

LAPORAN PENELITIAN

**UNGKAPAN VISUAL RANGKAIAN TUMBUH
DALAM WUJUD MEDIUM SENI RUPA
BERBASIS RUANG DAN WAKTU**

Diajukan kepada :

Badan Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat
Universitas Widyatama

OLEH :

WAHDIAMAN, S.Sn.



**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS WIDYATAMA
BANDUNG, FEBRUARI 2009**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

**UNGKAPAN VISUAL RANGKAIAN TUMBUH
DALAM WUJUD MEDIUM SENI RUPA
BERBASIS RUANG DAN WAKTU**

LAPORAN PENELITIAN OLEH :

Wahdiaman, S.Sn.

NIK: 125.0802.095

Bandung, Februari 2009



Diketahui Oleh :

Indarsjah Tirtawidjaja, Drs.

Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama

NIP : 131.284.859

Rafael G. Aida Widjaja, S.E.,M.Si.

Kepala Bagian PPM Universitas Widyatama

NIK : 121.0297.030

Diterima di Perpustakaan Universitas Widyatama oleh :

Lia Amaliawati, S.E.,M.Si.

Kepala Unit Pelayanan Teknik Perpustakaan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

I.	BAB I PENDAHULUAN	1
	1.1 Latar Belakang	1
	1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah	5
	1.2.1 Perumusan Masalah	5
	1.2.2 Pembatasan Masalah	6
	1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	6
	1.3.1 Maksud Penelitian	6
	1.3.2 Tujuan Umum Penelitian	7
	1.3.3 Tujuan Khusus Penelitian	7
	1.4 Manfaat Penelitian	7
	1.5 Hipotesis	8
	1.6 Ruang Lingkup Pembahasan	8
	1.7 Sistematika Penyusunan Laporan	9
II.	BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
	2.1 Teori Komunikasi	11
	2.2 Teori Seni	16
	2.3 Teori Fotografi	17
	2.4 Teori Multimedia	25
	2.5 Teori Animasi	26
	2.6 Teori Biologi	28

III.	BAB III METODE PENELITIAN	29
	3.1 Metode dan Lokasi Penelitian	30
	3.1.1 Metode Penelitian	30
	3.1.2 Lokasi Penelitian	30
	3.2 Variabel Penelitian	30
	3.3 Teknik Pengambilan Sampel	30
	3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
	3.5 Teknik (Metode) Analisis Data	31
IV.	BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
	4.1 Pengumpulan, Pengolahan, Dan Interpretasi Data	32
	4.1.1 Pengumpulan Data	32
	4.1.2 Pengolahan Data	38
	4.1.3 Interpretasi Data	39
	4.2 Analisa Data	39
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	41
	5.1 Kesimpulan	41
	5.2 Saran	42
	DAFTAR PUSTAKA	43
	LAMPIRAN	44



UNIVERSITAS WIDYATAMA

ABSTRAK

Karya seni adalah sebuah kemungkinan-kemungkinan tentang representasi makna. Seni dilahirkan dari situasi estetik yang dialami dalam keseharian. Dalam persinggungan dengan keseharian yang berulang-ulang dapat mengasah intuisi seorang seniman atau desainer. Penulis mengalami persoalan yang demikian dalam rentang sekian waktu, hingga terdorong untuk merepresentasikan sebuah gagasan tentang yang ditemukannya dalam realitas. Upaya representasi ini didasari kompetensi individual penulis. Keseharian yang ditemui adalah sebuah proses alam tumbuhnya tanaman. Penulis menangkap sebuah pemikiran tentang proses alami itu. Penulis ingin mengembangkan gagasan ini melalui berbagai medium dan format ungkapan seni rupa seperti *photography*, komputer, beserta elemen-elemennya.

Dengan teknologi kamera fotografi telah memungkinkan manusia untuk merekam sebuah peristiwa yang merupakan gambaran realitas yang terjadi. Melalui teknologi fotografi dan komputer untuk pengolahan lebih lanjut, penulis bermaksud untuk membuat sebuah representasi visual yang menggambarkan sebuah proses tumbuh tanaman. Penggabungan dua medium tersebut dengan tujuan untuk memperoleh representasi visual yang ideal dan menunjang konsep penciptaan karya. Rencana wujud akhir dari karya visual ini adalah sebuah film/ *movie* atau gambar bergerak (animasi) yang memperlihatkan proses tumbuh tanaman. Pengambilan gambar diam dengan menggunakan kamera fotografi menjadi sekuens, yang merekam tahap-tahap tumbuh tanaman. Hasil perekaman tersebut menjadi bahan untuk diolah dengan media komputer untuk menghasilkan gambar bergerak.

Kata kunci : *sekuens, fotografi, multimedia, animasi, editing*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Mahaesa, Allah SWT, bahwasannya penulis telah dapat menyelesaikan penulisan laporan penelitian ini. Laporan penelitian ini merupakan hasil dari kegiatan penelitian yang dilaksanakan dalam Tahun Akademik 2008-2009 pada Program Studi Desain Grafis, Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama, Bandung.

Kesadaran akan perlunya membudayakan kegiatan penelitian pada perguruan tinggi, menjadi alasan penulis untuk melaksanakan penelitian dengan judul **Ungkapan Visual Rangkaian Tumbuh Dalam Wujud Medium Seni Rupa Berbasis Ruang Dan Waktu**. Di samping tentunya sebagai sebuah reaksi atas situasi lingkungan yang telah memberi dorongan untuk membuat penelitian. Penelitian ini merupakan upaya untuk membuat sebuah representasi visual yang merupakan bidang kompetensi penulis.

Serangkaian eksperimen dan survey lapangan penulis lakukan guna mendapatkan hasil yang optimal. Penulis juga melakukan studi literatur dari berbagai sumber seperti buku, majalah, surat kabar, dan internet, untuk lebih memperkuat sisi teoritisnya. Buku sebagai sumber informasi yang diakui secara keilmuan, internet sebagai sumber informasi yang memiliki daya jelajah lebih luas.

Dengan keberadaan laporan penelitian ini, walaupun tidak sempurna, semoga dapat melengkapi khazanah pengetahuan tentang seni rupa khususnya desain komunikasi visual. Dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran bagi yang memiliki minat dalam bidang ini, sebagai titik awal keberangkatan menjelajahi sumber-sumber yang lebih otentik, sebagai pemicu rasa penasaran untuk kemudian menggali lebih dalam. Akhir kata, penulis dengan berbesar hati akan menerima masukan dan saran guna menyempurnakan laporan penelitian ini. Semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, Februari 2009

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan oleh mereka sehingga kegiatan penelitian dan penulisan laporan ini dapat terlaksana. Tanpa bantuan mereka penulis tidak akan dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada :

1. Bapak **Indarsjah Tirtawidjaja, Drs.** selaku Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.
2. Bapak **Rudy Farid, Drs.** selaku Wakil Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.
3. Bapak **Budiman, Drs.** selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.
4. Bapak **Tubagus Zufri, M.Ds.** selaku Ketua Program Studi Desain Multimedia Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.
5. Bapak **Arus Reka Prasetia, S.E.** selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis dan Desain Multimedia Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.
6. Ibu **Rafael G. Aida Widjaya, S.E.** selaku Kepala Bagian PPM Universitas Widyatama yang telah mendukung penelitian ini.
7. Ibu **Yachmi Yulvina, S.H.** selaku Staf Administrasi PPM Universitas Widyatama yang telah memperlancar administrasi.
8. Bapak **H. Oyo** dan keluarga, yang telah memberikan izin menggunakan tempatnya untuk melakukan eksperimen.
9. Bapak **Gumbira Widjaja**, yang telah memberi banyak masukan mengenai tata cara bercocok tanam.
10. Ibu **Tjutju Widjaja, S.Sn.** yang telah memfasilitasi alat untuk perekaman gambar.
11. Bapak **Rudiwan, S.H.** yang telah memberikan banyak sekali masukan dan bantuan dalam proses editing.
12. Bapak **Edi Purwantoro, Drs.** yang telah memberikan banyak masukan dan kontribusi sumber pustaka acuan.

13. Sdr. **Novri Israr**, yang telah membantu proses perekaman gambar.
14. Sdr. **Bey Marga**, yang telah memberikan masukan dan membantu dalam proses editing.
15. Sdr. **Dicky Miftah P.** yang telah memberikan bantuan peralatannya.
16. Sdr. **Oky Faisal G.** yang telah memberikan masukan dalam proses editing.
17. Ibu **Oyoh**, yang telah membantu merawat tanaman dengan telaten.
18. Rekan-rekan sejawat yang telah memberikan banyak masukan.
19. Ibu **Tika Vitalia**, yang telah memberikan banyak masukan, dukungan moril dan materil, serta inspirasinya.

Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Tuhan Yang Mahaesa, Allah SWT, membalas kebaikannya.



UTARMA
UNIVERSITAS WIDYATAMA

DAFTAR TABEL

Tabel Jadwal Penelitian	29
-------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	33
Gambar 2	34



Utama
UNIVERSITAS WIDYATAMA

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seorang desainer atau seniman berangkat dari pemahaman tentang konsep yang terbaca dari pengalaman kedekatannya dengan lingkungan untuk menuangkan gagasannya. Gagasan atau imajinasi merupakan alam kesadaran dari seseorang untuk membayangkan sebuah tempat yang didiami oleh kesamaan-kesamaan yang merupakan kumpulan imaji, untuk kemudian mengalirkan sejumlah gagasan untuk berkarya.

Gagasan dari seorang pencipta karya visual dituntut untuk memiliki muatan tidak hanya yang berasal dari citra diri, ekspresi diri maupun sekedar tuntutan komersial, namun mampu membuka ruang demi terciptanya kultur kehidupan yang lebih baik. Muatan-muatan yang ada dalam realitas manusia inilah yang diharapkan tergambar dalam karya-karya visual.

Pemikiran dalam seni adalah untuk menghasilkan suatu karya yang mengandung muatan simbolik, metaforik, pengekspresian diri, serta mempunyai kesan dan pesan tertentu. Hal tersebut merupakan gambaran-gambaran tentang realitas dan penerjemahan apa yang dilihat di dunia dalam bentuk karya visual. Hubungan antara manusia dengan kehidupan dan lingkungannya serta keberadaan manusia itu sendirilah yang diasosiasikan seni sebagai karya manusia yang bermuatan dunia.

Pola hubungan yang dekat, permainan rasa, intuisi dan eksekusi visual menempatkan karya seni mempunyai keragaman daya-daya dan kapasitas serta kemungkinan-kemungkinan yang dimiliki manusia untuk mengungkapkannya secara simbolik. Seni dikatakan sebagai ungkapan yang bersifat simbolik, karena gejala dan unsur kehadirannya mempunyai petunjuk pada konsep-konsep yang dihidupi oleh komunitas maupun masyarakat tertentu. Hal demikianlah yang membuat sebuah karya seni berpijak pada kekuatan konsep dari simbolisasi secara

fenomenologis dan mengakibatkan sebuah karya seni harus mampu mengantarkan orang atau penikmat ke suatu kumpulan makna.

