

**LAPORAN TUGAS AKHIR
KARYA KREATIF**

**MENGENALKAN HERITAGE DI KOTAGEDE MELALUI
FOTOGRAFI**

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi Dengan Spesialis Advertising**



Oleh:

**RISANG PAWISTRY
2016/AD/5155**

**PROGRAM STUDI ADVERTISING
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

Dengan ini kami menyatakan bahwa laporan karya mahasiswa dengan:

Nama : Risang Pawistry

NIM : 2016/AD/5155

Jurusan : D3 Periklanan

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

Telah selesai melakukan pameran karya kreatif berupa fotografi di Pendopo Dhe Luweh Jalan Ngeksigondo No. 54, Prenggan, Kotagede Yogyakarta 55172. Pameran telah berlangsung pada tanggal 14-15 Juli 2019, dan telah menyelesaikan laporan dan siap disidangkan dengan judul: Mengenalkan Heritage Di Kotagede Melalui Fotografi

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 17 Juli 2019
Pembimbing



Hardoyo, M.A

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan karya kreatif dengan judul Mengenalkan Heritage di Kotagede Melalui Fotografi, karya:

Nama : Risang Pawistry
Nim : 2016/AD/5155

Telah disahkan dan dipresentasikan di hadapan dosen penguji/ pembahasan jurusan/ program Studi Periklanan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta pada:

Hari/tanggal : Senin, 22 Juli 2019
Waktu : 10.00
Tempat : Ruang Presentasi

Penguji I



Hardoyo, M.A

Penguji II



Jatmiko Wicaksono, M.Sn

Penguji III



Rike Tias Permanis Sari, M.A

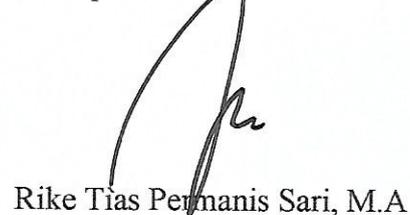
Mengesahkan

Ketua STIKOM Yogyakarta


R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M.Si

Mengetahui

Kaprodi D3 Periklanan


Rike Tias Permanis Sari, M.A

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Risang Pawistry

NIM : 2016/AD/5155

Judul : Mengenalkan Heritage Di Kotagede Melalui Fotografi

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya. Laporan ini merupakan deskripsi atau latihan kerja profesional selama saya membuat karya kreatif dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (copy paste) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya serta resmi daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah di samping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan tindak plagiasi dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya sahnya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari siapapun.

Yogyakarta, 17 Juli 2019



Risang Pawistry

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat melaksanakan Karya Kreatif (KK) dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Mengenalkan Heritage Di Kotagede Melalui Fotografi” dengan baik dan lancar.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberi bantuan berupa materi ataupun secara langsung. Ucapan terimakasih diberikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang tidak pernah berhenti memberikan rahmat serta Anugrah-Nya.
2. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan
3. R. Sumantri Raharjo. S.Sos, M.Si, selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta
4. Rike Tias Permanis Sari, M.A selaku Ketua Program Studi Advertising
5. Hardoyo, M.A selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, ilmu dan juga dukungan agar penulis tepat waktu menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Seluruh pihak yang telah turut membantu dalam Tugas Akhir ini.

Besar harapan penulis, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain yang berkepentingan dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 17 Juli 2019
Penyusun



Risang Pawistry

MOTTO

God's life has been arranged, and our duty as human beings can only be to try so that dreams can be achieved.

Jangan terlal dipikirkan. Bagian tersulit dari mengerjakan sesuatu adalah memikirkannya terlalu lama.
(Fiersa Besari)

Semua akan indah pada masanya, jika sekarang masih menemui kesulitan berarti tandanya sebuah perjalanan belum berakhir.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan Tugas Karya Kreatif ini kepada:

1. Orangtua yang penulis sangat dicintai dan sayangi, Ibu Wiwik Sri Lestariningsih dan Ayah Pranowo Prasetyo (alm) yang telah membimbing, memberi motivasi, dan mencurahkan kasih sayangnya serta selalu mendoakan yang terbaik kepada penulis.
2. Keluarga Besar Penulis yang telah membantu secara material untuk berlangsungnya Pameran Karya Kreatif dan juga dukungannya selama menyelesaikan laporan ini.
3. Dosen pembimbing saya Hardoyo, M.A yang selalu mendukung penulis hingga terselesaikannya laporan ini dan juga karya kreatif dapat dipamerkan ke khalayak.
4. Teman-teman Advertising 2016
5. Teman-teman seangkatan Broadcasting dan Public Relations 2016
6. Sahabat-sahabat penulis yang selalu membantu dalam produksi karya kreatif dan persiapan pameran.
7. Para staf STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan yang baik untuk penulis selama perkuliahan.
8. Dan semua orang yang terlibat dalam proses penulisan laporan karya kreatif ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Karya Kreatif (KK).....	3
C.1. Tujuan Umum	3
C.2. Tujuan Khusus	3
D. Waktu dan Tempat Pengerjaan Karya Kreatif (KK)	3
E. Personalia Pengerjaan Karya Kreatif (KK).....	4

BAB II KERANGKA KONSEP

A. Penegasan Judul	5
A.1. Heritage	5
A.2. Kotagede.....	5
A.3. Bangunan Heritage Kotagede.....	6
A.4. Fotografi	6
B. Konsep Yang Digunakan.....	7
B.1. Pengertian Fotografi.....	8
B.2. Sejarah Perkembangan Fotografi	10
B.3. Fotografi Arsitektur.....	12
B.4. Teknik Dasar Fotografi	13
B.5. Prinsip Dasar Fotografi	15
B.6. Komposisi	17
B.7. Lensa dan jenis-jenisnya.....	23
B.8. Teknik Dasar Pencahayaan atau <i>Lighting</i>	27
C. Logotype.....	29

BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN

A. Profil Badan Pengelola Kawasan Cagar Budaya (BPKCB)	31
A.1. Susunan dan Personalia BKPCB	36
B. Deskripsi Wilayah.....	36
B.1. Branding Untuk Kotagede.....	37
B.2. Fasilitas Di Kawasan Kotagede	37
C. Sejarah Heritage Di Kotagede	36
C.1. Masjid Gede Mataram.....	38

C.2. Between Two Gates	40
C.3. Ansor's Silver	42
C.4. Langgar Dhuwur Boharen	44
C.5. Ndalem Sopingan	47

BAB IV KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pra Produksi Sampai dengan Produksi	48
A.1. Persiapan Pra Produksi	48
A.2. Persiapan Produksi	49
A.3. Brief	49
A.4. Konsep Dan Ide	52
A.4.1. Konsep pameran	51
B. Pembahasan Karya	52
B.1. Masjid Gede Mataram	52
B.2. Between Two Gates	55
B.3. Ansor's Silver	60
B.4. Langgar Dhuwur Boharen	63
B.5. Ndalem Sopingan	67
C. Foto Gabungan	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Bird Eye	20
Gambar 2. Contoh Low Angle	20
Gambar 3. Contoh Eye Level	21
Gambar 4. Contoh High Angle.....	21
Gambar 5. Contoh Frog Aye	22
Gambar 6. Contoh Lensa Standar	24
Gambar 7. Contoh Lensa Fixed.....	25
Gambar 8. Contoh Lensa Wide	25
Gambar 9. Contoh Lensa Fish Eye	26
Gambar 10. Contoh Lensa Tele.....	26
Gambar 11. Contoh Lensa Zoom.....	27
Gambar 12. Contoh Lensa Makro	27
Gambar 13. Contoh Pencahayaan Lighting.....	28
Gambar 14. Logo BPKCB Kotagede.....	35
Gambar 15. Bagan Kepengurusan BPKCB.....	36
Gambar 16. Contoh Bangunan Masjid Gede Mataram.....	40
Gambar 17. Contoh Bangunan Between Two Gates	42
Gambar 18. Contoh Bangunan Between Two Gates	42
Gambar 19. Contoh Bangunan Ansor's Silver	44
Gambar 20. Contoh Bangunan Langgar Dhuwur Boharen	46
Gambar 21. Contoh Bangunan Langgar Dhuwur Celenan	46
Gambar 22. Contoh Bangunan Ndalem Sopingan.....	47
Gambar 23. Logotype Untuk Karya	51
Gambar 24. Katalog Informasi Karya.....	51
Gambar 25. Judul Foto. Masjid Gede	52
Gambar 26. Skema Pemotretan	54
Gambar 27. Judul Foto. Light In Night.....	54
Gambar 28. Skema Pemotretan	55
Gambar 29. Judul Foto. Kusam.....	56
Gambar 30. Skema Pemotretan	57
Gambar 31. Judul foto. Teras Kosong	57
Gambar 32. Skema Pemotretan	58
Gambar 33. Judul foto. Arsitektur Jawa	59
Gambar 34. Skema Pemotretan	60
Gambar 35. Judul Foto. Kuat Dan Gagah	60
Gambar 36. Skema Pemotretan	61
Gambar 37. Judul Foto Estetik dan Anggun	62
Gambar 38. Skema Pemotretan	63
Gambar 39. Judul Foto Mewah Diluar	63
Gambar 40. Skema Pemotretan	64
Gambar 41. Judul Foto. Keindahan Tangga Dalam Bangunan	65
Gambar 42. Skema Pemotretan	66
Gambar 43. Judul Foto Green Around The Mosque	66
Gambar 44. Skema Pemotretan	67
Gambar 45. Judul Foto. Cultural Heritage	68
Gambar 46. Skema Pemotretan	69

Gambar 47. Judul Foto A Place Eat and Heritage	69
Gambar 48. Skema Pemotretan	70
Gambar 49. Gabungan Foto Masjid Gede Mataram.....	71
Gambar 50. Gabungan Foto Between Two Gates	71
Gambar 51. Gabungan Foto Ansor's Silver	72
Gambar 52. Gabungan Foto Langgar Dhuwur Boharen	72
Gambar 53. Gabungan Foto Ndalem Sopingan	73

ABSTRAK

Seorang fotografer harus memahami teknik dasar fotografi yang baik dan juga memikirkan peralatan apa saja yang dapat mendukung pengambilan gambar. Kemudian sebelum melakukan proses produksi karya kreatif penulis harus melakukan riset terlebih dahulu dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan saat produksi dan pembahasan di laporan ini. Pembuatan karya kreatif ini penulis menggunakan judul “Mengenalkan Heritage Di Kotagede Melalui Fotografi dan mengambil tema “Pesona Heritage Di Kotagede” untuk digunakan sebagai konsep pameran. Dengan memiliki manfaat untuk masyarakat karena dapat membantu dan menyampaikan informasi mengenai *heritage* di Kotagede dan warisan budaya lainnya. Karena itu, penulis ingin mengajak masyarakat khususnya Kotagede dan masyarakat yang datang berwisata ke Kotagede dapat ikut serta menjaga dan melestarikan bangunan *heritage* yang ada di Kotagede. Memberikan informasi *heritage* yang ada di Kotagede melalui fotografi yang disampaikan melalui pameran karya kreatif dan pembuatan media cetak berupa katalog. Karya fotografi tersebut nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat dan informasi yang disampaikan penulis melalui foto dapat diterima masyarakat.

Kata kunci: fotografi, heritage, karya fotografi, warisan budaya.

ABSTRACT

A photographer must understand the basic techniques of good photography and also support any equipment that can support taking pictures. Then before doing the creative work production process must do research first and collect the data needed during production and discussion in this report. The making of this creative work the author use the title "Mengenalkan Heritage Di Kotagede Melalui Fotografi" and takes the theme "Pesona Heritage Di Kotagede" to be used as an exhibition concept. which has benefits for the community because it can help and provide information about inheritance in Kotagede and other cultural heritage. Therefore, the author would like to invite the Kotagede community and the people who come to visit Kotagede to participate in preserving the heritage buildings in Kotagede. Providing heritage information in Kotagede through photography delivered through creative journals and the creation of catalog print media. The photographic work can be accepted by the community and the information conveyed by the author through photographs that can be accepted by the community.

Keywords: photography, heritage, photography work, cultural heritage

**LAPORAN TUGAS AKHIR
KARYA KREATIF**

**MENGENALKAN HERITAGE DI KOTAGEDE MELALUI
FOTOGRAFI**

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi Dengan Spesialis Advertising**



Oleh:

RISANG PAWISTRY
2016/AD/5155

**PROGRAM STUDI ADVERTISING
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2019**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kotagede merupakan kota lama bekas ibu kota Kerajaan Mataram. Kotagede dikatakan sebagai kota lama bekas kerajaan karena memiliki sejarah diberbagai tempat. Kotagede juga merupakan kota yang dikenal dengan kawasan pengrajin perak. Namun, tidak hanya perak saja yang menjadikan Kotagede dikenal oleh masyarakat, melainkan bangunan yang memiliki arsitektur Jawa. Kotagede memiliki banyak tujuan wisata yang dapat dikunjungi wisatawan. Wisata yang dimaksudkan yaitu, Masjid Mataram, makam Panembahan Senopati, pasar Kotagede, Rumah Persik, Ansor's Silver, HS Silver, Coklat Monggo, Coklat Tugu dan Between Two gates. Ada juga yang menarik dari Kotagede yaitu wisatawan dapat menikmati lorong-lorong jalan kecil di perkampungan dan juga dapat melihat rumah tradisional Jawa bentuk limasan yang ada di sekitar Kotagede. Karena, rumah tradisional Jawa juga menjadi ciri dari perwajahan kota lama di Kotagede, maka kerap menjadi lokasi tujuan wisata para turis baik lokal maupun mancanegara.

Kotagede yang dijadikan tujuan wisata minat khusus masyarakat, dapat dijadikan sebagai ladang usaha masyarakat setempat yang dapat membantu meningkatkan kebutuhan ekonomi. Oleh karena itu, masyarakat Kotagede membentuk komunitas untuk menjadi *tour guide* yang tujuan utamanya membantu dan mengajak tamu atau wisatawan untuk jalan-jalan disetiap lorong perkampungan, memperkenalkan bangunan-bangunan yang memiliki keunikan, dan masih banyak hal yang dilakukan *tour guide* untuk memuaskan hati wisatawan. Daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Kotagede memiliki potensi yang baik dalam segi pelestarian dan *exploritasi* bangunan cagar budaya berupa *heritage*.

Bangunan *heritage* di Kotagede juga berhasil menarik perhatian wisatawan untuk datang dan melihat secara langsung. Banyak dari wisatawan yang

mengabadikan moment tersebut dengan mengambil foto untuk dokumentasi pribadi dan memenuhi konten di media sosialnya. Kotagede juga memiliki tata ruang yaitu *Catur Gatra Tunggal* yang terdiri dari pasar, alun-alun, masjid dan kraton. Masing-masing tempat itu memiliki filosofi yang berbeda diantaranya pasar sebagai hubungan manusia dengan manusia maka pasar digunakan sebagai tempat berdagang, alun-alun dijadikan sebagai ruang publik dan juga ruang berkomunikasi antar masyarakat, masjid ruang untuk berkomunikasi manusia dengan Tuhan dan kraton sebagai pusat pemerintahannya.

Maka dari itu penulis akan membahas beberapa objek saja yang dapat mewakili *heritage* yang ada di Kotagede diantaranya Masjid Gede Mataram, *Between Two Gates*, Ndalem Sopingan, Langgar Dhuwur Boharen dan Ansor's Silver. Tempat-tempat tersebut memiliki sejarah yang sangat menarik untuk dijadikan penulis sebagai objek dan diterapkan dalam konsep fotografi. Pemilihan tempat tersebut memiliki alasan karena penulis tertarik dengan sejarahnya dan juga dapat menghasilkan karya kreatif berupa fotografi arsitektur atau bangunan. Serta Informasi mengenai sejarahnya dapat disebar luaskan ke masyarakat dalam bentuk pameran fotografi yang bertema "Pesona Heritage Kotagede". Serta, pembuatan media cetak berupa katalog untuk memuat sejarah atau informasi mengenai objek karya kreatif. Katalog tersebut yang nantinya akan diberikan untuk masyarakat atau tamu undangan yang datang saat pameran. Media lain yang akan dipilih penulis adalah media sosial yang dapat membantu untuk menyebarkan informasi mengenai pameran karya kreatif dan menyimpan foto-foto dokumentasi yang nantinya dapat dilihat dengan mudah, serta dapat dinikmati oleh banyak orang yang tidak dapat hadir pada saat pameran.

Dalam mengerjakan laporan ini penulis bekerjasama dengan Badan Pengelola Kawasan Cagar Budaya Kotagede (BPKCB) untuk mendapatkan informasi mengenai tempat-tempat *heritage* yang ada di Kotagede. Informasi yang didapatkan penulis dilakukan dengan cara wawancara kepada ketua dan pengurus BPKCB yang ada di Kotagede.

Motivasi penulis untuk membuat laporan karya kreatif di Masjid Gede mataram, between Two Gates, Ndalem Sopingan, Langgar Dhuwur Boharen dan Ansor's Silver karena penulis memiliki ketertarikan dengan sejarah bangunan tersebut yang dapat menghasilkan karya foto. Bangunan-bangunan ini masih berdiri meskipun sudah mengalami renovasi pasca gempa. Serta alasan yang lain, bahwa penulis ingin memperkenalkan lebih jauh tentang apa Kotagede itu sendiri ke khalayak luas. Karena, di Kotagede masih memiliki bangunan *heritage* yang masih dijaga serta keserasian arsitekturnya yang khas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut serta mempelajari karya yang dikerjakan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana mengenalkan heritage di Kotagede melalui fotografi ?

