

**IN-GAME PHOTOGRAPHY DALAM PERSPEKTIF
KRITIK SENI: ANALISIS ESTETIKA VISUAL PADA KARYA
FINALIS PHOTO MODE AWARDS 2024**



SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Kyara Fatahillah

NIM 1911012031

**PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
JURUSAN FOTOGRAFI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Skripsi berjudul:

**IN-GAME PHOTOGRAPHY DALAM PERSPEKTIF KRITIK SENI:
ANALISIS ESTETIKA VISUAL PADA KARYA FINALIS PHOTO MODE
AWARDS 2024** diajukan oleh **Muhammad Kyara Fatahillah**, NIM 1911012031,
Program Studi S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta (Kode Prodi: 91271), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Skripsi pada tanggal 18 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Oscar Samaratunga. S.E., M.Sn.

NUPTK 9045754655130113

Pembimbing II/Anggota



Raynald Alfian Yudisetyanto. M.Phil.

NUPTK 8239772673130253

Cognate/Anggota



Dr.Sn. Muhammad Fajar Apriyanto. S.Sn., M.Sn.

NUPTK 6761754655130072

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edjal Rusli. S.E., M.Sn.

NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
S-1 Fotografi



Novan Jemmi Andrea. M.Sn.

NUPTK 1551764665130233

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Kyara Fatahillah
Nomor Induk Mahasiswa : 1911012031
Program Studi : S-1 Fotografi
Judul Skripsi : *“In-Game Photography Dalam Perspektif Kritik Seni:
Analisis Estetika Visual Pada Karya Finalis
Photo Mode Awards 2024”*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan/atau tercantum dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku apabila pada kemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.

Yogyakarta, 22 April 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Kyara Fatahillah

HALAMAN PERSEMBAHAN

De Brevitate Vitae

(Tentang Singkatnya Kehidupan)

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur kepada Allah Swt, Tuhan semesta alam yang dengan seluruh karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Waktu terus bergerak, membawa pertemuan, kehilangan, dan berbagai hal yang perlahan membekas dalam ingatan selama studi. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai pengingat bahwa kehidupan berjalan begitu singkat. “*Gaudeamus igitur, iuvenes dum sumus*”. Mari kita bergembira, selagi masih muda. Untuk orang-orang yang hadir dan memberi arti dalam perjalanan hidup penulis, terima kasih karena telah menjadi bagian dari cerita yang terkadang luar biasa ini.

Skripsi ini secara khusus penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta;

Untuk Ayah dan Bunda, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan penulis. Terima kasih dan mohon maaf atas segala hal bernilai yang mungkin tidak bisa penulis balas sampai kapanpun. Baik berupa dukungan materil, warisan intelektual, bahkan perspektif unik tentang betapa absurd dan singkatnya kehidupan sebagai sesuatu yang tidak perlu sering dikhawatirkan.

2. Bapak dan Ibu dosen;

Para figur yang telah menjadi mercusuar bagi penulis ketika mengarungi lautan pengetahuan dalam proses menempuh studi. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas kepercayaan, bimbingan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Mohon maaf apabila penulis sangat banyak merepotkan.

“Vivant Professores!”

3. Keluarga, sahabat, dan teman-teman mahasiswa;

Yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta menemani proses penulisan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

“Semper sint in flore!”

4. Semua gim yang penulis mainkan;

Yang tanpa disadari membuka cara pandang baru tentang visual, fotografi, dan bagaimana sebuah dunia virtual bisa terasa begitu hidup dan menyenangkan.

5. Serta untuk diri sendiri;

Yang telah berjuang, bertahan, dan menyelesaikan proses skripsi ini hingga akhir.

