

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Unsur-Unsur Fotografis dalam Praktik *In-Game Photography*

Praktik *in-game photography* menunjukkan bahwa unsur-unsur fotografis klasik seperti mekanisme pengaturan kamera dan lensa, sudut pengambilan gambar, pencahayaan, komposisi, serta efek visual tetap menjadi fondasi utama dari segi teknis dalam upaya pembentukan citra. Namun perlu dicatat bahwa, unsur-unsur tersebut mengalami perluasan dan penyesuaian melalui kehadiran kamera virtual dalam sistem *photo mode* yang memungkinkan kontrol artistik lebih fleksibel, eksploratif, dan eksperimental. Secara fundamental, relasi unsur-unsur fotografis dalam *in-game photography* perlu dipahami sebagai ciri atau sifat perilaku praktik fotografi di era kontemporer dan *postmodern*. Hal tersebut merujuk pada kerangka pemikiran Köhler yang disederhanakan menjadi enam kata kunci yakni konstruktif, subjektif, intensional, fleksibel, eksperimental dan aprioratif. Dalam konteks aspek fundamental, unsur-unsur fotografis tidak hanya berpatok pada aspek teknis semata, melainkan perlu dilihat dari perilaku mendasar yang melatarbelakangi produksi visualnya juga. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa *in-game photography* tidak hanya memiliki unsur-unsur fotografis dari segi teknis, bahkan lebih dari itu secara fundamental *in-game photography* juga beroperasi sebagaimana fotografi konvensional namun dengan keunikannya sendiri.

2. Penerapan Estetika dalam *In-Game Photography*

Estetika dalam *in-game photography* beroperasi melalui beberapa aspek penting yang terangkum dalam enam poin karakteristik estetika. Aspek visual, teknis, emosional, naratif, konseptual dan manipulatif bekerja secara simultan dalam membangun kualitas estetis gambar. Selain itu, praktik ini menunjukkan kecenderungan paham *postmodern*, di mana estetika tidak lagi bergantung pada realitas objektif, melainkan pada kemampuan menciptakan suasana, makna, dan pengalaman visual dalam ruang digital yang bisa dikonstruksi. Aspek-aspek tersebut sejatinya dapat dijadikan sebagai titik acuan untuk mengevaluasi kualitas artistik karya *in-game photography* yang dianggap punya nilai estetik. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa estetika *in-game photography* terbentuk dari penerapan sekaligus perpaduan adaptasi prinsip-prinsip fotografi konvensional dan pendekatan visual kontemporer yang berakar pada berbagai teori estetika, mulai dari formalisme, ekspresivisme, hingga pendekatan *postmodernism*, sehingga menghasilkan pengalaman visual yang kompleks, interpretatif, dan kontekstual dalam ruang permainan video yang bersifat simulatif dan interaktif.

3. Imaji *In-Game Photography* dalam Perspektif Kritik Seni

In-game photography merupakan praktik produksi visual yang telah berkembang melampaui fungsi dokumentatif dalam ruang digital dan memperoleh posisi sebagai bentuk ekspresi artistik yang memiliki otonomi estetis. Melalui proses remediasi, praktik ini secara eksplisit mengadopsi

prinsip-prinsip fotografi konvensional untuk mengeksplorasi kemungkinan kreatif yang ditawarkan oleh ruang simulasi dalam permainan video. Dalam konteks seni kontemporer, *in-game photography* menunjukkan perluasan wilayah operasi medium fotografi ke area yang bersifat simulatif, di mana dunia permainan video diperlakukan sebagai ruang kreatif untuk membangun narasi dan representasi pengalaman visual layaknya fotografi konvensional. Kemunculan komunitas, kompetisi, dan kurasi melalui ajang penghargaan khusus seperti *Photo Mode Awards 2024* menunjukkan perlakuan spesial terhadap karya visual yang dihasilkan di dalam gim selayaknya artefak seni. Hal tersebut menunjukkan bahwa validitas artistik tidak hanya ditentukan oleh medium, tetapi juga oleh kekuatan praktik sosial dan institusional yang mengelilinginya.

Karya *in-game photography* juga terbukti dapat dianalisis secara komprehensif melalui pendekatan kritik seni, khususnya model kritik Barrett. Melalui hasil kritik, citra yang diproduksi dari *praktik in-game photography* tidak hanya memberikan pemahaman kepada spektator sebagai hasil teknis, tetapi juga dapat dipahami sebagai teks visual yang mengandung makna, simbol, dan konteks budaya. Perspektif ini memungkinkan pembacaan yang lebih mendalam terhadap relasi antara visual, teknologi, dan konstruksi realitas, beserta kaitannya dengan paradigma fotografi yang secara progresif terus berkembang.

