Surakarta memiliki semboyan BERSERI yang merupakan akronim dari Bersih, Sehat, Rapi, dan Indah. Untuk kepentingan pemasaran

pariwisata, Solo mengambil slogan pariwisata *Solo the Spirit of Java* yang diharapkan bisa membangun citra kota Solo sebagai pusat kebudayaan Jawa.

2.1.5.1 Sejarah Kota Solo

Kota Surakarta didirikan pada tahun 1745, ditandai dengan dimulai pembangunan Keraton Mataram sebagai ganti keraton di Kartasura yang hancur akibat pemberontakan orang-orang Tionghoa melawan kekuasaan Pakubuwono (PB) II yang bertakhta di Kartasura pada tahun 1742. Pemberontakan ini bahkan mengakibatkan PB II menyingkir ke Ponorogo, Jawa Timur.

Dengan bantuan VOC, pemberontakan dapat ditumpas dan Kartasura direbut kembali, tapi keraton sudah hancur dan dianggap "tercemar". Sunan Pakubuwana II lalu memerintahkan Tumenggung Honggowongso dan Tumenggung Mangkuyudo serta komandan pasukan Belanda J.A.B. van Hohendorff untuk mencari lokasi ibu kota Kesultanan Mataram yang baru. Untuk itu dibangunlah keraton baru 20 km ke arah tenggara dari Kartasura, pada 1745, tepatnya di Desa Sala di tepi Bengawan Solo. Kelak namanya berubah menjadi Surakarta. (Catatan-catatan lama menyebut bentuk antara "Salakarta"^[1]). Pembangunan kraton baru ini menurut catatan menggunakan bahan kayu jati dari kawasan *Alas Kethu*, hutan di dekat Wonogiri Kota dan kayunya dihanyutkan melalui sungai. Secara resmi, keraton mulai ditempati tanggal 17 Februari 1745 (atau Rabu Pahing 14 Sura 1670 Penanggalan Jawa, Wuku Landep, Windu Sancaya).

Berlakunya Perjanjian Giyanti (13 Februari 1755) menyebabkan Surakarta menjadi pusat pemerintahan Kasunanan Surakarta, dengan rajanya PB III. Yogyakarta menjadi pusat pemerintahan Kasultanan Yogyakarta, dengan rajanya Mangkubumi (Sultan Hamengkubuwono (HB) I). Keraton dan kota Yogyakarta mulai dibangun pada 1755, dengan pola tata kota yang sama dengan Surakarta yang lebih dulu dibangun (*Wikipedia, Sejarah Kota Solo, Par. 3*).

Perjanjian Salatiga 1757 memperluas wilayah kota ini, dengan diberikannya wilayah sebelah utara keraton kepada pihak Pangeran Sambernyawa (Mangkunagara I). Sejak saat itu, Sala merupakan kota dengan dua sistem

administrasi, yang berlaku hingga 1945, pada masa Perang Kemerdekaan Republik Indonesia (RI).

Masa Perang Kemerdekaan 1945-1949

Situasi di Solo (dan wilayah pengaruhnya) pada masa ini sangat menyedihkan. Terjadi sejumlah peristiwa politik yang menjadikan wilayah Solo kehilangan hak otonominya; nasib yang berbeda dengan Yogyakarta.

D.I. Surakarta dan Pemberontakan Tan Malaka

Begitu mendengar pengumuman tentang kemerdekaan RI, pemimpin Mangkunegaran (Mangkunegara VIII dan Susuhunan Sala (Pakubuwana XII) mengirim kabar dukungan ke Presiden RI Soekarno dan menyatakan bahwa wilayah Surakarta (Mangkunegaran dan Kasunanan) adalah bagian dari RI. Sebagai reaksi atas pengakuan ini, Presiden RI Soekarno menetapkan pembentukan propinsi Daerah Istimewa Surakarta (DIS).

Pada Oktober 1945, terbentuk gerakan swapraja/anti-monarki/anti-feodal di Surakarta, yang salah satu pimpinannya adalah Tan Malaka, tokoh Partai Komunis Indonesia (PKI). Tujuan gerakan ini adalah membubarkan DIS, dan menghapus Mangkunegaran dan Kasunanan. Gerakan ini di kemudian hari dikenal sebagai Pemberontakan Tan Malaka. Motif lain adalah perampasan tanah-tanah pertanian yang dikuasai kedua monarki untuk dibagi-bagi ke petani (*landreform*) oleh gerakan komunis.