C. Tujuan Karya Kreatif (KK)

Dibawah ini adalah beberapa tujuan pembuatan Karya Kreatif tentang Heritage di Kotagede melalui fotografi, diantaranya :

C.1 Tujuan umum

Tujuan umum dari penulisan ini adalah :

1. Mengajak masyarakat untuk tetap menjaga warisan budaya dan ikut melestarikan.
2. Membuat nama Kotagede lebih dikenal masyarakat luas hingga ke mancanegara.
3. Serta melalui karya kreatif yang dibuat dapat menjadikan pembelajaran teknik fotografi, khususnya fotografi dalam bidang arsitektur atau bangunan.
4. Masyarakat dapat lebih mudah mencari dan mendapatkan foto-foto dan tempat bersejarah di Kotagede melalui media sosial dan media cetak.

C.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengkaryaan ini adalah sebagai bentuk untuk menjaga kelestarian heritage khususnya di Kotagede.

2. Menambah pengetahuan atau wawasan tentang Fotografi.
3. Untuk mengetahui dimana saja heritage yang masih terjaga bangunannya di kawasan Kotagede.
4. Untuk melengkapi syarat kelulusan dari kampus Stikom Yogyakarta prodi Advertising.

D. Waktu dan Tempat pengerjaan Karya Kreatif (KK)

Adapun waktu dan tempat yang telah dijadwalkan sebagai berikut:

1. Waktu : Bulan Februari – Juni 2019
2. Tempat : Kawasan Kotagede: Masjid Gede Mataram, Between Two gates, Ndalem Sopingan, Langgar Dhuwur Boharen dan Ansor's Silver
(pengumpulan data dan pengerjaan Karya)

Adapun waktu dan tempat Pameran Karya Kreatif:

1. Waktu : 14 Juli – 15 Juli 2019
2. Tempat : Pendhopo Dhe Luweh
(tempat pameran dan display karya)

E. Personalia pengerjaan Karya Kreatif (KK)

Dalam mengerjakan karya kreatif fotografi ini, penulis melakukan riset terlebih dahulu ke tempat-tempat yang dipilih untuk dibahas dalam laporan TA atau Tugas Akhir ini. Hasil dari riset yang penulis dapat yaitu penentuan waktu pemotretan, bagian bangunan yang menarik, lensa yang dapat digunakan dan juga mengatur pencahayaan. Tujuan riset lainnya yang dilakukan penulis agar mendapatkan informasi atau data-data yang akurat dari pemilik atau penerusnya. Dalam pengerjaan karya fotografi penulis menggunakan teknik fotografi dan alat perlengkapan fotografi supaya dapat menciptakan hasil yang maksimal, seperti menggunakan Kamera Canon 700D, Lensa (standar 18-55 mm, Tokina 11-16 mm, Wide 24-105 mm) tripod merk Excell Promoss SLR, dan juga perlengkapan lainnya yang dapat membantu berlangsungnya pemotretan karya tersebut.

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Penegasan Judul

MENGENALKAN HERITAGE DI KOTAGEDE MELALUI FOTOGRAFI

A.1. Heritage

Heritage atau bangunan warisan budaya memiliki pengertian yaitu, susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdingding atau tidak berdingding dan beratap. Heritage berupa bangunan dapat berdiri bebas atau menyatu dengan formasi alam, dan kita sebagai manusia untuk ikut menjaga serta melestarikan bangunan warisan budaya yang masih ada disekitar kita. (Vademekum Benda Cagar Budaya, 2015)

Heritage itu juga bisa berupa pusaka alam dan pusaka budaya. Pusaka alam berupa alam keindahan diantaranya pegunungan, pantai, gunung dan hutan. Pusaka budaya berupa cipta, rasa, karsa dan karya dari berbagai suku bangsa. (mualim M Suketi.2009)

A.2. Kotagede

Kotagede atau “Kota yang besar”, yang dalam bahasa Jawa halus disebut Kitha Ageng. Kotagede adalah sebuah kecamatan di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (Toponim Kotagede.2011)

Kotagede merupakan cikal bakal dari kerajaan Mataram, Kotagede dibangun pada tahun 1575. Tanah Kotagede merupakan hadiah dari Sultan Hadiwijoyo yang diberikan kepada Ki Ageng Pemanahan. Selanjutnya Kerajaan Mataram terpecah menjadi Kesunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta. Sebagai kota tua bekas ibukota Kerajaan, Kotagede merupakan warisan *heritage* yang sangat berpotensi bagi kemakmuran masyarakatnya. (Erwito,2011)

A.3. Bangunan Heritage Di Kotagede

Kotagede memiliki tempat-tempat *heritage* yang bisa dijadikan wisata diantaranya watu gilang, Komplek Mataram, Lorong Jagalan, Omah UGM, Sendang Slirang, Rumah Persik, Omah pocong, Omah Joglo, HS Silver, Omah Dhuwur, Sekar Kedathon, Between Two Gates, Langgar dhuwur Boharen, Langgar Dhuwur Celenan dan pasar Legi Kotagede. Bangunan *heritage* yang ada di Kotagede memiliki jumlah yang cukup banyak dengan beragam bentuk dan perpaduan gaya arsitekturnya. Gaya arsitektur bangunan di Kotagede terdapat tiga periode diantaranya periode Jawa-Hindu, periode Jawa-Islam dan periode Jawa Kolonial.

A.4. Fotografi

Konsep yang dibuat untuk menghasilkan sebuah karya fotografi merupakan penataan ide pikiran yang terencana. Konsep dalam fotografi dibuat untuk merancang ide yang digunakan untuk pengambilan sebuah gambar. Tujuan utama konsep adalah untuk mendapatkan hasil gambar atau foto yang optimal sesuai ide dan perencanaan.

Tentunya hal tersebut berpengaruh terdapat tujuan foto yang dibuat, serta konsep dimulai dari pemilihan subjek yang difoto, penggunaan properti dan *background* atau lingkungan pendukung. Hal tersebut bermakna menciptakan sebuah foto dan membuatnya sesuai realita yang sudah dibangun. Maka dari itu dalam fotografi harus ada konsep yang dibuat agar dalam menentukan komposisi, bentuk dan juga lighting bisa sesuai.

Konseptual bermakna dalam perencanaan, seperti istilah yang ada pada *commercial photography* dan juga *advertising photography*. Konseptual ini terkait gagasan serta pikiran. Konsep diawali dari gagasan ide lalu diterapkan dalam sketsa maupun pikiran. Ada beberapa macam pendapat mengenai konsep yang sesuai dengan perilaku yang sudah terjadi.

Pendapat mengenai konseptual yakni:

(1) konsep yang ada dalam frame, misalnya ada property atau benda alam yang dapat menjadi foreground pada objek, penentuan angle dan waktu pengambilan foto.

(2) konsep yang ada dalam sketsa, misalnya menampilkan suasana sekitar angle pemotretan.

Jadi konsep tersebut adalah konsep yang tersusun dalam pikiran, namun konsep tersebut tidak harus dituangkan dalam sketsa, draf, atau desain. Konsep sangat dibutuhkan dalam fotografi karena dapat menghasilkan foto atau gambar sesuai dengan harapan, yang sudah dikemas dalam sebuah konsep dan dihasilkan oleh foto. Konsep sangat diperlukan dalam fotografi, karena menciptakan foto atau gambar harus memiliki tatanan dan ide untuk menghasilkan karya yang bagus.

Dengan adanya perkembangan teknologi, fotografi semakin luas peranannya dalam berbagai bidang pengetahuan dan profesi. Diantaranya desain komunikasi visual. Dalam desain komunikasi visual, fotografi memiliki keterkaitan dengan iklan. Iklan yang dimaksudkan yaitu membuat katalog, brosur, poster dan iklan surat kabar. Foto sangat berpengaruh dalam desain karena dapat membantu dalam proses komunikasi dan penggambaran suatu objek. Dengan memiliki tujuan agar dapat dengan mudah disebarluaskan ke masyarakat melalui media cetak. (Yulia Lesie.2004)

B. Konsep yang Digunakan

Dalam sebuah karya kreatif, tentunya berpedoman dalam sebuah konsep yang matang untuk menghasilkan karya foto yang bagus dan sesuai dengan keinginan, yang terpenting dalam fotografi konseptual adalah penentuan tema. Ketika tema sudah ditentukan, *konvergensi* lebih terfokus pada satu hal yang dapat mempengaruhi hasil foto. Tingkat kreativitas juga dapat berpengaruh terhadap kekuatan dalam fotografi. Maka dari itu, fotografi dijadikan konsep utama untuk penulis angkat untuk pembuatan karya kreatif. Diharapkan konsep yang dibuat dan hasil fotonya dapat dinikmati oleh masyarakat dan berguna untuk proses dokumentasi.

Berikut beberapa konsep yang penulis rancang untuk membuat karya :

1. Membuat Ide pikiran atau konsep

Proses pembuatan konsep dilakukan dari awal sebelum mengerjakan karya kreatif untuk pengambilan foto.

2. Menentukan tempat
Pemilihan tempat yang dipilih untuk mendapatkan informasi dan untuk mengerjakan produksi fotografi karya kreatif.
3. Menentukan waktu
Penentuan waktu riset berupa wawancara kepada sumber atau pemilik bangunan yang telah ditentukan serta waktu produksi yang dibuat agar tidak tergesa-gesa.
4. Penyediaan property pendukung fotografi
Penggunaan alat tambahan seperti kostum untuk model, property untuk model, alat untuk memotret seperti lensa, kamera, tripod dan lighting.
5. Pengambilan angle foto
Fotografer perlu melakukan riset terlebih dahulu untuk mendapatkan angle foto atau arah pengambilan gambar yang pas dan baik. Hal ini dilakukan supaya saat produksi sudah menguasai lokasi dan tidak mengalami kesulitan pengambilan angle.
6. Mengatur pencahayaan tempat
Mengatur lighting untuk lokasi pengambilan gambar disesuaikan dengan kebutuhan dan penambah cahaya untuk memperlihatkan detail dari objek.
7. Evaluasi hasil foto
Seorang fotografer perlu memperbanyak pengambilan foto dalam satu angle agar saat di lihat hasilnya atau evaluasi dari hasil foto memiliki pilihan yang banyak sesuai dengan keinginan.
8. Pengambilan foto ulang
Pengambilan foto ulang dilakukan setelah evaluasi hasil foto kurang baik dari sebelumnya, dengan tujuan agar foto yang dihasilkan baik dan jelas sesuai keinginan.

B.1. Pengertian Fotografi

Fotografi berasal dari Bahasa Yunani, yaitu “*Fotos*” yang berarti sinar atau cahaya, dan “*Grafos*” yang berarti gambar. Dalam seni rupa fotografi yaitu proses membuat lukisan dengan menggunakan media cahaya. Pengertian fotografi secara umum yaitu, proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu

objek dengan cara merekam pantulan cahaya yang mengenai objek pada media yang peka cahaya. Fotografi juga dikatakan sebagai seni kreatif, karena fotografi sebagai media berekspresi dan juga berkomunikasi. Fotografi dapat dilakukan dengan adanya bantuan alat untuk menangkap cahaya. Alat untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. (Widi, 2011:1)

Menurut Ansel Adams fotografi tidak sekedar sarana untuk menyampaikan ide serta komunikasi secara faktual. Fotografi harus dipandang sebagai sarana untuk seni kreatif yang lebih baik. (Trensdistor.2018)

Menurut Roland Barthes (1915 – 1980) foto adalah pesan yang dibentuk oleh sumber emisi, saluran transmisi, dan titik resepsi. Struktur dalam komunikasi dengan struktur lain yakni, teks tertulis judul, keterangan dan artikel yang selalu mengiringi foto. Dengan demikian pesan keseluruhannya dibentuk oleh kooperasi dua struktur yang berbeda. (Ajidarma, 2002:27)

Menurut Berger dalam buku Seno Gumira Ajidarma (2002: 29) semua foto adalah dari masa lalu, dan masa lalu itu tertahan tak dapat melaju ke masa kini. Setiap foto memiliki dua pesan yang menyangkut peristiwa yang dipotret dan menyangkut sebuah visual foto.

Istilah fotografi menurut Soelarko, (1984) dalam buku I Komang (Sudarma.2014:3) lebih mengarah pada teknik dan juga pengetahuan foto. Fotografi juga dapat diartikan sebagai bahasa gambar, karena hasil dari bentuk tertua dari komunikasi percetakan.

Fininger (1999) berpendapat bahwa gambar adalah bentuk komunikasi yang dapat dipahami oleh seluruh dunia. Mengingat foto itu dapat dipahami di seluruh dunia, maka diupayakan agar dapat menyampaikan sesuatu yang bernilai dan mengutarakan yang dikemas sedemikian bagus dan maksimal. (Trensdistor.2018)

Maka dapat disimpulkan bahwa fotografi adalah seni untuk mengabadikan momen atau kondisi peristiwa yang terjadi dan akan menjadikan sebuah memori setelah kejadian itu berlangsung. Fotografi juga dapat diartikan sebagai cerita yang diungkapkan dengan gambar.

B.2. Sejarah Perkembangan Fotografi

Fotografi yang pertama dalam bidang alam menghasilkan kamera, lalu dalam bidang kimia menghasilkan film. Asal mula penemuan bidang tersebut tidak memiliki keterkaitan.

Fotografi yaitu melukis cahaya, tanpa cahaya fotografi tidak akan berfungsi. Istilah Photography diperkenalkan pada abad ke-19 tepatnya tahun 1839. Pada tahun itu, di Perancis dinyatakan bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi dengan memiliki hasil berupa rekaman dua dimensi atau dapat terlihat dengan mata. Pada saat itu dalam era ledakan ICT perkembangannya sangat baik sekali apabila fotografi digabungkan bersama perkembangan ICT dan mewujudkan Kamera Digital yang dapat merubah dunia fotografi.

Fotografi tradisional bersamaan dengan perkembangan fotografi yang ada dalam teknologi ICT. Fotografi tidak dapat dipisahkan dari tradisi tradisionalnya, karena kamera digital dapat diterima dengan luas. Namun fotografi dapat menggunakan film yang sering dilakukan oleh pengamat fotografi.

Pada abad ke-5 sebelum Masehi, seorang pria bernama Mo Ti mengamati suatu gejala, yaitu pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil "*pinhole*", maka di bagian ruangan itu akan terefleksikan pemandangan yang ada diluar ruangan secara terbalik lewat lubang dinding itu. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena *camera obscura* (The History of Photography karya Alma Davenport, terbitas University of New Mexico Press tahun 1991).

Pada abad ke-3 sebelum Masehi Aristoteles dan ilmuwan Arab Ibnu Al Haitam pada abad ke-10 sebelum Masehi berusaha menangkap fenomena ini ke dalam suatu alat. Hingga tahun 1558, seorang ilmuwan Italia yaitu Giannattista Della Porta menyebut *camera obscura* pada sebuah kotak yang membantu melukis cahaya pada bayangan gambar.

Perkembangan fotografi pada tahun 1824 seorang seniman *lithography* Perancis Joseph Nicéphore Niépce (1765 – 1833), setelah delapan jam men-exposed pemandangan dari jendela kamarnya dengan melalui proses yang disebut *Heliogravure* atau proses kerja yang mirip *lithograph* yang terjadi diatas plat logam yang dilapisi aspal. Joseph Nicéphore Niépce melanjutkan percobaannya pada tahun 1826 dan menjadikan awal fotografi yang sebenarnya.

(Yulius Widi, Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga, 2011, hlm 5)

Penelitian berlanjut pada tanggal 19 Agustus 1839, desainer panggung opera dan juga seorang pelukis yaitu Louis-Jacques Mande Daguerre (1787 – 1851) . Ia dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya. Ia menghasilkan sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi larutan iodin yang disinari selama satu setengah jam dengan cahaya langsung dan pemanas merkuri neon. Proses ini disebut *daguerreotype*. Untuk membuat gambar permanen plat dicuci dengan larutan garam dapur dan air suling. Dari kejadian itu pemerintah Perancis berpikir bahwa temuan itu dapat dibagikan keseluruh dunia secara cuma-cuma. Sejak saat itu fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat.

Tahun 1900, seorang juru gambar menciptakan kamera Mammoth. Kamera ini sangat besar ukurannya dimana beratnya 1400 paun. Dengan lensa seberat 500 paun, dan jika akan memindahkan letaknya membutuhkan tenaga manusia paling tidak 15 orang. Kamera ini membutuhkan film sebesar 4 ½ x 8 kaki dengan bahan kimia sebanyak 10 gallons yang digunakan ketika memprosesnya.

Pada tahun 1950 kamera pembidik Single Lens Reflex, mulai digunakan prisma atau SLR dan Jepang mulai memasukan fotografi dengan produk kamera NIKON. Tahun 1972 kamera Polaroid mampu menghasilkan gambar tanpa melalui proses pengembangan dan percetakan film.

Kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam bidang fotografi. Dikarenakan pada saat dahulu kamera sebesar tenda hanya dapat menghasilkan gambar yang tidak terlalu tajam, namun kini kamera digital yang sedang bahkan kecil ukurannya dapat menghasilkan gambar yang bagus serta memiliki ketajaman dalam ukuran koran.

Fotografi hingga saat ini masih berkembang sesuai teknologi. Teknologi fotografi saat ini mampu menghantarkan manusia melihat objek yang terlalu kecil untuk dapat dilihat hingga foto tempat berbahaya yang sulit terjangkau manusia. Serta banyak menjadikan dirinya sebagai fotografer sebagai profesi yang menjanjikan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dan social.