Respons terhadap praktik *in-game photography* melalui model kritik yang digunakan juga sedikit banyak menunjukkan keberhasilan dalam

menguji dan menempatkan *in-game photography* sebagai praktik artistik yang cukup relevan dan memiliki relasi yang cukup kuat di ruang lingkup kajian fotografi. Oleh karena itu, pembacaan visual sebagai bentuk respons terhadap karya *in-game photography* bisa dilakukan melalui pendekatan yang sama dengan kritik terhadap karya fotografi konvensional, sehingga segala bentuk respons dengan penggunaan model kritik fotografi Barrett terhadap karya yang memiliki karakteristik serupa, dapat dianggap sebagai sebuah keputusan yang cukup masuk akal.

Melalui empat fase simulakra Baudrillard, dapat terlihat bahwa hubungan antara citra dan realitas mengalami pergeseran yang bertahap. Pada fase awal, *in-game photography* masih mereproduksi pengalaman visual dunia nyata melalui proses remediasi fotografi ke dalam medium permainan video. Namun, seiring berkembangnya kemampuan teknologi pengembangan gim dan kebebasan kreatif pemain, citra yang dihasilkan justru semakin menjauh dari fungsi representasionalnya dan mulai membangun konstruksi visual yang tidak lagi bergantung pada realitas fisik. Dunia virtual dalam permainan menghadirkan ruang, objek, karakter, dan peristiwa yang dapat dipercaya secara visual meskipun tidak memiliki referensi nyata di dunia fisik. Temuan penelitian juga menunjukkan sekaligus mendukung fase simulakra murni sebagai kondisi terakhir yang paling relevan untuk menjelaskan praktik *in-game photography* di era fotografi digital dan seni kontemporer. Pada tahap ini, legitimasi visual karya tidak lagi ditentukan oleh kedekatannya dengan realitas, melainkan oleh kemampuannya menghasilkan

pengalaman estetis, makna, dan keterlibatan emosional bagi *in-game photographer* maupun spektator yang melihat karyanya. Bahkan, kecenderungan pemain untuk mengabaikan narasi gim dan lebih mengutamakan interpretasi visual personal menunjukkan bahwa citra virtual telah beroperasi secara otonom sebagai medium ekspresi artistik.

Karya *in-game photography* sejatinya dapat dipahami sebagai manifestasi simulakra yang mampu berdiri sendiri, di mana representasi digital tidak lagi merefleksikan realitas, tetapi justru menciptakan realitas visual baru yang bersifat *hiperreal* dalam perspektif pengamat di ranah kajian kultur visual dan fenomenologi. Sedangkan, dalam perspektif pelaku praktik, *in-game photography* dapat dipahami melalui konsep *half-real* yang dikemukakan oleh Juul sebagai perilaku pemain dalam memaknai realitas dunia fiksi (*fiction worlds*) permainan video, yang beriringan dengan prinsip-prinsip fotografi konvensional sebagai aturan nyata (*real rules*) di ranah kajian estika visual dan ontologi. Oleh karena itu, penelitian ini ingin kembali menegaskan bahwa *in-game photography* merupakan praktik fotografi yang menunjukkan pergeseran paradigma fotografi dari medium representasi realitas fisik menuju medium produksi yang mampu merepresentasikan realitas visual baru dengan kualitas estetika yang memumpuni. Citra yang dihasilkan tidak hanya mendokumentasikan dunia permainan, tetapi juga membentuk pengalaman estetis yang lahir dari interaksi antara sistem permainan, kreativitas pemain, dan interpretasi penonton. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa praktik ini tidak

hanya menantang batas-batas fotografi tradisional yang masih berorientasi pada representasi realitas, tetapi juga menegaskan kemampuan adaptabilitas esensi fotografi sebagai medium yang mampu hidup dalam ruang-ruang virtual untuk merepresentasikan realitas visual sintetis dengan mempertahankan nilai estetis dan artistiknya sendiri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan mengenai praktik *in-game photography*, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan kajian maupun praktik di masa mendatang. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa *in-game photography* tidak hanya beroperasi sebagai kegiatan rekreasi dalam ruang permainan digital tetapi juga sebagai praktik produksi visual yang serius. Perkembangan fitur *photo mode* yang semakin variatif juga menunjukkan adanya peran aktif pemain yang menuntut standard produksi visual *in-game photography* dengan nilai estetika tinggi. Dengan kata lain, *In-game photography* telah berkembang menjadi praktik visual yang kompleks, yang melibatkan unsur-unsur fotografis, aspek-aspek estetika, serta wacana budaya visual baru dalam lanskap seni kontemporer.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, keterbatasan waktu penelitian menyebabkan proses pengumpulan data dan analisis belum dapat dilakukan secara mendalam dan longitudinal, sehingga hasil yang diperoleh masih bersifat sangat eksploratif. Kedua, jumlah sampel dan variasi objek penelitian yang terbatas dan hanya berlandaskan pada satu ajang penghargaan berpotensi memengaruhi representativitas temuan. Ketiga,