Tanggal 17 Oktober 1945, wazir (penasihat raja) Susuhunan, KRMH Sosrodiningrat diculik dan dibunuh oleh gerakan Swapraja. Hal ini diikuti oleh pencopotan bupati-bupati di wilayah Surakarta yang merupakan kerabat Mangkunegara dan Susuhunan. Bulan Maret 1946, wazir yang baru, KRMT Yudonagoro, juga diculik dan dibunuh gerakan Swapraja. Pada bulan April 1946, sembilan pejabat Kepatihan juga mengalami hal yang sama.

Karena banyaknya kerusuhan, penculikan, dan pembunuhan, maka tanggal 16 Juni 1946 pemerintah RI membubarkan DIS dan menghilangkan kekuasaan politik Mangkunegaran dan Kasunanan. Sejak saat itu keduanya kehilangan hak otonom menjadi suatu keluarga/trah biasa dan keraton/istana berubah fungsi

sebagai tempat pengembangan seni dan budaya Jawa. Keputusan ini juga mengawali kota Solo di bawah satu administrasi. Selanjutnya dibentuk Karesidenan Surakarta yang mencakup wilayah-wilayah Kasunanan Surakarta dan Praja Mangkunegaran, termasuk kota swapraja Surakarta. Tanggal 16 Juni diperingati setiap tahun sebagai hari kelahiran kota Surakarta.

Tanggal 26 Juni 1946 terjadi penculikan terhadap PM Sutan Syahrir di Surakarta oleh sebuah kelompok pemberontak yang dipimpin oleh Mayor Jendral Soedarsono dan 14 pimpinan sipil, di antaranya Tan Malaka, dari Partai Komunis Indonesia. PM Syahrir ditahan di suatu rumah peristirahatan di Paras. Presiden Soekarno sangat marah atas aksi pemberontakan ini dan memerintahkan Polisi Surakarta menangkap para pimpinan pemberontak. Tanggal 1 Juli 1946, ke 14 pimpinan berhasil ditangkap dan dijebloskan ke penjara Wirogunan. Namun, pada tanggal 2 Juli 1946, tentara Divisi 3 yang dipimpin Mayor Jendral Soedarsono menyerbu penjara Wirogunan dan membebaskan ke 14-pimpinan pemberontak.

Presiden Soekarno lalu memerintahkan Letnan Kolonel Soeharto, pimpinan tentara di Surakarta, untuk menangkap Mayjen Soedarsono dan pimpinan pemberontak. Namun demikian Soeharto menolak perintah ini karena dia tidak mau menangkap pimpinan/atasannya sendiri. Dia hanya mau menangkap para pemberontak kalau ada perintah langsung dari Kepala Staf militer RI, Jendral Soedirman. Presiden Soekarno sangat marah atas penolakan ini dan menjuluki Lt. Kol. Soeharto sebagai perwira keras kepala (bahasa Belanda *koppig*).

Tanggal 3 Juli 1946, Mayjen Soedarsono dan pimpinan pemberontak berhasil dilucuti senjatanya dan ditangkap di dekat Istana Presiden di Yogyakarta oleh pasukan pengawal presiden, setelah Letkol. Soeharto berhasil membujuk mereka untuk menghadap Presiden Soekarno. Peristiwa ini lalu dikenal sebagai pemberontakan 3 Juli 1946 yang gagal. PM Syahrir berhasil dibebaskan dan Mayjen Soedarsono serta pimpinan pemberontak dihukum penjara walaupun beberapa bulan kemudian para pemberontak diampuni oleh Presiden Soekarno dan dibebaskan dari penjara.

Serangan Umum 7 Agustus 1949

Dari tahun 1945 sampai 1948, Belanda berhasil menguasai kembali sebagian besar wilayah Indonesia (termasuk Jawa), kecuali Yogyakarta, Surakarta dan daerah-daerah sekitarnya.

Pada Desember 1948, Belanda menyerbu wilayah RI yang tersisa, mendudukinya dan menyatakan RI sudah hancur dan tidak ada lagi. Jendral Soedirman menolak menyerah dan mulai bergerilya di hutan-hutan dan desa-desa di sekitar kota Yogyakarta dan Surakarta.

Untuk membantah klaim Belanda, maka Jendral Soedirman merencanakan "Serangan Oemoem" yaitu serangan besar-besaran yang bertujuan menduduki kota Yogyakarta dan Surakarta selama beberapa jam. "Serangan Oemoem" di Surakarta terjadi pada tanggal 7 Agustus 1949 dipimpin oleh Letnan Kolonel Slamet Riyadi. Untuk memperingati peristiwa ini maka jalan utama di kota Surakarta dinamakan "Jalan Slamet Riyadi".