B.3. Fotografi Arsitektur atau fotografi Bangunan

Dalam bidang fotografi juga ada istilah fotografi arsitektur atau fotografi bangunan merupakan hasil karya foto yang dapat menampilkan dokumentasi dan menampilkan estetika dalam arsitektur, abstrak, realita, seni, komunikasi, drama, imajinasi, emosi dan harmoni. Hal penting yang harus diperhatikan dalam konsep fotografi arsitektur yaitu pencahayaan. Maka dari itu, dalam memotret arsitektur atau bangunan cahaya dapat menghasilkan bayangan yang dapat membiaskan sebuah bentuk dan dimensi yang indah. Selain pencahayaan yang utama, agar hasil yang didapatkan sesuai dengan konsep harus juga memperhatikan komposisi dan persepsi, sehingga arsitektur sebuah bangunan berdiri kokoh di atas pemahaman estetika visual. (Yulia Wilda. Architectural photography)

Bangunan-bangunan tua mengandung banyak sejarah dalam segi arsitektur, pola kerja saat bangunan masih digunakan, sampai dengan bukti kejayaan masa lalu. Fotografi arsitektur dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

a. Fotografi Eksterior

Fotografi eksterior adalah pemotretan dengan tujuan untuk menampilkan luar bangunan dan pengambilan detail tampilan luar dari bangunan itu sendiri.

b. Fotografi Interior

Fotografi Interior adalah pemotretan bagian dalam bangunan. Interior lebih memfokuskan detail dalam ruangan untuk menampilkan keindahan dan kemewahan dari tatanan ruang. Fotografi Interior dapat dilakukan dengan cahaya ambient yang ditularkan melalui jendela dan *skylight* dan perlengkapan cahaya tambahan. Ada beberapa aspek yang diperhatikan untuk pemotretan ini, diantaranya:

1. Memotret secara persegi yang memperhatikan titik vertikal dan horizontal (perspektif garis)
2. Memotret dari atas kebawah untuk memberikan kedalaman gambar.
3. Pencahayaan merupakan konten utama dalam menentukan hasil yang bagus.
4. Kontras yang tinggi pada kecerahan sinar yang menyorot pada jendela.
5. Warna yang dihasilkan dari campuran cahaya alami dan cahaya buatan.
6. Bingkai pada arsitektur dapat membingkai pandangan eskternal dari dalam ruangan.

7. Cari sesuatu yang tidak terduga dalam memotret interior bangunan.
8. Reflektif dapat membuat interior hidup.

c. Fotografi Detail Arsitektur

Fotografi detail arsitektur merupakan potret dari bagian-bagian tertentu yang dianggap istimewa dari sebuah bangunan atau menonjolkan hal unik yang ada di dalam sebuah bangunan. Fotografi detail dalam arsitektur hanya memotret bagian-bagian yang menonjol saja dengan menggunakan teknik fotografi tertentu.

B.4. Teknik Dasar Fotografi

Berikut uraian teknik dasar fotografi menurut Erik Permana (2014: 27-89) :

B.4.1. Teknik *Slow Speed/Blurring* (Kecepatan rendah)

Teknik slow speed atau biasa disebut teknik lowe light merupakan teknik yang memberikan kesan bergerak, dramatis dan juga artistic pada suatu objek. Pada teknik slow speed tidak semua objek yang difoto *blur* atau tidak jelas melainkan ada objek yang tetap jelas atau fokus. Untuk menghasilkan teknik foto ini dengan penggunaan shutter speed rendah yaitu sekitar 1/60 detik ke bawah sehingga objek yang difoto akan *blur* atau tidak jelas.

B.4.2. Teknik *Freezing* (Membekukan benda bergerak)

Teknik ini menggunakan kecepatan tinggi yaitu 1/60 detik ke atas. Teknik freezing akan memberikan kesan membekukan objek yang bergerak cepat atau sedang. Teknik ini biasa digunakan untuk memotret benda dengan kecepatan cepat tetapi dapat menghasilkan foto yang tajam. Gerakan yang dimaksud seperti melompat, berlari, menendang bola, atau benda yang bergerak cepat.

B.4.3. Teknik *Panning* (Memunculkan kesan bergerak)

Teknik panning ini digunakan untuk mendapatkan kesan gerak pada suatu foto dengan background blur dan objek utama jelas atau tajam. Membuat teknik foto panning harus memperhatikan dua hal yaitu kecepatan objek dan focus.

Untuk menghasilkan foto panning yang dilakukan dengan cara mengatur shutter speed rendah 1/60 detik kebawah atau disesuaikan kecepatan objek, kemudian tentukan fokus objek, setelah itu kamera mengikuti gerakan objek tanpa menekan tombol shutter, setelah melewati objek yang ditentukan tekan shutter lalu lepaskan namun kamera tetap mengikuti gerakan objek bergerak. Gerakan tangan juga harus pas agar foto yang dihasilkan dapat terwujud dengan baik.

B.4.4. Teknik *Zooming* (Memutar lensa dengan cepat)

Teknik *zooming* digunakan untuk memberikan kesan latar belakang yang menunjuk pada objek utama. Secara psikologis, mata orang yang menunjuk pada objek utama. Objek menjadi terlihat tegas sedangkan latar belakang blur. Teknik ini dilakukan dengan mengubah panjang focus lensa pada saat menekan shutter. Perubahan panjang focus lensa hanya bisa dilakukan dengan lensa zoom. Teknik *zooming* dilakukan dengan kecepatan dibawah 1/30 detik.

B.4.5. Teknik *Back light* (Cahaya belakang)

Teknik ini hampir sama dengan siluet, karena objek berada di depan arah datangnya cahaya. Pada teknik *back light* harus *zooming* pada objek dengan mendekati diri pada objek. Cahaya matahari diusahakan hanya sedikit yang masuk ke dalam foto. Hal ini akan menciptakan foto yang bagus karena pencahayaan yang masuk sedikit dan seolah-olah membuat bingkai disekeliling objek atau bisa dikatakan sebagai *rim light*.

B.4.6. Teknik *Siluet* (Objek utama gelap)

Siluet merupakan teknik foto yang bisa dikatakan objek menutupi cahaya sehingga diterangi dari belakang secara total. Teknik foto ini menghasilkan foto berupa bentuk hitam didepan cahaya. Syarat untuk menghasilkan foto *siluet* yaitu objek harus berada didepan sumber cahaya, posisi kamera sejajar dengan cahaya. Waktu pemotretan ini sebaiknya sekitar jam 06.00-07.00 pagi atau sebelum matahari tenggelam jam 17.00-17.30 sore. Karena diwaktu tersebut cahaya matahari lebih rendah sehingga memberi sudut cahaya dan pengambilan foto dengan teknik *siluet* dapat dilakukan.

B.4.7. *Teknik Double Exposure* (Dua cahaya)

Teknik Double Exposure atau multi exposure dapat memberikan efek pada sebuah foto dengan dua objek yang sama. Untuk menghasilkan foto dengan teknik ini sebaiknya dilakukan di tempat gelap, menggunakan tripod dan flash eksternal. Langkah lainnya menggunakan shutter speed kamera ke pengaturan *bulb*. Kemudian atur flash sesuai kebutuhan cahaya dan posisikan kamera dengan memberikan ruang yang cukup dalam *view vinder* untuk objek yang bergerak.

B.4.8. *Teknik Makro* (Memperbesar objek)

Teknik Makro yang digunakan untuk mendapatkan detail dan tekstur pada suatu objek yang akan dipotret. Teknik foto ini dilakukan dengan jarak yang cukup dekat dan biasanya menggunakan lensa makro. Dalam pemotretan ini *depth of field* (DOF) menjadi sempit, sehingga dibutuhkan ketepatan cahaya dan focus.

B.4.9. *Teknik Landscape* (Pemandangan)

Teknik Landscape atau pemandangan salah satu objek paling populer dikalangan fotografer. Landscape sesungguhnya sangat mudah untuk didapatkan di Indonesia. Landscape yang dimaksud yaitu pegunungan, pantai, danau, air terjun, sungai, hutan, perkebunan dst. Hanya saja pemandangan tersebut kadang tidak terekam oleh kamera, karena memotret landscape ini harus berpedoman pada waktu, sudut pandang dan komposisi.

B.5. Prinsip Dasar Fotografi

Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang sudah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan yang disebut dengan lensa. Adapula yang dinamakan dengan teknik fotografi. Jadi teknik fotografi adalah teknik memadukan unsur yang diikuti oleh pembukaan diafragma dan kecepatan rana atau *shutter speed*.

Berikut ini beberapa prinsip dasar fotografi oleh Edward Darwis (2011)

1. Aperture (Bukaan Diafragma)

Aperture adalah bukaan lensa, yang terletak didalam lensa dan dapat kita kendalikan seberapa besar bukaan ini terbuka yang akan menyebabkan banyaknya cahaya yang bisa melewati lensa menuju sensor. Bukaan Aperture yang besar memungkinkan banyaknya cahaya yang masuk dan sebaliknya bukaan kecil sedikitnya cahaya yang masuk. Keahlian untuk mengatur Aperture dapat membuat kita menghasilkan gambar, misalnya saat kondisi cahaya terang menggunakan bukaan besar maka gambar yang dihasilkan terlalu terang atau bahkan putih. Begitu pula sebaliknya jika menggunakan bukaan kecil dan kondisi terang akan menghasilkan gambar yang bagus. Maka pengaturan Aperture ini sangat mempengaruhi hasil foto yang diinginkan dan dalam fotografi merupakan langkah penting.(Ardiansyah, 2005:3)

Diafragma pada kamera dilambangkan dengan huruf f kemudian diikuti dengan bilangan angka sebagai nilai diafragma. Contoh penulisan angka diafragma yakni $f/1 - f/1.4 - f/2 - f/2.8 - f/4 - f/5.8 - f/8$, dan seterusnya sesuai dengan kemampuan kamera dan lensa yang digunakan.

Fungsi diafragma sebagai berikut :

- a. Mencegah over exposure pada saat memotret benda dekat (makro)
- b. Mencegah over exposure pada saat keadaan cahaya yang sangat terang (outdoor)

2. Shutter Speed (Kecepatan Rana)

Shutter atau rana adalah mekanisme untuk mengontrol berapa lama sensor terkena cahaya. Semakin lama shutter membuka lebih banyak cahaya yang ditangkap oleh sensor. Shutter terbentuk seperti bilah yang dapat membuka dan menutup dengan cepat, tetapi lama waktu membukanya bisa diatur dinamakan dengan shutter speed. Shutter speed ini yang dapat dimainkan untuk mendapatkan gambar yang menarik. Shutter speed tinggi juga dapat menghasilkan objek freeze atau objek tidak bergerak dan kecepatan rana lambat akan menangkap gerakan dari objek bergerak atau gambar akan blur. Contoh dibawah ini adalah penulisan rana pada kamera yaitu 1/16000, 1/8000, 1/2000, 1/1000, 1/500, 1/250, 1/125, 1/60, 1/30, 1/15, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4 dan seterusnya sesuai dengan kamera.

Seperti halnya aperture, shutter speed pada umumnya juga memiliki skala 1/3 dan juga memberikan dua langkah di antara setiap full-stop. Misalnya antara 1/60 dan 1/125 atau bisa menggunakan 1/80 dan 1/100.

Faktor utama yang dapat mengendalikan exposure yaitu shutter speed dan aperture. Bahkan sudah berkembang hingga kini bernama *electronic shutter*, dimana sudah tidak lagi melibatkan mekanisme bilah pembuka dan penutup. Namun, sepenuhnya rekayasa elektronik.

3. ISO/ASA (Kepekatan Film)

Kecepatan ISO adalah ukuran kecepatan film atau sensitivitas terhadap cahaya. Dengan menggunakan kamera digital ISO dapat mempengaruhi sensor. Apabila menggunakan kecepatan ISO rendah dapat membutuhkan waktu yang lama untuk pencahayaan dan penggunaan ISO tinggi memerlukan waktu sedikit cepat untuk memberikan exposure yang sama. Satu langkah dalam ISO sama dengan satu full-stop. Pada ISO tidak ditemukan skala 1/3. Kecepatan ISO pada umumnya yaitu 50, 100, 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400, 12800 dan 25600.

Penggunaan ISO dengan angka besar memungkinkan pemotret hanya mendapatkan sedikit cahaya seperti dalam ruangan. Misalnya pada sore hari atau saat cuaca mendung tetapi mempunyai efek, hasil gambar yang didapat kasar terutama pada saat pencetakan gambar yang besar. Sedangkan ISO dengan angka kecil membutuhkan cahaya pada gambar pembesarannya.

(Edward Darwis, 2011:82)

Selain itu ada dua hal utama yang perlu diperhatikan oleh fotografer terutama untuk pemula agar memperoleh gambar yang optimal, yaitu memperhatikan pencahayaan dan komposisi yang pas.

B.6. Komposisi

Komposisi dapat diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam sebuah gambar, elemen-elemen dalam garis, bentuk, warna, gelap dan terang. Paling utama dari aspek komposisi adalah menghasilkan *visual impact* atau sebuah kemampuan untuk menyampaikan perasaan yang diinginkan dan berekspresi dalam foto. Dengan komposisi, foto atau gambar akan terlihat lebih

menarik dan enak dipandang dengan pengaturan letak dan perbandingan obyek-obyek yang mendukung dalam suatu foto. Maka dari itu, perlu menata sedemikian rupa agar tujuan yang diinginkan tercapai. Tujuan yang dimaksud yaitu menyampaikan kesan statis bahkan mengejutkan. Dalam komposisi selalu ada satu titik yang menjadi pusat perhatian.

a. Tujuan mengatur komposisi dalam fotografi:

- Dengan mengatur komposisi foto, dapat membangun *mood* dalam suatu foto dan keseimbangan keseluruhan pada obyek foto.
- Menyusun ide menarik yang diterapkan dalam sebuah gambar, sehingga terwujud sebuah kesatuan atau *unity* dalam karya.
- Kepekaan mata untuk menangkap berbagai unsur dan menggunakan rasa diri sendiri atau pemotret agar gambar dihasilkan dapat bercerita.

b. Jenis-jenis Komposisi

1. Garis

Garis dalam komposisi terbentuk dari pengemasan garis secara dinamis, baik garis lurus, melingkar atau melengkung. Biasanya komposisi ini dapat menimbulkan kesan kedalaman dan kesan gerak pada sebuah objek foto. Pada saat garis-garis itu digunakan sebagai subjek yang terjadi adalah foto menjadi menarik perhatian. Tidak menghiraukan apakah garis itu lurus, melingkar atau melengkung karena akan membawa mata keluar dari gambar. Hal itu dapat digaris bawahi bahwa garis-garis itu bisa menjadi dinamis.

2. Pola (Pattern)

Pola dapat juga diartikan sebagai perulangan. Perulangan yang dimaksud adalah perulangan bentuk, garis, warna, benda atau objek lainnya. Namun, perulangan itu mungkin dalam format yang teratur ataupun sedikit tidak teratur. Fotografer yang jeli dapat mampu memanfaatkan perulangan ini dalam sebuah foto, sehingga hasilnya bukan saja indah namun juga memiliki daya Tarik kuat bagi mata yang melihatnya.

3. Bentuk

Bentuk biasanya digunakan seorang fotografer untuk memberikan penekanan secara visual kualitas abstrak terhadap suatu objek foto. Biasanya

bentuk dijadikan sebagai komposisi yaitu kotak dan lingkaran. Bentuk lainnya juga akan menjadikan lebih variatif dan akan terlihat indah dan artistic.

4. Warna

Warna dalam komposisi memberikan sebuah kesan yang elegan dan dinamis pada sebuah foto apabila dikomposisikan dengan baik. Terkadang komposisi warna dapat juga memberikan kesan anggun serta mampu dengan sempurna memunculkan *mood color* atau keselarasan warna pada sebuah foto terutama pada foto-foto *pictorial* atau foto yang menonjolkan unsur keindahan.

5. Gelap Terang

Pada komposisi ini digunakan fotografer pada era fotografi analog yang digunakan untuk memotret hitam putih. Namun, sekarang ini di era digital komposisi ini mulai diterapkan kembali. Komposisi gelap dan terang digunakan sebagai penekanan visualitas sebuah objek. Gelap dan terang ini dapat digunakan dengan baik apabila mampu memperhatikan kontras sebuah objek dan harus memperhatikan lingkungan sekitar objek yang dirasa mengganggu permainan gelap terang pada foto akan hilang.

6. Tekstur

Tekstur adalah tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda. Tekstur yang dimaksud seperti halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dsb. Tekstur akan terlihat dari gerak terangnya atau bayangan dari kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan. Tekstur akan memberi kesan memperlambat hasil foto dan mempertajamnya.

B.6.1. Komposisi Angel

Komposisi Angel atau sudut pengambilan gambar. Dalam fotografi agar dapat menghasilkan sebuah foto yang memiliki nilai dan kesan indah harus memperhatikan penggunaan sudut pengambilan gambar yang baik. Dalam fotografi ada 5 sudut pengambilan gambar yang mendasar, yaitu :

(Ardiansyah, Yulian.2005."Tips&Trik Fotografi")

a. *Bird Eye*

Pengambilan foto dari sudut pandang dimana posisi objek berada dibawah atau lebih rendah dari fotografer berdiri. Biasanya sudut pengambilan ini

digunakan untuk menunjukkan apa yang sedang dilakukan objek, elemen apa saja yang ada disekitar objek dan pemberian kesan perbandingan antara *overview* atau keseluruhan pada lingkungan dengan POI (*Point Of Interest*).



Gambar 1. Contoh Bird Eye

(sumber: Fotografi.lobelybogor.com.