Muatan yang biasanya bernilai pada kebenaran, kejujuran, *adi luhung*, dan seterusnya dianggap memberikan nilai batas pada karya visual. Nilai kesadaran yang seolah-olah ada kekuatan yang mengatasi (transendental) menggerakkan muatan-muatan memiliki benang merah dari semua aktivitas berkaryanya, yaitu hasrat atau keinginan manusia. Hal ini didasarkan pada keyakinan bahwa setiap manusia mempunyai pijakan pada hasrat dengan syarat. Dengan demikian, maka setiap karya visual menjadi alat untuk mengatasnamakan seni demi mengejar hasrat manusia.

Segala macam 'keharusan' atau ketetapan yang sering muncul pada tuntutan karya visual menimbulkan representasi pada karakteristik visual. Hal inilah yang disebut **Derrida** sebagai keterbatasan dalam berkarya seni. Padahal 'batas' dapat direpresentasikan sebagai 'akhir yang memulai sesuatu' atau sebaliknya sebagai totalitas. Dengan pengenalan batas pula, maka sebenarnya kita senantiasa berada pada fenomena yang tak terputuskan dan tak menentu dimana terjadi banyak ruang yang bisa diapresiasi dalam karya visual. Bentuk dan isi yang dipersoalkan tidak menjadi yang lebih penting, karena semua mempunyai kesempatan penafsiran yang sama sesuai dengan sifat menginterpretasi yang sarat dengan ribuan makna.

Karya seni adalah sebuah kemungkinan-kemungkinan tentang representasi makna. Seni yang dilahirkan dari situasi estetis tidak serta merta menjadi sebuah tuduhan negatif ketika karya tersebut menyinggung atau masuk kepada norma-norma tertentu dalam masyarakat tanpa ada penggalan makna dari kaidah-kaidah seni.

Dalam persinggungan dengan keseharian yang berulang-ulang dapat mengasah intuisi seorang seniman atau desainer. Penulis mengalami persoalan yang demikian dalam rentang sekian waktu, hingga akhirnya merasa tertarik untuk merepresentasikan sebuah gagasan tentang yang ditemukannya dalam realitas. Upaya representasi yang didasari kompetensi individual penulis, dan juga tidak

tertutup kemungkinan untuk berkolaborasi dengan pihak tertentu yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan demi terwujudnya sebuah representasi yang layak.

Keseharian yang ditemui adalah sebuah proses alam tumbuhnya makhluk hidup, tanaman, yang didorong oleh pengalaman pribadi dalam menekuni kegemaran memelihara tanaman secara langsung. Penulis menangkap sebuah pemikiran tentang proses alami itu, yang dalam nalar penulis ia memiliki suatu nilai yang dapat diangkat dan dibagi dengan orang lain. Penulis ingin mengembangkan gagasan ini melalui berbagai medium dan format ungkapan seni rupa seperti *photography*, komputer, beserta elemen-elemennya. Pemilihan berbagai medium ini didasari oleh tujuan representasi gagasan yang ideal.

Bahwasannya proses alam yang terjadi tidak dapat disaksikan ulang di kemudian hari. Apa yang dilihat oleh manusia hanya terjadi sekali waktu saja, dan sekalipun ada usaha untuk melihat ke sekian kalinya, apa yang dilihatnya itu bukan lagi hal yang sama persis dengan yang terdahulunya. Namun demikian, apa yang telah dilihat oleh manusia akan tersimpan dalam memorinya sepanjang kesadaran dirinya masih ada dan menjadi pengalaman seumur hidupnya.

Objek menarik yang dilihat oleh seorang manusia dapat memberi kesan mendalam dan membuat seseorang ingin menyampaikannya kepada orang lain. Dorongan untuk menyampaikan kembali kepada orang lain ini merupakan proses yang didasari oleh pertimbangan tertentu, seperti misalnya karena adanya hal-hal yang positif yang dikandungnya, atau memiliki hikmah dan manfaat yang dapat dijadikan pelajaran di kemudian hari.

Dengan fakta seperti itu, penulis memiliki sebuah filosofi yang hampir sama, yaitu keinginan untuk bertutur kepada orang lain. Apa yang hendak dituturkan di sini merupakan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi di sekeliling penulis. Dalam pandangan penulis, fenomena tersebut mampu menggerakkan kesadaran untuk memahami nilai kehidupan dengan ketekunan mengamati apa yang terjadi pada proses tumbuhnya tanaman.

Menuturkan kembali dalam bentuk visual merupakan cara yang telah dilakukan oleh pendahulu kita. Seperti kita ketahui, dengan ditemukannya lukisan-lukisan di dalam gua dari jaman pra sejarah telah menjadi bukti manusia memiliki keinginan untuk bertutur secara visual. Namun tentunya, konsep, metode, cara, medium, dan tujuan yang ditempuh oleh manusia pra sejarah akan berbeda dengan yang dilakukan oleh manusia pada jaman modern.

Dengan berkembangnya teknologi telah memberi peluang pada manusia untuk memilih suatu metode ataupun medium yang sesuai dengan kebutuhan konsepnya. Dengan teknologi kamera fotografi telah memungkinkan manusia untuk merekam sebuah peristiwa, yang merupakan pengabadian dari suatu momen tertentu. Apa yang terekam merupakan gambaran realitas yang terjadi pada saat tersebut. Rekaman tersebut dapat dilihat kembali pada masa mendatang, meski peristiwa aslinya sendiri tidak dapat diulang kembali.

Melalui teknologi fotografi dengan metode perekaman, dan teknologi komputer untuk pengolahan lebih lanjut, penulis bermaksud untuk membuat sebuah representasi visual yang menggambarkan sebuah proses tumbuh tanaman. Penggabungan dua medium tersebut dengan tujuan untuk memperoleh representasi visual yang ideal dan menunjang konsep penciptaan karya.

Rencana wujud akhir dari karya visual ini adalah sebuah film/ *movie* atau gambar bergerak (animasi) yang memperlihatkan proses tumbuh tanaman. Pengambilan gambar diam dengan menggunakan kamera fotografi menjadi sekuens, yang merekam tahap-tahap tumbuh tanaman. Hasil perekaman tersebut menjadi bahan untuk diolah dengan media digital yaitu komputer untuk menghasilkan gambar bergerak (animasi).

Penulis berharap bahwa karya visual yang akan dibuat ini, ataupun proses berkaryanya, dapat memberikan manfaat bagi keilmuan, khususnya bidang komunikasi visual. Bahwasannya setiap karya visual yang baik dapat memberi inspirasi dan kontribusi bagi wacana seni rupa, bahkan lebih jauhnya bagi kehidupan *real* itu sendiri. Semoga kegiatan yang penulis lakukan ini dapat

mengajak pembaca untuk berpikir tentang kekuatan alam, kekuatan yang bergerak tanpa bisa terhenti dalam untaian waktu, yang tak bisa kembali.

Melalui "setitik air kegiatan di antara samudera" ini, penulis hendak mengajak pembaca untuk memahami alam, dengan demikian kiranya manusia dapat melakukan tindakan yang tidak membuat kerusakan terhadap alam, serta mendukung ke arah perbaikan-perbaikan sehingga terjaga kelestarian alam yang akan menjadi tempat indah untuk generasi mendatang.

1.2 Perumusan Dan Pembatasan Masalah

1.2.1 Perumusan Masalah

Pengamatan mendalam terhadap fenomena alam yang terjadi di sekeliling penulis menjadi sumber gagasan untuk dituangkan ke dalam medium seni rupa, yang merupakan kompetensi yang dimiliki oleh penulis. Dalam pandangan penulis fenomena tersebut mampu memberi kekuatan nilai yang dapat dimaknai. Dari nilai dan makna tersebut dapat diukur kedalaman pemahaman kita terhadap alam.

Untuk mencapai representasi visual yang sesuai dengan konsep dan rencana penelitian, diperlukan suatu rumusan guna menunjang keberhasilannya. Dengan melihat latar belakang seperti dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi suatu permasalahan dalam penelitian ini sbb :

- Metode apa yang diperlukan guna menunjang keberhasilan proses penelitian ini?
- Bagaimana proses tumbuh tanaman yang menjadi objek karya bisa berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan hasil yang dibutuhkan?
- Bagaimana rangkaian proses tumbuh tanaman yang menjadi objek karya dapat didokumentasikan secara representatif untuk keperluan visual?

1.2.2 Pembatasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan, maka lingkup kajian yang dijadikan objek penelitian adalah tanaman padi. Dipilihnya tanaman padi karena memiliki makna historis dan filosofis. Secara historis padi adalah tanaman yang paling dekat dengan manusia dalam arti, ia menjadi makanan pokok sebagian besar bangsa di dunia. Dengan hal itu ia mewakili sifat universalitas, dikenal oleh dunia. Selain itu di negeri ini padi telah menjadi sumber pangan utama dan menjadikannya negara agraris.

Secara filosofis padi telah menjadi bagian dari kebudayaan manusia. Makna bahasa yang menyertakan padi telah banyak digunakan dalam kesusasteraan. Padi merupakan bagian penting dalam budaya masyarakat Asia Tenggara dan Asia Timur. Masyarakat setempat mengenal filosofi ilmu padi. Sejumlah peribahasa juga melibatkan padi, misalnya *padi ditanam tumbuh ilalang*; *padi masak, jagung mengupih*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan penelitian memiliki maksud dan tujuan yang sesuai dengan konsep maupun kebutuhan institusi yang memfasilitasinya. Adapun tujuan dari penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini secara umum adalah :

- Mewujudkan suatu representasi visual melalui media komunikasi visual berbasis ruang dan waktu.
- Merefleksikan suatu makna yang diangkat dari fenomena alam melalui representasi visual.

1.3.2 Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum ditujukan untuk merealisasikan gagasan yang diangkat dari hasil pengamatan mendalam penulis terhadap fenomena alam yang terjadi di sekitar penulis. Melalui penelitian ini penulis mencoba menghayati fenomena alam dan merepresentasikannya kepada publik.

Bagi peneliti (dosen) dapat meningkatkan produktivitas meneliti dan mengembangkan budaya meneliti (*research culture*), agar lebih bersikap proaktif, khususnya dalam mencari solusi terhadap suatu permasalahan atau membuka kemungkinan baru dalam bidang keilmuannya.

1.3.3 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini dipaparkan sbb :

- Dengan dibuatnya sebuah representasi visual melalui media komunikasi visual berbasis ruang dan waktu ini, hasil karyanya diharapkan dapat menjadi bahan untuk mendukung proses karya seni selanjutnya.
- Di samping hal tersebut di atas, kegiatan penelitian ini juga diharapkan menjadi media bagi peneliti untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan teknis yang berkaitan dengan proses pembuatannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis, sebagai upaya meningkatkan kemampuan meneliti dalam bidangnya. Karya yang dibuat dapat memberi sumbangan keilmuan dan dapat menjadi salah satu sumber rujukan untuk kajian yang relevan di masa mendatang. Memberikan gambaran lebih jauh dalam upaya memahami proses berkarya dan karya visualnya, serta dapat memperkaya khazanah seni rupa.

