

RETOUCHING FOTO DIGITAL BERGAYA SUREALIS DENGAN MODIFILASI LAYER

Abdul Aziz ¹⁾

¹⁾ Komputer Multimedia, STIKOM Surabaya, email: aziz@stikom.edu

Abstract: The result got from photography in every photograph is real recording from object being photographed. If it's required photo surealisme mode, its needed photo-process using picture software with layer. In this research will be done experimentation how to change from regular picture to digital picture imaging layer by using Adobe Photoshop software.

Keywords: Photo Retouching, Surealis Mode, Digital Imaging, Layer

Pengolahan foto bisa dilakukan dengan 2 cara, yaitu: 1) dengan cara konvensional yaitu dengan pengolahan pada kamar gelap, 2) dengan cara pengolahan dengan mengubah foto menjadi data *digital* dan diolah dengan menggunakan *software* pengolah *image*.

Pada penelitian yang dilakukan ini permasalahan akan dibatasi dalam *retouching* foto *digital* yang bisa menghasilkan foto yang bergaya surealis. Gaya surealis merupakan gaya dalam senirupa yang memunculkan kesan *visual* yang *imaginer* atau melebih-lebihkan dari yang sesungguhnya. Batasan berikutnya adalah penggunaan *layer* yang memiliki keunggulan dalam penyusunan foto secara berlapis, sehingga dalam pengolahan *image* tersebut tidak mempengaruhi *image* lainnya.

Dalam *retouching* foto *digital*, foto dapat diolah berdasarkan warna (*hue, value, saturation*), format foto, resolusi gambar, sampai pada pemberian efek-efek khusus. Sehingga diharapkan dengan menggunakan *layer* ini foto yang bergaya surealis dapat wujudkan.

LANDASAN TEORI

Gaya Surealism Seni Lukis

Menurut Soedarso SP dalam Karsam (2007:167) pada dasarnya surealisme adalah gerakan dalam sastra. Istilah itu ditemukan oleh Apollinaire untuk menamai dramanya dalam tahun 1917. Dua tahun kemudian Andre Bretton mengambilnya untuk eksperimennya dalam metode penulisan yang spontan. Baru pada tahun 1924 akhirnya Bretton menampilkan manifesto kaum Surealis dan sejak

itu Surealis dianggap lahir. Gerakan ini amat dipengaruhi oleh teori-teori psikologi dan psikoanalisis Freud, dan berkatalah Andre Bretton dalam manifesto : "*Surealisme adalah otomatisisme psikis murni, dengan apa proses pemikiran yang sebenarnya ingin diekspresikan, baik secara verbal, tertulis, ataupun cara-cara lain*". "*Surealis berdasarkan keyakinan kami, pada realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan, pada keserbabisaan mimpi, pada pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran kita*". Oleh karena itu banyak yang menganggap lukisan-lukisan surealis tidak pada usahanya dibidang seni rupa, melainkan pada nilai-nilai psikologinya. Namun orang-orang seperti Max Ernst, Andre Masson dan Joan Miro tidak kehabisan minat akan problem-problem bentuk.

Gambaran yang didapat dalam keadaan seperti mimpi tersebut diatas, mulai muncul tahun 1924, sumber inspirasi surealisme didapatkan dari ahli psikologis Sigmund Freud yang memiliki pemikiran bahwa mimpi dan alam sadar ada didalam manusia. Selain itu juga mendapat pengaruh dari aliran simbolis dan dada. Dari aliran dada didapat sikap penolakan terhadap logika dan norma-norma sebagai cara pendekatan terhadap tingkah laku manusia.

Tokoh Surealisme yang paling terkenal adalah Andre Bretton (1896-1966). Menurut Andre Bretton (seorang sastrawan) Surealisme sebagai murni otomatisisme psikis yang akan memberi jalan untuk berekspresi kepada pemikiran murni. Pemikiran murni tanpa kendali dari akal maupun ukuran-ukuran estetika dalam lingkup moral.

