

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Secara sadar atau tidak, media visual sering menjadi wadah untuk menampilkan perempuan sebagai objek visual, baik secara seksual maupun tidak. Penggambaran karakter dan visual perempuan yang pasif tidak jarang digunakan untuk menciptakan narasi atau adegan yang mengobjektifikasi perempuan dengan tujuan memuaskan hasrat penonton laki-laki. Studi pembahasan seputar topik *male gaze* merupakan hal yang lumrah dalam ranah media visual. Namun, eksplorasi visual yang merepresentasikan dampak, serta kritik terhadap *male gaze* masih sangat terbatas, khususnya dalam ranah penciptaan fotografi.

Penciptaan karya ini mengeksplorasi konsep *male gaze* yang tertanam dalam pola pikir masyarakat melalui sudut pandang perempuan untuk memberikan perspektif dan pengalaman menjadi yang dilihat. Visual dalam penciptaan karya ini dirancang dengan menggunakan unsur-unsur surealisme, seperti juxtaposisi, repetisi, permainan ukuran, metamorfosis, dan tindakan yang mustahil. Unsur repetisi dan permainan ukuran sering digunakan dalam rancangan visual untuk menggambarkan relasi kuasa, seperti figur perempuan yang berdiri sendiri lalu dikelilingi oleh makhluk mata serangga yang banyak, atau figur perempuan yang kecil dan figur laki-laki yang besar.

Proses kreatif penciptaan karya ini dimulai dengan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Eksplorasi dilakukan dengan pembacaan teori

dan penelusuran berbagai contoh kasus *male gaze* dalam *pop culture*, seperti komik, film, fotografi, media sosial, atau bahkan di kehidupan masyarakat sehari-hari. Perancangan dilakukan dengan membuat *shot list* dan merumuskan tiga tema besar yang mencakup poin-poin yang ingin divisualisasikan. Perwujudan dibagi menjadi dua proses, yaitu pemotretan dan eksperimentasi.

Pemotretan dibagi menjadi dua sesi yang berbeda, yaitu pemotretan untuk subjek atau model utama, dan pemotretan untuk properti atau latar. Kedua sesi tersebut menggunakan pencahayaan yang berbeda dan di tempat yang berbeda, tetapi dengan arah cahaya yang dibuat semirip mungkin. Proses eksperimentasi penciptaan karya tugas akhir ini ditunjang dengan penggunaan teknik *digital imaging*, serta elemen-elemen visual berupa properti yang digunakan untuk menciptakan simbol-simbol untuk menggiring makna sesuai dengan narasi yang ingin dibangun. Proses *digital imaging* meliputi seleksi subjek, kemudian ditata dengan teknik montase, lalu diberikan penegasan ulang bayangan, serta arah cahaya menggunakan teknik *shading*, lalu finalisasi dengan menambahkan tekstur dan warna agar terbentuk konsistensi antar tiap karya.

Tantangan utama dalam proses penciptaan karya ini muncul pada tahap perancangan visual. Bagian ini membutuhkan banyak pertimbangan agar pesan yang disampaikan tidak terlalu literal dan ilustratif, serta tidak keliru dalam merepresentasikan figur perempuan sehingga terhindar dari kesan eksploitatif. Oleh karena itu, visual yang menekankan resistensi perempuan dibuat lebih dominan. Selain itu, tantangan teknis juga muncul ketika dilakukan ekspor data

dari aplikasi Procreate yang tidak mendukung format RAW. Setelah melalui proses *editing* dan uji pencetakan, kualitas resolusi cenderung menurun. Namun, hal ini dapat diselesaikan dengan menggunakan aplikasi lain untuk *export*.

## B. Saran

Menciptakan karya fotografi dengan menggunakan pendekatan fotografi surealisme bukan hanya sekadar menciptakan foto yang terlihat aneh dan memiliki visual seperti fantasi karena pada dasarnya, fotografi surealisme selalu memiliki ambisi dan hasrat untuk menyuarakan kritik sosial yang memunculkan konflik. Penting bagi penciptaan fotografi surealisme untuk tidak mereduksi fotografi surealisme sebagai sekadar fantasi tanpa arti. Maka dari itu, perlu dilakukan perancangan visual agar fotografer dapat merencanakan penggunaan elemen, serta pemaknaan di balik elemen visual tersebut.