Terakhir, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi dan banyak orang, dalam kehidupan yang mungkin saja bisa begitu singkat namun bermakna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi pengkajian seni yang berjudul “*In-Game Photography Dalam Perspektik kritik Seni: Analisis Estetika Visual Pada Karya Finalis Photo Mode Awards 2024*”. Laporan ini disusun sebagai bentuk pemenuhan tanggung jawab dalam menyelesaikan studi pada program S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian yang dijalani berfokus pada kajian visual terhadap karya-karya yang dihasilkan dari *praktik in-game photography* sehingga memberikan pemahaman komprehensif tentang lanskap fotografi yang berkembang dalam ruang virtual sebagai wawasan baru yang berkaitan dengan kajian keilmuan fotografi di era digital.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya;
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral, semangat, dan doa demi kelancaran penelitian ini.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Oscar Samaratunga, SE., M. Sn. selaku Wakil Dekan II Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; sekaligus Dosen Pembimbing I;
5. Novan Jemmi Andrea, M. Sn. selaku Koordinator Program Studi S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Raynald Alfian Yudisetyanto, M.Phil. selaku Dosen Pembimbing II; Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Dr.Sn. Muhammad Fajar Apriyanto, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Penguji Ahli Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Kurniawan Adi Saputro, S.I.P., M.A., Ph.D. selaku Dosen Wali Akademik Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Teman-teman sejawat yang telah mendukung proses pembuatan laporan ini hingga selesai;
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi yang disusun ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasa, maupun penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 22 April 2026

