

ABSTRAK

Hermanto Pakpahan, NIM 2192451008, “Kampung Nelayan Sebagai Objek Dalam Penciptaan *Digital Imaging* Suralisme”. Skripsi. Jurusan Seni Rupa S-1. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2023.

Penciptaan karya manipulasi foto *digital imaging* surealime ini terinspirasi dari pemukiman kampung yang sederhana dengan karakteristik tradisional pemukiman yang bergantung pada hasil laut, namun lingkungan pemukiman kampung nelayan yang memprihatikan. kondisi kampung nelayan yang kumuh, tidak layak huni dan beresiko rawan bencana alam, sebagaimana pemukiman kampung yang kurang diperhatikan oleh masyarakat dan pemerintah setempat sehingga penulis yang menciptakan karya manipulasi foto (*digital imaging* yang bertujuan untuk menciptakan visual kampung nelayan yang lebih-lebihkan agar masyarakat dan pemerintah setempat lebih memperhatikan kondisi yang terjadi pada Kampung Nelayan Bahari. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini berpedoman pada metode penciptaan dari Gustami yang terdiri dari tiga tahap yaitu Eksplorasi, Perancangan dan Perwujudan. Proses *digital imaging* surealime dimulai dengan fotografi sudut pemukiman, proses *digital* yaitu *Retaouching*, *Combining* dan *Compositing*. Hasil dari penciptaan ini adalah karya manipulasi foto dengan ukuran yang berbeda-beda dengan mafaat sebagai pedoman bagi masyarakat dan pemerintah setempat untuk menjaga lingkungan yang sehat dan indah pada masa yang akan datang. Karya yang dihasilkan sebanyak 12 karya.

Kata kunci: Kampung Nelayan Bahari, *Digital Imaging*, Suralisme, Penciptaan.



ABSTRACT

Hermanto Pakpahan, NIM 2192451008, "Fisherman Village As An Object In The Creation Of Digital Imaging Surrealism". Scription, Fine Art Department S-1. Fine Arts Education Study Program. Faculty of Language and Art. Medan State University, 2023.

he creation of this digital imaging manipulation is inspired by a simple village settlement with the traditional characteristics of a settlement that relies on the seafood, but the settlement environment of the villagers is attentive. The conditions of fishing villages are cramped, uninhabitable and at risk of natural disasters, such as village settlements that are less observed by the community and the local government so that the author created the work of photo manipulation (digital imaging aimed at creating a visual fishing village that is exaggerated so that communities and local governments are more attentive to the conditions that occur in the Fishers' Village of Bahari. The methods used in this creation are guided by the methods of Gustami's creation consisting of three stages: Exploration, Planning and Existence. The digital process of surrealistic imaging begins with settlement corner photography, a digital process that is Retaouching, Combining and Composising. The result of this creation is a work of manipulation of photographs of varying sizes to serve as a guideline for communities and local governments to maintain a healthy and beautiful environment in the future. A total of 12 works produced.

Keywords: Bahari Fisherman Village, Digital Imaging, Surrealism, Creation.

THE
Character Building
UNIVERSITY