Dari segi teknis, penciptaan karya ini cenderung menggunakan pencahayaan dengan rentang sifat yang halus hingga medium, serta menghindari pencahayaan yang keras dan langsung. Hal ini dilakukan karena pencahayaan yang keras dirasa sulit untuk dimanipulasi ketika proses *digital imaging*. Selain itu, apabila ingin menciptakan karya fotografi dengan teknik *digital imaging*, akan lebih baik untuk mencari aplikasi yang memang dikhususkan untuk fotografi atau yang mendukung format RAW. Procreate memiliki alat bantu dengan kapasitas hampir mirip dengan aplikasi foto *editing* lainnya, akan tetapi karena Procreate tidak mendukung format RAW, foto-foto aset dengan pencahayaan dan kualitas yang tidak terlalu bagus menjadi sulit dan

terbatas untuk diolah. Jika memang ingin menggunakan Procreate sebagai aplikasi *editing* utama, ada baiknya untuk seluruh elemen visual dalam bentuk JPG sudah memiliki kualitas gambar yang baik untuk diolah agar tidak memerlukan format RAW.



## KEPUSTAKAAN

- Bartky, S. L. (1982). Narcissism, Femininity and Alienation. *Social Theory and Practice*, 8(2).
- Bate, D. (2003). *Photography and Surrealism: Sexuality, Colonialism and Social Dissent*. London: I.B.Tauris & Co. Ltd.
- Berger, A. A. (1984). *Sign in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics atau Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. (M. D. 2010, Ed.) Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: the basics*. New York: Taylor & Francis.
- Craven, J. (2024, Agustus 1). *Surrealism, the Amazing Art of Dreams Discover the Weird World of Salvador Dali, René Magritte, Max Ernst and Others*. Retrieved Juni 2025, from ThoughtCo.: <https://www.thoughtco.com/what-is-surrealism-183312#toc-surrealist-art-styles>
- Davies, A., & Fennessy, P. (2001). *Digital Imaging for Photographers*. New York: Routledge.
- Handayani, R. (2017, Mei). Male Gaze dalam Fotografi Model : Objektifikasi dan Komersialisasi Tubuh Perempuan. *Jurnalisa*, 3(1).
- Keukelaar, M., & James, H. (2021, May). *GAMES AS ART: SURREALIST INFLUENCES IN KONAMI'S SILENT HILL SERIES*. Retrieved from ResearchGate: [https://www.researchgate.net/publication/351817368\\_GAMES\\_AS\\_ART\\_SURREALIST\\_INFLUENCES\\_IN\\_KONAMI'S\\_SILENT\\_HILL\\_SERIES](https://www.researchgate.net/publication/351817368_GAMES_AS_ART_SURREALIST_INFLUENCES_IN_KONAMI'S_SILENT_HILL_SERIES)
- Lisawati, N., & Sakre, T. (2022). ANALISIS KARYA FOTOGRAFI DIGITAL IMAGING. *Racana : Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 3(1).
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3).
- Mulvey, L. (1989). *VISUAL AND OTHER PLEASURES: Language, Discourse, Society*. New York: PALGRAVE.
- Ngangi, C. (2011). KONSTRUKSI SOSIAL DALAM REALITAS SOSIAL. *ASE*, 7.
- Prastiwi, D. N. (2023, Juli 5). *Potret Perempuan dalam Lakon Horor: Objektifikasi dan Misogini yang Mendarah Daging*. Retrieved Mei 2025, from Warta EQ: <https://wartaeq.com/misogini-horor/>
- Saleha, Z. P. (2023). *PANDANGAN TERHADAP DIRI SENDIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Sharman, R. (2020). *Moving Pictures: An Introduction to Cinema*. Fayetteville: University of Arkansas.
- Simone, G. (1999, Maret). *Women in Refrigerators*. Retrieved November 2025, from WiR: <https://lby3.com/wir/>
- Soedjono, S. (2019). FOTOGRAFI SUREALISME Visualisasi Estetis Citra Fantasi Imajinasi. *Jurnal Rekam*, 15(1).
- Thorgerson, S. (1999, April). *Bury the Hatchet*. Retrieved from SAN FRANCISCO ART EXCHANGE: <https://sfae.com/Artists/Storm-Thorgerson/The->

Cranberries-em-Bury-the-Hatchet-em-Album-Cover?srsltid=AfmBOopH2SOpvkY2vy4mgEMAwQ5ql1AkCeelZkpCYikVUEE6w\_wqig3l