Hasil penelitian ini, yang merupakan awal penelusuran dalam mewujudkan karya visual mengingat masih banyaknya keterbatasan, diharapkan dapat membuka jalan

pemikiran untuk mengembangkan lebih jauh gagasan representasi visual yang lebih baik lagi di masa mendatang.

1.5 Hipotesis

Guna mengetahui kondisi faktual tentang hal-hal tersebut di atas, maka tahap pertama diperlukan penelitian yang akan dilakukan terhadap objek yang menjadi pokok persoalan yaitu tanaman padi. Dari penelitian ini diharapkan diperoleh informasi penting yang dapat digunakan untuk kajian lebih lanjut. Dengan bekal informasi tersebut diharapkan tanaman padi dapat menjadi objek yang memenuhi syarat sebagai sampel dan populasi penelitian.

Tahap berikutnya, setelah diperoleh informasi akurat tentang objek yang dijadikan bahan penelitian, maka akan dilanjutkan dengan proses merekam jejak tumbuh tanaman dengan kamera fotografi. Perekaman fotografi dari objek yang mewakili setiap fase pertumbuhan tanaman. Hasil rekaman jejak tumbuh tanaman dari lapangan ini akan menjadi bahan untuk diolah di ruang kerja dengan bantuan alat media digital/ komputer untuk mendapatkan hasil karya visual berupa film/ *movie*.

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penelitian ini yang akan menjadi lingkup pembahasan meliputi hal-hal yang saling berkaitan saja dengan topik. Objek penelitian yang dikaji adalah yang merupakan hasil pengolahan penulis sendiri yaitu tanaman padi, tanpa melibatkan objek tanaman padi di luar itu. Apabila dalam prosesnya terdapat bias atau penyimpangan, maka tidak tertutup kemungkinan untuk adanya manipulasi dalam batas tertentu. Hal-hal di luar yang berkaitan dengan penelitian hanya akan menjadi variabel acak semata.

Mengingat objek tanaman adalah makhluk hidup yang memiliki proses tumbuh secara linear menurut garis waktu, maka dalam pelaksanaannya sangat dimungkinkan akan adanya gangguan dan hambatan yang akan menjadikannya terdapat banyak variabel. Dalam konteks inilah upaya manipulasi akan diadakan,

yang bertujuan demi mencapai kepentingan visualisasi yang telah direncanakan dalam konsep sebelumnya.

Proses selanjutnya adalah merekam objek dengan alat kamera fotografi untuk mendapatkan *image* yang akan menjadi bahan untuk visualisasi rangkaian tumbuh tanaman. Perekaman ini akan dilaksanakan dalam tahap tertentu dimana kondisi tanaman telah memenuhi syarat untuk menjadi bahan visual. Hasil perekaman ini berupa gambar-gambar diam yang selanjutnya akan menjadi *frame-frame* yang membentuk gambar bergerak setelah diolah dengan menggunakan komputer.

1.7 Sistematika Penyusunan Laporan

Sistematika penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang masalah yang menjadi pokok persoalan dan alasan penelitian ini dibuat, perumusan dan pembatasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, ruang lingkup pembahasan, dan sistematika penyusunan laporan, yang mejabarkan tentang isi dari penulisan penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menerangkan teori yang berkaitan yang digunakan dalam penyusunan dan penulisan penelitian, di antaranya teori komunikasi, teori seni, teori fotografi, teori multimedia, dan teori biologi.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian, di antaranya metode dan lokasi penelitian, variabel penelitian, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang hasil penelitian yang bersumber dari data empiris hasil dari observasi dan eksperimentasi. Menjelaskan proses penelitian di lapangan yang berkaitan dengan upaya memperoleh tanaman yang dapat mewakili sampel dan populasi penelitian serta proses pengolahan di ruang kerja (laboratorium) hingga terwujudnya karya akhir (visual).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang merupakan hasil telaah dan kajian dari penelitian secara keseluruhan, serta saran untuk perbaikan, baik secara kualitas maupun kuantitas di waktu mendatang.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Setelah mengetahui perumusan dan pembatasan masalah maka diperlukan sebuah pendekatan untuk pemecahan masalah melalui teori-teori. Adapun teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

2.1 Teori Komunikasi

Secara primer proses komunikasi adalah proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang (*symbol*) sebagai media dan saluran. Lambang ini umumnya berbentuk bahasa, tetapi dalam situasi-situasi tertentu lambang-lambang yang digunakan dapat berupa kial (*gesture*), yaitu gerak anggota tubuh, gambar, warna, dan sebagainya. Tujuan dari komunikasi itu sendiri adalah mengubah sikap (*attitude*), opini (*opinion*), perilaku (*behaviour*), dan mengubah masyarakat (*society*).

Dengan terlebih dahulu mengetahui sifat-sifat dari komunikan, dan mengetahui efek yang kita kehendaki dari mereka, maka pemilihan cara berkomunikasi sangat penting, karena ini ada kaitannya dengan pemilihan media yang akan digunakan. Komunikator dan komunikan akan memperhatikan pesan komunikasi bila berkaitan dengan kepentingannya. Media yang dipilih dipertimbangkan akan dapat mempresentasikan pesan komunikator dan menjangkau khalayak komunikan. Efek yang diharapkan akan muncul apabila ada kesamaan orientasi dan perilaku dari khalayak tentang pesan yang disampaikan. Menurut **Wilbur Schram**, jika sebuah pesan dapat disampaikan dengan baik maka harus dapat memenuhi beberapa persyaratan, yaitu :

1. Pesan harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa, sehingga dapat menarik perhatian komunikan.
2. Pesan harus memperhatikan lambang-lambang tertuju kepada pengalaman yang sama antara komunikator dan komunikan, sehingga dapat sama-sama mengerti.

3. Pesan harus membangkitkan kebutuhan pribadi komunikan dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut.
4. Pesan harus menyarankan suatu jalan untuk memperoleh kebutuhan tadi yang layak baik situasi kelompok dimana komunikan berada pada saat ia digerakkan untuk memberikan tanggapan yang dikehendaki.

Tetapi tidaklah mudah untuk melakukan komunikasi secara efektif. Bahkan beberapa ahli komunikasi menyatakan bahwa tidak mungkin seseorang dapat melakukan komunikasi jika terjadi sedikit saja hambatan. Ada banyak hambatan yang dapat merusak sebuah proses komunikasi, di antaranya :

a. Gangguan

Ada dua jenis gangguan terhadap jalannya komunikasi yang menurut sifatnya dapat diklasifikasikan sebagai gangguan mekanik dan gangguan semantik.

1. Gangguan Mekanik (*Mechanical Channel Noise*)
Gangguan yang disebabkan oleh saluran komunikasi atau kegaduhan yang bersifat fisik.
2. Gangguan Semantik (*Semantic Noise*)
Gangguan yang berkaitan dengan isi pesan komunikasi yang artinya menjadi rusak.

b. Kepentingan

Interest atau kepentingan akan membuat seseorang selektif dalam menanggapi atau menghayati suatu pesan. Orang akan memperhatikan perangsang yang ada hubungannya dengan kepentingannya. Kepentingan bukan hanya mempengaruhi perhatian saja tetapi juga menentukan daya tanggap, perasaan, pikiran, dan tingkah laku atau pertentangan dalam suatu kepentingan.

c. Motivasi Terpendam

Motivasi terpendam (*motivation*) akan mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu yang sesuai baik dengan keinginan, kebutuhan, dan kekurangannya.

Semakin sesuai komunikasi dengan motivasi maka semakin besar kemungkinan sebuah komunikasi dapat diterima dengan baik oleh pihak yang bersangkutan. Sebaliknya, komunikasi akan mengabaikan suatu komunikasi yang dianggapnya tidak sesuai dengan motivasinya.

d. Prasangka

Prasangka (*prejudice*) merupakan salah satu rintangan atau hambatan berat bagi suatu kegiatan komunikasi, hal ini disebabkan orang yang mempunyai prasangka selalu curiga dan menentang komunikator yang hendak melancarkan komunikasi. Sesuatu yang objektif akan dinilai negatif, prasangka bukan saja dapat terjadi terhadap suatu ras, melainkan juga terhadap agama, pendirian politik, kelompok, singkatnya suatu perangsang yang dalam pengalaman pernah memberi kesan yang kurang baik.

Hambatan komunikasi pada umumnya mempunyai dua sifat yaitu objektif dan subjektif. Hambatan yang sifatnya objektif adalah gangguan dan halangan terhadap jalannya komunikasi, yang tidak disengaja dibuat oleh pihak lain., tetapi mungkin disebabkan oleh keadaan yang tidak menguntungkan, misalnya : gangguan cuaca pada gelombang radio. Rintangan dan hambatan yang sifatnya objektif ini mungkin juga disebabkan oleh kurangnya kemampuan berkomunikasi antara komunikator dengan komunikan, cara penyajian yang kurang baik, waktu yang tidak tepat, penggunaan media yang keliru, dan sebagainya. Sedangkan hambatan yang bersifat subjektif adalah hambatan yang disengaja dibuat oleh orang lain, sehingga merupakan gangguan, dan pertentangan terhadap suatu usaha komunikasi. Dasar gangguan dan pertentangan ini biasanya disebabkan karena adanya pertentangan kepentingan, prasangka, tamak, iri hati, apatisisme, dan sebagainya. Faktor kepentingan dan prasangka merupakan faktor yang paling berat, karena usaha yang paling sulit bagi seorang komunikator adalah mengadakan komunikasi dengan orang-orang yang jelas tidak menyenangi komunikator, atau penyajian pesan komunikasi yang berlawanan dengan fakta atau isinya yang mengganggu suatu kepentingan.

Gangguan dan hambatan tersebut dapat dikurangi jika semua pihak mengetahui cara-cara berkomunikasi dengan baik. Kita dapat berkomunikasi melalui beberapa cara (*how to communicate*), yaitu :

1. Komunikasi Tatap Muka (*Face to Face Communication*)

Komunikasi tatap muka dipergunakan apabila kita mengharapkan efek perubahan tingkah laku (*behaviour change*), karena pada saat kita berkomunikasi kita memerlukan umpan balik secara langsung (*immediate feedback*). Dengan saling melihat, kita sebagai komunikator bisa mengetahui pada saat kita berkomunikasi apakah komunikan memperhatikan kita dan mengerti apa yang kita komunikasikan. Jika umpan baliknya positif, kita akan mempertahankan cara komunikasi yang kita pergunakan dan memeliharanya supaya umpan balik tetap menyenangkan kita. Bila sebaliknya, kita akan dapat mengubah teknik komunikasi kita sehingga komunikasi kita berhasil.

2. Komunikasi Bermedia (*Mediated Communication*)

Komunikasi bermedia (*public media* dan *mass media*) pada umumnya banyak digunakan untuk komunikasi informatif, karena tidak begitu ampuh untuk mengubah tingkah laku. Terutama pada media massa, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa media massa kurang sekali keampuhannya dalam mengubah tingkah laku komunikan. Walaupun demikian, tetap ada untung ruginya. Kelemahan komunikasi bermedia adalah tidak persuasif, sebaliknya kekuatannya dapat mencapai komunikan dalam jumlah yang sangat besar. Komunikasi tatap muka kekuatannya ialah dalam hal mengubah tingkah laku komunikan, tetapi kelemahannya ialah bahwa komunikan yang dapat diubah tingkah lakunya itu relatif hanya sedikit saja, sejauh kita bisa berdialog dengannya. Atas dasar itulah, maka kalau kita hendak mengubah tingkah laku sejumlah komunikan, kita harus membaginya menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga kita dapat berdialog dengannya.