Muhammad Kyara Fatahillah

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | ix |
| DAFTAR ISTILAH | x |
| ABSTRAK..... | xii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 3 |
| BAB II LANDASAN PENGKAJIAN..... | 4 |
| A. Landasan Teori..... | 4 |
| B. Tinjauan Pustaka..... | 36 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 45 |
| A. Metode Penelitian..... | 45 |
| B. Objek Penelitian..... | 50 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 64 |
| A. Hasil Penelitian | 64 |
| B. Pembahasan..... | 147 |
| BAB V PENUTUP..... | 202 |
| A. Kesimpulan | 202 |
| B. Saran..... | 207 |
| KEPUSTAKAAN | 211 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 1 Diagram Alir Prosedur Penelitian | 45 |
| Gambar 2 <i>Game Cover The Last of Us Part I</i> | 57 |
| Gambar 3 <i>Game Cover Cyberpunk 2077</i> | 58 |
| Gambar 4 <i>Game Cover Marvel's Spiderman Remastered</i> | 59 |
| Gambar 5 <i>Game Cover Horizon Forbidden West</i> | 60 |
| Gambar 6 <i>Game Cover Sifu</i> | 62 |
| Gambar 7 <i>Game Cover Ghost of Tsushima</i> | 63 |
| Gambar 8 <i>Ellie, The Last of Us Part I</i> | 94 |
| Gambar 9 <i>Cyberpunk 2077 Horizon</i> | 101 |
| Gambar 10 <i>Web of Justice in Motion</i> | 109 |
| Gambar 11 <i>Through the Wild</i> | 117 |
| Gambar 12 <i>Rise from the Flames</i> | 124 |
| Gambar 13 <i>The Heart of Nature</i> | 131 |
| Gambar 14 Struktur Kedalaman Ruang Pada Karya <i>Through the Wild</i> | 150 |
| Gambar 15 Struktur Kedalaman Ruang Karya <i>The Heart of Nature</i> | 150 |
| Gambar 16 Sudut Pengambilan Gambar Pada Karya <i>Cyberpunk 2077 Horizon</i> | 151 |
| Gambar 17 Fitur Swafoto di dalam Gim <i>Marvel's Spider-Man Remastered</i> | 152 |
| Gambar 18 Fitur Pencahayaan Tambahan <i>The Last of Us Part I</i> | 153 |
| Gambar 19 Fitur Pencahayaan Tambahan <i>Marvel's Spider-Man Remastered</i> ... | 154 |
| Gambar 20 Struktur Komposisi <i>Rule of Third</i> Karya <i>The Heart of Nature</i> | 155 |
| Gambar 21 Struktur Komposisi Diagonal Karya <i>Web of Justice in Motion</i> | 156 |
| Gambar 22 Fitur <i>Filters</i> <i>The Last of Us Part I</i> | 160 |
| Gambar 23 Fitur <i>Vignette</i> <i>Marvel's Spider-Man Remastered</i> | 160 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|----------|---|-----|
| Tabel 1 | Elemen-Elemen Komposisi Fotografi menurut Zakia & Page (2013) . | 28 |
| Tabel 2 | Jenis-Jenis Morpik Menurut Zakia & Page (2013) | 30 |
| Tabel 3 | Data Sampel Objek Penelitian..... | 54 |
| Tabel 4 | Data Luaran <i>Photo Mode Awards 2024</i> | 71 |
| Tabel 5 | Data Kategori <i>Photo Mode Awards 2024</i> | 75 |
| Tabel 6 | Data Panelis Juri <i>Photo Mode Awards 2024</i> | 83 |
| Tabel 7 | Data Total Populasi | 87 |
| Tabel 8 | Kode Sampel Objek Penelitian..... | 89 |
| Tabel 9 | Informasi Sampel (Kode: PPL) | 91 |
| Tabel 10 | Informasi Fitur <i>Photo Mode</i> Sampel (Kode: PPL)..... | 92 |
| Tabel 11 | Informasi Sampel (Kode: ARC)..... | 98 |
| Tabel 12 | Informasi <i>Fitur Photo Mode</i> Sampel (Kode: ARC)..... | 99 |
| Tabel 13 | Informasi Sampel (Kode: ACT) | 108 |
| Tabel 14 | Informasi Fitur <i>Photo Mode</i> Sampel (Kode: ACT)..... | 109 |
| Tabel 15 | Informasi Sampel (Kode: CLU)..... | 115 |
| Tabel 16 | Informasi <i>Fitur Photo Mode</i> Sampel (Kode: CLU)..... | 116 |
| Tabel 17 | Informasi Sampel (Kode: IND)..... | 122 |
| Tabel 18 | Informasi Fitur <i>Photo Mode</i> Sampel (Kode: IND)..... | 123 |
| Tabel 19 | Informasi Sampel (Kode: NTR)..... | 128 |
| Tabel 20 | Informasi Fitur <i>Photo Mode</i> Sampel (Kode: NTR)..... | 129 |
| Tabel 21 | Matriks Perbandingan Genre <i>In-Game Photography</i> dengan Fotografi Konvensional | 135 |
| Tabel 22 | Matriks Simplifikasi & Kodifikasi Fitur <i>Photo Mode</i> | 138 |
| Tabel 23 | Matriks Perbandingan Fitur <i>Photo Mode</i> pada Masing-Masing Sampel | 138 |
| Tabel 24 | Matriks Perbandingan Elemen Formal pada Masing-Masing Sampel | 142 |
| Tabel 25 | Matriks Elemen Interpretatif pada Masing-Masing Sampel..... | 143 |
| Tabel 26 | Matriks Hasil Evaluasi Kualitas Karya pada Masing-Masing Sampel | 144 |
| Tabel 27 | Matriks Variabel Kesesuaian Hasil Analisis Sampel terhadap Subkategori Kuratorial dan Latar Cerita Gim | 145 |
| Tabel 28 | Perbandingan Unsur-Unsur Fotografis pada Karya <i>In-Game Photography</i> dan Fotografi Konvensional | 148 |
| Tabel 29 | Kata Kunci Sifat Praktik Fotografi <i>Postmodern</i> berdasarkan Pemikiran Köhler..... | 162 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Data Objek Penelitian..... | 214 |
| Lampiran 2 Formulir Kesiadaan Pembimbing..... | 221 |
| Lampiran 3 Formulir Bimbingan | 223 |
| Lampiran 4 Formulir Pendaftaran Ujian Skripsi..... | 225 |
| Lampiran 5 Materi Publikasi..... | 226 |
| Lampiran 6 Dokumentasi Sidang Skripsi & Pameran | 230 |
| Lampiran 7 Profil Penulis | 231 |