Diakses pada tanggal 14 Mei 2019 pukul 11.30)

b. Low Angle

Pemotretan ini dilakukan dari bawah. Maksudnya yaitu sudut pemotretan yang dilakukan fotografer lebih rendah dari objek atau posisi objek lebih tinggi dari posisi kamera. Sudut pengambilan gambar ini dilakukan untuk memotret arsitektur sebuah bangunan agar terkesan kokoh, megah dan menjulang. Namun, sudut pemotretan ini memungkinkan untuk pengambilan model agar terkenal, elegan dan anggun.



Gambar 2. Contoh Low Angle

(Sumber: static.pexels.com.

Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 06.30)

c. Eye Level

Merupakan sudut pengambilan foto yang dilakukan oleh fotografer, dimana objek dan kamera sejajar dalam artian keduanya sama seperti mata memandang. Sudut

pengambilan ini biasa digunakan untuk menghasilkan kesan menyeluruh dan merata terhadap background sebuah objek. Selain itu biasanya sudut pengambilan foto ini juga dimaksudkan untuk memposisikan kamera sejajar dengan mata objek yang lebih rendah dari fotografer. Teknik ini bisa digunakan untuk memotret anak kecil atau orang yang lebih pendek.



Gambar 3. Contoh Eye Level

(Sumber: cdn.fstoppers.com.

Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 06.32)

d. *High Angle*

High Angle atau pandangan tinggi, artinya pemotret berada pada posisi yang lebih tinggi dari objek foto. Objek berada dibawah kamera dan fotografer. Sudut pengambilan foto ini digunakan untuk memotret landscape atau memotret dari udara.



Gambar 4. Contoh High Angle

(sumber: Dokumentasi pribadi tahun 2019)

e. *Frog Aye*

Frog Aye adalah penganalogian sebuah angle fotografer bahwa sudut penglihatannya sebatas mata katak. Pada posisi ini kamera berada di dasar bawah hampir sejajar dengan tanah dan tidak dihadapkan ke atas. Biasanya memotret seperti ini dilakukan dalam peperangan dan untuk memotret flora fauna.



Gambar 5. Contoh Frog Aye

(Sumber: tipsfotografi.net. Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 06.34)

B.6.2. Field Of View

Dibawah ini beberapa jenis komposisi yang umum digunakan dari segi ukuran yang akan diambil sebagai berikut :

- a. Extreme Close Up
Pengambilan gambar yang sangat dekat dengan objek, sehingga detail objek terlihat seperti pori-pori kulit.
- b. Head Shot
Pengambilan gambar sebatas kepala hingga dagu.
- c. Close Up
Pengambilan gambar dari atas kepala hingga bahu.
- d. Medium Close Up
Pengambilan gambar dari atas kepala hingga dada.
- e. Mid Shot (Setengah Badan)
Pengambilan gambar dari atas kepala hingga pinggang.
- f. Medium Shot (Tiga perempat Badan)
Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas kepala hingga lutut.
- g. Full Shot (Seluruh Badan)
Pengambilan gambar dari atas kepala hingga kaki
- h. Long Shot

Pengambilan gambar yang dilakukan dengan memberikan porsi background atau foreground lebih banyak sehingga objek terlihat kecil atau jauh.

Berapa jenis komposisi dari banyaknya manusia sebagai objek yang difoto, sebagai berikut :

- a. One Shot
Pengambilan gambar untuk satu orang sebagai objek.
- b. Two Shot
Pengambilan gambar untuk dua orang sebagai objek.
- c. Three Shot
Pengambilan gambar untuk tiga orang sebagai objek.
- d. Group Shot
Pengambilan gambar untuk sekelompok orang sebagai objek.

Berapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar, yaitu :

(Tri Rachmah.2013. "Hal yang diperhatikan dalam pengambilan gambar. <https://www.google.com/amp/s/apriliyanti7.wordpress.com>. Diakses pada 24 Juli 2019 pukul 10.35)

- a. Headroom yaitu ruang diatas kepala yang berfungsi membatasi bingkai dari bagian atas kepala objek agar tidak terpotong saat pengambilan foto.
- b. Noserom yaitu arah pandang atau ruang gerak objek dalam sebuah frame yang bertujuan untuk memberikan ruang pandang agar terkesan bahwa objek memang sedang melihat sesuatu.
- c. Foreground yaitu segala sesuatu yang menjadi latar depan dari sebuah objek.
- d. Background yaitu sesuatu yang menjadi latar belakang dari sebuah objek.

B.7. Lensa dan Jenis-jenisnya

Secara umum lensa adalah alat untuk melengkapi pengambilan sebuah gambar dan alat paling utama pada kamera. Karena tanpa lensa kamera tidak dapat menangkap dan merekam gambar. Dalam fotografi, lensa berfungsi untuk memfokuskan cahaya dan mengantarnya ke dalam badan kamera. Di bagian luar

lensa terdapat tiga cincin panjang *focus* atau lensa jenis variable, cincin *diafragma* dan cincin *focus*.

Pada permukaan lensa dilengkapi dengan lapisan yang dibuat dari uap logam atau coating. Lapisan *coating* berfungsi untuk menghilangkan efek *flare* yang diperoleh ketika melawan matahari. Maka dari itu, seorang fotografer tidak takut memandangi matahari melalui kameranya. *Coating* juga berguna untuk menghilangkan efek kabur atau *blur* pada sebuah foto.

Dalam fotografi ada beberapa jenis lensa dan setiap lensa mempunyai kegunaan masing-masing. Lensa satu dan lainnya dapat digunakan sesuai kebutuhan, karena masing-masing memiliki karakteristik sendiri.

(Nugroho yulius,2011.”Jepret Panduan Fotografi dengan kamera DSLR)

B.7.1. Lensa Kit (standar/normal)

Pada semua pabrik kamera sudah menyediakan fasilitas lensa standar, yaitu lensa dengan ukuran 18-55 mm. Lensa ini dapat menunjukkan suatu objek yang sebenarnya dengan tampak pada mata. Lensa ini cocok untuk menangkap suatu objek yang sejajar dengan pandangan mata objek.



Gambar 6. Contoh lensa standar

(sumber: the-digital-picture.com. Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.30)

B.7.2. Lensa Fixed (lensa tetap)

Dalam istilah bahasa Inggris adalah lawan kata dari zoom. Yaitu sebuah lensa prima dengan panjang focus tunggal dan berbanding terbalik dengan lensa zoom yang memiliki panjang focus variable.



Gambar 7. Contoh lensa fixed

(sumber: the-digital-picture.com. Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.31)

B.7.3. Lensa Wide Angle (Lensa sudut pandang)

Jenis lensa ini dapat digunakan untuk menangkap objek yang luas dalam ruangan yang sempit. Karakter lensa ini adalah membuat objek lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Penggunaan lensa ini dapat menangkap gambar lebih banyak orang berjejer jika dibandingkan dengan lensa kit (standar) di ruangan. Semakin pendek jarak focus semakin lebar pandangannya.



Gambar 8. Contoh lensa wide angle

(sumber: the-digital-picture.com. Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.32)

B.7.4. Lensa *Fish Eye* (lensa mata ikan)

Lensa fish eye merupakan lensa Wide Angle yang memiliki diameter 8 mm, 10 mm, 14 mm, 15 mm dan juga 16 mm. Lensa ini dapat memberikan panangan 180 derajat. Gambar yang dihasilkan dari lensa ini akan cenderung melengkung , terdistrosi menjadi oval dan terlihat seperti gepeng.



Gambar 9. Contoh lensa fish aye

(the-digital-picture.com. Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.34)

B.7.5. Lensa Tele

Lensa ini dapat membentuk ruang tajam atau *depth of field* yang sempit sehingga objek menjadi menonjol dari sekitarnya. Lensa ini memiliki ciri-ciri panjang dan memiliki jangkauan yang lumayan jauh, ukuran lensa tele diantara 70mm – 300mm. Lensa tele cocok untuk memotret model, *sport* dan juga *jurnalistik*.



Gambar 10. Contoh lensa tele

(the-digital-picture.com Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.35)

B.7.6. Lensa Zoom

Lensa zoom merupakan gabungan lensa standar, wide angle dan tele. Lensa ini cukup flaksibel dan memiliki renge lensa yang cukup lebar. Ukuran lensa zoom bermacam-macam ada 35-70mm, 80–200mm, 135-200mm serta 70-300 mm.



Gambar 11. Contoh lensa zoom

(the-digital-picture.com Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.36)

B.7.7. Lensa Macro

Lensa makro digunakan untuk memotret benda-benda kecil seperti perhiasan, tekstur makanan. Ukuran lensa makro berbeda-beda tiap merk kameranya.



Gambar 12. Contoh lensa makro

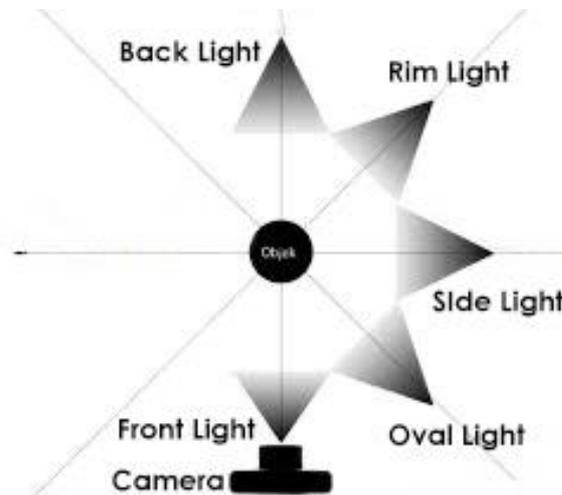
(the-digital-picture.com. Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.30)

B.8. Teknik Dasar Pencahayaan atau *Lighting*

Seperti yang diketahui fotografi itu adalah sebuah teknik melukis dengan cahaya atau dengan kata lain bermain-main dengan cahaya, dan memiliki cahaya yang semakin bagus maka kemungkinan hasil fotonya juga baik. Oleh karena itu, komponen yang paling penting bagi seorang fotografer yaitu mengatur pencahayaan.

Fotografer yang sudah berpengalaman akan mempertimbangkan arah cahaya, baik cahaya alami atau cahaya buatan. Kualitas cahaya itu beragam, baik cahaya matahari atau cahaya dari lampu-lampu atau benda yang berpijar dan dapat menghasilkan cahaya. Kualitas cahaya matahari tergantung pada jam dan

posisi matahari, misalnya cahaya matahari pagi beda dengan cahaya matahari pada saat sore hari.



Gambar 13. Contoh pencahayaan lighting

(the-digital-picture.com. Diakses pada 15 April 2019 pukul 09.40)

Hal terpenting dalam melihat kualitas cahaya adalah keseimbangan antara highlight dan

shadow, karena hal ini terjadi berdasarkan dari arah cahaya itu sendiri.

a. *Front Light*

cahaya berada di depan objek, sehingga pada bagian depan objek akan mendapat cahaya penuh.

b. *Oval Light*

Posisi cahaya berada pada $\frac{3}{4}$ objek, sehingga akan terdapat sedikit bayangan pada bagian belakang objek.

c. *Side Light*

Posisi cahaya berada pada sisi samping dari objek, sehingga bayangan dan terang objek akan terbagi menjadi dua. Bagian terang dan bayangan akan berada pada posisi yang berlawanan.

d. *Back Light*

Posisi cahaya tepat pada bagian belakang objek sehingga sisi depan objek menjadi gelap dan tercipta garis-garis cahaya pada bagian belakang objek secara tegas.

Di dalam fotografi mengenal 3 jenis sumber cahaya, yaitu:

- a. *Available Light*, cahaya yang telah tersedia secara alami di lingkungan sekitar. Fotografer tidak bisa mengatur besar-keciln serta arah pencahayaan tersebut. Seperti matahari, lampu kota, lampu panggung ruangan. Istilah ini sering disebut juga Ambient light.
- b. *Articial Light*, cahaya yang sengaja kita buat ketika sedang membuat sebuah gambar. Fotografer bisa mengatur besar-kecilnya serta dapat mengubah arah pencahayaan dari cahaya tersebut. Seperti lampu studio, *flash* atau lampu kilat dan senter.
- c. *Mix Light*, sebagai penggemar fotografi maupun fotografer professional, terkadang kita perlu untuk menggabungkan dua jenis sumber cahaya tersebut kedalam sebuah foto. Kita dapat menggabungkan beberapa *available light* misalnya sinar matahari dengan lampu ruangan dan juga menggabungkan beberapa *artificial light* misalnya lampu studio dengan *flash* dan *available light* dengan *artificial light* atau lampu kota dengan lampu kilat.

C. Logotype

Logo memiliki banyak pengertian yang bermacam-macam.

Menurut Surianto Rustan (2009:12) adalah logo merupakan penyingkatan dari suatu perusahaan atau bisa disebut logotype. Logotype dikenal pada tahun 1810-1840 yang diartikan sebagai penggambaran grafis dari beberapa huruf atau kata yang diungkapkan untuk mengkomunikasikan makna suatu perusahaan. Logotype terbuat dengan memanipulasi huruf sebagai desain logo suatu perusahaan agar dapat memberi kesan baik terhadap perusahaan. Logotype bisa diartikan sebagai logo yang memakai wordmark (kata/nama) dengan unsur tipografi.

Logo terbagi menjadi tiga, yaitu :

- a. *Picture mark* dan *letter mark*
Eleman gambar dan tulisan saling terpisah, namun tetap salam satu kesatuan.
- b. *Picture mark* sekaligus *letter mark*

Elemen gambar dan tulisan saling berbaur sehingga tetap dalam satu kesatuan.

c. *Letter mark*

Hanya terdapat elemen tulisan saja.

Menurut Surianto Rustan (2009: 13) dalam pembuatan Logotype terdapat unsur:

a. Tipografi

Menurut Rustan (2009: 10) tipografi menjadi unsur vital dalam efektifitas komunikasi, baik cetak maupun elektronik. Tipografi sendiri adalah seni memainkan huruf .

b. Warna

Warna sebagai komponen fungsional dari penglihatan manusai, warna dapat menarik perhatian, menyejukkan dan memiliki kontribusi pada kesuksesan suatu produk.

BAB III

DESKRIPSI OBYEK

Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir karya kreatif ini penulis bekerjasama dengan organisasi atau forum yang mengurus tentang cagar budaya di Kotagede. Forum itu bernama Badan Pengelola Kawasan Cagar Budaya Kotagede atau BPKCB Kotagede.

A. PROFIL Badan Pengelola Kawasan Cagar Budaya Kotagede

Yogyakarta ditetapkan sebagai 13 cagar budaya, diantaranya yang sudah ditetapkan yaitu kawasan kraton, pakualaman, Malioboro, Imogiri dan Kotagede. Berdasarkan UU Nomer 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, yang berisi bahwa cagar budaya adalah warisan budaya yang bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya dan kawasan cagar budaya di darat atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, atau kebudayaan melalui proses penetapan. Bahwa ditetapkannya Kotagede sebagai kawasan cagar budaya, secara tidak langsung pemerintah harus membentuk organisasi guna mengawal atau mengurus kawasan cagar budaya yang ada di Kotagede dengan memilih anggota dari representasi masyarakat. Maka dari itu terbentuklah BPKCB atau Badan Pengelola Kawasan Cagar Budaya di Kotagede.

BPKCB dibentuk pada tanggal 13 Juli 2015 berdasar surat keputusan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Pada awal dibentuknya BPKCB dengan ketua kepala Dinas Kebudayaan DIY, ketua organisasi Ir. Suryantoro, sekretaris Erwito Wibowo, dan sederet personilnya.

Dikeluarkannya Surat Keputusan (SK) dari Dinas Kebudayaan DIY guna memberikan usulan mengenai kebudayaan, pelestarian, pemanfaatan dan optimalisasi yang mengarah pada cagar budaya di Kotagede dengan tujuan menjaga dan melestarikan bangunan-bangunan cagar budaya.

Kotagede juga memiliki benda cagar budaya yang tersebar dikawasan Cagar budaya atau dengan istilah Benda Cagar Budaya Di Kawasan Cagar Budaya atau BCBDKCB. Karena di Kotagede memiliki benda cagar budaya yang berada di kawasan cagar budaya, diantaranya kerajaan Mataram, Masjid Mataram, kraton, alun-alun, pasar legi Kotagede, bekas Benteng, dan juga peninggalan masyarakat berupa rumah tradisional.

