

**MEMORABILIA: APLIKASI OLD PHOTOGRAPHIC  
PROCESS PADA BENDA FUNGSIONAL**

Alan Ridho Irelzanov  
Irwandi  
Arti Wulandari  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta  
Surel: insinyurwandi@gmail.com

**Abstrak**

Karya ini merupakan pengejawantahan konsep penciptaan karya seni fotografi sebagai ekspresi pribadi atas ingatan baik yang telah lama berlalu atau pun baru saja terjadi yang dipicu oleh suatu benda atau momen, yang selalu terngiang-ngiang dalam pikiran. *Vandyke print* merupakan salah satu jenis *old photographic processes* yang merupakan teknik cetak foto lawas pada abad XIX. Karakter warna monokrom (sepia)-nya sangat sesuai untuk disandingkan dengan impresi lawas untuk mewakili ingatan yang direalisasikan ke dalam bentuk visual. Dalam penciptaan ini benda-benda fungsional digunakan sebagai media cetak foto. Benda-benda yang digunakan sebagai media pengepresian gagasan dipilih berdasarkan pernahnya menarik perhatian dan yang merasuk ke perasaan, pikiran, atau tindakan. Umumnya keberadaan benda dipahami sebagai hal yang pasif, namun di sini benda menjadi aktif karena dapat memicu ingatan tentang hal-hal yang pernah terjadi. Penciptaan karya ini bertujuan untuk menghadirkan kembali ingatan masa lalu dengan teknik cetak *old photographic process* dengan merespons benda-benda fungsional yang mempunyai cerita pribadi dan meninggalkan kesan. Selain dapat memancing munculnya kenangan akan masa lalu, karya ini pun dapat menjadi penanda pentingnya makna benda-benda memorabilia secara personal.

**Kata kunci :** memorabilia, *old photographic process*, benda fungsional

**Abstract**

**Memorabilia: Old Photographic Process Application on Functional Objects.** *It is a concept of creating photographic artwork as a personal expression of memories that have passed for a long time, or have just been overlooked because they are triggered by an object or moment and are always ringing in the mind so that they bring back memories of the past. As one of several old photographic processes, Vandyke print is a photo printing technique in the nineteenth century with monochrome (sepia) color characters that fits perfectly with the old impression of representing memorabilia memories that are realized in visual form. In this creation, functional objects are used as photo print media. Material or objects used as media to express ideas are such as something impressive, penetrating into feeling, thought, or action. Generally the material is understood to be passive, but on this context, things become active because they can trigger someone's memory of memorabilia. The works aim to bring back the memory of the past by printing old photographic processes by responding to functional objects which have personal stories and leave an impression. Apart from provoking the memories of the past, the photographic works could also become a personal reference of how important those memorabilia were.*

**Keywords:** memorabilia, *old photographic process*, functional objects

## PENDAHULUAN

Wahana fotografi merupakan bagian dari budaya visual karena keberadaannya sebagai suatu entitas visual yang terkait secara historis dengan perkembangan upaya penciptaan karya-karya seni visual. Secara teknis hal ini dimungkinkan terjadi karena berbagai uji coba yang dilaksanakan pada zaman Renaissance dan yang menggejala sebagai suatu inovasi yang tidak bersifat ilmu pengetahuan tetapi juga bernilai estetis sehingga menemukan jati dirinya sebagai satu genre baru seni visual pada abad XIX (Soedjono, 2009).

Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap. Gambaran yang diciptakan di sini merupakan gambaran memorabilia yang direalisasikan melalui benda-benda fungsional dengan teknik cetak tua pada abad XIX yaitu *old photographic processes* menggunakan formula *vandyke*. James mengungkapkan bahwa karakter warna *vandyke* mengingatkan pada warna lukisan-lukisan karya Sir Anthony Van Dyck yang berkarakter sepia (James, 2007). *Vandyke* mempunyai ciri khas atau karakteristik tersendiri yakni nuansa atau warna yang berkesan lawas atau kuno. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk merepresentasikan ekspresi pengkarya akan memorabilia, baik itu dari kebiasaannya ketika menyendiri di dalam sebuah ruangan maupun dari ingatan yang muncul ketika melihat sebuah benda.