DAFTAR ISTILAH

1. *Failed Images*
Istilah yang merujuk pada citra yang dianggap gagal memenuhi fungsi representasi visual secara sempurna, baik karena distorsi, kesalahan teknis, maupun ketidakmampuan citra merepresentasikan realitas secara utuh.
2. *Fictional Worlds*
Dunia fiksi yang dibangun dalam permainan digital melalui narasi, visual, karakter, dan lingkungan virtual sebagai ruang imajinatif bagi pemain.
3. *Frame*
Batas visual dalam fotografi atau gambar yang menentukan area pandang dan komposisi suatu citra.
4. *Game Developer*
Individu atau perusahaan yang merancang, mengembangkan, dan memproduksi permainan digital.
5. *Game Engine*
Perangkat lunak utama yang digunakan untuk membangun dan menjalankan permainan digital, termasuk sistem grafis, fisika, audio, dan interaksi.
6. *Gameplay*
Sistem permainan dan pengalaman interaksi yang dialami pemain saat memainkan gim.
7. *Gamespace*
Ruang virtual dalam permainan digital tempat interaksi dan aktivitas pemain berlangsung.
8. *Half-Real*
Konsep dari Jesper Juul yang menyatakan bahwa permainan video terdiri dari aturan nyata (*real rules*) dan dunia fiksi (*fictional worlds*) secara bersamaan.
9. *Hyperimmediacy*
Bentuk kesadaran pengguna terhadap keberadaan media melalui banyaknya elemen visual, antarmuka, dan efek digital yang tampil secara bersamaan.
10. *Hyperreality*
Kondisi ketika representasi atau simulasi terasa lebih nyata dibanding realitas sebenarnya.
11. *Immediacy*
Upaya media untuk menghadirkan pengalaman visual yang terasa langsung dan transparan sehingga pengguna merasa berhadapan dengan realitas.
12. *In-Game Photography*
Praktik pengambilan gambar di dalam permainan digital menggunakan fitur kamera virtual atau tangkapan layar sebagai bentuk produksi visual.
13. *Open Worlds*
Jenis dunia permainan yang memungkinkan pemain menjelajahi lingkungan virtual secara bebas tanpa batas linear yang ketat.
14. *Photo Mode*
Fitur dalam permainan video yang memungkinkan pemain mengambil gambar dengan pengaturan kamera virtual seperti komposisi, fokus, dan pencahayaan.

15. *Punctum*
Konsep Roland Barthes yang merujuk pada elemen visual dalam foto yang mampu memberikan kesan emosional atau daya tarik personal kepada penonton.
16. *Real Rules*
Sistem aturan nyata dan mekanisme permainan yang mengatur cara kerja permainan digital.
17. *Remediation*
Proses media baru mengadaptasi dan membentuk ulang media lama ke dalam bentuk media yang baru.
18. *Scopic Regime*
Istilah yang merujuk pada sistem atau budaya pandang yang memengaruhi cara seseorang melihat dan memahami visual.
19. *Significant Form*
Konsep estetika yang menyatakan bahwa hubungan bentuk, garis, warna, dan komposisi visual dapat membangkitkan pengalaman estetis.
20. *Simulacra*
Representasi atau citra yang tidak lagi memiliki hubungan langsung dengan realitas asli dan berdiri sebagai realitas baru.
21. *Simulation*
Proses penciptaan representasi atau model realitas melalui sistem tanda dan teknologi sehingga menghasilkan realitas buatan.
22. *Studium*
Konsep Roland Barthes yang merujuk pada aspek umum atau makna budaya yang dapat dipahami secara rasional dalam sebuah foto.
23. *The Thing Itself*
Konsep yang merujuk pada objek atau realitas asli sebelum direpresentasikan melalui media atau citra.
24. *Time*
Unsur temporal dalam visual dan fotografi yang berkaitan dengan momen, durasi, dan pengalaman waktu.
25. *Truthfulness*
Tingkat kejujuran atau kesesuaian suatu citra dalam merepresentasikan realitas.
26. *Vantage Point*
Posisi atau sudut pandang pengambilan gambar yang menentukan perspektif visual suatu objek.
27. *Vision*
Kemampuan melihat secara fisiologis maupun perseptual dalam memahami visual.
28. *Visual Grammar*
Struktur atau aturan visual yang membentuk makna dalam gambar melalui elemen seperti komposisi, warna, dan perspektif.
29. *Visuality*
Cara pandang yang dibentuk oleh budaya, teknologi, dan sistem sosial dalam memahami visual.

