



HOMO LUDENS DALAM PENCIPTAAN KARYA

FOTOGRAFI KONSEPTUAL

Attalarik Arkan, Indah Susanti, Melisa Fitri Rahmadinata

ABSTRACT

Homo ludens is the predicate of humans as creatures of the earth who like to play. Playing is moving to do things to please yourself, without any coercion from other parties, which involves feelings of pleasure, joy, or tension, and without seeing the end result. Which involves feelings of pleasure, joy, or tension without seeing the end result. The desire to play is the basic instinct of humans. Play and frolic are words that have different meanings. This work is packaged into a work of conceptual photography that departs from the artist's point of view towards the observation of the social life that the artist lives. Where the element of play is found in human activities or professions. Conceptual photography itself departs from the definition of a concept that is born from an abstract thought and is not something real. Then with certain techniques and media it is realized into something real to convey something.

Keywords: Conceptual Photography, Homo ludens, Desire, Playing

Abstrak

Homo ludens adalah predikat manusia sebagai makhluk penghuni bumi yang senang bermain. Bermain adalah bergerak melakukan hal demi untuk menyenangkan diri sendiri, tanpa adanya paksaan dari pihak lain, yang melibatkan perasaan senang, gembira, maupun tegang tanpa melihat hasil akhir. Hasrat untuk bermain adalah naluri dasar dari manusia, meski harus direncanakan ataupun tanpa rencan, hasrat untuk bermain akan selalu hadir dalam hidup manusia. Bermain dan bermain-main adalah sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda, jika bermain berarti bergerak melakukan hal yang menyenangkan, maka bermain-main bisa berarti pergerakan yang merugikan. Karya ini dikemas dalam bentuk karya fotografi konseptual yang berangkat dari sudut pandang pengkarya terhadap pengamatan pada kehidupan sosial yang pengkarya jalani, yang dimana unsur bermain terdapat pada setiap aktifitas atau profesi manusia. Fotografi konseptual itu sendiri berangkat dari defenisi konsep yang terlahir dari pemikiran yang abstrak dan bukan merupakan sesuatu yang nyata kemudian dengan teknik dan media tertentu direalisasikan menjadi sesuatu yang nyata, untuk menyampaikan suatu hal.

Kata Kunci : fotografi konseptual, . *Homo ludens*, *hasrat*, *bermain*.

PENDAHULUAN

Homo ludens (manusia bermain) berdasarkan pendapat seorang ahli sejarah asal Belanda Johan Huizinga adalah predikat manusia sebagai makhluk penghuni bumi yang senang bermain. Bermain adalah suatu perbuatan atau kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa adanya paksaan dari pihak lain, Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar senang, dan tanpa melihat hasil akhir, kegiatan yang dilakukan atas dasar sukarela, tidak dipaksa atau adanya tekanan dari pihak lain. Permainan adalah kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam diri sendiri, disertai oleh perasaan tegang, senang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari. Fenomena bermain terdapat dalam semua bangsa dan zaman, bahkan tidak hanya menyangkut dunia anak-anak saja, akan tetapi mengenai kepada dunia kaum dewasa juga sampai usia kakek-nenek. Hal ini dapat dilihat dari begitu banyaknya jenis permainan yang telah diciptakan oleh manusia. (Huizinga: 1990).

Menurut Huizinga, bermain adalah gejala alam yang mendahului, dan bahkan terus menjiwai kebudayaan. Huizinga menolak anggapan psikologis yang memandang bermain hanyalah sebagai suatu jenjang dalam proses pertumbuhan manusia: masa kanak-kanak adalah masa bermain, masa muda adalah masa belajar, masa dewasa adalah masa bekerja. Pada pandangan ini, bermain lantas dianggap sebagai sekedar kegiatan pengisi waktu luang atau bermain adalah latihan untuk menyiapkan diri ke jenjang hidup berikutnya. Namun adalah unsur yang permanent disegala jenjang hidup manusia, bahkan menjiwai dan menyemarakkan bidang-bidang kebudayaan lainnya. Pengkarya membenarkan teori yang di cetuskan oleh Johan Huizinga tersebut, dikarenakan pada kehidupan sosial pengkarya sehari-hari, pengkarya selalu melihat hadirnya unsur kebermainan manusia dalam segala aspek kehidupan manusia di sekeliling pengkarya.

Proses penciptaan karya fotografi ini dilandaskan oleh gagasan fenomena hadirnya unsur bermain dalam segala kegiatan manusia yang dilakukannya dengan sengaja ataupun tanpa sengaja, sebab pengkarya menilai hasrat untuk bermain adalah naluri dasar dari manusia. Persepsi persoalan tentang bermain dan

permainan yang terjadi pada manusia digambarkan dalam bentuk karya seni fotografi visual dua dimensi yang menggunakan teori semiotika untuk mengisyaratkan tanda kehadiran bermain dalam kegiatan manusia.