Dalam berkomunikasi dikenal tujuh prinsip komunikasi “*The 7 C’s of Communication*”. Prinsip-prinsip tersebut sangat berperan dalam proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan.

Adapun prinsip-prinsip komunikasi tersebut adalah :

1. *Credibility*

Komunikasi dimulai dengan cara membangun sebuah kepercayaan, oleh karena itu untuk membangun iklim kepercayaan itu dimulai dari kinerja baik dari pihak komunikator maupun dari pihak komunikan akan menerima pesan tersebut berdasarkan keyakinan yang dapat dipercaya begitu juga tujuannya.

2. *Contex*

Suatu program komunikasi sebaiknya diintegrasikan dengan lingkungan hidup atau keadaan sosial yang tidak bertentangan dan seiring dengan keadaan tertentu serta memperlihatkan sikap partisipatif.

3. *Content*

Pesan yang disampaikan mempunyai arti bagi audiensinya dan memiliki kecocokan dengan sistem nilai-nilai yang berlaku bagi orang banyak dan bermanfaat.

4. *Clarity*

Pesan dalam berkomunikasi disusun dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh komunikator dan komunikan.

5. *Continuity and Consistency*

Komunikasi merupakan suatu proses yang tidak ada akhirnya yang memerlukan pengulangan-pengulangan untuk mencapai tujuan yang bervariasi dan merupakan kontribusi bagi fakta yang ada dengan sikap penyesuaian dengan proses belajar. Isi

atau materi pesan harus konsisten dan tidak membingungkan sasaran.

6. *Channels*

Menggunakan media sebagai saluran pesan yang setepat mungkin dan efektif dalam menyampaikan pesan yang dimaksud.

7. *Capability of Audience*

Komunikasi memperhitungkan kemampuan sasaran yang melibatkan berbagai faktor misalnya kebiasaan membaca atau kemampuan menyerap ilmu pengetahuan.

Pesan harus menggunakan tanda-tanda yang dituju kepada pengalaman yang sama antara komunikator dan komunikan, sehingga sama-sama dapat mengerti.

2.2 Teori Seni

Setiap manusia normal memiliki kecenderungan untuk membuat berbagai hal dalam kehidupan menjadi lebih indah. Hal ini dilandasi oleh sifat dasar manusia yang memiliki rasa keindahan. Rasa keindahan tersebut diwujudkan ke dalam berbagai segi dan bidang kehidupan. Keindahan tersebut dalam kajian keilmuan dikelompokkan ke dalam seni (art, English). Definisi seni menurut **Thomas Munro** : Seni adalah keterampilan yang berguna, atau produk dari keterampilan tersebut, terutama, keterampilan yang dikembangkan dan ditransmisikan secara sosial. Dalam kaitan ini seni berarti sejenis keterampilan dalam mengadopsi alam bagi kegunaan manusia. Sesuai dengan teori tersebut seni dapat diwujudkan kedalam berbagai bidang kehidupan.

Definisi lain tentang seni dari **Thomas Munro** : Seni adalah keterampilan dalam memproduksi keindahan atau yang membangkitkan kesenangan estetis, atau produk dari keterampilan tersebut. Dalam membuat karya seni rupa manusia berusaha menciptakan gubahan yang memiliki nilai-nilai keindahan. Namun nilai keindahan akan menjadi relatif ketika melihat karya-karya seni rupa kontemporer.

Dalam hal ini penulis tidak membicarakan konsepsi keindahan yang unik seperti halnya dalam seni rupa kontemporer.

Dalam karya seni rupa terdapat unsur-unsur yang membangun perupa hingga tercipta suatu gubahan yang representatif. Dalam dunia seni rupa beberapa seniman menggunakan padi sebagai objek karya seninya. Di Jepang ada satu daerah yang menjadikan sawah sebagai lahan berkarya seni, yaitu dengan membuat pola tanam dari tumbuhan dengan warna atau varietas berbeda sehingga membentuk gambar jika dilihat dari atas.

2.3 Teori Fotografi

Fotografi menjadi teman sempurna dalam berpergian menjelajahi berbagai tempat yang dapat membantu mengabadikan objek ataupun momen. Fotografi membuat perjalanan jadi lebih berarti, dan bersamanya kita menikmati asyiknya mencintai seni. Fotografi membuat kita lebih bersyukur atas anugerah penglihatan dan kesempatan melihat tanda-tanda keagungan Ilahi. Nikmat yang tak dapat diukur dan ditakar.

Fotografi menjadi alasan kuat untuk aktivitas kita. Untuk mendapatkan bidikan yang mantap mendorong kita bersusah payah mengeksplorasi sebuah tempat hingga semak belukar, memutar-mutari apa yang akan kita ambil gambarnya, mencari-cari sudut pengambilan untuk menemukan keunikan dan keindahan yang tak terlupakan, kadang pencarian ini juga beresiko fatal jika tidak dilakukan dengan hati-hati dan perhitungan nalar. Menemukan *viewpoint* terbaik adalah peristiwa penting, apakah itu waktu yang tepat untuk mengambil gambar, menunggu *moment* terbaik dari waktu ke waktu, dari fajar hingga asar, dari Maret hingga Desember.

Ketika menekan *shutter release*, seseorang mengikat sebuah jalinan pribadi yang manis dengan tempat dan objeknya. Fotografi melindungi kenangan perjumpaan dengan apa yang ada di dalamnya. Memperlihatkan kepada yang lain tentang

tempat dan suasana yang menarik di mana seseorang pernah di sana, pemandangan yang menakjubkan, orang-orang yang mengagumkan.

Gambar-gambar sering mempengaruhi pikiran seseorang, memaksa untuk berimajinasi dengannya. Foto-foto yang dibuat dapat mendorong orang lain untuk ingin mengalami sendiri keindahan atau keasyikan yang disajikan foto tersebut. Tentu saja, foto pemandangan yang indah dan model yang seksi akan membangkitkan keinginan dan imajinasi yang berbeda. Keinginan yang timbul tanpa sadar.

Siapa saja bisa memotret. Dengan tambahan pikiran kreatif dan usaha yang tak kenal surut, seseorang dapat menciptakan gambar hebat yang menunjukkan kreasi dan interpretasi terhadap apa yang dilihat dan 'dijepret'. Memang kecepatan dan percepatan pencapaian tiap orang akan berbeda, satu sama lain, namun itu wajar.

Foto bagus bisa dibuat dengan peralatan minimalis dan sedikit pengetahuan data teknis. Rahasiannya adalah melihat secara artistik dan kritis. Pertanyaan dalam pikiran : Apa yang dilihat, dan bagaimana melihatnya? Sebuah foto bagus mempunyai kualitas yang menunjukkan keahlian, rasa seni, ketertarikan, dan kepribadian dari fotografernya. Foto bagus adalah foto yang berisi pesan. Pesan bisa berupa pernyataan, kesan, atau ungkapan emosi. Pesan yang bagus adalah pesan yang jelas, tegas dan efektif.

Pesan butuh sebuah subjek. Tentang apa yang ingin disampaikan. Itu bisa saja berupa seorang yang dikenal, pemandangan, atau bentuk-bentuk abstrak. Subjek adalah pusat *Point Of Interest* dan biasanya ditempatkan di *foreground*. Kemudian menyusun pesan dengan memasukkan bagian kedua, yakni *context*, seringkali berupa *background*. *Context* memberikan relevansi, keberadaan, lokasi subjek, atau minat lainnya. Pesan adalah kombinasi dua elemen, subjek dan *context*, *foreground* dan *background* ? yang menceriterakan pesan tersebut.

Seperti pentingnya mengetahui apa saja yang perlu dimasukkan ke dalam pesan, juga perlu mengetahui apa yang tak perlu dimasukkan ke dalam pesan. Apa saja yang bukan bagian dari *subject* atau *context* dari pesan yang dibuat, kurangi

bagian-bagian yang tidak relevan di sekitar *Point Of Interest*. Biasanya dengan lebih mendekat ke arah *subject*, atau berpindah untuk mendapatkan *viewpoint* yang lebih baik, dan membuat bidikan yang jelas dan bersih. Resep untuk sebuah foto yang bagus adalah: "Sebuah latar depan, sebuah latar belakang, dan tidak ada yang lain."

Foto luar biasa adalah karya seni. Ia merekam semangat dari subjek dan membangkitkan emosi. **Bob Krist** menyebutnya "*The Spirit of Place*". Sebuah gambar adalah sebuah taman bermain, terdapat tempat-tempat di mana mata mengembara dan mengamati, juga ruang di mana mata beristirahat dan rileks.

Mata secara alami menemukan cahaya, area terang, dan mencari objek. Apa yang dirasakan dan bagaimana hal tersebut berhubungan dengan kita. Menentukan skala dengan membandingkan elemen-elemen dengan sesuatu yang diketahui ukurannya, seperti orang, binatang, atau mobil. Sekali selesai mengamati orang dan elemen-elemen yang berkaitan, lalu berlanjut perhatian ke elemen-elemen yang lebih abstrak.

Bentuk membimbing seseorang pada tekstur, bagaimana subjek terasa dalam sentuhan. Apakah memiliki karakter dan kehangatan? Cara elemen-elemen disejajarkan dan dipengaruhi oleh cahaya yang sama, membuat seseorang mempertimbangkan kualitas dan keterkaitannya. Keseimbangan menuntun mata dari satu elemen ke elemen yang lain, meneliti kesatuannya, kontras, dan detailnya, setiap item menambah keasyikan ke item berikutnya. Apa keterkaitan satu sama lain dari semuanya itu?

Komposisi secara keseluruhan, proporsi layout, penyajian elemen-elemen lain yang penting, menentukan *feature* mana yang dibutuhkan, dan apa yang terbaik untuk menegaskan pesan. Resep untuk foto luar biasa adalah : 'Pertimbangkan bagaimana elemen-elemen berkaitan secara keseluruhan'. Kembali kepada sifat *eye-catching* dari foto luar biasa, rahasianya adalah 4 kunci saja yaitu : kesederhanaan, warna, cahaya, dan kedalaman.

Kesederhanaan. Kesederhanaan dalam seni juga dikenal dengan sebutan *visual economy*, yakni mengeliminasi semua elemen atau detail yang tidak perlu yang tidak ada kontribusinya pada semangat komposisi secara keseluruhan. Kesederhanaan dapat dicapai dengan beberapa cara :

- kurangilah jumlah dan tipe objek yang akan dibidik
- memotret lebih dekat pada subjek, atau *zooming* bila lensanya bisa di-*zoom*
- bisa juga menghilangkan elemen-elemen yang tidak perlu melalui jalur *photoshop*

Warna : Untuk menciptakan dampak pada foto adalah dengan mencari corak warna yang menonjol. Merahnya bunga, birunya langit, kuningnya senja, atau hijaunya dedaunan. Sekali lagi, kesederhanaan adalah kunci, dengan mengurangi jumlah dan tipe warna dalam bidikan untuk lebih memberikan dampak. Secara umum, sebuah foto sebaiknya hanya memiliki satu subjek utama dan satu warna utama. Konsentrasikan hanya pada satu dari tiga warna primer: merah, biru atau kuning. Tiga warna dominan ini sangat baik diseimbangkan dengan warna-warna komplemennya, yaitu: merah dengan hijau, biru dengan oranye, dan kuning dengan ungu.