Surrealisme percaya pada kekuatan mimpi dan proses berfikir tanpa kepentingan apapun (Arief Adityawan S., 1999: 39). Pelukis aliran ini adalah Giorgi de Chirico, Max Ernst (1891-1976), Rene Margritte (1898-1967), Juan Miro (1893-1983), Salvador Dali (1904-1989).

Lukisan dengan aliran ini kebanyakan menyerupai bentuk-bentuk yang sering ditemui di dalam mimpi. Pelukis berusaha untuk mengabaikan bentuk secara keseluruhan kemudian mengolah setiap bagian tertentu dari obyek untuk menghasilkan sensasi tertentu yang bisa dirasakan manusia tanpa harus mengerti bentuk aslinya. Contoh karya Salvador Dali yang berjudul *The Persistence of Memory*, tahun 1931. Menurut Salvador Dali karyanya merupakan terjemahan langsung dari gambaran yang didapat dalam keadaan seperti mimpi (*dream-like state*) atau seperti *trance* (*trance-like state*)

Layer

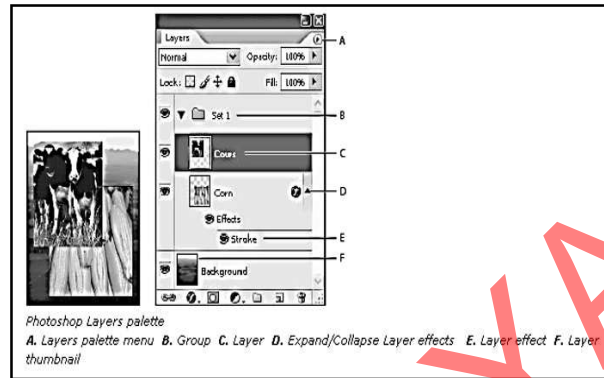
Layer adalah lapisan-lapisan didalam gambar sehingga membentuk kesatuan dari seluruh gambar. Fasilitas *layer* ini yang membuat *Adobe Photoshop* mampu menjadikan sebagai program yang baik dalam mengolah image maupun foto. Dengan menerapkan sistem *layer* memungkinkan mengedit bagian pada *layer* tertentu tanpa mempengaruhi bagian pada *layer* yang lain, seperti dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1 Layer

Penggunaan *layer* akan memudahkan dalam :

1. Pengolahan *layer background*
2. Menduplikasi *layer*
3. Mengatur susunan *layer*
4. Menggunakan *clipping mask*
5. Menghubungkan *layer*
6. Menggunakan *layer styles*
7. Menggunakan *layer comps*
8. Menggunakan *layer masking*