Kepemimpinan Slamet Riyadi - yang gugur di pertempuran melawan gerakan separatis RMS - pada Serangan Umum ini sangat mengejutkan pimpinan tentara Belanda (Van Ohl), yang sempat berkata Slamet Riyadi lebih pantas menjadi anaknya, ketika acara penyerahan kota Solo.

2.2 Data Primer

2.2.1 Survey

Dari data survey hanya diperoleh bagaimanakah lokasi atau keadaan tempat pembuatan batik. Hanya mempersiapkan apakah yang dapat terjadi di lapangan dan bagaimana cara mengantisipasi masalah yang mungkin terjadi. Juga untuk persiapan pada hari H peralatan apa sajakah yang harus di bawa agar dapat maksimal pada saat eksekusi.

2.2.2 Wawancara

Data primer yang didapat dari wawancara yaitu antara lain adalah bagaimana proses pembuatan batik yang sebenarnya dan dari para pekerja yang berada di beberapa tempat pembuatan batik di Solo. Dari wawancara ini didapat hasil yaitu adalah proses pembuatan batik tulis, prosesnya adalah ;

- *Mola* adalah proses awal dari pembuatan batik. Yaitu dengan cara menjiplak gambar dari kertas putih, ke kain yang akan di batik. Cara menjiplaknya dengan lampu neon di bawahnya.
- *Ngrengreng* yaitu proses pematikan pertama setelah proses menjiplak.
- *Nembok* proses pemberian warna putih sebagai warna dasar batik.
- Pewarnaan ada dua jenis yaitu *nyolet* dan celup. Colet adalah pewarnaan dengan menggunakan kuas, sedangkan celup adalah pewarnaan dengan cara mencelupkan kain yang sudah di batik ke dalam cat.
- *Granit* yaitu proses pematikan dengan cara memberikan titik – titik kecil sebagai motif batik.
- *Bironi* yaitu proses pematikan untuk menutup tempat – tempat kecil yang kosong agar tidak terkena cat saat diwarnai.
- *Soga* proses terakhir pada saat pematikan. Yaitu memberikan warna coklat pada batik.

Pada proses pematikan, ada tahap – tahap tertentu yang di ulang beberapa kali prosesnya. Bukan karena kesalahan, namun karena memang demikianlah proses pembuatan batik. Perlu beberapa kali *mbatik* agar mendapatkan motif yang sesuai dengan yang diinginkan. Oleh karena prosesnya yang rumit itu pula batik tulis menjadi mahal harganya.

2.3 Data Sekunder

2.3.1 Kajian Literatur

Data – data yang dituliskan di atas sebagian besar di peroleh dari buku atau majalah dari sini diperoleh pengertian – pengertian tentang fotografi dan teknik fotografi. Sejarah tentang fotografi juga tercantum dalam buku yang dibaca.

2.3.2 Internet

Dari internet diperoleh data – data yang sebagian sudah dituliskan di landasan teori di atas. Selain itu dari internet diperoleh pula data dan lokasi tempat pembatikan yang tepat sehingga dapat menghasilkan foto yang maksimal.

2.3.3 Referensi Visual

Mengenai referensi visual, tidak banyak data yang didapat dari internet. Kebanyakan foto – foto yang ditampilkan hanyalah foto biasa saja, tidak memiliki nilai estetis hanya menampilkan gambar orang membatik saja.

2.4 Analisa Data dan Kesimpulan

Data – data yang diperoleh secara primer maupun sekunder dapat disimpulkan bahwa keduanya cocok. Kedua data tersebut saling melengkapi. Pada data primer, didapat istilah – istilah khusus pada proses pembatikan. Sedangkan pada data sekunder diperoleh data secara umum dan dengan kosa kata yang lebih formal. Karena pada proses wawancara yang diwawancarai adalah masyarakat setempat sehingga kosakata yang digunakan juga merupakan kosakata daerah setempat.

Kesimpulan dari data – data diatas adalah bahwa proses pembuatan batik tulis adalah melalui beberapa proses rumit sehingga harganya sangat mahal. Dan untuk mendapatkan hasil foto yang maksimal dari suatu keadaan dibutuhkan teknik yang tepat dan peralatan yang mendukung.