BPKCB memiliki kantor di JL. Tegalgendu No.24 Kotagede, dengan tujuan untuk pelayanan kepada masyarakat yang memiliki keinginan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Kotagede. Serta tujuan BPKCB berdiri untuk mengendalikan pelestarian cagar budaya di Kotagede, karena pengendalian tersebut dapat menjaga bangunan atau arsitektur agar tidak mengalami perubahan meskipun sudah dilakukan renovasi sesuai aturannya. Menurut BPKCB bangunan rumah ditepi jalan merupakan bangunan masalah yang membentuk perwajahan, maka dari itu jika tidak diatur oleh BPKCB mungkin nanti kawasannya banyak yang berubah dan tidak lagi memperlihatkan perwajahan rumah ditepi jalan yang berada di sekitar Kotagede. Perwajahan yang dimaksud itu merupakan bangunan dengan gaya Indies yang dibangun dimasalalu, dan juga memiliki gaya bangunan artdeco untuk lingkungan dan kawasan ditepi jalan Kotagede. Maka dari itulah alasan terbentuknya BPKCB atau Badan Pengelola Kawasan Cagar Budaya.

a. Tugas Pokok BPKCB

Berdasarkan SK kepala Dinas Kebudayaan DIY, tugas pokok dari pelaksanaan BPKCB adalah :

1. Menentukan arah kebijakan pelestarian Kawasan Cagar Budaya Kotagede.
2. Menentukan rencana anggaran pelestarian Kawasan Cagar Budaya Kotagede.
3. Memberikan mandate pelaksanaan pelestarian kepada pelaksanaan Badan Pengelola Kawasan Cagar Budaya Kotagede.
4. Memberikan saran dan pertimbangan dalam tindakan pelestarian dan pengelolaan Kawasan Cagar Budaya Kotagede.

b. Tujuan

BPKCB berdiri memiliki tujuan, yaitu :

1. untuk mengendalikan pelestarian cagar budaya di Kotagede.
2. menjaga bangunan atau arsitektur agar tidak mengalami perubahan meskipun sudah dilakukan renovasi sesuai aturannya.

c. Sasaran

Mengawal atau mengurus kawasan cagar budaya yang ada di Kotagede agar bangunan tetap terjaga dan lestari hingga dapat membantu perekonomian masyarakat setempat dalam ranah wisata.

d. Kebijakan

1. Melestarikan dan menjaga bangunan di kawasan cagar budaya.
2. Memberikan informasi mengenai bangunan cagar budaya kepada masyarakat.
3. Mengutamakan materi informasi dan promosi yang informatif, menarik, efisien, efektif, dan sesuai sasaran.

e. Program

1. Menyusun rencana dokumentasi usulan strategis Grand Desain Pelestarian Cagar Budaya Kotagede.
2. Menyusun rencana dokumentasi usulan konsep Lembaga Informasi "Living Museum Budaya" Kotagede.
3. Menyusun dokumentasi usulan "Arah Kebijakan" Pengembangan Cagar Budaya Kotagede.
4. Bersama PU propinsi memberikan kontribusi konsep tata ruang "Zonasi Tata Ruang Kawasan Cagar Budaya Kotagede.
5. Bersama Dinas Pariwisata propinsi memberikan kontribusi "Perencanaan Pengembangan Wisata di Kotagede"
6. Bersama Dinas Perhubungan propinsi DIY ikut memberikan kontribusi konsep Penanganan dan Penataan Arus Lalu Lintas Dan Parkir di Kotagede.
7. Memberikan kontribusi pada 12 kali rapat di Sekretariat Bersama Kartamantul, tentang Program Pembangunan Pasar Kotagede.

8. Bersama Dinas Kebudayaan kota Yogyakarta, mewujudkan perwajahan fasade agar bernuansa warisan budaya pada deretan bangunan di jl Mondorakan Kotagede, program kemenerusan perwajahan.

Semua program diatas dilakukan sejak tahun 2016 – 2018

9. Pada 2019, akan diteruskan program kerjasama dengan Dinas Kebudayaan kota Yogyakarta meneruskan program perwajahan bernuansa heritage untuk penggal jalan pasar Kotagede ke selatan, 4 titik deretan rumah.

f. Visi dan Misi BPKCB Kotagede

Visi : Terwujudnya kawasan cagar budaya di Kotagede yang lestari dan berkelanjutan dengan masyarakatnya sejahtera.

Misi :

1. Melindungi, mengembangkan dan memanfaatkan asset budaya baik yang bersifat bendawi maupun tak bendawi.
2. Meningkatkan kreativitas dan produktivitas kawasan berbasis budaya.
3. Meningkatkan kualitas lingkungan hidup dan fasilitas layanan yang berbasis pelestarian budaya.
4. Meningkatkan kapasitas masyarakat dalam melestarikan dan mengembangkan warisan budaya.

g. Logo BPKCB Kotagede



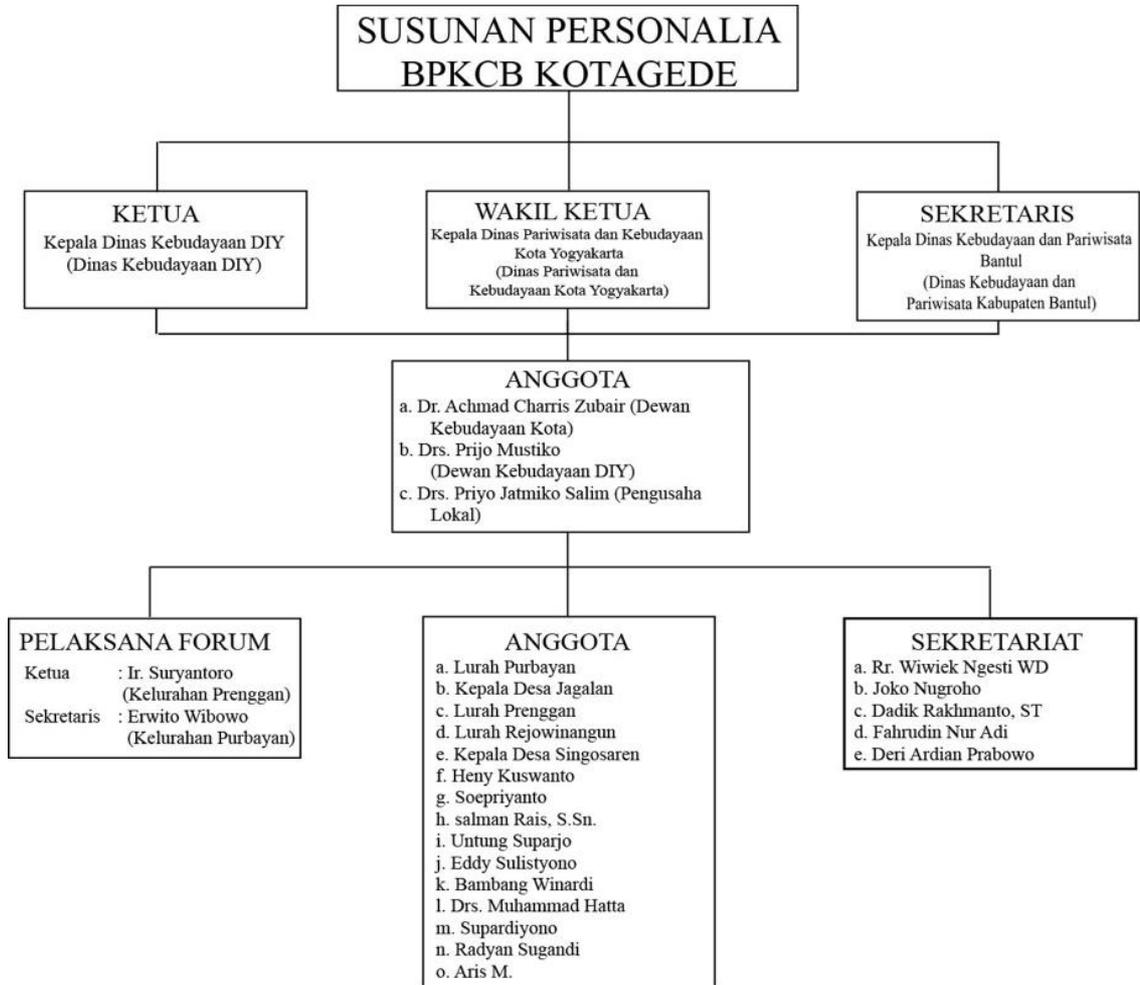
Gambar 14. Logo BPKCB Kotagede

(sumber: profil BPKCB Kotagede. Diakses pada tanggal 10 februari
2019 pukul 16.00)

A.1. Susunan dan Personalian BPKCB

Susunan dan personalia BPKCB masa bakti 2015 – 2017. Tetapi dari masa bakti yang sudah ditetapkan masih diteruskan hingga sekarang ini.

Berikut susunan dan personalia BPKCB :



Gambar 15. Bagan kepengurusan BPKCB

A. Deskripsi Wilayah

Kotagede adalah sebuah kecamatan di Kota Yogyakarta provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kecamatan Kotagede memiliki luas kurang lebih 3,07 Km². Luas wilayah ini 9,45 % dari wilayah administrasi Kota Yogyakarta yang luasnya 32,5 Km². Letak Geografis Kotagede yaitu antara 110⁰ 24'19" - 110⁰ 27'53" "BT dan 7⁰ 15'35"- 7⁰ 49'35" LS, dan terletak sekitar 10 km dari pusat Kota Yogyakarta. Kelurahan yang ada di Kotagede terbagi menjadi :

- a. Prenggan
- b. Purbayan
- c. Rejowinangun

Kotagede merupakan kota warisan (heritage) yang sangat berpotensi bagi kemakmuran masyarakatnya.

B.1. Branding untuk Kotagede

Kotagede memiliki branding, yang bertujuan agar mudah diingat oleh masyarakat dan wisatawan yaitu :

“The Old Capital City Of Java”

Atau bisa dikatakan sebagai sebuah kota tua yang dulu pernah besar di Jawa. Harapannya agar orang selalu mengingat dan ingin datang lagi ke Kotagede. Dengan tujuan lain agar ikut serta menjaga dan melestarikan bangunan cagar budaya di Kawasan Kotagede.

B.2. Fasilitas Di Kawasan Kotagede

Di kawasan Kotagede memiliki puskesmas untuk melayani dalam bidang kesehatan masyarakat. Adapula tempat parkir disetiap objek wisata, masjid atau musholla untuk tempat beribadah, penginapan yang disediakan untuk wisatawan. Di Kotagede wisatawan dapat dengan mudah membeli cinderamata berupa kerajinan perak, menikmati aneka kuliner khas kotagede. Banyaknya fasilitas yang ada di Kotagede paling penting adalah penduduk local yang ramah, santun dan bersahaja serta sederhana menambah kenyamanan.

B. Sejarah Heritage di Kotagede

Kotagede adalah sebuah kecamatan di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kotagede merupakan cikal bakal dari kerajaan Mataram, Kotagede dibangun pada tahun 1575. Tanah Kotagede merupakan hadiah dari Sultan Hadiwijoyo yang diberikan kepada Ki Ageng Pemanahan. Selanjutnya Kerajaan Mataram terpecah menjadi Kesunanan Surakarta dan Kesultanan

Yogyakarta. Sebagai kota tua bekas ibukota Kerajaan, Kotagede merupakan warisan heritage yang sangat berpotensi bagi kemakmuran masyarakatnya.

Heritage di Kotagede sangat berpengaruh oleh perkembangan zaman pada saat ini, dikarenakan arsitektur bangunan tradisional Jawa yang ada di Kotagede menjadikan ciri khas perwajahan kota lama yang ada di Kotagede. Kotagede memiliki arsitektur bangunan dalam 3 periode yaitu Jawa-Hindu, Jawa-Islam dan Jawa-Kolonial. Maka dari itu, banyak masyarakat yang penasaran dan datang langsung untuk melihat bangunan-bangunan lama yang ada di Kotagede dan masih berdiri hingga saat ini. Pemilik atau penerus dari bangunan lama itu sangat menjaga kebersihan dan kelestarian bangunan tersebut.

Kotagede juga memiliki tata ruang *Catur Gatra Tunggal* yang terdiri dari pasar, alun-alun, masjid dan kraton. Masing-masing tempat itu memiliki filosofi yang berbeda diantaranya pasar sebagai hubungan manusia dengan manusia maka pasar digunakan sebagai tempat berdagang, alun-alun dijadikan sebagai ruang public dan juga ruang berkomunikasi antar masyarakat, masjid ruang untuk berkomunikasi manusia dengan pencipta, dan kraton sebagai pusat pemerintahannya. Lalu, ada tempat heritage yang sering dikunjungi wisatawan local maupun mancanegara diantaranya Masjid Gede Mataram, Between Two Gates, Anzor's Silver, Ndalem Sopingan, Langgar dhuwur dan masih banyak tempat-tempat lainnya yang juga dijadikan sebagai wisata.

C.1. Masjid Gede Mataram

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Darisman selaku Sekretariat untuk mendapatkan informasi mengenai Masjid Gede Mataram. Informasi tersebut seperti yang dibawah ini.

Masjid Gede Kotagede dibangun oleh Kanjeng Panembahan Senopati pada tahun 1587, sebelum dibangun masjid lokasi tersebut merupakan hutan atau dinamakan hutan mentaok. Masjid Gede Mataram memiliki luas tanah kurang lebih $12 \times 13 \text{ m}^2$.

Hutan Mentaok tersebut memasuki wilayah kerajaan Pajang, pada saat itu juga hutan mentaok ini diberikan sebagai hadiah kepada Ki Ageng Pemanahan. Ki Ageng Pemanahan merupakan Ayah dari Kanjeng Panembahan Senopati atau Danang Sutowijoyo. Hutan mentaok diberikan kepada Ki Ageng Pemanahan

karena beliau sudah berjasa kepada raja Sultan Hadi Wijoyo. Hutan mentaok yang dimaksudkan yaitu tempat luas dengan banyak pepohonan tumbuh. Kemudian Ki Ageng Pemanahan membuka hutan mentaok tersebut untuk dijadikan hunian. Pada saat itu Ki Ageng Pemanahan menjadi murid Sunan Kalijaga. Ki Ageng Pemanahan mendapatkan petunjuk dari sang guru yaitu Sunan Kalijaga, dimana beliau harus tinggal didalam hutan mentaok dekat dengan pohon beringin yang sudah ditanam oleh Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga juga memberikan pesan kepada Ki Ageng Pemanahan untuk mencari mata air, karena membuka hutan pekerjaan yang sangat berat. Mata air tersebut berada didekat pohon beringin karena menurutnya pohon beringin memiliki akar yang dapat menyimpan air, mata air tersebut berada di bagian selatan, sendang kemuning dan sendang selirang. Hutan mentaok akhirnya berhasil dibuka oleh Ki Ageng Pemanahan, dan beliau menghuni tempat tersebut .

Pada tahun 1575 Ki Ageng Pemanahan wafat dan makamkan dirumah tinggalnya itu sendiri. Sebelum Ki Ageng Pemanahan wafat, beliau menceritakan kepada putranya yaitu Kanjeng Panembahan Senopati bahwa pada saat dahulu Ki Ageng Pemanahan diberi pesan oleh Sunan Kalijaga untuk menyebarkan agama Islam di pedalaman Pulau Jawa. Karena pada saat itu Islam baru berkembang di Pantai kawasan Gresik, Lamongan, Tuban, Demak, Jepara, Kudus dan juga Cirebon. Tempat ini dahulunya bekas Mataram Hindu ada Candi Prambanan, ada Mataram Budha di daerah Magelang yaitu Candi Borobudur.

Pesan Ki Ageng Pemanahan sebelum wafat kepada Kanjeng Panembahan Senopati tentang pembuatan Masjid sebagai pusat kegiatan pengembangan Agama Islam atau pusat kegiatan dakwah Islam.

Pada tahun 1587 dibangunlah Masjid itu dengan nama Masjid Besar Mataram, dengan memiliki tujuan utama sebagai pusat dakwah dan pengembangan agama islam. Sejarah pembuatan masjid ini atas dasar perintah Sunan Kalijaga pada saat itu yang diberikan oleh Ki Ageng Pemanahan.

Konsep pembangunan Masjid Besar Mataram atau Masjid Gede Mataram, sudah dirancang oleh Sunan Kalijaga berbentuk seperti bangunan pada saat ini. Panembahan Senopati hanya tinggal mengerjakan pembuatan masjid dan menambahkan perlengkapan dan lingkungan masjid.

Masjid Besar Mataram ini memiliki ciri khas yaitu dari konsep konstruksi dan susunan bangunan karena memiliki makna-makna disetiap pembuatannya. Pembuatan Masjid ini tidak asal-asalan karena akan menghilangkan filosofinya dan maknanya guna menentukan metode system cara mengajarkan agama islam pada saat itu. Pada zaman dahulu pola pikir manusia masih sederhana dikaitkan dengan wujud-wujud yang ada di masjid tersebut. Pada saat itu masyarakat masih dipengaruhi oleh symbol-simbol Hindu, misalnya symbol kemakmuran dengan membuat sesaji menggunakan tumpeng dan *sego* atau nasi gubahan. Struktur bangunan masjid pada bagian bangunan utama berbentuk tajud atau seperti pyramid. Masjid Besar Mataram atau Masjid Gede Mataram memiliki makna global yaitu *Inna lillahi wa inna ilahi rajiun* maksudanya bahwa semua itu milik Allah dan akan kembali kepada Allah. Karena, Pada hakikatnya manusia ke masjid untuk kembali pada allah dan sifatnya hanya sementara. Masjid ini merupakan masjid kerajaan yang ditandai dengan mustaka atau mahkota yang berciri khas masjid keprabon, atap utama masjid adalah tajug tumpang dua, empat tiang utama saka guru dari kayu. Didalam ruangan masjid terdapat mimbar yang berasal dari pemberian sultan Palembang, ada bedhug dan kentongan dari Kyai Dhondhong yang diletakkan di serambi masjid. Masjid ini dikelilingi oleh lagam dengan karakter Hindu rancangan pagar pada keliling dan gapura Masjid Gede Maram ini. Serta, kolam yang mengelilingi masjid merupakan unsur dari Hindu.(Toponim Kotagede, 2011)



Gambar 16. Contoh Bangunan Masjid Gede Mataram

(sumber: visitjogja.com. Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 07.42)

C.2. Between Two Gates

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Joko Nugroho salah satu warga yang tinggal di Between Two Gates. Berikut merupakan informasi yang didapat penulis.

Between Two gates berada di kampung alun-alun di Kotagede. Adapun sejarah dari kampung alun-alun sesuai dengan namanya, karena pada saat dulu setelah Mataram Islam didirikan oleh Panembahan Senopati, dibangunlah alun-alun kraton, Ndalem, Masjid dan pasar atau biasa disebut *Catur Gatra Tunggal*.