Karya *old photographic process* formula *vandyke* merupakan salah satu hasil pembacaan kembali budaya fotografi masa lalu, dalam pembuatannya

diperlukan metode manual atau ‘main tangan’. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah meracik ramuan bahan kimia untuk mendapatkan emulsi peka cahaya, kemudian mengaplikasikannya ke atas media yang hendak dijadikan karya foto seperti, besi, kayu, kertas, kain, stainless, dan kaca. Setelah itu, dilakukan pemrosesan secara kimiawi untuk menghasilkan imaji fotografis yang khas dan layak untuk dipamerkan. Berkreasi serta bereksperimen dengan proses fotografi lawas dengan teknologi dan media yang ada pada masa kini dirasa mempunyai nilai estetika yang berbeda. Racikan obat dan kehadiran varian-varian teknik manual merepresentasikan rilisan visual. Secara keseluruhan, karya yang ditampilkan ialah rilisan visual dan imajinatif tentang konsep rupa cetakan *old photographic processes*.

Benda fungsional merupakan benda yang dilihat dari aspek fungsi atau manfaat, yang dapat digunakan menurut fungsinya. Benda tersebut bukan sekedar pajangan penghias sebuah ruangan namun memiliki fungsi sebagai alat bantu manusia dalam melakukan kegiatannya di dalam kehidupan sehari-hari. Meja, kursi, cermin, toples, piring, cangkir, televisi, kain, dan kasur merupakan contohnya. Dalam penciptaan karya ini, benda-benda ini dijadikan sebagai media untuk merealisasikan ide penciptaan karya foto dengan teknik cetak *old photographic processes* yang bergenre fotografi ekspresi. Benda-benda ini dianggap memiliki nilai memori tersendiri atau imajinasi memorabilia bagi pemiliknya, karena dapat mengingatkan akan kampung halaman, mengingatkan akan seseorang, dan mengingatkan akan kebiasaan masa lalu atau pun saat ini.

Penciptaan karya ini berawal dari pengalaman pribadi yang memiliki kebiasaan suka mengamati benda-benda di sekitar. Kebiasaan berdiam diri di dalam sebuah ruangan karena mendapatkan kenyamanan yang diberikan oleh ruangan tersebut dan benda-benda di sekitarnya ini telah membangkitkan kenangan, hingga timbullah dorongan hati untuk mengeksplorasi benda-benda tersebut secara fotografis. Dalam hal ini fotografi bukanlah sekedar sarana ide komunikasi faktual; fotografi merupakan sebuah seni kreatif. Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh Ansel Adams, "*Photography, as a powerful medium of expression and communication, offers an infinite variety of perception, interpretation, and execution*" (Adams, 1995).

Dinyatakan oleh Mikke Susanto bahwa dalam bidang arsitektur atau desain, diterapkan prinsip yang memasukkan segala hal yang berkaitan dengan kepentingan praktis atau berdasarkan fungsi benda (Susanto, 2012). Adapun benda-benda yang menjadi objek eskplorasi penciptaan karya ini meliputi benda-benda fungsional, dengan kata lain, benda-benda yang memiliki fungsi praktis. Meja, kursi, cermin, toples, piring, cangkir, televise, kain, dan kasur merupakan contoh benda-benda yang dimaksud.

Fotografi sebagai sebuah medium berekspresi dan komunikasi yang kuat, menawarkan berbagai persepsi, interpretasi, dan eksekusi yang tak terbatas. Komunikasi secara sederhana dimaknai oleh Danesi sebagai proses pertukaran informasi. Komunikasi harus dibedakan dari representasi, yakni penggambaran sesuatu dengan satu cara spesifik untuk menciptakan satu pesan (Danesi, 2011). Penciptaan karya ini menggunakan teknik

*old photographic processes* dengan subjek-subjek memorabilia (arsitektur, potret, *human interest*, budaya) yang dicetak pada benda-benda fungsional. Teknik cetak tua atau *old photographic processes* dipilih karena mampu menyampaikan pesan dan ekspresi atas ingatan memorabilia yang mempunyai karaktersitik dari emulsi yang digunakan, yaitu warna sepia yang berkesan kuno pada media yang digunakan. Di samping itu, teknik ini juga dapat mengekspresikan ide secara bebas dari segi media atau pun visual. *Old photographic processes* ini menandai cikal bakal eksistensi fotografi yang selanjutnya terus berkembang seiring dengan perubahan zaman.