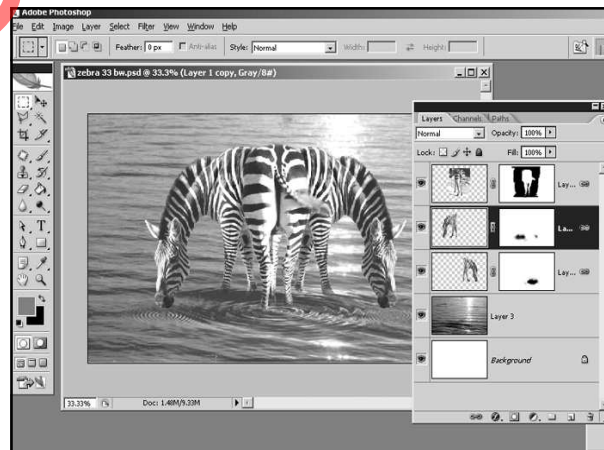


Gambar 2 Palet Layer

IMPLEMENTASI

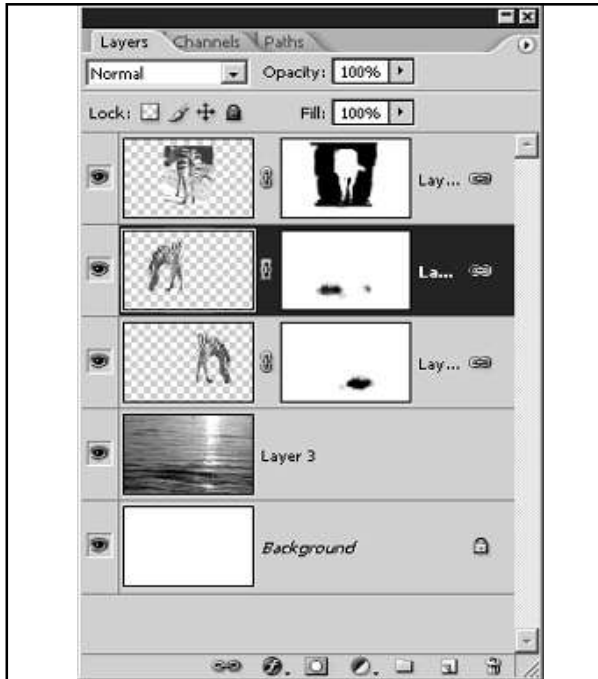
Dalam pengolahan *digital imaging* dengan nuansa surealisme, diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siapkan konsep yang melatarbelakangi kesan surealisme. Kesan surealisme bisa didapatkan dari pengalaman yang imajinatif dalam pemikiran seseorang. Pada penelitian ini akan dibuat dengan menggunakan *image* foto kuda zebra.
2. Siapkan bahan foto yang akan diolah. Bahan bisa dari foto dengan base *film* maupun foto *base digital*. Dari *image* tersebut digabungkan dan dilakukan proses *retouching* secara *digital* sehingga menghasilkan *digital imaging* yang bergaya surealis.



Gambar 3 Sistem Layer pada Ilustrasi Surealis Kuda

3. Penggabungan *image* foto dengan mempergunakan *software photoshop* dengan menempatkan masing-masing foto pada *layer*.
4. *Retouching* foto dilakukan pada setiap *layer* yang aktif, dan dapat dimodifikasikan dengan menggunakan *layer masking*, *layer mode*, *layer style*, maupun *layer adjustment*.



Gambar 4 Palet Layer Ilustrasi Surrealis Kuda

5. Penyimpanan *file* dapat dilakukan dengan format:
- Photoshop* (.psd) : jika *file* tersimpan dengan informasi *layer* yang masih dapat diolah kembali.
 - Bitmap* (.bmp) : Format yang dapat diterima diseluruh program yang beroperasi dibawah *OS Windows*. *Layer* akan tergabung menjadi satu.
 - Encapsulated Postscript* (.eps) : Format yang bisa masuk pada import file keprogram berbasis *vector*.
 - Compu Serve GIF* (.gif) : Format *image* untuk *web*.

- Tagged-Image File Format TIFF* (.tif) : Format untuk *bitmap* yang didukung oleh hampir seluruh program *paint*, *image-editing* maupun *page-layout*.
- Joint Photographic Experts Group JPEG* (.jpg) : format yang biasanya digunakan untuk penampilan foto dan format *raster* lain dalam dokumen *HTML*.
- Portable Document Format PDF* (.pdf) : format *file* yang fleksibel serta memiliki kemampuan untuk *cross-platform*.

SIMPULAN

Retouching foto digital dapat dilakukan dengan fasilitas *layer*, memungkinkan *image* diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan *digital imaging* dengan gaya surrealis

Sehingga kreatifitas sangat diperlukan dalam *retouching* foto *digital*, sehingga dapat menghasilkan foto *digital imaging* bergaya surrealis menjadi lebih indah dan hidup.

RUJUKAN

- Adobe Photoshop CS2. Adobe Help Center.
- Willmore, B. 2004. *Adobe Photoshop CS Studio Techniques*. Adobe Press Books.
- Kusrianto, A. 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop CS*. Jakarta: Elex Media Komputindo Gramedia.
- Karsam. 2007. *Tinjauan Desain Dari Zaman Prasejarah Hingga PostModern*. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Wahana Komputer (Tim Penelitian dan Pengembangan). 2005. *Tips dan Trik Menguasai Photoshop 8.0 Creative Suite*. Jakarta: Salemba Infotek.