Perkampungan di Kotagede mulai ada pada sekitar tahun 1800-an dan sudah mulai berpenghuni. Pada saat itu perkampungan yang sekarang ini disebut Between Two Gates, terdapat sekat atau pagar dari kayu disetiap rumahnya. Namun dengan perkembangan zaman masyarakat setempat bersepakat untuk membuka pagar pembatas agar akses jalan dapat dengan mudah dilalui dengan kendaraan meskipun kendaraan harus dimatikan mesinnya agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Masyarakat sekitar menyebut tempat itu dengan Gang Kerukunan. Di perkampungan tersebut terdapat rumah Jawa dengan penataan yang sangat rapi dan masih memperlihatkan perwajahan arsitektur Jawa pada saat itu . Di Gang. Kerukunan ini terdapat 9 rumah yang berjejer dengan rapi dan masih sangat terasa suasana Kotagede pada saat dahulu.

Pada tahun 1986, ada seorang peneliti bernama Wondo Amiseno dari UGM Fakultas Arsitektur yang meneliti tentang rumah tradisional Jawa. Lokasi penelitian ini berada di Gang. Kerukunan di kampung alun-alun Kotagede Yogyakarta. Ditempat penelitian tersebut terdapat dua pintu, dan dijadikan judul penelitian. Dikarenakan tesis tersebut digunakan di Universitas Luar Negeri maka bukan lagi menggunakan bahasa Indonesia melainkan bahasa Inggris dan akhirnya muncul ungkapan Between Two Gates di kampung Alun-alun Kotagede.

Setelah perkembangan waktu dengan munculnya teknologi dan juga adanya social media justru nama Between Two Gates lebih dikenal oleh masyarakat. Karena bermula dari akademisi dan orang-orang arsitektur yang sering mengunjungi lokasi tersebut atau Between Two Gates untuk melakukan

penelitian. Begitulah asal muasalan nama *Between Two Gates* yang banyak dikenal masyarakat hingga saat ini.



Gambar 17. Contoh Bangunan *Between Two Gates*

(sumber: Jogjaland.net. diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 07.46)



Gambar 18. Contoh Bangunan *Between Two Gates*

(sumber: teamtouring.net. Diakses pada 18 Juli 2019 pukul 07.47)

C.3. Ansor's Silver

Ansor's Silver berdiri pada tahun 1956, berawal dari seorang pengrajin perak yang rajin dan ulet yaitu bapak Ansor Karto Utomo. Nama perusahaan Ansor's silver diambil dari nama pendirinya.

Alasan bapak Ansor Karto Utomo mendirikan perusahaan perak di Kotagede, dikarenakan lingkungan disekitarnya sangat mendukung. Kerajinan perak di Kotagede ada sejak zaman Kerajaan Mataram Islam hingga saat ini masih

dilestarikan oleh generasinya. Pengrajin dan toko perak dapat dengan mudah dijumpai di Kotagede, bahkan sebagian besar masyarakat Kotagede bermata pencaharian dari sektor kerajinan perak. Kotagede dijuluki atau terkenal dengan sebutan Kota Perak.

Bangunan Ansor's Silver memiliki arsitektur dengan gaya "Jawa Kuno" yang masih asli, beralamatkan di Jl. Tegalgendu No.28 Kotagede Yogyakarta 55172 Telp. (0274) 373266, fax. (0274) 388317.

Bangunan Ansor's Silver merupakan bangunan peninggalan zaman dulu, yang dibangun pada kira-kira tahun 1.800 M. Bangunan tersebut dahulunya milik keluarga Prawiro Soewarno, beliau adalah seorang suku Kalang. Prawiro Soewarno adalah orang yang memiliki banyak usaha yang diantaranya yaitu: perdagangan emas dan perak, perdagangan rempah-rempah dan pegadaian.

Prawiro Soewarno dalam menjalankan usahanya hingga ke luar negeri, terutama Negara Eropa dan Cina, sehingga beliau banyak mendalami karakter dan budaya luar atau asing. Hal itu mempengaruhi Prawiro Soewarno dalam membangun rumahnya yang ada di Kotagede Yogyakarta.

Bangunan Ansor's Silver dahulu rumah dari Prawiro Soewarno yang merupakan bangunan dengan arsitektur campuran. Arsitektur campuran tersebut memiliki unsur Jawa dengan 9 bentuk rumah Joglo, unsur Belanda dengan bentuk rumah tinggi dan unsur Cina dengan tempelan keramik dan ukiran.

Ansor's Silver hingga saat ini masih berdiri dan banyak wisatawan local bahkan luar negeri yang hendak datang dan menikmati suasana heritage di Ansor's Silver. Ansor's Silver juga memiliki kerajinan berupa aneka perhiasan atau accessories, minatur, dekorasi atau hiasan dinding dan aneka kerajinan perak lainnya.



Gambar 19. Contoh Bangunan Ansor's Silver

(sumber: Jogjabagus.com. Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 07.51)

C.4. Langgar Dhuwur Boharen

Langgar dhuwur merupakan kelengkapan dari rumah tradisional Jawa di Kotagede, pada saat itu ada 7 langgar dhuwur di Kotagede diantaranya langgar dhuwur Boharen, langgar dhuwur Celenan, langgar dhuwur milik keluarga Dhahar Anwar, langgar dhuwur keboan, langgar dhuwur Joyopranan, langgar dhuwur di alun-alun, langgar dhuwur Mafaza dan langgar dhuwur yang berada di Singosaren. Namun dengan perkembangannya waktu langgar dhuwur yang masih berdiri yaitu langgar dhuwur Boharen dan langgar dhuwur milik keluarga pak Dhahar Anwar. Langgar dhuwur yang lainnya sudah berubah fungsi seperti Mafaza sudah mengalami renovasi menjadi langgar biasa, langgar dhuwur yang berada di Keboan sudah berubah menjadi toko elektronik dan langgar dhuwur lainnya sudah tidak berfungsi sebagai mana mestinya.

Langgar dhuwur merupakan kelengkapan dari rumah tradisional Jawa di Kotagede. Rumah tradisional Jawa sebetulnya berunsur kebudayaan, kebudayaan itu yang dimaksudkan yaitu dalam sisi konsep Hindu. Konsep Hindu yang dimaksud yaitu berada didepan rumah kediaman ada tempat pemujaan untuk para Dewa yang posisinya lebih tinggi dari rumah kediaman.

Kata langgar itu sendiri berasal dari kata sanggar yaitu tempat dimana ada aktivitas. Langgar atau sanggar juga bisa dikatakan sebagai tempat pemujaan kepada Dewa. Didalam masyarakat Jawa sholat itu juga disebut sembahyang.

Mushola dahulunya disebut langgar, jadi ini bisa dikatakan kearifan para wali penyebaran Agama Islam.

Kebanyakan langgar di Kotagede juga menyatu pada rumah kediaman, walaupun berada diruang privat atau di rumah pribadi. Langgar juga berfungsi sebagai sosial, digunakan oleh masyarakat sekitar. Tetapi sekarang ini banyak berdiri mushola dan Masjid sehingga langgar yang masih tersisa sudah tidak lagi berfungsi.

Langgar Dhuwur Boharen untuk sekarang ini sudah tidak berfungsi secara optimal untuk sholat, karena langgar dhuwur ini terakhir digunakan untuk sholat berjamaah sekitar 3 tahun yang lalu pada saat bulan Ramadhan. Alasan yang mempengaruhi langgar dhuwur untuk tidak digunakan lagi karena banyak orang tua yang kesulitan untuk naik turun tangga, sehingga tidak lagi digunakan untuk sholat.

Bangunan ini memiliki ciri khas berupa penempatan langgar yang lebih tinggi dari langgar biasa, dibawah langgar biasanya disediakan *padasan* atau tempat wudhu, ada sumur dan kamar mandi, menggunakan kayu sebagai bahan utama pembuatan langgar dhuwur.

Pada umumnya rumah-rumah yang memiliki langgar dhuwur dibangun pada akhir abad ke 19 atau sebelumnya sampai pada awal abad ke 20. Langgar dhuwur Boharen ini dibangun bersamaan dengan rumah kediaman yang masih digunakan hingga saat ini . Langgar Dhuwur Boharen dan rumah kediaman tersebut dibangun pada 1870-an atau hampir 150 tahun berdiri. Jadi bisa dikatakan melebihi syarat dari bangunan cagar budaya, karena syarat bangunan cagar budaya minimal 50 tahun bangunan tersebut berdiri. Langgar Dhuwur Boharen ini milik keluarga Bapak Achmad Charris Zubair.

Langgar dhuwur Boharen dibangun dengan arsitektural yang banyak pengaruh kebudayaan lain serta akulturasi. Luas bangunan langgar dhuwur Boharensesekitar 100 m²Langgar dhuwur Boharen terdapat akulturasi dari tiga latar belakang kebudayaan. Karena langgar dhuwur Boharen berada pada lingkungan rumah Jawa jadi terdapat juga pegraruh Jawa, bagian depan rumah dan atas bangunan langgar dhuwur terdapat pengaruh Hindu serta bentuk arsitekturnya

Melayu. Jadi tiga latarbelakang tersebut pengaruh akulturasi dari perpaduan Jawa, Hindu dan Melayu.

Langgar dhuwur Boharen terletak sekitar 200 m dari timur pasar Kotagede. Nama Boharen ini dipakai karena di kampung ini pernah dijadikan tempat tinggal Kyai Bukhari, seorang ulama yang mengkaji hadist-hadist Bukhari bersama murid-muridnya. Masyarakat setempat menyebutnya Bukharian yang kemudian menjadi Boharen.



Gambar 20. Contoh Bangunan Langgar Dhuwur Boharen

(sumber: wonderfulkotagedeblog.wordpress.com. Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 07.52)



Gambar 21. Langgar Dhuwur Celenan

(sumber: mlampahkuwordpress.com Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 07.54)

C.5. Ndalem Sopingan

Ndalem Sopingan terletak berada sekitar 200 meter di barat laut pasar Kotagede. Ndalem Sopingan berada dikampung Trunojayan Kotagede. Pada masa Kesultanan Ngayogyakarta ndalem Sopingan merupakan rumah milik Abdi Ndalem Yogyakarta yaitu Raden Amatdalem Sopingi. Beliau merupakan abdi dalem Yogyakarta sebagai lurah juru kunci makam Kotagede.

Pada masa perjuangan kemerdekaan tahun 1908, pendopo Sopingan merupakan tempat rapat propaganda organisasi pergerakan Nasional seperti HOS Cokroaminoto (Ketua Sarekat Islam), Samanhoedi (Pendiri Sarekat Islam), KH Ahmad Dahlan (Pendiri Muhammadiyah), KI Hajar Dewantara (Pemimpin Perguruan Tamansiswa). Kemudian pimpinan komunis seperti Samaun, Muso dan Alimin hadir untuk berpidato di Sopingan.

Ndalem Sopingan merupakan ruang publik pada era 1900-an, ruang public merupakan tempat untuk umum yang digunakan untuk berkegiatan masyarakat sekitar Ndalem Sopingan. Bangunan ini berdiri diatas tanah seluas 2096,75 m² dan luas bangunan sekitar 1800 m².

Informasi sejarah Ndalem Sopingan didapatkan oleh penulis dengan wawancara bapak Jentot, beliau merupakan generasi ke-5 Dari Raden Amatdalem Sopingi.



Gambar 22. Contoh Bangunan Ndalem Sopingan

(sumber: gudeg.net. Diakses pada tanggal 18 Juli 2019 Pukul 07.58)

BAB IV

KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pra Produksi Sampai dengan Produksi

Penulis melakukan kerjasama dengan Badan Pengelola Kawasan cagar Budaya kotagede atau BPKCB untuk mendapatkan informasi mengenai bangunan heritage yang ada di Kotagede.

Kemudian pada saat pengerjaan karya kreatif umumnya yang perlu dilakukan sebelum proses produksi yaitu dengan menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan, mencari referensi untuk menghasilkan karya foto yang bagus, dan yang terpenting yaitu masalah tempat dan waktu yang harus diperhatikan secara tepat agar menghasilkan karya yang baik. Hal ini dilakukan bertujuan agar dapat menciptakan ide-ide yang kreatif sebelum produksi dan saat produksi tidak ada kendala. Adapun kendala saat produksi diantara lain masalah cuaca, peralatan, kostum untuk model, pemilihan angle dan waktu pengambilan gambar.

A.1. Persiapan Pra Produksi

Sebelum persiapan dilakukan, penulis mencari informasi mengenai tempat yang akan dijadikan sebagai karya kreatif kepada pemilik bangunan atau generasinya, terkait dengan tema yang telah ditentukan dan disetujui oleh dosen pembimbing pada karya kreatif ini. Tahapan ini dilakukan supaya saat pengerjaan karya kreatif ini dapat berjalan dengan baik dan hasilnya bisa dinikmati oleh masyarakat.

Kegiatan ini berlangsung selama 2 bulan sekitar bulan februari hingga maret. Pada waktu itu penulis mendatangi beberapa tempat yang dikatakan sebagai heritage yaitu Omah UGM, omah dhuwur, Ndalem Nathan, masjid Mataram, Between two gates, ndalem Sopingan, langgar dhuwur boharen, Anzor's Silver dan Omah pocong. Penulis juga sempat ingin memilih satu tempat *heritage* saja yaitu Ndalem Sopingan, namun dengan adanya pertimbangan dan konsultasi dengan dosen pembimbing akhirnya tempat-tempat yang dipilih ada 5. Tempat *heritage* itu yaitu, Masjid Gede Mataram, Between Two gates, Langgar

Dhuwur Boharen, Ndalem Sopingan dan Ansor's Silver. Tempat-tempat itu berlokasi di Kotagede semua dan letaknya saling berdekatan. Pada tahap ini penulis mendapatkan data yang dibutuhkan dengan proses wawancara secara langsung kepada pemilik bangunan atau generasinya.

Banyak data yang didapat penulis dari narasumber diantaranya Bapak Natsir Dabey sebagai pemerhati heritage di Kotagede, Bapak Jentot sebagai generasi penerus Ndalem Sopingan, Bapak Charriz Zubair pemilik Langgar Dhuwur Boharen, Bapak Joko Nugroho sebagai warga di lingkungan Between Two gates , Bapak Erwito sebagai ketua BPKCB, Bapak Darisman sebagai sekretariat Masjid Gede Mataram, dan juga Ibu Linda sebagai karyawan Ansor's Silver.

A.2. Persiapan Produksi

Dalam pengerjaan produksi karya dimulai dengan mempersiapkan alat, menyiapkan pakaian untuk model, dan mengerjakan karya sesuai konsep yang sudah dibuat. Sehingga dapat menghasilkan karya yang maksimal dan sesuai apa yang penulis inginkan.

Penulis mengangkat *heritage* pada bangunan tersebut karna dianggap menarik untuk dibahas dan diangkat dalam laporan dan karya kreatif. Alasan lainnya karna ingin mengajak masyarakat untuk ikut menjaga warisan budaya berupa bangunan khususnya di kotagede.

Penulis membuat konsep untuk mempromosikan heritage yang ada di Kotagede melalui pameran karya foto. Dibawah ini merupakan rancangan penulis, sebagai berikut:

A.3. Brief

1. Judul : Mengenalkan Heritage di Kotagede Melalui Fotografi
2. Produk : Bangunan Heritage Masjid Gede Mataram, Langgar Dhuwur Boharen, Between Two Gates, Ndalem Sopingan, Ansor's Silver
3. Hasil Karya : Fotografi
4. Aplikasi Foto : Sebagai media penyampaian pesan
5. Output : Pameran

A.4. Konsep dan Ide

Konsep yang diambil berdasarkan apa yang terjadi di lingkungan pemuda yang saat ini masih kurangnya untuk peduli terhadap bangunan heritage yang semestinya harus dijaga. Tujuan penulis untuk mengenalkan heritage di Kotagede melalui fotografi sekaligus mengingatkan kembali kepada masyarakat agar selalu menjaga dan terus mengingat warisan budaya yang semestinya harus tetap dijaga meskipun sudah lama berdirinya bangunan tersebut.

Dalam hal ini dijadikan penulis sebagai tujuan yang harus dijalankan untuk tetap mengenalkan dan ikut menjaga warisan budaya berupa *heritage*. Penulis percaya diri dengan mengambil judul “Mengenalkan Heritage Di Kotagede Melalui Fotografi” adalah suatu kebanggaan bahwa di lingkungan rumah tinggalnya masih ada warisan budaya yang masih terjaga keasliannya.

1. Segmentasi

Segmentasi ini ditunjukkan untuk semua kalangan, baik pemuda atau pun orang tua yang berada di Kotagede dan di wilayah Yogyakarta. Dengan memiliki tujuan agar masyarakat mengenal dan mengetahui bangunan heritage yang masih berdiri.

2. Strategi Kreatif

Penulis menyampaikan rasa peduli kepada warisan budaya berupa *heritage* di Kotagede. Partisipasi penulis untuk mengenalkan *heritage* di Kotagede dengan membuat karya fotografi. Penulis berharap dari karya fotografi yang dihasilkan tersebut dapat menyampaikan pesan dan dapat diterima oleh seluruh masyarakat. Serta pengambilan angle foto juga dirasa penting, supaya foto yang dihasilkan baik dalam segi penataan dan lighting. Karena, pengambilan angle foto juga berpengaruh pada suatu kemegahan bangunan tersebut.

3. Output

Karya fotografi tersebut akan di publikasikan pada pameran yang dilaksanakan tanggal 14-15 Juli 2019 yang bertempat di Pendhopo Nde Luweh yang beralamat di Jl.Ngeksigondo no.54 Prenggan Kotagede Yogyakarta. Karya fotografi yang ditampilkan ada 12 karya utama dengan ukuran 12R dan 5 karya tambahan dengan ukuran 5R. Karya-karya fotografi

akan dicetak menggunakan kertas *Indoor Paper – ART Carton A2*. Setiap karya foto diberi logotype “Pesona Heritage Kotagede”. Kemudian tamu undangan yang hadir pada saat pameran akan diberi katalog yang berisi informasi mengenai karya yang dipajang saat pameran fotografi.