Ada beberapa cara untuk menonjolkan warna, pertama adalah dengan menggunakan filter *polarizer*. Cara yang kedua dengan membatasi *range* gelap ke terang. Menyingkirkan area yang terlalu gelap atau terlalu terang dibandingkan dengan subjek utama anda. Cara ketiga dengan menggunakan slide film *Velvia*. Cara keempat : memilih waktu terbaik sesuai dengan maksud foto :

- **jam 5 : Fajar :** warna *pink*, cahaya yang sangat halus dan kabut tipis untuk danau, sungai dan pemandangan.
- **jam 6 : Sunrise :** cahaya renyah, keemasan. Cocok untuk subjek-subjek menghadap timur.
- **jam 10 : 14 : Tengah hari :** tidak cocok untuk pemandangan dan memotret orang, tetapi bagus untuk memotret gedung-gedung dan monumen. Warna-warna bangunan dan detailnya terekam sangat baik.

- **jam 14 : 16 : Sore hari** : langit biru dengan *polarizer*.
- **jam 16 : 18 : Senja hari** : cahaya yang hangat, keemasan. Pas untuk subjek-subjek menghadap ke barat. Waktu terbaik untuk *landscape* dan manusia, khususnya satu jam sebelum *sunset*.
- **jam 18 : 18.30 : Sunset** : langit yang indah, mulai 10 menit sebelum *sunset* sampai 10 menit sesudahnya.
- **jam 18.30 : 19.30 : Magrib** : foto malam yang indah, lampu-lampu sudah menyala sedangkan langit masih nampak keunguan.

Cahaya : Pencahayaan yang baik seringkali menjadi kunci foto-foto bagus. Penggunaan cahaya siang hari secara efektif dapat juga memperbaiki hasil foto. Untuk mencapai foto seindah di “*National Geographic*”, mengambil foto ketika cahaya berwarna keemasan, muncul sesudah *sunrise* dan sebelum *sunset*, sering disebut ‘*magic hours*’ di kalangan fotografer.

Kedalaman : Sertakan rasa kedalaman pada foto. Kedalaman dapat dicapai dengan pengaturan *Depth Of Field*, penempatan elemen-elemen di dalam foto, dan pencahayaan.

Komposisi

Komposisi secara sederhana diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, elemen-elemen ini mencakup garis, *shape*, *form*, warna, terang dan gelap. Cara menata komposisi dalam jendela bidik akan diinterpretasikan kemudian setelah foto tersebut dicetak. Yang paling utama dari aspek komposisi adalah menghasilkan *visual impact*- sebuah kemampuan untuk menyampaikan perasaan yang anda inginkan untuk berekspresi dalam foto. Dengan demikian perlu menata sedemikian rupa agar tujuan tercapai, apakah itu untuk menyampaikan kesan statis dan diam atau sesuatu yang mengejutkan, beda, eksentrik. Dalam komposisi klasik selalu ada satu titik perhatian yang pertama menarik perhatian. Hal ini terjadi karena penataan posisi, subordinasi, kontras cahaya atau intensitas subjek dibandingkan sekitarnya atau pengaturan sedemikian rupa yang membentuk arah yang membawa perhatian pengamat pada satu titik.

Secara keseluruhan, komposisi klasik yang baik memiliki proporsi yang menyenangkan. Ada keseimbangan antara gelap dan terang, antara bentuk padat dan ruang terbuka atau warna-warna cerah dengan warna-warna redup. Pada kesempatan-kesempatan tertentu, bila dibutuhkan mungkin akan membutuhkan komposisi seluruhnya simetris. Seringkali gambar yang dibuat lebih dinamis dan secara visual lebih menarik bila menempatkan subjek di tengah. Harus menghindari sebuah garis pembagi walaupun itu vertikal.

Untuk menghindari sebuah gambar yang dinamis diperlukan juga kehadiran irama. Irama ini terjadi karena adanya pengulangan berkali-kali sebuah objek yang berukuran kecil. Kehadiran irama dalam gambar mengesankan adanya suatu gerakan.

- **Garis**

Fotografer yang baik kerap menggunakan garis pada karya-karya mereka untuk membawa perhatian pengamat pada subjek utama. Garis juga dapat menimbulkan kesan kedalaman dan memperlihatkan gerak pada gambar. Ketika garis-garis itu sendiri digunakan sebagai subjek, yang terjadi adalah gambar-gambar menjadi menarik perhatian. Tidak penting apakah garis itu lurus, melingkar atau melengkung, membawa mata keluar dari gambar. Yang penting garis-garis itu menjadi dinamis.

- **Shape**

Salah satu formula paling sederhana yang dapat membuat sebuah foto menarik perhatian adalah dengan memberi prioritas pada sebuah elemen visual. Shape adalah salah satunya. Kita umumnya menganggap shape sebagai outline yang tercipta karena sebuah shape terbentuk, pada intinya, subjek foto, gambar dianggap memiliki kekuatan visual dan kualitas abstrak. Untuk membuat shape menonjol, anda harus mampu memisahkan shape tersebut dari lingkungan sekitarnya atau dari latar belakang yang terlalu ramai. Untuk membuat kontras kuat antara shape dan sekitarnya yang membentuk shape tersebut. Kontras ini dapat terjadi sebagai akibat dari perbedaan gelap terang atau perbedaan warna. Sebuah *shape* tentu saja tidak berdiri sendiri. Ketika masuk kedalam sebuah pemandangan

yang berisi dua atau lebih *shape* yang sama, kita juga dapat meng-*crop* salah satu *shape* untuk memperkuat kualitas gambar.

- **Form**

Ketika *shape* sendiri dapat mengidentifikasi objek, masih diperlukan form untuk memberi kesan padat dan tiga dimensi. Hal ini merupakan faktor penting untuk menciptakan kesan kedalaman dan realitas. Kualitas ini tercipta dari bentukan cahaya dan tone yang kemudian membentuk garis-garis dari sebuah objek. Faktor penting yang menentukan bagaimana form terbentuk adalah arah dan kualitas cahaya yang mengenai objek tersebut.

- **Tekstur**

Sebuah foto dengan gambar teksur yang menonjol dapat merupakan sebuah bentuk kreatif dari *shape* atau *pattern*. Jika memadai, tekstur akan memberikan realisme pada foto, membawa kedalaman dan kesan tiga dimensi ke subyek anda. Tekstur dapat terlihat jelas pada dua sisi yang berbeda. Ada tekstur yang dapat ditemukan bila kita mendekatkan diri pada subyek untuk memperbesar apa yang kita lihat, misalnya bila kita ingin memotret tekstur permukaan sehelai daun. Ada pula saat dimana kita harus mundur karena subyek yang kita tuju adalah pemandangan yang sangat luas. Tekstur juga muncul ketika cahaya menerpa sebuah permukaan dengan sudut rendah, membentuk bayangan yang sama dalam area tertentu. Memotret tekstur dianggap berhasil bila pemotret dapat mengkomunikasikan sedemikian rupa sehingga pengamat foto seolah dapat merasakan permukaan tersebut bila menyentuhnya. Sama seperti *pattern*, tekstur paling baik ditampilkan dengan beberapa variasi dan nampak melebar hingga keluar batas gambar.

- **Patterns**

Pattern yang berupa pengulangan *shape*, garis dan warna adalah elemen visual lainnya yang dapat menjadi unsur penarik perhatian utama. Keberadaan pengulangan itu menimbulkan kesan ritmik dan harmoni dalam gambar. Tapi, terlalu banyak keseragaman akan mengakibatkan gambar menjadi membosankan. Rahasia penggunaan *pattern* adalah

menemukan variasi yang mampu menangkap perhatian pemerhati. *Pattern* biasanya paling baik diungkapkan dengan merata. Walaupun pencahayaan dan sudut bidikan kamera membuat sebuah gambar cenderung kurang kesan kedalamannya dan memungkinkan sesuatu yang berulang kali menjadi menonjol.

Dengan mempelajari prinsip-prinsip komposisi di atas, berikut ini adalah beberapa jenis yang dapat digunakan :

- **Rule of thirds** Bayangkan ada garis-garis panduan yang membentuk sembilan buah empat persegi panjang yang sama besar pada sebuah gambar. Elemen-elemen gambar yang muncul di sudut-sudut persegi panjang pusat akan mendapat daya tarik maksimum.
- **Format : Horizon atau Vertikal** Proporsi empat persegi panjang pada *viewfinder* memungkinkan kita untuk melakukan pemotretan dalam format *landscape/ horizontal* atau *vertikal/ portrait*. Perbedaan pengambilan format dapat menimbulkan efek berbeda pada komposisi akhir. Lihatlah pada jendela bidik secara horizontal maupun vertikal dan tentukan keputusan kreatif untuk hasil terbaik.
- **Keep it simple** Dalam beberapa keadaan, pilihan terbaik adalah *keep it simple*. Sangat sulit bagi orang yang melihat sebuah foto apabila terlalu banyak titik yang menarik perhatian. Umumnya makin ‘ramai’ sebuah gambar, makin kurang menarik gambar itu. Cobalah berkonsentrasi pada satu titik perhatian dan maksimalkan daya tariknya.
- **Picture scale** Sebuah gambar yang nampak biasa namun menjadi menarik karena ada sebuah titik kecil yang menarik perhatian. Dengan pemotretan *landscape* atau *monument*, kembangkan daya tarik pemotretan dengan menambahkan obyek yang diketahui besarnya sebagai titik perhatian untuk memberikan kesan perbandingan skala.
- **Horizons** Merubah keseimbangan langit dan tanah dapat mengubah pemandangan gambar secara radikal. Bila gambar hampir dipenuhi oleh langit akan memberikan kesan polos terbuka dan lebar tapi bila langit hanya disisakan sedikit di bagian atas gambar, akan timbul kesan penuh.