Rumusan ide dalam penciptaan karya ini adalah bagaimana memvisualisasikan memorabilia pada benda fungsional dengan teknik cetak *old photographic processes* formula *vandyke*, dan bagaimana mengorelasikan benda (media) dengan subjek foto dan karakteristik *old photographic processes* formula *vandyke* untuk merealisasikan pesan atau gagasan ke dalam fotografi ekspresi. Adapun tujuan penciptaan karya ini untuk memvisualisasikan memorabilia pada benda fungsional dengan teknik cetak *old photographic processes* formula *vandyke*. Tujuan lainnya yakni menciptakan fotografi ekspresi yang berhubungan dengan ingatan atau memorabilia, dengan menunjukkan korelasi antara tema yang diangkat dengan media yang digunakan.

Sebelumnya, sudah ada pengkarya yang menciptakan karya dengan teknik cetak *old photographic processes*, salah satunya yaitu Irwandi yang berkolaborasi dengan Koppi. Meskipun demikian, karya ini berbeda dari segi pendekatan, teori, konsep, subjek, dan media yang digunakan.



“Selvitasi”  
Karya Irwandi dan Koppi  
Media kain ukuran 200X150 cm  
Teknik *old photographic process* formula *cyanotype*  
Sumber: Katalog Imaji#2

Karya Irwandi bersama Keluarga *Old Photographic Processes* ISI Yogyakarta (KOPPI) menggunakan formula *cyanotype* untuk menciptakan sebuah imaji foto. Karya ini pernah dipamerkan di beberapa tempat, salah satunya di Galeri Nasional Jakarta. Karya bernuansa biru ini memberikan visual yang menarik secara estetis, di mana terlihat subjek yang sedang menggunakan sapu terbang seperti adegan ikonik film Harry Potter. Subjek tampak terbang sembari melakukan swafoto. Swafoto merupakan sebuah budaya populer yang sangat digandrungi masyarakat dewasa ini. Budaya swafoto sangat umum dilakukan oleh segala kalangan, mulai dari anak kecil sampai pada orang tua. Secara teknis karya berjudul *Selvitasi* menggunakan formula *cyanotype*. Warna yang muncul secara dominan adalah biru yang memberikan kesan tenang dan nyaman. Karya ini menyiratkan makna swafoto sebagai bukti akan kenyamanan seseorang pada suatu tempat atau kegiatan sehingga muncullah keinginan si subjek untuk mengabadikan dirinya dengan cara berswafoto atau *selfie* sebagai pengingat momen yang pernah terjadi itu.

Untuk proses cetaknya, Irwandi dan Koppi menerapkan teknik fotogram, yaitu meletakkan benda langsung di atas media yang peka cahaya. Bidang yang tidak tertutup oleh benda akan terekspos oleh paparan sinar *ultraviolet*. Adapun emulsi yang berada pada media bereaksi dan menempel permanen pada media dan menghasilkan *block* biru yang seakan-akan mengunci *point of interest* yang tidak terekspos sinar *ultraviolet*. Dalam proses kreatifnya, mereka menggunakan manusia langsung yang berpose tiduran di atas kain yang sudah dilapisi larutan peka cahaya. Disertakan juga benda-benda pendukung subjek utama seperti sapu lidi dan kamera yang juga diletakkan di atas kain tersebut sehingga menghasilkan imaji yang unik dan menarik yang menjadi satu kesatuan yang utuh dan bernilai artistik.

Ditinjau secara ide, Irwandi dan Koppi merespons isu atau kebiasaan yang sedang digandrungi masyarakat luas sehingga menjadi sebuah budaya yang baru di dalam kehidupan yaitu budaya swafoto. Berbeda dengan penciptaan karya ini, pengkarya menjadikan imajinasi atau memorabilia sebagai subjek foto, dan benda fungsional perlengkapan rumah tangga sebagai media untuk merealisasikan memorabilia atau imajinasi.