ABSTRAK

In-game photography merupakan aktivitas produksi citra visual di dalam *video game* melalui fitur bawaan yang disebut *photo mode*. Praktik *In-game photography* memicu persoalan ontologis terkait kedudukannya dalam lanskap fotografi. Persoalan tersebut mendorong penelitian ini untuk menganalisis karya-karya *in-game photography* dengan menitikberatkan kajian pada identifikasi unsur-unsur fotografis yang melekat, nilai-nilai estetika fotografi apa saja yang diterapkan, serta bagaimana kritik seni dapat difungsikan sebagai alat sekaligus perspektif evaluasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif-interpretatif dengan teknik analisis visual dan kritik seni. Objek yang diteliti merupakan karya-karya finalis pada ajang *Photo Mode Award 2024*. Data dianalisis dengan basis model kritik fotografi Barrett yang disajikan dalam bentuk uraian naratif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *in-game photography* memiliki unsur-unsur fotografis yang meliputi aspek teknis dan fundamental, serta enam poin karakteristik estetika dengan paradigma *postmodern*. Sementara, penggunaan model kritik fotografi Barrett berhasil mengungkap keberagaman interpretasi karya sebagai sebuah langkah metodologis kritik yang relevan. Kesimpulan dari penelitian ini, model kritik fotografi Barrett berhasil membedah karya *in-game photography* sehingga dapat dipahami sebagai entitas visual yang bersifat estetis dan interpretatif lewat remediasi prinsip-prinsip fotografi, serta membuka peluang pengembangan kajian lebih lanjut.

Kata kunci: *In-game photography*, *Photo Mode Awards*, kritik fotografi, fotografi, *video game*.

ABSTRACT

In-game photography is the activity of producing visual imagery within video games through a built-in feature known as photo mode. The practice of in-game photography raises ontological questions regarding its position within the landscape of photography. These issues encourage this study to analyze in-game photography works by focusing on the identification of inherent photographic elements, the photographic aesthetic values applied, and how art criticism can function both as a tool and a perspective for evaluation.

The research employs a descriptive-interpretative approach using visual analysis and art criticism techniques. The objects of this study are finalist works from the Photo Mode Awards 2024. The data were analyzed based on Barrett's photography criticism model and presented by narrative descriptions.

The results of the study indicate that in-game photography possesses photographic elements encompassing both technical and fundamental aspects, as well as six aesthetic characteristics operating within a postmodern paradigm. Meanwhile, the application of Barrett's photography criticism model successfully reveals the diversity of interpretations within the works as a relevant methodological critique approach. In conclusion, Barrett's photography criticism model effectively dissects in-game photography works, enabling them to be understood as aesthetic and interpretative visual entities through the remediation of photographic principles, while also opening opportunities for further studies.

Keywords: in-game photography, Photo Mode Awards, photography criticism, photography, video games.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai bentuk ekspresi visual baru, salah satunya adalah fotografi di dalam permainan video (*in-game photography*). *In-game photography* merupakan praktik pengambilan gambar di dalam lingkungan permainan video, baik melalui fitur *photo mode* yang disediakan pengembang gim dalam ekosistem permainan, versi aplikasi yang diubah atau dimodifikasi (*mod*) oleh pihak ketiga untuk menambahkan fitur baru, maupun teknik tangkapan layar (*screenshot*) yang dimanipulasi secara visual di tahap pascaproduksi.