- **Leading lines** Garis yang membawa mata orang yang melihat foto ke dalam gambar atau melintas gambar. Umumnya garis-garis ini berbentuk : Garis-garis yang terlihat secara fisik misalnya marka jalan atau tidak terlihat secara langsung misalnya bayangan, refleksi.
- **Be different** Barangkali ada bidikan-bidikan lain yang dapat diambil selain pendekatan dari depan dan memotret paralel ke tanah. Bergerak mendekat dari yang diduga seringkali menghasilkan efek yang menarik.
- **Colour** Membuat bagian dari gambar menonjol dari *background*. Cara utama untuk memperoleh hal ini adalah memperoleh subjek yang warna atau nadanya berbeda secara radikal dengan *background*.
- **Framing** Bila subyek secara khusus mempunyai bentuk yang kuat, penuh frame dengan subyek. Baik itu dengan cara menggunakan lensa dengan fokus lebih panjang atau bergerak mendekati subyek.
- **Shooting position** Ketika kita merasa jenuh dengan komposisi yang itu-itu saja, cobalah merubah sudut pandang sepenuhnya. Misalnya posisi duduk ke posisi berdiri atau pengambilan bidikan dari atas atau bawah dari subjek.
- **Number of subject** Pemotretan dengan banyak subyek yang relatif seragam, kurang menarik dari pandangan komposisi. Temukanlah salah satu subjek yang 'berbeda' di antara sekian banyak subyek tersebut. Berbeda diartikan berbeda gerakan, bentuk dan warna.

2.4 Teori Multimedia

Multimedia didefinisikan dengan berbagai macam cara. **Pranata** (2004) meringkas beberapa definisi tersebut. **McCormick**, misalnya, mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari tiga elemen desain pesan yaitu suara, gambar, dan teks ; **Turban** mendefinisikannya sebagai kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* data audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Sementara itu, **Rosch** mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari komputer dan video. Definisi multimedia yang bertolak dari aspek desain pesan antara lain digunakan untuk menjelaskan multimedia menurut tinjauan

instruksional yaitu “*the capability to present video, audio, and animation, as well as computer graphics and text, all on the same computer monitor at the same time.*” (Merrill 1996:151). Multimedia instruksional menunjuk kepada presentasi yang dibuat utamanya dengan mengkombinasikan elemen-elemen visual (berkaitan dengan citra gambar, animasi, video, dan warna) dan verbal (berkaitan dengan citra suara seperti elemen-elemen bahasa antara lain narasi, teks, dan label).

Dalam konteks pendesainan pesan multimedia instruksional terdapat beberapa teori yang berbeda. Pertama, teori yang berfokus pada pentingnya upaya meningkatkan daya tarik desain pesan agar dapat memperbesar efek perhatian. Kedua, berfokus pada perangkapan elemen desain pesan agar dapat memperbesar peluang dicapainya pemahaman. Ketiga, berfokus pada pemrosesan dan kapasitas memori kerja agar diperoleh hasil yang efektif.

2.5 Teori Animasi

Animasi berasal dari kata ‘*to animate*’ : yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda mati digerakkan melalui perubahan yang sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Untuk membedakan antara animasi dengan seni lain yang meng‘hidup’kan benda mati melalui gerakan (misalkan wayang atau boneka), maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi.

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah ‘gerakan’. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

Dalam sejarah film animasi terjadi banyak perkembangan terutama dalam hal teknis. Pada awal animasi ditemukan (awal abad ke-20), *animator* (pembuat animasi) harus menggambar animasinya di atas kertas satu demi satu, termasuk

gambar latar belakang. Misalnya, jika karakter kartun sedang berjalan melintasi sungai dan pohon, maka *animator* harus menggambar di setiap lembar kertasnya sungai dan pohon tersebut, di samping karakter yang sedang berjalan ini. Padahal pohon dan pagar ini tidak bergerak sehingga terasa bahwa cara ini sangat tidak efisien dan terkesan membuang-buang waktu.

Pada saat ditemukannya *cel-animation*, *animator* dapat berlega hati karena gambar *background* dapat dilukis terpisah dan lebih detil. Sementara gambar karakter (yang bergerak) dibuat di atas selembur *celluloid* (semacam plastik bening) dan diberi cat yang bersifat padat (*opaque*) sehingga apabila digabungkan, akan tercipta kesan bahwa karakter tersebut berada di suasana alam yang digambarkan oleh '*background*' yang telah ditentukan. Misalnya **Donald Duck** (karakter) sedang berlari di sebuah jalan dengan pemandangan gunung, hutan, dan sungai (gambar latar). Gambar **Donald** dibuat di atas kertas yang kemudian dipindahkan (dijiplak ulang) pada *celluloid* dengan jumlah gambar yang telah ditentukan, sementara gambar pemandangan dibuat di selembur kertas yang kemudian dilukis dengan cat plakat. Cara ini sangat populer dan bertahan hingga abad ke-20. Cara ini sering disebut '*cel-animation*' karena menggunakan *celluloid* sebagai materialnya. Banyak film animasi yang baik telah diciptakan dengan cara '*celanimation*'. Namun pemakaian *cell* dan cat animasi khusus tetap saja punya kendala di samping harga *cell* yang cukup mahal dan penggunaan warna-warna yang juga terbatas.

Seiring dengan kemajuan teknologi, utamanya di bidang komputer, tugas pengecatan *cel-animation* mulai dialihkan ke komputer. Sesudah *animator* selesai dengan '*line-drawing*'nya, pewarnaan akan diteruskan oleh komputer. Tentu saja hasilnya lebih baik dan lebih presisi. Yang pasti adalah animator tidak akan kekurangan cat. Maka perusahaan-perusahaan besar yang bergerak di bidang animasi mulai bergeser menggunakan komputer untuk mempermudah dan mempercepat produksinya.

Animasi atau film animasi dapat diklasifikasikan menurut : tekniknya, proses produksinya, bentuknya, gayanya, dan penggunaannya. Termasuk ke dalam teknik

film animasi adalah : animasi sel (*cel technique*), animasi potongan (*cut-out animation*), animasi bayangan (*silhouette animation*), animasi kolase (*collage animation*), dan penggambaran langsung pada film.

Berdasarkan objeknya, film animasi terdiri dari : animasi boneka (*puppet animation*), animasi model, dan piksilasi (*pixilation*). *Pixilation* adalah suatu teknik pemotretan dimana objek dipotret dalam satu pose atau adegan yang sesuai dengan yang dikehendaki oleh animatornya. Tiap adegan dipotret dalam kerangka yang tepat menjadi suatu rangkaian gerakan yang tepat.

2.5 Teori Biologi

Padi termasuk dalam suku padi-padian atau *Poaceae* (sinonim *Graminae* atau *Glumiflorae*). Sejumlah ciri suku (*familia*) ini juga menjadi ciri padi, misalnya berakar serabut, daun berbentuk lanset (sempit memanjang), urat daun sejajar, memiliki pelepah daun, bunga tersusun sebagai bunga majemuk dengan satuan bunga berupa *floret*, *floret* tersusun dalam *spikelet*, khusus untuk padi satu *spikelet* hanya memiliki satu *floret*, buah dan biji sulit dibedakan karena merupakan bulir (*grain*) atau kariopsis.

Pemuliaan padi telah berlangsung sejak manusia membudidayakan padi. Dari hasil tindakan ini orang mengenal berbagai macam ras lokal padi, seperti rajalele dari Klaten atau Cianjur pandanwangi dari Cianjur. Orang juga berhasil mengembangkan padi lahan kering (padi gogo) yang tidak memerlukan penggenangan atau padi rawa, yang mampu beradaptasi terhadap kedalaman air rawa yang berubah-ubah. Di negara lain dikembangkan pula berbagai tipe padi.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *action research* (Penelitian Tindakan). Jenis penelitian yang digunakan, seperti dijelaskan oleh **Chein, Cook,** dan **Harding** (1982), adalah penelitian tindakan partisipan karena peneliti juga terlibat dalam proses penelitian dari awal hingga akhir. Seperti dikatakan oleh ketiga ahli di atas dalam **Suwarsih Madya** (1994), bahwa tidak ada batas yang jelas antara jenis-jenis penelitian tindakan tersebut, sehingga seringkali dalam sebuah penelitian memungkinkan untuk menggunakan lebih dari satu jenis penelitian. Demikian juga dalam penelitian ini, selain merupakan penelitian tindakan partisipan, termasuk juga dalam penelitian tindakan eksperimen, karena peneliti mencoba beberapa cara untuk mencapai tujuan penelitian.

Pemilihan metode ini lebih dikarenakan sifat kegiatan yang memerlukan adanya suatu tindakan tertentu, sehingga tujuan dari kegiatan ini dapat tercapai. Lebih dari itu, adanya pengamatan yang berulang-ulang dalam setiap stimulus yang diberikan pada obyek penelitian, sangat diperlukan dalam kegiatan tersebut.

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah tanaman. Waktu penelitian direncanakan selama empat bulan, mulai bulan Juli sampai dengan bulan Oktober tahun 2008, dengan perincian kegiatan seperti yang tersusun dalam tabel.

NO.	URAIAN KEGIATAN	JADWAL PELAKSANAAN																Keterangan
		Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3				Bulan ke-4				
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Persiapan	■																
2.	Presentasi Usulan	■																
3.	Pengumpulan Data		■				■				■				■			
4.	Survey Objek			■				■				■				■		
5.	Pengambilan Data Primer				■				■				■				■	
6.	Pengolahan Data :																	
	a. Tabulasi Data																	
	b. Analisis Data																	
7.	Pembahasan Awal																	
8.	Penyusunan Dan Pembuatan Laporan																	
9.	Presentasi Hasil Penelitian																	Ditentukan kemudian
10.	Perbaikan																	

Tabel Jadwal Penelitian

3.1. Metode Dan Lokasi Penelitian

3.1.1 Metode penelitian

Metode penelitian yang akan dilaksanakan adalah metode *Survei dan Eksperimen*. Survey dan pengamatan langsung terhadap objek yang telah dipersiapkan sebelumnya. Peneliti telah melakukan pra penelitian untuk mematangkan konsep dan rencana penelitian. Eksperimen dilakukan untuk mendapatkan populasi dan sampel yang dapat memenuhi syarat.

3.1.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kota Bandung. Lokasi penelitian ini dipilih secara *purposive* berdasarkan pertimbangan bahwa pengamatan peneliti terhadap fenomena alam yang terjadi ini adalah di Kota Bandung.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini terdapat beberapa variabel yang akan diuji untuk mendapatkan hasil yang optimal. Dengan adanya variabel tersebut membuat eksperimen harus dilakukan lebih dari satu kali sehingga hipotesisnya akan teruji dan valid. Namun demikian jadi terbuka kemungkinan-kemungkinan adanya gangguan yang tidak diharapkan. Untuk mengeliminir gangguan tersebut penulis merasa perlu untuk mengambil tindakan manipulasi dalam batas yang wajar.

3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian adalah tanaman padi yang ditanam oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan agar populasi penelitian bisa sesuai dengan kebutuhan konsep yang direncanakan di awal. Dengan mengatur pola tanam akan didapat serangkaian tanaman yang tumbuh secara beruntun. Tanaman yang menjadi sampel tersebut diambil secara terpilih berdasarkan rangkaian tumbuh tanaman yang dapat mewakili representasi visual.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan dari hasil eksperimentasi di lapangan. Uji coba penanaman dilakukan untuk mendapatkan sampel yang mewakili. Sampel yang cocok dengan kriteria akan diambil untuk didokumentasikan dengan kamera fotografi. Dalam satu sesi pengambilan gambar foto dengan kamera digital sampel terdiri dari beberapa tanaman dengan fase tumbuh yang berbeda.

Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari beragam sumber data meliputi hasil kajian, lembaga lain yang relevan dengan materi penelitian ini. Hal ini diambil untuk memperkuat sisi teoritis dari penelitian itu sendiri, sehingga menjadi lebih ilmiah dan dapat dipertanggung-jawabkan.

3.6 Teknik (Metode) Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dilakukan terdiri dari kombinasi berdasarkan keragaman data yang diperoleh baik dari data primer maupun data sekunder yang akan digunakan untuk menjawab identifikasi masalah yang telah disusun sebelumnya.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah menyelesaikan tahap observasi dan eksperimentasi di lapangan dan ruang kerja, maka didapatlah serangkaian data yang akan dipergunakan untuk membuat sebuah pembahasan dan telaah. Data primer berupa hasil perekaman fotografis tanaman yang menjadi objek penelitian, data sekunder berupa literatur dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, dsb.

4.1 Pengumpulan, Pengolahan, Dan Interpretasi Data

4.1.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang dilakukan ini, penulis telah melakukan eksperimentasi tahap awal sebagai sumber acuan untuk eksperimentasi penelitian yang sesungguhnya. Secara empiris objek tanaman padi dalam kondisi normal tumbuh di sawah memerlukan waktu tumbuh hingga panen selama kurang lebih empat bulan. Peneliti melakukan penanaman padi dengan berpatokan pada kondisi tersebut, bahwa dengan waktu empat bulan akan cukup untuk proses yang akan dijalani.

Selama dua bulan sebelum penelitian ini dibuat, peneliti telah melakukan penanaman padi yang dilakukan dalam pot plastik berukuran tinggi 35 cm dan diameter 40 cm. Pemilihan ukuran ini berdasarkan pada teori menanam padi yang memerlukan lahan radius 25 cm untuk tiap rumpun, dengan kedalaman akar tidak kurang dari 25 cm, dalam kondisi media tanam lumpur di sawah, mendapatkan sinar matahari penuh sepanjang hari.

Kondisi tersebut dibuat berbeda oleh peneliti, dimana media tanam adalah tanah hitam dengan campuran pupuk kandang dan sekam bakar. Disimpan dalam pot plastik dengan ukuran yang telah disebutkan di atas. Hal ini dimaksudkan untuk memperlancar proses perekaman fotografis (pemotretan), dengan pot lebih leluasa untuk berpindah-pindah tempat sesuai dengan kebutuhan.

Berikut adalah contoh gambar tanaman yang dimaksud :



Gambar 1

Penanaman dilakukan dengan selang waktu tiap empat hari, hal ini didasarkan pada hasil eksperimen sebelumnya. Dengan interval tersebut jarak tumbuh tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat, menghasilkan tanaman yang tumbuh dengan perbedaan gradatif yang cukup halus. Peneliti mempersiapkan tabel jadwal penanaman padi untuk menjaga kekonstanan, apabila tidak dibuatkan jadwal dikhawatirkan akan lupa karena tidak selalu jatuh di hari yang sama setiap tanamnya.

Namun demikian dalam kenyataannya pertumbuhan tanaman pada tiap pot tidak selalu mulus. Ada tanaman pada pot terbaru bisa menyusul pertumbuhan tanaman pada pot sebelumnya. Ada bermacam-macam faktor yang mempengaruhi hal tersebut, bisa dari jenis tanah yang digunakan, komposisi tanah dan pupuk, letak penyimpanan tanaman yang tidak mendapatkan sinar matahari secara penuh, serta gangguan hewan dan hama. Selain itu ada juga faktor ketelodoran manusiawi, misalnya terlambat menyirami sehingga kekeringan, juga ada kalanya terlewatkan menanam satu jadwal tanam meski telah dibuatkan tabel jadwal tanam. Hal ini secara visual tidak menguntungkan untuk menggambarkan proses pertumbuhan yang gradatif secara mulus. Dalam hal inilah perlu adanya manipulasi untuk menghasilkan visual yang sesuai konsep.

Berikut adalah contoh gambar tanaman yang dimaksud :



Bambar 2

Diusahakan letak tiap tanaman antara pot satu dengan lainnya dibuat sama posisinya. Pada penyemaian ditabur sembilan biji padi yang telah direndam satu malam sebelumnya. Tiga biji diletakkan membentuk segi tiga di tengah pot dengan jarak antar biji sekitar 5 cm, enam biji lainnya mengelilingi di sisi pot sebagai cadangan (*reserve*). Dari sembilan biji tersebut ditargetkan mendapatkan tiga tanaman padi unggul saja yang akan dijadikan objek penelitian. Apabila semua biji itu tumbuh mulus maka kelebihanannya akan dikeluarkan, dan apabila ada yang tidak mulus pada tiga tanaman yang di tengah, maka akan digantikan dengan tanaman mulus yang tumbuh di sisinya.

Dalam masa empat bulan tanaman padi secara normal sudah memasuki tahap matang siap panen. Namun tidak demikian dengan tanaman padi yang ditanam oleh peneliti, hal ini karena adanya variabel media tanam. Pertumbuhan pada pot dengan tanah kering membuat tanaman padi beradaptasi dan mengalami keterlambatan pertumbuhan. Dalam empat bulan ini padi yang ditanam oleh peneliti baru mencapai tahap berbunga. Namun secara visual rangkaian tanaman tersebut telah memenuhi syarat untuk masuk tahap perekaman fotografis. Maka disusunlah jadwal pemotretan tahap pertama. Pemotretan tahap ini untuk mendapatkan gambar *image* diam sebagai bahan untuk *frame-frame* pembentuk gambar bergerak setelah diolah dengan komputer.

Perekaman fotografis ini dalam rencana awalnya peneliti akan menggunakan dua metode, yaitu pemotretan satu tanaman dengan banyak waktu, kedua, pemotretan satu waktu dengan banyak tanaman. Metode pertama memiliki konsekwensi

perlunya alat kamera fotografi yang bisa dipergunakan setiap saat diperlukan. Keuntungannya akan mendapatkan *image* yang konstan karena objeknya sama. Metode kedua memiliki konsekwensi perlunya tanaman yang tumbuh baik, yang tentunya perlu perawatan yang ekstra. Kelebihannya, penggunaan alat kamera tidak perlu setiap saat diperlukan. Kerugiannya apabila terdapat tanaman yang tidak memenuhi kebutuhan visualisasi.

Berdasarkan pertimbangan situasi dan kondisi maka dipilihlah metode kedua, yaitu peneliti menggunakan banyak tanaman untuk dijadikan objek gambar. Untuk itu peneliti berusaha sebaik mungkin merawat dan menjaga tanaman agar dapat memenuhi kebutuhan visual. Berbagai upaya dilakukan agar tanaman menjadi tumbuh sempurna pada setiap potnya. Karena tiap tanaman dalam masing-masing pot tersebut akan menjadi wakil *frame* pembentuk gambar bergerak nantinya.

A. Konsep Visual

Keputusan visual didasarkan pada tujuan-tujuan yang mengacu pada konsep dan rencana awal penelitian. Visual yang akan ditampilkan adalah gambaran dari konsep tentang rangkaian tumbuh yang diwujudkan dalam medium seni rupa yang berbasis ruang dan waktu. Proses tumbuh tanaman merupakan proses alami yang tunduk pada hukum alam. Tanaman bertumbuh dengan mengikuti irama alam, menurut garis waktu, melewati tahap demi tahap. Konsep itulah yang menjadi dasar perupaannya dari karya yang akan dibuat.

Visual terdiri dari objek utama dan latar belakang, objek utama adalah tanaman padi dalam pot plastik dan latar belakang adalah tirai dari kertas. Tanaman padi terdiri dari sejumlah pot yang berbeda tahap pertumbuhannya, dimulai dari pot yang berisi tanaman baru semai biji atau belum tampak tanaman, yang berupa kecambah, tanaman kecil, hingga tanaman terbesar. Tiap pot tersebut dipotret dengan arah, sudut pandang, dan jarak yang sama untuk menghasilkan gambar yang konstan.

Selain dari tujuan menciptakan kesan dan situasi tenang, khidmat, dan khusyu, pengambilan gambar objek didasarkan juga pada prinsip-prinsip perupaian, dimana adanya pertimbangan komposisi, keseimbangan, harmoni, keindahan, di samping tentunya berlandaskan pada prinsip komunikasi atau pesannya. Maka keterbacaan gambar menjadi penting untuk mendukung hal itu. Bidang dibuat secara vertikal untuk menggambarkan ruang pertumbuhan tanaman. Dimulai dari pot yang berisi tanaman terkecil atau pendek ke tanaman yang paling besar atau tinggi.

Wujud akhir dari visualisasi ini adalah gambar bergerak yang dibuat dengan merangkai gambar-gambar diam hasil dari pemotretan. Perupaian gambar bergerak memiliki konsep yang serupa dengan perupaian gambar diam. Hal yang membedakannya adalah terdapat unsur gerakan bertumbuh. Gerakan ini dirancang agar memberikan kesan tertentu sesuai dengan yang dikehendaki dalam konsep. Gerakan ini harus memberi kesan pertumbuhan yang alami sesuai dengan yang terjadi pada tanaman tersebut di alam nyata.

B. Konsep Warna

Mengacu pada prinsip-prinsip perupaian maka pemilihan warna juga menjadi sebuah keputusan yang didasari oleh pertimbangan tertentu. Pertimbangan estetis, pertimbangan keefektifan komunikasi atau penyampaian pesan, pertimbangan filosofis, dan juga efek psikologis dari penggunaan warna-warna. Hal-hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pesan yang akan disampaikan dalam karya yang dibuat.

Dalam kesempatan ini penulis merancang sebuah karya visual yang berbicara tentang proses tumbuh. Berbicara mengenai proses tumbuh tidak akan lepas dari berbicara tentang waktu yang mengiringinya. Untuk mendukung visual yang mewakili, penulis membagi warna ke dalam dua bagian, yaitu warna bagian latar belakang dan warna bagian latar depan. Latar belakang dibuat dengan menggunakan sedikit warna atau warna tunggal. Latar depan atau objeknya memiliki warna yang cukup beragam, dimana pada *frame-frame* tahap awal memiliki warna yang cenderung monokrom, sedangkan pada tahap akhir memiliki warna yang cukup beragam, sesuai dengan objek yang bertumbuh.

Pemilihan warna latar belakang hitam didasari oleh pertimbangan efek psikologis penglihatan. Penulis tidak mengambilnya dari dasar filosofis, mengingat warna hitam tidak bermakna universal di dunia internasional. Setiap negara dan budaya memiliki makna sendiri-sendiri tentang warna hitam. Pada budaya tertentu warna hitam dikaitkan dengan kejahatan, sedangkan di wilayah lainnya justru sebaliknya. Warna hitam melambangkan warna kekuasaan, stabilitas, dan kekuatan, terkadang diasosiasikan dengan intelegensi.

Terlepas dari faktor-faktor tersebut di atas, dalam konteks ini warna hitam dipilih atas pertimbangan efek psikologis. Warna hitam memberi kesan kuat pada penglihatan, dan oleh karena itulah hitam menjadi warna klasik pada pakaian karena membuat pemakainya tampak lebih ramping. Dalam hal warna hitam sebagai latar pada karya visual ini lebih ditujukan untuk memperkuat tampilan objek agar lebih jelas karena warna hijau tanaman kontras dengan warna latar belakang hitam.