## **METODE PENCIPTAAN KARYA**

*Vandyke brown print* ditemukan oleh Sir John Herschel pada tahun 1842 (sumber: <https://www.alternativephotography.com>, diakses pada tanggal 2 Februari 2018, pukul 02.00 WIB). Sesuai dengan namanya, jenis cetakan ini bernuansa cokelat gelap dan condong ke arah warna lukisan yang dibuat oleh pelukis Belgia bernama Van Dyck. Jenis cetakan ini pada zamannya sangat populer karena kemudahan dan



keindahan hasilnya. Selain itu metode cetak *vandyke* juga ekonomis dan dapat dicetak dengan berbagai jenis media. Metode cetak ini memerlukan proses penguatan emulsi yang dilakukan setelah pembilasan awal. Berikut ini formula dan langkah-langkah cetak *vandyke*.

#### 1. Formula Emulsi

##### Larutan A:

<i>Ferric ammonium citrate</i>	9,0 gr
<i>Aquades</i>	33,0 ml

##### Larutan B:

<i>Tartaric acid</i>	1,5 gr
<i>Aquades</i>	33,0 ml

##### Larutan C:

<i>Silver nitrate</i>	3,8 gr
<i>Aquades</i>	33,0 ml

##### Fixer:

<i>Sodiun thiosulphate</i>	25 gr
Air	250 ml

#### 2. Pembuatan Emulsi

Campurkan larutan A ke larutan B, aduk hingga rata. Setelah itu tuangkan larutan C ke dalam A+B sedikit demi sedikit sambil diaduk. Cara ini dilakukan untuk mencegah terbentuknya endapan pada emulsi cair. Campuran larutan A+B+C dapat disimpan dalam botol cokelat dan bisa bertahan selama satu bulan.

#### 3. Pengolesan Emulsi (*Sensitizing*)

Proses *sensitizing* lazimnya dilakukan dengan bantuan kuas. Pengolesan emulsi yang terlalu tebal harus

dihindari. Setelah proses pengolesan dirasa cukup, kertas beremulsi dapat dikeringkan dengan kipas angin atau dengan bantuan *drying box*. Pengolesan emulsi untuk *vandyke brown print* dapat dilakukan secara masal karena sifatnya yang dapat bertahan selama satu bulan. Kertas yang telah diolesi emulsi harus disimpan di dalam tempat yang redup/gelap.

#### 4. Penyinaran

Sama seperti proses *old print* lain, penyinaran dapat dilakukan dengan sumber cahaya matahari atau cahaya ultraviolet. Durasi standar penyinaran dengan cahaya *ultraviolet* adalah selama 25 menit. Untuk penyinaran dengan cahaya matahari, dibutuhkan durasi yang lebih singkat, yaitu 10-15 menit selama proses penyinaran, pencetak dapat melakukan inspeksi hasil cetakan untuk mengetahui perkembangan emulsi. Inspeksi sebaiknya dilakukan di tempat yang teduh. Gejala visual yang dapat dijadikan patokan untuk mengetahui apakah penyinaran sudah cukup ialah dengan mengamati hasil penyinaran. Jika hasil cetakan memperlihatkan *tone* yang cenderung lebih gelap daripada hasil akhir yang diinginkan, artinya waktu penyinaran sudah cukup.

#### 5. Pembilasan

Pembilasan kertas yang telah disinari dilakukan dengan air kran. Adapun tahapannya ialah air - *fixer* - air. Pertama-tama kertas yang telah disinari dengan air selama beberapa saat sampai residu silver nitrat terlepas dari kertas. Tahap selanjutnya ialah merendam kertas tadi ke dalam larutan *fixer* yang telah disiapkan dalam nampan plastik/kaca. Proses *fixing* dilakukan selama 1-2 menit. Hentikan

proses *fixing* jika terjadi pemucatan gambar yang signifikan. Setelah proses *fixing*, hasil cetakan kemudian dibilas dalam air mengalir selama 30 menit untuk kemudian dikeringkan.

## PEMBAHASAN



Karya Foto 1. "Menu Tontonan" (2018)  
240 cm X 340 cm

Cetak *old photographic process* pada kaca tivi

Karya ini bercerita tentang memorabilia masa kecil saat menonton film kartun anak-anak, sewaktu berlibur di rumah kakek-nenek. Pada saat itu tivi diletakkan di atas papan, adapun dinding *background* masih terlihat wujud batakonya. Pada tivi diberi penahan kawat yang dikaitkan ke dinding agar tivi tidak jatuh ke lantai. Dari ingatan memorabilia masa kecil itu muncullah ide untuk mencetak bermacam-macam 'potret' film kartun masa kecil yang sering menemani suasana pagi hari ketika liburan. 'Potret' film kartun itu dicetak dengan teknik *old photographic process* pada kaca tivi dengan kesan lawas yang muncul dari warna monokrom sepia hasil cetakan *vandyke brown print*. Dengan *layout* penyajian yang sedemikian rupa, tivi-tivi itu seakan-akan keluar dari dinding lama yang suram. Hal ini mewakili kerinduan akan masa kecil tentang sebuah tontonan kesukaan dan kesederhaan ruangan rumah kakek-