Metode penciptaan citra visual yang dilakukan fotografer permainan video atau fotografer gim (*in-game photographer*) memiliki beberapa kemiripan dengan metode fotografi konvensional. Langkah-langkah seperti pengaturan sudut pandang, pemilihan komposisi, dan penataan pencahayaan layaknya fotografi konvensional, sepenuhnya dilakukan oleh para *in-game photographer* dalam ruang simulasi digital berbasis program komputasi canggih atau permainan video. Fenomena ini menunjukkan bahwa permainan video tidak lagi sekadar sarana hiburan, melainkan dapat difungsikan sebagai ruang estetis yang memungkinkan pemain bertindak sebagai subjek kreatif.

In-game photography masih sering dipandang sebagai aktivitas nonartistik karena tidak bersumber dari realitas fisik. Padahal, seni kontemporer telah lama melampaui batas material dan realisme. Oleh karena itu, diperlukan kajian kritis

untuk menempatkan *in-game photography* dalam wacana estetika dan kritik seni, khususnya sebagai praktik visual yang lahir dari budaya digital.

Ketertarikan untuk meneliti *in-game photography* berangkat dari kesadaran bahwa praktik ini merepresentasikan pergeseran signifikan dalam cara produksi dan pemaknaan citra fotografis di era digital. Kehadiran praktik semacam ini dianggap sangat kontroversial, karena seolah-olah sedang menantang batas-batas fotografi konvensional. Fenomena *In-game photography* menunjukkan bahwa fotografi dalam ruang virtual saat ini tidak lagi terbatas pada fungsi dokumentatif, melainkan turut menghadirkan kemungkinan baru yang bersifat konstruktif, manipulatif, dan eksperimental. Ketertarikan terhadap topik kajian yang diusung juga dipengaruhi oleh latar belakang peneliti sebagai seorang *3D generalist* dan fotografer yang memiliki hobi bermain *video game*, sehingga memiliki kedekatan praktis dengan proses penciptaan visual secara liminal baik dalam ruang nyata maupun virtual.

Pengalaman tersebut memberikan perspektif yang lebih reflektif dalam melihat *in-game photography* sebagai titik temu antara praktik fotografi, produksi visual digital, dan budaya permainan. Oleh karena itu, *in-game photography* menjadi hal yang menarik untuk diteliti karena membuka ruang kajian interdisipliner yang menghubungkan topik fotografi, seni visual, budaya digital, dan studi permainan, sehingga dapat menawarkan perspektif baru dalam memahami estetika dan praktik visual kontemporer di era digital.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja unsur-unsur fotografis yang digunakan pada praktik *in-game photography*?
2. Bagaimana nilai-nilai estetika fotografi diterapkan dalam *in-game photography*?
3. Bagaimana merespons imaji yang dihasilkan dari praktik *in-game photography* melalui perspektif kritik seni?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengidentifikasi unsur-unsur fotografis yang digunakan pada praktik *in-game photography*.
- b. Menganalisis nilai-nilai estetika fotografi yang diterapkan dalam *in-game photography*.
- c. Mengkaji imaji visual yang dihasilkan dari praktik *in-game photography* melalui perspektif kritik seni.

2. Manfaat Penelitian

- a. Memberikan pemahaman bagi para pelaku seni khususnya di bidang fotografi dan khalayak umum tentang nilai estetika *in-game photography*.
- b. Memperluas wacana kritik seni terhadap bentuk seni berbasis simulasi digital.
- c. Menambah kajian fotografi dan kritik seni dalam ranah media digital.
- d. Memberikan inspirasi untuk penelitian di dalam ruang lingkup kajian fotografi di masa mendatang.