C. Teknik Fotografi

Pemotretan dengan menggunakan kamera digital *single lense reflect* (SLR). Untuk mendapatkan gambar dengan kesan normal maka digunakan lensa normal (50 mm) dengan diafragma 5,6 jarak objek dengan kamera 1,5 m, sudut pandang frontal, sumber cahaya matahari siang hari antara jam 14.00 – 16.00 WIB di bawah ruang beratap. Kamera dipasang secara tetap dengan menggunakan kaki tiga (tripod), titik penyimpanan objek ditetapkan untuk mendapatkan jarak pandang dan posisi secara konstan.

Pengambilan gambar dilakukan dengan dua kali *frame* setiap potnya, dengan tujuan sebagai alternatif, yang satu dengan menggunakan *flash*, yang satunya lagi tanpa *flash*. Resolusi gambar dipilih yang tinggi untuk mendapatkan mutu gambar yang baik.

4.1.2 Pengolahan Data

Data gambar hasil pemotretan dengan kamera digital ditransfer ke komputer di laboratorium komputer. Sebanyak sembilan belas pot tanaman padi dipotret untuk mendapatkan rangkaian pertumbuhan. Dari sejumlah gambar tersebut akan dipilih yang mewakili kepentingan konsep awal, yaitu rangkaian tumbuh yang gradatif secara mulus. Teknik animasi yang dipilih adalah piksilasi (*pixilation*), dimana objek dipotret dalam satu pose atau adegan tertentu sesuai dengan konsep visualnya, kemudian diulang pada setiap tanaman yang berbeda untuk mendapatkan rangkaian gambar yang dibutuhkan.

Gambar yang dihasilkan ternyata tidak sempurna seperti yang diharapkan. Dari segi teknis fotografis hasilnya cukup baik, artinya pencahayaan cukup, resolusi gambar baik, komposisi baik. Namun tiap gambar yang dihasilkan memiliki sejumlah kekurangan, dimana tanaman padi pada masing-masing pot memiliki perbedaan dari segi warna, arah tumbuh batang dan daun, hingga ketinggian yang tidak konstan.

Untuk mengolah *image* di komputer peneliti menggunakan *software* pengolah foto yaitu **Adobe Photoshop**, dan pengolah *movie* yaitu **Window Movie Maker**. Tahap pertama adalah mengolah foto dalam **Adobe Photoshop** untuk memilih dan memilah gambar yang mewakili serta *me-retouch*. Proses *retouch* ini sebagai bagian dari teknik menipulasi demi mendapatkan gambar objek yang betul-betul mewakili konsep.

Kemudian dilanjutkan dengan mengolahnya pada program pengolah *movie* yaitu **Window Movie Maker** untuk menghasilkan gambar bergerak. Masing-masing *frame* yang disimpan dalam *file* JPEG dan diberi nomor urut sesuai urutan pertumbuhan. Pada program pengolah *movie* ini *file-file* JPEG tersebut diimpor. Setiap *frame* disusun berurutan secara gradatif dari tanaman terkecil ke tanaman yang terbesar. Di antara *frame-frame* tersebut dibuat transisi yang menghaluskan perpindahan gambar.

4.1.3 Interpretasi Data

Data foto-foto hasil rekaman dari lapangan merupakan bahan mentah yang masih harus ditindaklanjuti. Apa yang diperoleh dari lapangan tersebut tidak langsung menjadi sumber gambar yang utuh, tetapi baru sebatas pijakan awal untuk dikembangkan lebih jauh. Rangkaian tumbuh tanaman yang berbeda-beda membuat kondisi gambar setiap *frame* tidak konsisten karena setiap tanaman memiliki perbedaan kondisi dari segi figur, struktur, bentuk, dan warnanya.

Untuk mencapai visualisasi sesuai dengan kebutuhan konsep maka dibuatlah perubahan-perubahan yang relevan. Semua perubahan tersebut demi suatu kebutuhan visual, yang di satu sisi akan ditafsirkan sebagai sebuah ‘pemalsuan’ atau ‘pembohongan’, namun di sisi lain demi mencapai tujuan visualisasi. Namun dalam konteks desain komunikasi visual yang bertujuan menginformasikan sesuatu lewat visual hal ini dapat diterima dalam batas yang wajar.

4.2 Analisa Data

Untuk mendapatkan hasil optimal maka data-data yang diperoleh dari lapangan saja tidak cukup, masih harus ditambah dengan pengolahan lebih lanjut melalui proses di komputer. Dari sekian *frame* yang diperoleh tersebut baru sebatas bahan kasar yang masih harus diperhalus melalui proses *editing*. *Frame-frame* yang didapat itu dijadikan pijakan guna membuat gambar dengan perubahan-perubahan tertentu yang bergradasi dari tanaman kecil ke tanaman besar.

Dengan teknik perekaman yang menggunakan metode tanaman berbeda dipotret dalam satu sesi, membuat hasil setiap gambar kurang konsisten dikarenakan adanya perbedaan kondisi setiap tanaman. Dengan kondisi itulah diperlukan pengolahan lanjutan dengan membuat perubahan-perubahan untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan kebutuhan visualisasi. Gambar objek yang dipotret dijadikan acuan untuk membuat gambar olahan yang sesuai dengan kebutuhan rangkaian gambar yang digerakkan atau dianimasikan.

Animasi merupakan gambar bergerak yang dihasilkan dari rangkaian gambar-gambar terpisah yang tersusun sedemikian rupa sehingga terbentuklah gambar yang bergerak. Dalam rencana awal gambar bergerak proses tumbuh tanaman padi ini akan diambil dari setiap tanaman untuk mewakili tahap demi tahap pertumbuhan. Satu gambar akan mewakili satu *frame* rangkaian pertumbuhan tanaman dengan memilih tanaman padi yang cocok secara bentuk dan kondisi.

Namun secara empiris, dengan kenyataan di lapangan bahwa padi yang ditanam tidak selalu didapat rangkaian yang berurutan secara konstan. Dengan demikian untuk mendapatkan rangkaian dengan gerakan yang halus maka diadakan modifikasi pada gambar-gambar tertentu. Modifikasi dilakukan pada gambar satu tanaman, dari satu gambar tanaman itu digandakan menjadi tiga, lalu disusun dalam satu konfigurasi atau pola tanam seperti pola tanam yang sesungguhnya yaitu diletakkan di tengah pot membentuk segi tiga. Proses yang serupa dilakukan juga pada gambar-gambar tahap-tahap pertumbuhan tanaman selanjutnya hingga yang paling tua atau akhir.



UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan sebuah pengalaman yang membawa peneliti untuk lebih mendalami serta menggali potensi yang terdapat dalam keilmuan desain komunikasi visual. Berbagai medium terbuka di hadapan kita untuk dieksplorasi, menawarkan berbagai peluang dan kemungkinan. Topik yang diambil oleh peneliti ini merupakan sebuah usaha merealisasikan gagasan yang telah dirintis sejak beberapa bulan yang lalu.

Wujud akhir yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah karya dalam bentuk medium berbasis waktu atau multimedia. Melalui serangkaian eksperimen di lapangan yang berupa proses memperoleh tanaman yang ideal untuk bahan karya, serta proses penyelesaian di ruang kerja atau laboratorium dengan bantuan alat digital (komputer) maka terwujudlah hasil akhir karya tersebut.

5.1 Kesimpulan

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari sempurna. Proses penyelesaian di laboratorium mengolah gambar diam menjadi gambar bergerak (animasi), telah menumbuhkan satu kesadaran baru pada peneliti untuk terus menggali lebih dalam mengenai animasi yang merupakan bagian dari multimedia.

Animasi bisa dihasilkan dari gambar-gambar (*hand made*) yang dibuat oleh manusia, atau bisa juga dengan teknik fotografi seperti yang penulis pilih dalam kesempatan ini. Dengan metode seperti yang dipilih penulis memiliki konsekuensi untuk mengeksplorasi teknik fotografi, di samping harus menguasai prinsip-prinsip perupaannya sendiri.

Membuat film animasi ini diperlukan banyak keterampilan yang bersifat teknis dan wawasan. Diperlukan teknik dan pengetahuan bercocok tanam untuk mendapatkan objek yang dibutuhkan. Kemampuan mengolah gambar pada komputer juga sangat vital demi kelancaran proses. Apa yang dihasilkan oleh

peneliti dalam penelitian ini merupakan gambaran dari kualitas yang dapat dicapai peneliti sejauh ini.

5.2 Saran

Penelitian ini menjadi awal dari pembuka jalan menuju penelitian-penelitian lanjutan yang lebih baik lagi. Dengan sebuah kesadaran bahwa masih banyaknya keterbatasan yang berujung pada kualitas karya yang dihasilkan maka perlu adanya upaya lebih lanjut yang berkesinambungan untuk memperbaikinya pada waktu mendatang. Upaya tersebut yang utama harus muncul dari peneliti itu sendiri, kemudian mengelaborasinya dengan pihak-pihak yang dapat mendukung kelancaran penelitiannya. Pihak-pihak yang memiliki kapasitas untuk mendukung penelitian hendaknya dapat berkontribusi. Karena secara empiris peneliti telah merasakan perlunya sarana yang dapat mendukung kelancaran proses penelitian.

Di sisi lain untuk kepentingan ilmiah sebuah penelitian harus dapat diukur keberhasilannya. Untuk mengukur keberhasilan penelitian yang berwujud karya ini perlu adanya perbandingan dengan karya-karya sejenis hasil dari pihak lain. Dengan adanya perbandingan (*bench marking*) tersebut akan tercipta kondisi bagi peneliti untuk terus memotivasi diri guna meningkatkan kualitas penelitiannya. Semoga apa yang dihasilkan peneliti dalam kesempatan ini bisa memberi manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Munro, Thomas, *The Arts And Their Interrelations*, Revised and Enlarge Edition, The Press Of Case Western Reserve University Cleveland and London, 1969
- Effendi, Onong, Uchjana, Prof., Drs., M.A., *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT. Citra Aditya Bakti. Bandung 1993
- Pranata, Moeljadi ; Makalah *Efek Redundansi: Desain Pesan Multimedia Dan Teori Pemrosesan Informasi* Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang dan Fakultas Seni dan Desain - Universitas Kristen Petra
- Purwanto, Edi, Drs. ; *Animasi Dasar, Modul Perkuliahan*, FDKV Universitas Widyatama 2007
- <http://www.fotografer.net/isi/artikel/lihat.php?id=508>
- <http://www.digitalmediafx.com>
- <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>
- http://editorial_indicomic.blogspot.com/2004/07/komik-vs-animasi.html
- <http://pebbie.wordpress.com/2008/05/09/mengenal-animasi/>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Padi>
- <http://artscenecal.com/ArticlesFile/Archive/Articles2002/Articles0502/BBrown0502.html>
- http://www.gretapratt.com/index_all.html
- www.theaestheticpoetic.com/2007/08/02/the-rice-art-of-inakadate-japan



LAMPIRAN