nenek pada masa itu. Ada yang menonjol dari tivi berwarna merah dengan tulisan "Youtube". Youtube-lah yang menyebabkan munculnya sendetisme pada saat ini. Youtube telah memberikan fasilitas tontonan beragam dan sekehendak hati. Inilah yang menciptakan suasana betah berlama-lama di dalam kamar/ruangan yang akhirnya menjadi sebuah kebiasaan. Hal ini selanjutnya memunculkan kebiasaan selanjutnya yakni mengamati benda-benda yang ada di sekitar.



Karya Foto 2. "Jendela Urban" (2018)  
110 cm X 110 cm

Cetak *old photographic process* pada jendela

Karya ini bercerita tentang kebiasaan masa lalu di kampung halaman yang berbanding terbalik dengan situasi sekarang. Pada masa lalu, ketika membuka jendela di pagi hari langsung tampak lingkungan yang hijau dan asri, lengkap dengan rumah gadang yang terpampang jelas. Ketika telah merantau di sebuah kota yang lebih maju daripada kampung halaman, kerinduan dan ingatan akan kampung halaman masih sangat lekat. Semua itu hanya menjadi angan-angan belaka. Pada saat ini, ketika membuka jendela, yang tampak bukan pemandangan ala kampung halaman yang diinginkan tersebut, melainkan gedung-gedung tinggi dan kesemrawutan kota yang terhampar

luas. Dalam karya ini, sebuah jendela menjadi pemicu ingatan akan kampung halaman.



Karya Foto 3. "Permainan" (2018)  
70 cm X 62 cm

Cetak *old photographic process* pada meja

Permainan batu domino (domino) sangat erat dengan permainan kaum lelaki, dari anak muda sampai orang tua; baik hanya permainan biasa atau pun dengan taruhan. Ingatan akan masa lalu tertambat pada sebuah meja domino yang awalnya sekedar permainan biasa, akhirnya membuat kecanduan, bahkan sampai titik negatif menghabiskan uang taruhan. Di sisi lain yang positif, domino menjadi sarana yang kondusif untuk menambah pertemanan. Di masa sekarang, ketika melihat sebuah meja, benak selalu teringat akan domino. Karya ini ber subjek meja dengan visual domino yang dipasang di dinding, seolah keluar dari dinding. Subjek seolah memainkan persepsi banyak orang yang telah terpatri, tentang sebuah meja domino berkaki empat yang umumnya

diletakkan di lantai. Ketika sebuah meja domino berkaki dua dipasang di dinding, apakah masih disebut meja domino?



Karya Foto 4. "Menyajikan Tradisi" (2017)  
Diameter 16 cm X 7 panel diameter 30 cm

Cetak *old photographic process* pada piring

Karya ini terinspirasi oleh ingatan tentang kebiasaan orang Minang di rumah makan dengan susunan piring-piring yang khas bertingkat, dan penyajian makanan yang diantarkan kepada pelanggan yang makan di tempat dengan posisi piring-piring bertingkat pula. Dari hal itu didapatlah inspirasi untuk merespons piring-piring sebagai sebuah media penciptaan karya. Foto yang dicetak pada piring bukan ber subjek makanan, melainkan tradisi yang hampir punah pada masa sekarang. Tradisi tersebut terngiang di ingatan seiring dengan kekhawatiran kurangnya regenerasi dalam meneruskan budaya tradisi yang dulunya merupakan hal pokok, namun sekarang berubah menjadi hiburan semata dan sebagai pelengkap acara budaya. Piring dan foto budaya itu disajikan sebagai kritik dan ingatan masa lalu akan budaya yang selalu menjadi sebuah pokok dari suatu acara, bukan sebagai pelengkap saja. Karya disajikan di atas meja dengan subjek berbagai budaya Minang yang bertujuan agar semua orang mengetahui bahwa Minang mempunyai budaya yang beragam. Selain itu, orang yang berasal dari tanah Minang diharapkan terpicu ingatannya akan kampung halaman



dan tradisi budayanya yang luhur.