Gambar 23. Logotype untuk karya



Gambar 24. Katalog Informasi Karya

A.4.1. Konsep Pameran

Konsep yang dipilih untuk pameran yaitu:

- a. Nama Kegiatan : Pameran Fotografi Karya Kreatif
- b. Tema Kegiatan : Pesona Heritage Kotagede
- c. Maksud dan Tujuan : Pameran yang akan diselenggarakan berharap :
 - 1. Karya yang dipamerkan dapat dinikmati banyak orang
 - 2. Menginformasikan ke masyarakat tentang heritage
 - 3. Menambah wawasan tentang fotografi arsitektur
 - 4. Meningkatkan percaya diri dalam mengerjakan karya kreatif
- d. Sasaran Kegiatan :
 - 1. Seluruh mahasiswa STIKOM Yogyakarta
 - 2. Seluruh mahasiswa kampus di Yogyakarta
 - 3. Masyarakat Kotagede
 - 4. Rekan-rekan

- e. Waktu dan Tempat : Tanggal 14-15 Juli 2019, di Pendhopo Nde Luweh
Jl Ngeksigondo No 54 Yogyakarta.
- f. Susunan Acara : Acara Pameran akan dibuka pukul 16.00 Sore
hingga 21.00 malam pada tanggal 14 Juli dan
tanggal 15 Juli dibuka pukul 16.00 hingga 21.00 .

B. Pembahasan Karya

Karya foto yang ditampilkan berjumlah 12 karya, dengan ukuran 12R. Keseluruhan foto yang di tampilkan tentang *Heritage* di Kotagede dengan tujuan untuk penyampaian informasi yang baik kepada masyarakat, dan juga memberikan gambaran tentang hasil foto *heritage* di Kotagede.

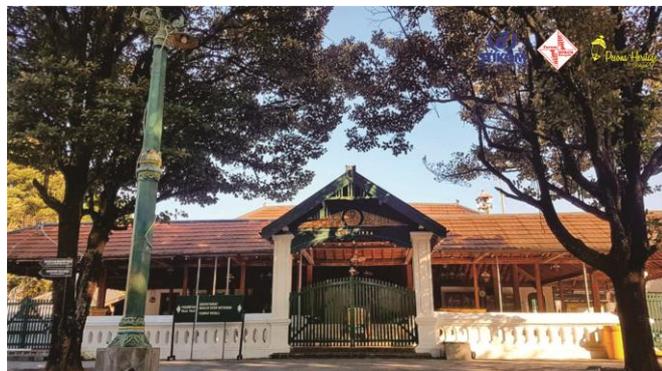
Karya fotografi yang akan dipamerkan sebagai proses penyampaian suatu informasi kepada masyarakat yang datang pada saat pameran. Tujuan lain penampilan karya atau pameran karya kreatif ini, ingin memberikan motivasi kepada masyarakat untuk terus menjaga warisan budaya baik dari segi *heritage* ataupun warisan budaya lainnya.

Berikut adalah penjelasan karya fotografi dari penulis:

B.1. Karya Fotografi Masjid Gede Mataram

Dalam pengkaryaan ini penulis mengambil 2 foto yang menggambarkan suasana dan bangunan yang ada di masjid Gede mataram Kotagede. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Pengambilan Angle Foto tampak Depan



Gambar 25. Judul Foto Eksterior Masjid Gede

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Masjid Gede Mataram
4. Waktu : 12 Juli pukul 6.30 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut ini merupakan penjelasan dari foto tersebut :

1. Konsep Foto

Dalam Konsep ini penulis mengambil angle foto dari tampak depan dengan memperlihatkan benda-benda apa saja yang ada didepan bangunan tersebut seperti 2 pohon sawo, tiang lampu, dan tempat sampah. Pengambilan angle yang dilakukan agar memperlihatkan bangunan depan dari Masjid Mataram. Penggunaan lensaa standar untuk mengambil angle yang pas. Karena tepat didepan masjid itu ada tembok pembatas yang tidak memungkinkan menggunakan lensa wide lebar. Dua Pohon Sawo tersebut seperti frame pada sebuah objek.

2. Proses Pengerjaan

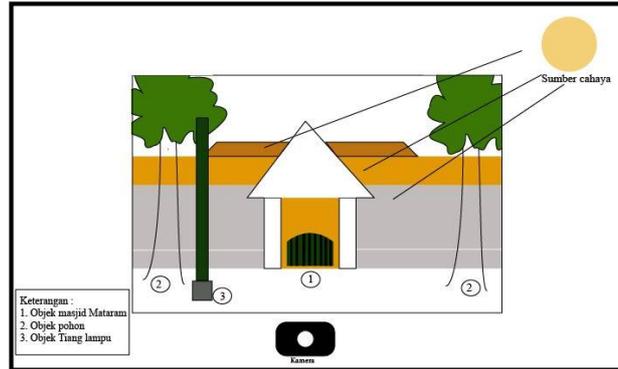
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 13
2. Expour time : 1/50
3. Iso Speed : Iso 400
4. Camera angle : Pengambilan gambar dengan objek sejajar dengan kamera (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

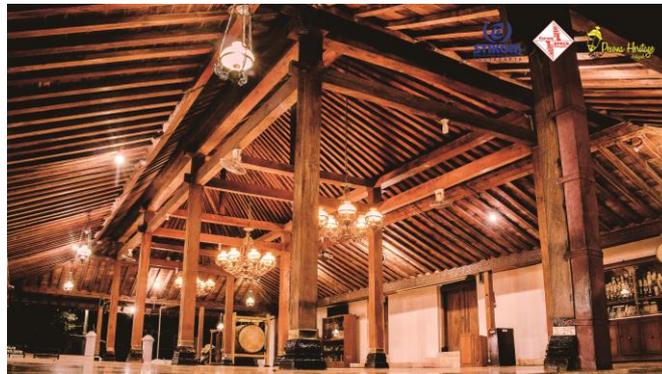
1. Kamera Canon 700D
2. Tripod
3. Lensa standar 18-55 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 26. Skema Pemotretan

2. Pengambilan gambar Di Serambi Masjid Gede Mataram



Gambar 27. Judul Serambi Masjid Gede

a. Keterangan Foto

- 1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
- 2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
- 3. lokasi Foto : Masjid Gede Mataram
- 4. Waktu : 12 Juli pukul 20.00 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam konsep ini Penulis memilih waktu pada malam hari untuk mengambil foto tersebut. Pengambilan foto tersebut dengan menambah lighting yang ada di lokasi itu agar terlihat terang disetiap sisi bangunan tersebut. Pada foto ini tidak

menggunakan model, karena memang berkonsep full bangunan saja.

2. Proses Pengerjaan

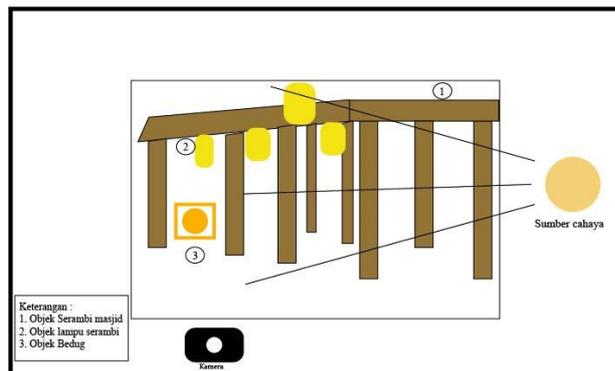
a. Teknik Pemotretan:

1. F-Stop : F 8.0
2. Expour time : 1/5
3. Iso Speed : Iso 800
4. Camera angle : Pengambilan gambar lebih rendah dari fotografer (LowAngle)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera Canon 700D
2. Tripod
3. Lensa Tokina 11-16 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 28. Skema Pemotretan

B.2. Karya Fotografi Between Two Gates

Dalam pengkaryaan ini penulis mengambil 3 foto yang menggambarkan suasana dan bangunan yang ada di Between Two Gates. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Pengambilan Angle Foto Di Pintu Timur



Gambar 29. Judul Foto Bangunan Kusam

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Between Two gates
4. Waktu : 10 Juli pukul 08.36 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam konsep ini Penulis menggunakan model, menggunakan baju dengan nuansa lawas, pemilihan warna yang kontras dari bangunan tersebut. Pada foto ini model dibuat seakan berjalan pas didepan pintu dengan menggunakan property tas. Pada foto ini menceritakan gadis desa yang hendak pergi ke pasar dengan dandanan seperti wanita zaman dulu yaitu menggunakan rok, kebaya, alas kaki dan membawa tas belanja. Dalam konsep ini penulis memang tidak mensetting tempat atau *clear area*, karena penulis memang menginginkan foto ini terlihat apa adanya seperti kehidupan setiap harinya di tempat tersebut.

2. Proses Pengerjaan

a. Teknik Pemotretan:

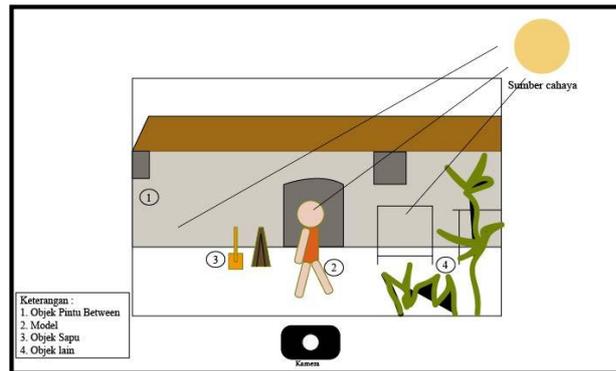
1. F-Stop : F 10
2. Expour time : 1/125
3. Iso Speed : Iso 800

4. Camera angle : Pengambilan gambar dengan objek sejajar dengan kamera (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera Canon 700D
2. Tripod
3. Lensa 24-105 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 30. Skema Pemotretan

2. Pengambilan Angle salah satu rumah tradisional Jawa di Between Two Gates



Gambar 31. Judul Foto Teras Rumah Tradisional

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Between Two gates
4. Waktu : 10 Juli pukul 09.15 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam konsep ini Penulis tidak menggunakan model sebagai tambahan. Penulis ingin memperlihatkan detail dari bangunan tersebut. Pemilihan Angle dngan melihatkan lantai yang bermotif, hiasan sapi, tiang penyangga, sedikit atap. Pengambilan angle ini berada di sisi samping rumah tradisional Jawa ini agar menimbulkan kesan bagus dan lebar.

2. Proses Pengerjaan

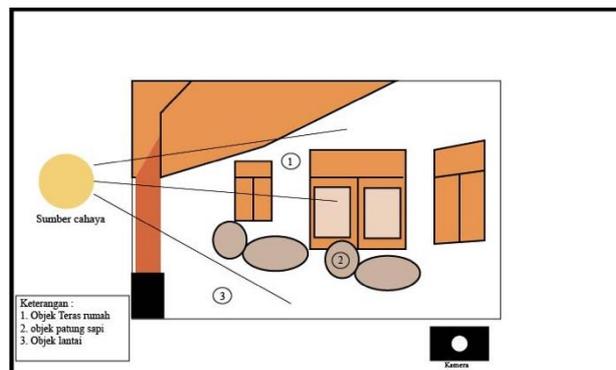
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 10
2. Expour time : 1/13
3. Iso Speed : Iso 400
4. Camera angle : Pengambilan gambar dengan objek sejajar dengan kamera (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera 700D
2. Tripod
3. Lensa Tokina 11-16 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 32. Skema Pemotretan

3. Pengambilan Angle salah satu rumah tradisional Jawa di Between Two Gates



Gambar 33. Judul Foto Arsitektur Jawa

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Between Two gates
4. Waktu : 10 Juli pukul 09.30 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam konsep ini Penulis menggunakan model tambahan untuk mempercantik bangunan tersebut. Pemilihan baju kebaya dan tidak menggunakan alas kaki. Pengambilan angle ini berada di depan rumah, karena penulis ingin memunculkan lagi kebiasaan orang dulu untuk menggunakan halaman rumah atau di depan rumah untuk bertegur sapa bukan malah diam beribu kata. Ada property tambahan pada foto ini yaitu penambahan 3 pot tanaman. Konsep ini tidak menggunakan lighting tambahan karena memang sudah ada lighting alami karena siang hari.

2. Proses Pengerjaan

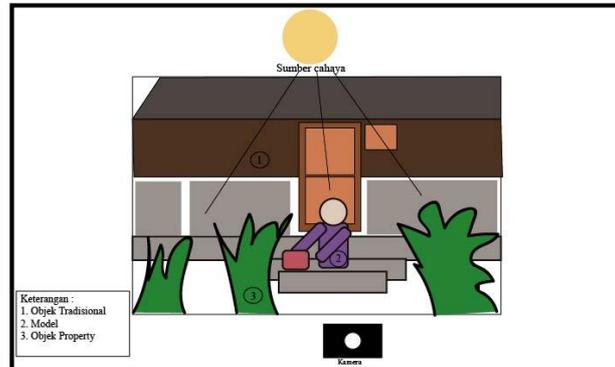
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 11
2. Expour time : 1/80
3. Iso Speed : Iso 400
4. Camera angle : Pengambilan gambar lebih rendah dari fotografer (Low Angle)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera Canon 700D
2. Lensa Tokina 11-16 mm

c. Skema Pemotretan

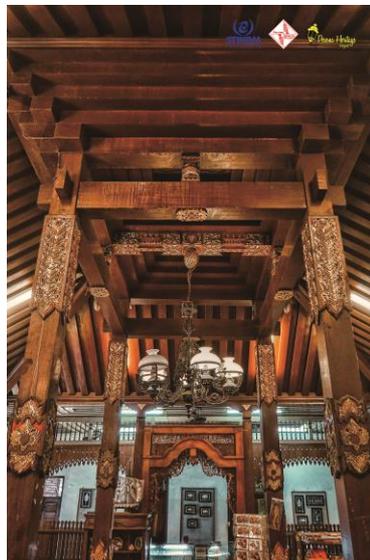


Gambar 34. Skema Pemotretan

B.3. Karya Fotografi Ansor's Silver

Dalam pengkaryaan ini penulis mengambil 2 foto yang menggambarkan suasana dan bangunan yang ada di Ansor's Silver. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Pengambilan Angle Foto Interior Ansor's Silver



Gambar 35. Judul Foto kuat dan gagah

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Ansor's Silver

4. Waktu : 7 Juni pukul 09.00 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam konsep ini Penulis tidak menggunakan model. Penulis ingin menampilkan arsitektur di Ansor's Silver dengan memperlihatkan detail-detail bangunan. Pada gambar ini penulis tidak menggunakan tambahan lighting karena sudah cukup menggunakan lighting yang sudah ada di lokasi tersebut.

2. Proses Pengerjaan

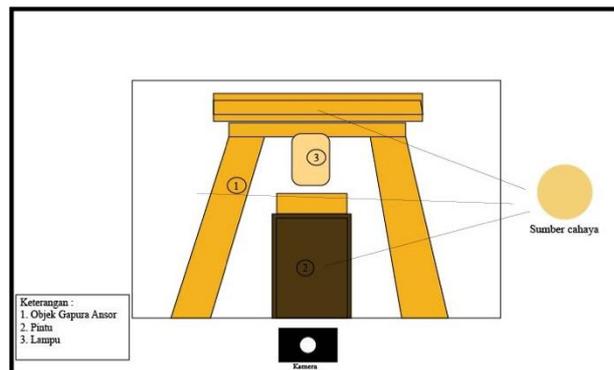
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 18
2. Expour time : 1/20
3. Iso Speed : Iso 6400
4. Camera angle : Pengambilan gambar lebihrendah dari fotografer
(Low Angle)

b. Alat yang digunakan

1. KameraCanon 700D
2. Lensa24-105 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 36. Skema Pemotretan

2. Pengambilan Angle Foto Interior Ansor's Silver



Gambar 37. Judul Foto Estetik dan Anggun

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Ansor's Silver
4. Waktu : 7 Juli pukul 15.00 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Konsep ini juga menentukan kostum yang dipakai model seperti perempuan Jawa menggunakan kebaya dan jarik. Pemilihan angle di dekat cendela dan tambahan properti sepeda ontel menambah kesan unik dari bangunan *heritage* ini.

2. Proses Pengerjaan

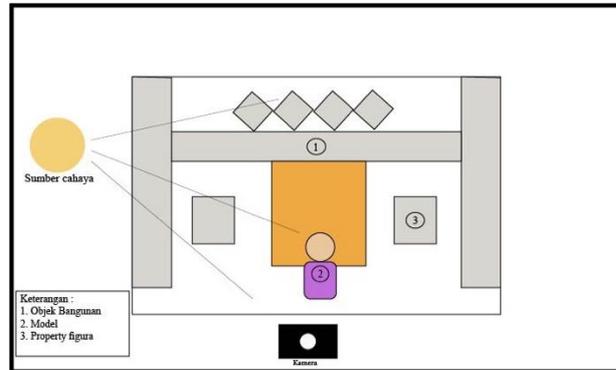
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 14
2. Expour time : 1/8
3. Iso Speed : Iso 3200
4. Camera angle: Pengambilan gambar dengan objek sejajar dengan kamera (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera 700D
2. Lensa Standar 18-55 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 38. Skema Pemotretan

B.4. Karya Fotografi Langgar Dhuwur Boharen

Dalam pengkaryaan ini penulis mengambil 3 foto yang menggambarkan suasana dan bangunan yang ada di Langgar Dhuwur Boharen. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Pengambilan Angle Foto tampak luar Langgar Dhuwur Boharen



Gambar 39. Judul Foto Mewah Di Luar

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Langgar Dhuwur Boharen
4. Waktu : 10 Juli pukul 08.00 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Model memakai kaos oblong, sandal jepit dan sarung. Menggunakan lighting alami karena siang hari, pengambilan angle ini agak turun dari objek agar gambar terlihat gagah. pengambilan angle samping yang paling baik. Kemudian Model acting berjalan didepan bangunan tersebut.