Berdasarkan uraian di atas foto yang dihasilkan adalah karya fotografi konseptual tentang predikat manusia sebagai makhluk *Homo Ludens* (manusia bermain) berdasarkan observasi pengkarya. Pengkarya menggunakan manusia pada porovesi atau aktifitas biasanya manusia itu lakukan dan mengarahkan adegan, gestur, ekspresi atau memberi properti lain daripada kebiasaan tersebut. tujuan ini untuk menandakan keterlibatan bermain dalam kegiatan manusia.

Fotografi konseptual sendiri berangkat dari definisi mengenai “konsep” yang terlahir dari pemikiran abstrak dan bukan merupakan hal yang nyata. kemudian, dengan medium-medium dan teknik tertentu, konsep tersebut diwujudkan menjadi suatu yang nyata untuk menyampaikan sesuatu. Woodruff mengatakan bahwa konsep atau konseptual adalah produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya setelah melakukan persepsi terhadap objek atau benda. (Amin, 1987: 154)

a. Eksplorasi

Pada tahap ini pengkarya terlebih dahulu melakukan pengamatan, mencari informasi tentang homo ludens dalam buku, dan internet, melakukan konsultasi dengan dosen, melakukan kunjungan ke perpustakaan Institut Seni Indonesia Padangpanjang untuk mengumpulkan data baik secara studi *literature* guna mendapatkan referensi yang relevan untuk proses penciptaan. Ada beberapa buku utama yang menjadi acuan pengkarya yaitu buku pot-pourri fotografi (Soeprapto Soedjono), buku *HOMO LUDENS* fungsi dan hakekat dalam budaya (Johan Huizinga)

b. Sintesis

Dalam proses ini pengkarya mulai membayangkan bentuk foto yang akan diciptakan berdasarkan atas ide pertama dan gagasan yang telah didapat serta penyatuan informasi-informasi dalam sebuah bentuk yang dibuat dalam penciptaan. Pada tahap ini pengkarya lebih memikirkan konsep-konsep foto yang dibuat. Dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya.

PEMBAHASAN

Pada hasil karya, pengkarya menampilkan karya beserta uraian penjelasannya, semua karya foto yang ditampilkan merupakan hasil pemotretan dari pengkarya, dan semua merujuk pada judul “ homo ludens (manusia bermain) dalam penciptaan fotografi konseptual” dengan Menyusun konsep dan menggunakan teknik untuk mencapai karya visual dua dimensi yang pengkarya inginkan. Dalam penciptaan karya ini, pengkarya menghadirkan keberadaan bermain atas segala kegiatan manusia yang dilandasi oleh sudut pandang pengkarya terhadap fenomena sosial di sekeliling pengkarya.

Berbeda dengan karya lain yang lebih senada atau selaras dalam bentuk visual, karya yang di ulas mempunyai visual yaang beraneka ragam, hal tersebut berhubungan dengan konsep karya dan menciptakan hal yang berbeda. Konsep karya juga akan di ulas pada bagian ini, sehingga nantinya pembaca diharapkan memeahami apa yang dimaksud pada karya foto yang dibuat oleh pengkarya.



Karya 1
 “Coret-core(-an)”
 Ukuran foto 40 cm x 60 cm
 Pada Media kain
 2022

Deskripsi karya 1

pada karya 1 yang berjudul “coret-core(-an)” pengkarya menghadirkan seorang yang Bernama Norel dengan aktifitasnya sebagai pelukis, dengan background dari susunan lukisan-lukisan, cat dan alat-alat lukis lainnya sebagai tanda dari sebuah profesi atau aktifitas. Pada karya ini pengkarya mengarahkan adegan atau gestur objek di luar dari kesadaran aktifitasnya sebagai pelukis untuk sebagai penanda kehadiran bermain dalam aktifitas. Pada karya ini pengkarya melakukan

pemotretan di studio lukis, tempat pelukis melakukan aktifitas biasanya, dengan menggunakan pencahayaan yang ada pada studio tersebut.

Bermain tidak harus selalu dengan permainan yang sudah ada dan telah disepakati oleh peradaban manusia sebelum kita, karena bermain adalah hasrat dasar dari manusia, dan masing-masing kita memiliki cara sendiri untuk memenuhi hasrat tersebut. Seperti halnya pada pelukis, dengan melakukan coret-coretan pada kanvasnya pelukis tersebut telah memenuhi hasrat bermain yang terkandung dalam dirinya.