keterbatasan instrumen analisis, khususnya dalam mengurai pemahaman dan penerapan estetika secara lebih objektif menjadi kendala dalam memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, faktor subjektivitas peneliti dalam menafsirkan aspek visual juga tidak dapat sepenuhnya dihindari. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang dengan cakupan objek yang lebih luas dan beragam. Penggunaan metode campuran (*mixed methods*) serta instrumen evaluasi yang lebih terstandarisasi juga dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas penelitian. Dengan demikian, kajian mengenai unsur fotografis, estetika visual, dan kritik seni dapat berkembang secara lebih mendalam dan memberikan kontribusi yang lebih signifikan. Terdapat pula beberapa hal terkait fokus kajian penelitian yang secara khusus diperlukan sebagai upaya perbaikan lanjutan, baik dalam ranah akademik maupun praktis untuk memperdalam pemahaman, mempertajam pendekatan analisis, serta mengembangkan potensi kreatif dari praktik ini.

Beberapa upaya lanjutan yang dapat dilakukan sebagai langkah perbaikan dan peningkatan kualitas penelitian dapat dijabarkan melalui poin-poin berikut:

1. Saran Penyempurnaan Kajian Unsur-Unsur Fotografis

Dalam konteks unsur-unsur fotografis, disarankan agar penelitian selanjutnya tidak hanya berfokus pada aspek teknis yang terdapat dalam fitur *photo mode*, tetapi juga memperdalam kajian terhadap dimensi konseptual dan perilaku visual yang melatarbelakangi produksi citra. Pendekatan yang merujuk pada karakteristik fotografi kontemporer seperti sifat konstruktif, subjektif, intensional, fleksibel, eksperimental, dan aprioratif perlu

dikembangkan lebih lanjut agar mampu menjelaskan posisi *in-game photography* secara lebih komprehensif dalam wacana fotografi. Selain itu, eksplorasi lintas disiplin, seperti kajian media digital dan budaya visual, dapat memperkaya pemahaman terhadap praktik ini.

2. Saran Penyempurnaan Kajian Estetika

Terkait nilai-nilai estetika, disarankan agar praktisi maupun peneliti *in-game photography* lebih memperhatikan integrasi antara aspek visual, teknis, emosional, naratif, dan konseptual dalam menghasilkan karya. Instrumen analisis estetika tidak hanya terbatas pada keindahan visual, tetapi mencakup struktur, persepsi, makna, dan konteks. Penggunaan kombinasi beberapa instrumen akan menghasilkan analisis yang lebih komprehensif dan mendalam dalam penelitian selanjutnya. Pengembangan estetika tidak hanya bertumpu pada kualitas visual yang menarik, tetapi juga pada kedalaman makna dan pengalaman yang dihadirkan. Oleh karena itu, diperlukan eksplorasi yang lebih berani terhadap kemungkinan-kemungkinan visual dalam ruang digital, termasuk pemanfaatan manipulasi dan eksperimentasi sebagai bagian dari strategi estetika dalam lanskap *postmodern*.

3. Saran Penyempurnaan Kajian Kritik Seni

Dalam perspektif kritik seni, disarankan agar pendekatan kritik fotografi seperti model kritik fotografi Barrett, terus digunakan dan dikembangkan dalam menganalisis karya *in-game photography*. Pendekatan ini terbukti relevan dalam membaca citra sebagai teks visual yang mengandung makna dan konteks tertentu. Selain itu, penelitian selanjutnya

dapat mempertimbangkan penggunaan model kritik lain atau pendekatan interdisipliner untuk memperluas cara pembacaan visual, sehingga mampu menghasilkan interpretasi yang lebih beragam dan mendalam terhadap karya-karya dalam medium digital yang terindikasi telah diremediasi.

Dengan demikian, kajian tentang praktik semacam ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman publik tentang hubungan antara perkembangan variasi metode produksi visual akibat perkembangan teknologi, progresivitas paradigma estetika yang berlaku, dan perluasan konsep realitas yang multidimensional. Selain itu, pengembangan eksplorasi kreatif dan pendekatan kritis terhadap *in-game photography* juga diharapkan dapat mendorong lahirnya karya-karya visual sejenis yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memiliki kedalaman makna dan relevansi dalam wacana budaya visual di era digital.