Karya Foto 5. "Fungsi Memudar" (2018)  
100 cm X 200 cm

Cetak *old photographic process* pada seprai-kasur

Kasur adalah tempat tidur dan beristirahat dari kelelahan yang melanda. Visual orang dan buku pada seprai-kasur ini menimbulkan ingatan masa lalu tentang manfaat membaca buku sebagai penghantar tidur. Saat ini, di era internet, terasa betapa ironisnya ketika buku telah banyak tersisihkan dan tergantikan oleh internet. Hal ini dapat dimengerti mengingat internet bersifat praktis dan mudah diakses dengan gawai di dalam genggam tangan. Internet juga menyediakan informasi yang lebih lengkap daripada sebuah buku. Karya ini mengingatkan pula tentang fungsi kasur yang tidak semestinya, yang bagi sebagian orang digunakan sebagai tempat bermain *game*. Hakikat peran kasur dan buku pada saat ini tidak begitu kuat mengakar bagi generasi modern, bahkan sudah bergeser.

## SIMPULAN

Dalam penciptaan karya yang berjudul "Memorabilia: Aplikasi *Old Photographic Process* pada Benda Fungsional" ini, foto yang biasanya dicetak pada media kertas, dieksplorasi lebih lanjut dan dicetak pada benda-benda fungsional, sesuai dengan ide dan konsep yang sudah dipikirkan sebelumnya. Mencetak foto pada medium-medium yang tidak lazim

bukanlah pekerjaan mudah, karena pengkarya harus menyinkronkan pesan foto dengan benda fungsional yang dipakai; hingga tercipta karya yang saling menyatu, mempunyai korelasi antara subjek foto dan benda (media) yang digunakan.

Pada umumnya fotografer cukup membawa *file* foto saja ke tempat pencetakan foto, mencetakkannya menggunakan mesin digital, dan mengendalikan hasil cetakan yang ingin dicapai melalui program komputer yang sudah ada. Hal ini jauh berbeda dengan teknik *old photographic process*, karena foto yang sudah dibayangkan sebelumnya belum tentu sama dengan cetakan yang tercipta *by the action of sun light*. Pengkarya tidak memiliki kendali penuh akan hasil cetakan. Jadi, bagaimana wujud imaji yang muncul setelah media peka cahaya dipaparkan di bawah sinar matahari, itulah hasil karyanya. Meskipun demikian, teknik cetak *old photographic process* dapat menyampaikan pesan lawas atau kuno dari sebuah memorabilia yang diinginkan, karena warna *vandyke brown print* yang diterapkan di sini hanya memberikan warna monokrom sepia, sehingga kerinduan dan ingatan masa lalu dirasa sangat tepat dalam penciptaan karya ini.

Penguasaan teknik *old photographic process* adalah kunci utama yang mempengaruhi keberhasilan karya. Meskipun demikian, seorang pengkarya atau seniman foto harus mampu berpikir lebih dari sekedar teknik semata, karena karya foto juga memerlukan rasa. Rasa yang hanya bisa diwujudkan oleh penciptanya, rasa yang menjadi jiwa dari karya foto, rasa yang diambilkan dari dalam diri pencipta dan dimasukkan ke dalam karya sehingga akan melengkapi seluruh aspek teknis yang dimiliki oleh karya tersebut.



Karya fotografi ini menceritakan, menghadirkan ingatan, tentang memorabilia masa lalu yang sering muncul ketika ada pemicu yang membuat imajinasi kembali ke masa lalu. Diharapkan karya ini dapat menambah wacana tentang fotografi sebagai karya seni yang ditujukan untuk ekspresi diri dan penyampaian pesan dari penciptanya.

#### **KEPUSTAKAAN**

Adams, A. (1995). *The Camera*. New York: Little Brown.

Danesi, M. (2011). *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

James, C. (2007). *The Book Of Alternative Photographic Processes*. Usa: Delmar Cengage Learning.

Soedjono, S. (2009). *Fotografi Dalam Konstelasi Budaya Visual Indonesia*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.