Pada pemotretan ini, pengkarya menggunakan kamera canono 60D dengan menggunakan lensa canon 18-135mm dengan focal length 22mm agar mendapatkan ruang yang lebar pada foto. Pengkarya mengatur beberapa pengaturan pada kamera seperti : bukaan atau diafragma, *shutter speed*, dan iso. bukaan pada karya ini adalah f/4 sedangkan kecepatan (*exposure time*) 1/100s, dan ISO 400.



Karya 2
“Mulung-mulung(-an)
Ukuran 40cmx 60cm
Pada media kain
2022

Deskripsi karya 2:

Pada karya 2 yang berjudul mulung-mulung(-an) ini, pengkarya menghadirkan objek yang bernama bapak Syafrizal yang beraktifitas sebagai pemulung. Pengkarya melakukan pemotretan pada tumpukan sampah tempat pemulung mengais rezeki biasanya untuk sebagai tanda dari kegiatan atau aktifitas. pengakrya mengarahkan adegan atau gesture lain dari yang biasa dilakukan oleh pemulung seperti seorang penyihir yang akan terbang dengan sapu terbangnya seperti pada cerita dongeng, dan mengarahkan objek untuk merespon properti penunjang dalam aktifitas

memulung seperti sapu, dan karung untuk sebagai petanda keterlibatan bermain dalam kegiatan pemulung tersebut.

Pada tahap pemotretan ini pengkarya menggunakan pencahayaan alami dari cahaya matahari, atau *available light*. Pengkarya mengatur beberapa pengaturan pada kamera seperti : *exposposure time* 1/400s, bukaan f/4 dan iso 400.



Karya 3
“Cincin-cincin(-an)”
Ukuran foto 40 cm x 60 cm
Pada Media kain
2022

Deskripsi karya 3:

Pada karya yang berjudul “cincin-cincin(-an)” menghadirkan objek sebagai pedagang batu cincin yang Bernama bapak Syahrial yang akrab dipanggil Mak Yal. Pengkarya memakaikan property cincin dagangannya pada jari tangan si objek dan mengarahkan gestur atau adegan lain daripada kesadarannya sebagai pedagang batu cincin sebagai penanda kehadiran bermain dalam kegiatan tersebut.

Pada karya ini pengkarya mencertitakan bagaimana seseorang yang menjadikan candunya atau mainannya sebagai sumber mata pencariannya, bukankah lebih menyenangkan jika kita mampu memenuhi hasrat bermain kita, dan kita dapat menghasilkan dengan itu.

Pada karya ini pengkarya mengatur segitiga eksposur pada kamera dengan bukaan f/5,6, iso 320, dan shuter speed 1/125s dengan focal lengh 29mm agar mendapatkan ruang sempit pada foto dan hanya terfokus pada cincin yang digunakan pada tangan objek yang di letakkan di kepala objek.



Karya 4
“cuci-cuci(-an)”
Ukuran foto 40 cm x 60 cm
Pada Media kain
2022

Deskripsi karya 4:

Pada karya yang berjudul “cuci-cuci(-an)” ini pengkarya menghadirkan seorang dengan profesinya sebagai pencuci kendaraan yang Bernama Beny. Pengkarya mengarahkan adegan atau gestur pada objek dan mengarahkan objek merespon properti yang di pakai objek untuk bekerja, sebagai penanda kehadiran bermain dalam kegiatan yang dilakukannya.

Pada karya ini pengkarya menggunakan focal length 18mm dengan tujuan agar mendapatkan ruang yang lebar pada foto agar lokasi tempat objek bekerja lebih teridentifikasi, dengan oksposure time 1/320, bukaan f/7,1, dan iso 100.



Karya 5
“bongkar-bongkar(-an)”
Ukuran foto 40 cm x 60 cm
Pada media kain
2022

Pada karya yang berjudul “bongkar-bonkar(-an) ini pengkarya menghadirkan objek yang Bernama deny yang berprofesi sebagai tukang bengkel motor. Pengkarya mengarahkan adegan atau gestur seperti orang yang sedang menikmati waku santainya, dan dengan merespon properti yang di pakai dalam berbengkel seperti: sepeda motor yang terbongkar Sebagian, dan bor untuk membongkar motor tersebut, sebagai penanda kehadiran bermain dalm aktifitas berbengkel tersebut.

Pengkarya menggunakan focal lengh 22mm agar mendapatkan ruang lebar, dan mendapatkan lokasi dan aktifitas berbengkel, dan dengan pengaturan bukaan f/6,3, exspousure time 1/100s, dan iso 320.