2. Proses Pengerjaan

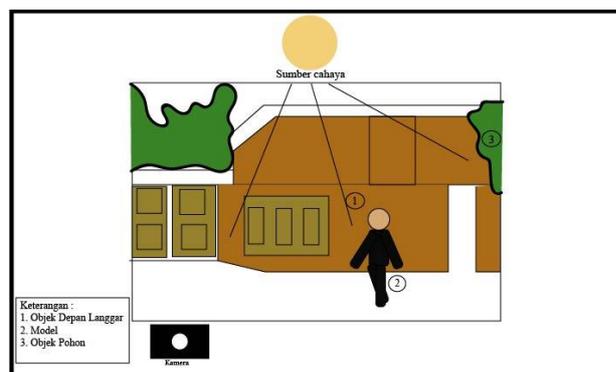
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 9
2. Expour time : 1/50
3. Iso Speed : Iso 400
4. Camera angle : Pengambilan gambar dengan objek dan kamera sejajar (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera Canon 700D
2. Lensa Tokina 11-16 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 40. Skema Pemotretan

2. Pengambilan Angle foto di tangga Langgar Dhuwur



Gambar 41. Judul foto Keindahan Tangga dalam Bangunan

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Langgar Dhuwur Boharen
4. Waktu : 10 Juli pukul 08.00 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam Konsep ini penulis ingin menampilkan kesan dramatis. Tidak menggunakan model dan menampilkan suasana apa adanya tanpa ada setting tempat. Dalam foto tersebut memang terlihat bayak daun-daun kering berjatuhan. Penggunaan cahaya alami yang memancar di selah kayu dan di tembok dengan penuh noda.

2. Proses Pengerjaan

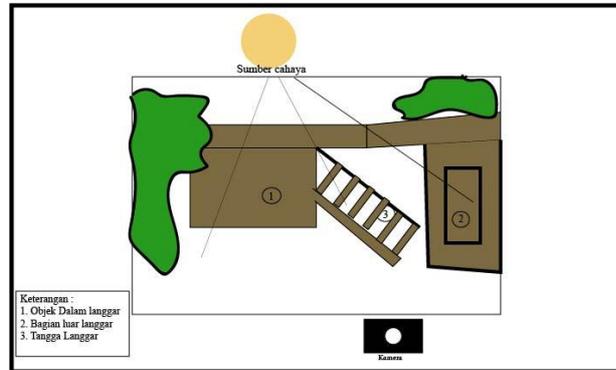
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 9
2. Expour time : 1/50
3. Iso Speed : Iso 800
4. Camera angle: Pengambilan gambar dengan objek dan kamera sejajar (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera Canon 700D
2. Lensa Wide 24-105 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 42. Skema Pemotretan

3. Pengambilan Angle tampak depan Langgar Dhuwur Boharen



Gambar 43. Judul foto GreenAround The Mosque

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Langgar Dhuwur Boharen
4. Waktu : 10 Juli pukul 08.00 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam gambar ini memiliki konsep rustic. Rustic yang dimaksudkan penuh dengan pohon-pohon asli yang ada disekitar bangunan langgar Dhuwur Boharen. Konsep ini memang tidak memangkas ranting pohon yang dirasa mengganggu dan melihatkan sedikit bagian sumur dan diberi tambahan properti selang.

2. Proses Pengerjaan

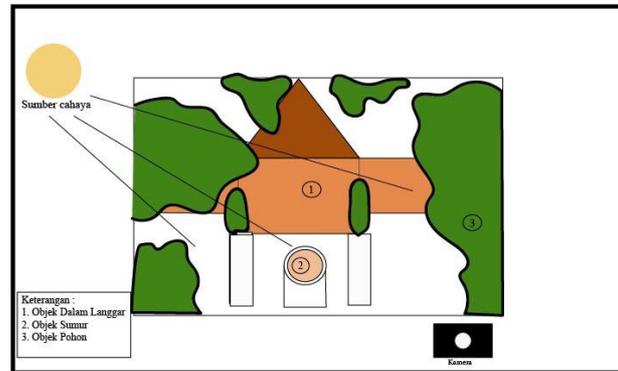
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 9
2. Expour time : 1/50
3. Iso Speed : 800
4. Camera angle: Pengambilan gambar dengan objek dan kamera sejajar (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera Canon 700D
2. Lensa Wide 24-105 mm
3. Tripod

c. Skema Pemotretan



Gambar 44. Skema Pemotretan

B.5. Karya Fotografi Ndalem Sopingan

Dalam pengkaryaan ini penulis mengambil 2 foto yang menggambarkan suasana dan bangunan yang ada di Ndalem Sopingan. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Pengambilan Angle tampak Depan samping Ndalem Sopingan



Gambar 45. Judul foto Cultural Heritage

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2
3. lokasi Foto : Ndalem Sopingan
4. Waktu : 5 Juli pukul 18.04 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan dari foto tersebut

1. Konsep Foto

Dalam gambar ini memiliki konsep yang menandakan ada orang di dalam lokasi tersebut. Pada konsep ini tidak secara langsung menggunakan model melainkan dengan cara memasukan beberapa motor ke dalam frame. Pengambilan gambar ini memang sengaja tidak dilakukan clear area karena memang memiliki tujuan untuk membangun suasana ndalem sopingan dengan adanya human melalui symbol beberapa motor tersebut.

Pemotretan ini dilakukan petang pada saat magrib untuk menampilkan kesan sedikit dramatis pada awan dan ruangan dalam ndalem Sopingan terlihat nyala. Gambar ini juga memiliki konsep memperlihatkan suasana sekitar ndalem sopingan dengan menambah frame rumah sebelahnya dan memperlihatkan sedikit pohon untuk dijadikan sebagai frame ndalem sopingan. Angle yang dilihat dari samping, karena angle tampak depan bangunan tidak memungkinkan karena terkendala tempat dan dipenuhi oleh kendarain roda empat di tanah kosong depan Ndalem Sopingan.

2. Proses Pengerjaan

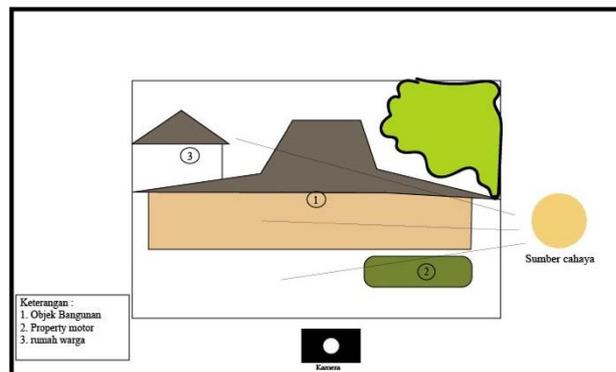
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 16
2. Expour time : 15
3. Iso Speed : 200
4. Camera angle : Pengambilan gambar dengan objek dan kamera sejajar (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera Canon 700D
2. Lensa Standar 18-55 mm
3. Tripod

c. Skema Pemotretan



Gambar 46. Skema Pemotretan

2. Pengambilan Angle bagian dalam Ndalem Sopingan



Gambar 47. Judul foto A place eat and Heritage

a. Keterangan Foto

1. Ukuran cetak : 12R. 40x30 cm
2. Jenis Kertas : Indoor Paper-ART Carton A2

3. lokasi Foto : Ndalem Sopingan
4. Waktu : 13 Juli pukul 07.51 WIB

b. Penjelasan Foto

Berikut merupakan penjelasan

1. Konsep Foto dari foto tersebut membuat tatanan tempat makan dengan memberi tambahan guci dan frame foto yang ditempelkan di tiang. Pengambilan gambar ini tidak diperlihatkan secara luas atau terlihat semua dikarenakan bagian sisi depan terlalu sempit untuk menggunakan lensa wide lebar. Pada gambar tersebut menggunakan lensa standar yang hanya bisa mengambil angle seperti diatas(gambar 47). Penggunaan lighting lampu yang ada di lokasi Ndalem Sopingan untuk memperlihatkan detail kayu dan lantai yang bermotif.

2. Proses Pengerjaan

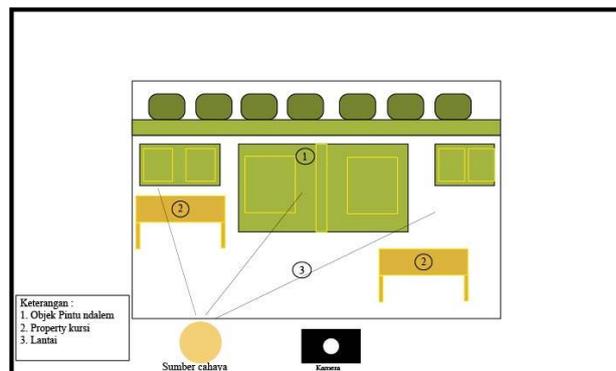
a. Teknik Pemotretan

1. F-Stop : F 16
2. Expour time : 1/10
3. Iso Speed : 200
4. Camera angle: Pengambilan gambar dengan objek dan kamera sejajar (Eye Level)

b. Alat yang digunakan

1. Kamera 700D
2. LensaKit 18-55 mm

c. Skema Pemotretan



Gambar 48. Skema Pemotretan

C. Tambahkan Foto yang di gabungkan untuk menambah bukti lain dari lokasi yang penulis bahas.

C.1. Gabungan Foto Masjid Gede Mataram



Gambar 49. Gabungan foto Masjid Gede Mataram

C.2. Gabungan Foto Between Two Gates



Gambar 50. Gabungan foto Between Two Gates

C.3. Gabungan Foto Ansor's Silver



Gambar 51. Gabungan foto Ansor's Silver

C.4. Gabungan Foto Langgar Dhuwur Boharen



Gambar 52. Gabungan Foto Langgar Dhuwur Boharen

C.5. Gabungan Foto Ndalem Sopingan



Gambar 53. Gabungan foto Ndalem Sopingan

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang dijabarkan melalui bab-bab yang sebelumnya, maka seorang fotografer memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sebuah karya. Mengenalkan atau memberi informasi suatu tempat atau bangunan melalui fotografi. Serta, tugas lain dari seorang fotografer harus mengetahui peralatan apa saja yang digunakan untuk mendukung pengambilan sebuah gambar. Dalam membuat karya penulis menggunakan peralatan seperti kamera Canon 700D, lensa wide 24-105 mm, lensa Tokina 11-16 mm, lensa standar 18-55 mm dan tripod Excell.

Sebelum melakukan pemotretan karya kreatif penulis melakukan riset terlebih dahulu dan mengumpulkan berbagai informasi sejarah bangunan yang akan dipilih untuk dijadikan karya kreatif dan laporan pembahasan ini. Riset tersebut dilakukan penulis untuk membuat konsep sebuah foto yang dijadikan sebagai karya kreatif.

Secara keseluruhan dari pembuatan karya kreatif penulis mengambil tema pameran “Pesona Heritage Kotagede” memiliki manfaat bagi masyarakat untuk ikut serta menjaga dan melestarikan bangunan *heritage* yang ada di sekitar Kotagede. Contoh menjaga bangunan heritage itu tidak mencoret-coret dan ikut menjaga kebersihannya. Dari situlah penulis mendapatkan konsep dan ide kreatif. Penulis juga harus membuat karya atau menghasilkan sebuah foto dari bangunan yang sudah dipilih dengan sebaik mungkin agar masyarakat dapat melihat karya tersebut dan informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh masyarakat, yang diangkat oleh penulis saat karya kreatif di pameran.

Penulis membuat judul “Mengenalkan Heritage Di Kotagede Melalui Fotografi” secara keseluruhan dapat bermanfaat bagi masyarakat Kotagede bahkan wisatawan yang datang ke Kotagede. Manfaat dari pembuatan karya kreatif ini yaitu :

1. Bangga terhadap apa yang masih dimiliki oleh Kotagede dalam segi warisan budaya.
2. Membantu masyarakat Kotagede khususnya untuk ikut menjaga dan melestarikan bangunan heritage.
3. Mengingatkan masyarakat untuk memberikan informasi yang baik tentang bangunan *heritage* kepada khalayak luas dengan cara mempromosikan melalui media sosial.
4. Mengajak masyarakat luas untuk lebih mengenal Kotagede, karena tempat tersebut banyak memiliki warisan budaya yang masih terjaga oleh generasi penerusnya.

B. Saran

Saran penulis sesudah Tugas Akhir ini diselesaikan untuk STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta, yaitu:

1. Menambah pengetahuan untuk mahasiswa tentang fotografi arsitektur atau fotografi bangunan.
2. Memberikan izin pameran Karya Kreatif untuk mahasiswa yang akan pameran di kampus STIKOM dengan tujuan agar STIKOM lebih dikenal oleh masyarakat luas.
3. Mempermudah mahasiswa untuk KRS secara online

Saran penulis untuk BPKCB:

1. BPKCB perlu memberikan sosialisasi tentang bangunan-bangunan berbasis cagar budaya dan benda cagar budaya kepada masyarakat.
2. Mengoperasikan kembali sekretariat BPKCB
3. Mengajak Pemuda dilingkungan BPKCB untuk terlibat di kepengurusan atau ikut serta dalam kegiatan BPKCB Kotagede.

DAFTAR PUSTAKA

- Toponim Kotagede.2011.Forum Musyawarah Bersama Sahabat Pusaka
Kotagede
- Vademekum Benda Cagar Budaya, 2015
- Widi.2011:1
- Riswandi.2009.Ilmu Komunikasi.Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kurniawan, Handoyo.2013.DSLR untuk Pemuls. Jakarta: Media Kita
- Ardiansyah, Yulian.2005, Tips&Trik Fotografi, Jakarta:PT Gramedia
Widiasarana Indonesia.
- Nugroho, Yulius.2011, Jepret panduan fotografi dengan kamera digital
dan DSLR, Yogyakarta: Familia pustaka keluarga.
- Giwanda, Griand.2004. Panduan Praktis Fotografi Digital. Jakarta: Puspa
swara
- Darmawan, Ferry. 2009. Dunia dalam bingkai dari Fotografi Film hingga
Fotografi Digital. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rustan, Suriyanto.2009.Mendesain Logo

Referensi Internet

- Trensditor.2018."Pengertian Fotografi secara umum dan menurut ahli".
(<https://hobifotografi.com/pengertian-fotografi/>). Diakses pada tanggal 10
Mei 2019 pukul 10.41.
- Yulia Lesie.2004."Mengenalkan Fotografi dan Fotografi dasar".
(<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>). Diakses pada tanggal 10 Mei
2019 Pukul 11.29.
- Ari Widyati.2016."Fotografi Arsitektur sebagai Sarana Komunikasi".
(https://www.researchgate.net/publication/294022042_Fotografi_Arsitektur_Sebagai_Sarana_Komunikasi) Diakses pada tanggal 18 Mei 2019 Pukul
11.29.
- Tri rachmah.2013."Hal yang diperhatikan dalam pengambilan
gambar"(<https://www.google.com/amp/s/apriliyanti7.wordpress.com/2013>

[/10/11/hal-yang-perlu-diperhatikan-dalam-pengambilan-gambar/amp/](#).

Diakses pada tanggal 24 Juli 2019 pukul 10.33

Yulia Wilda&Mochammad Fauzi.”architectual Photograpy”.

([http://fotografi.upi.edu/home/6-keahlian-khusus/architectural-](http://fotografi.upi.edu/home/6-keahlian-khusus/architectural-photograpy)

[photograpy](#)) Diakses pada tanggal 3 Juni 2019 Pukul 08.00.

LAMPIRAN

Dokumentasi Mewakili Produksi karya Produksi Di Ndalem Sopingan



FOTO PAMERAN



Ibu Rike memberi sambutan selaku Kaprodi Advertising



Bapak Jatmiko sedang melihat karya



Foto bersama dengan Dosen, Mbah Gito, Pak Natsir dan rekan-rekan



Risang sebagai Pameris memberi sambutan



Bapak Hardoyo Memberikan sambutan



Foto bersama dengan rekan Advertising 2016 dan 2017



Foto dengan pengunjung



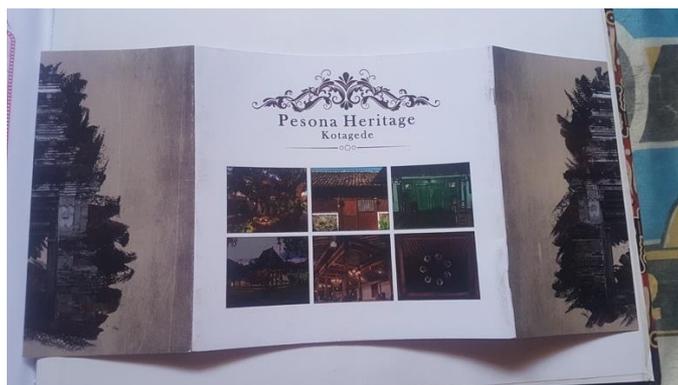
Bu Karina melihat karya



Mbah Gito Melihat karya Fotografi



Pak Natsir selaku pemerhati bangunan Heritage Kotagede memberi sambutan dan membuka pameran



Katalog Pesona Heritage Kotagede untuk tamu yang datang saat pameran



Bentuk Katalog Dari Belakang



Poster Pameran



Undangan untuk tamu Pameran



X-Benner untuk Pameran