Karya 6
 “Motor-motor(-an)”
 Ukuran foto 40 cm x 60 cm
 Pada Media kain
 2022

Pada karya yang berjudul “motor-motor(-an) ini pengkarya menghadirkan seorang dengan profesinya sebagai tukang ojek motor yang akrab dengan panggilan Retno. Pengkrya mengarahkan adegan atau gestur seperti seorang yang sedang bermain surfing dengan merespon property yang ada pada pekrejaan objek sebagai tukang ojek sebagai penanda kehadiran bermain dalam kegiatannya

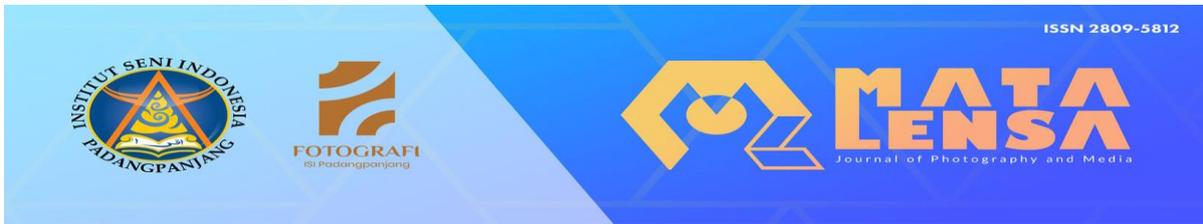
Pengkarya menggunakan pengaturan segitiga *exspousure* diantaranya : *expousure time* 1/200s, bukaan f/5,6, dan iso 200. Pengkarya menggunakan pencahayaan alami dari dari matahari atau *availale ligh*.

PENUTUP

Karya fotografi *homo ludens* merupakan karya fotografi konseptual, yaitu karya foto yang terlahir dari ide-ide abstrak si pengkarya atau seniman, dan bukan merupakan suatu yang nyata, yang kemudian di realisasikan dengan media atau teknik tertentu untuk mencapai bentuk visual yang diinginkan. Ide utama yang melatar belakangi penciptaan ini adalah dari sudut pandang pengkarya terhadap fenomena sosial di sekeliling pengkarya yang di mana pada setiap aktivitas manusia selalu mengandung unsur bermain, dan juga dilandasi oleh buku yang di tulis oleh sejarawan asal belanda Johan Huizinga yang berjudul “*homo ludens* (fungsi dan hakekat permainan dalam budaya)”.

Pada karya ini pengkarya mencoba memaparkan yang selama ini menjadi beban pikiran pengkarya selama mencoba untuk memahami tentang hasrat kebermainan manusia. Hasrat untuk bermain memang telah melekat pada setiap manusia. Meski harus direncanakan ataupun tanpa rencana, Hasrat itu selalu menemani setiap sisi kehidupan manusia, Ketika Hasrat itu muncul kadang kala kita tidak perlu waktu untuk menunggu pengajaran manusia lain, sebab kita pasti punya cara dan alasan sendiri untuk memenuhinya. Pada dasarnya bermain dan bermain-main memiliki makna yang berbeda, karna setiap kata yang berulang memiliki makna yang berbeda, seperti halnya langit dan langit-langit adalah dua kata yang berbeda. Jika bermain berarti bergerak melakukan hal yang menyenangkan, maka bermain-main bisa berarti pergerakan yang merugikan, entah itu kita merugikan diri sendiri, waktu, tenaga, ataupun manusia lain di sekeliling kita. Maka bergeraklah, lakukanlah, dan mainkanlah, jika itu tidak merugikan, kita aman.

Proses pemotretan karya dimulai dari mematangkan ide dan konsep yang telah dirancang sebelumnya, kemudian ide tersebut dituangkan dalam sketsa secara garis besar untuk dijadikan acuan selama proses pemotretan. Setelah melalui proses pemotretan pengkarya memilih hasil yang sesuai dengan keinginan pengkarya, dan pada tahap editing pengkarya hanya mengolah pencahayaan dan warna tanpa mengubah bentuk yang ada pada foto asli nya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2016. *Kisah mata edisi II: perbincangan tentang ada*. Yogyakarta.
- Amin, Moh. 1987. *Mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Menggunakan Metode "Discovery and Inquiry"*. PPLTK: Jakarta.
- Barthes, Roland. 2001. *semiotologi Roland Barthes*. Magelang: Indonesia tera.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika visual: konsep, isu, dan problem ikonitas*. Yogyakarta: jalasutra.
- Huizinga, Johan. 1990. *Homo ludens: fungsi dan hakekat bermain dalam budaya: terjemahan, Hasan Basari*. Jakarta: lp3es.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-pourri fotografi*. Jakarta: penerbit universitas trisakti.
- Sumayku, Renold. 2016. *Pada suatu foto: cerita dan filosofi dalam fotografi*. Bandung: kaifa publishing.
- Tjin Enche. 2011. *Lighting itu mudah!*. Jakarta: bukune.

Sumber lain :

<https://repository.isi-ska.ac.id/2899/1/TA-suselo%20jati.pdf>

<https://journal.unpar.ac.id/index.php/ECF/article/download/2008/1861>