

**VISUALISASI FANTASI WIRACARITA
DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**



**SKRIPSI
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI**

Riza Harwandi Nugroho
NIM 1310635031

**JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

VISUALISASI FANTASI WIRACARITA DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI



SKRIPSI
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI
untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana
Program Studi Fotografi

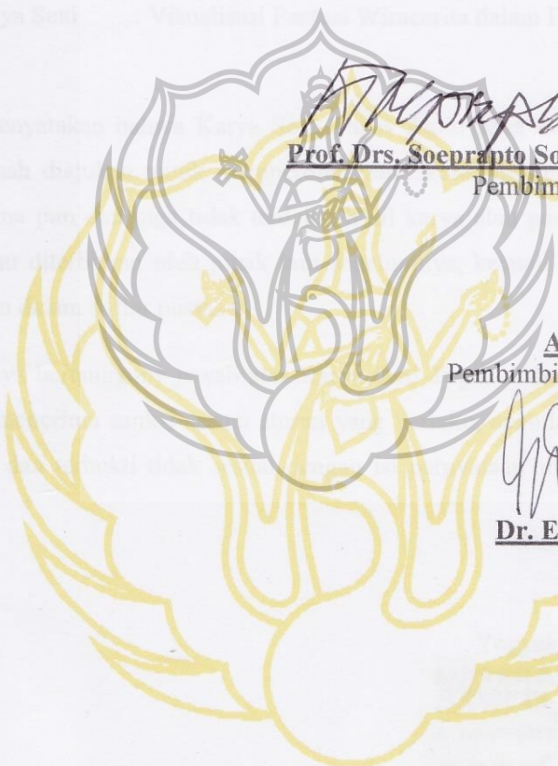
Riza Harwandi Nugroho
NIM 1310635031

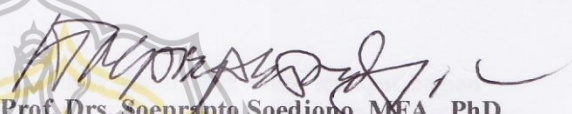
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019


**VISUALISASI FANTASI WIRACARITA DALAM FOTOGRAFI
EKSPRESI**

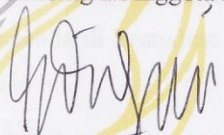
Diajukan oleh:
Riza Harwandi Nugroho
1310635031

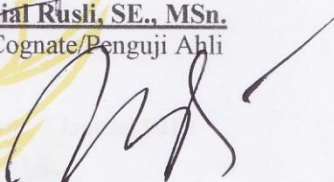
Pameran dan Skripsi Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal.....08 JAN 2019




Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., PhD.
Pembimbing 1/Ketua Penguji


Arti Wulandari, MSn.
Pembimbing 2/Anggota Penguji


Dr. Edial Rusli, SE., MSn.
Cognate/Penguji Ahli


Dr. Irwandi, MSn.
Ketua Jurusan

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Riza Harwandi Nugroho

No. Mahasiswa : 1310635031

Program Studi : S-1 Fotografi

Judul Karya Seni : Visualisasi Fantasi Wiracarita dalam Fotografi Ekspresi

Menyatakan bahwa Karya Seni Tugas Akhir saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain sebelumnya, kecuali secara tertulis saya disebutkan dalam daftar pustaka.

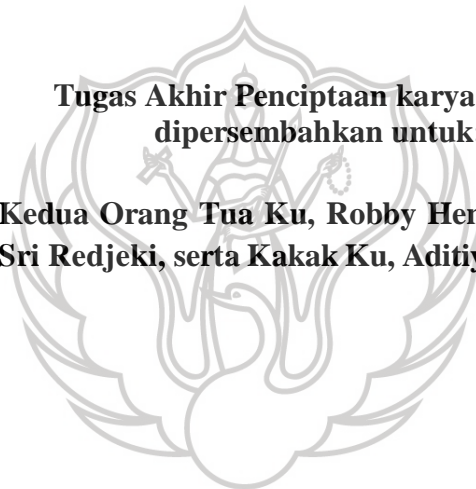
Saya bertanggung jawab atas Karya Seni Tugas Akhir saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, apabila di kemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 8 Januari 2019

Riza Harwandi Nugroho

**Tugas Akhir Penciptaan karya Seni ini
dipersembahkan untuk:**

**Kedua Orang Tua Ku, Robby Hendria Z. dan
Sri Redjeki, serta Kakak Ku, Aditiyah Juniarfi.**



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh,

Puji syukur kepada Allah S.W.T untuk segala karunia dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir ini guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana seni. Ungkapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Allah S.W.T, atas segala rahmat, hidayah, rezeki, perlindungan dan segala pertolonganNya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan;
2. Kepada kedua orang tua, Robby Hendria Z. dan Sri Redjeki serta keluarga besar untuk segala kasih sayang, doa, dan kesabaran serta tak henti-hentinya memberikan semangat agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini;
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn., Ketua Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
5. Oscar Samaratungga, S.E., M.Sn., Sekretaris Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
6. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan penciptaan karya seni Tugas Akhir ini;
7. Arti Wulandari, M.Sn., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini;
8. M. Fajar Apriyanto, M.Sn, selaku Dosen Wali yang telah memberikan masukan dan arahan dimasa-masa perkuliahan;
9. Seluruh dosen dan staf kependidikan FSMR ISI Yogyakarta yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis;
10. Keluarga besar Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;

11. Irfan Husnanuha, Narendra Dwi, dan Moza Virginia teman-teman main dan *sharing* pengalaman yang juga memberikan dukungan dan bantuan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
12. Teman-teman ‘Ex-KRONIS’, Diangga O.P.S, Rio J.W, Ananda R.R, Bagas K.P, Dkk., yang telah banyak memberikan dukungan dari jauh;
13. Azkia Irfan Z., Ardan Zia Hakim, Rizky Dwi A., dan Thomas Khrisna W., selaku teman angkatan 2013 yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam pengerjaan tugas akhir ini;
14. Teman-teman program studi S-1 Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
15. Teman-teman angkatan 2013 Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
16. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini yang tidak dapat di cantumkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penciptaan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan penciptaan karya seni ini.

Wassalammualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

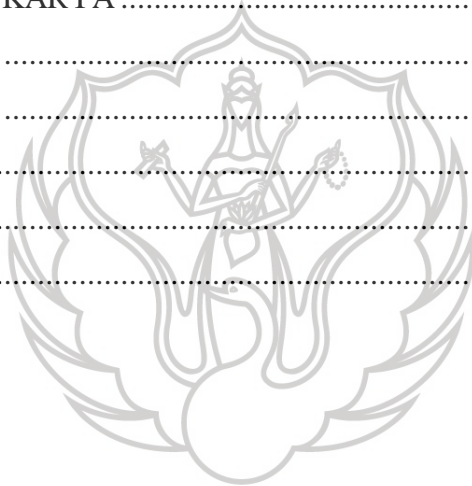
Yogyakarta, 8 januari 2019

Riza Harwandi Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR KARYA	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Penegasan Judul	5
1. Visualisasi	5
2. Fantasi	5
3. Wiracarita.....	5
4. Fotografi Ekspresi.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
1. Tujuan Penciptaan	7
2. Manfaat Penciptaan	7
BAB II IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN	8
A. Latar Belakang Timbulnya Ide	8
B. Landasan Penciptaan	12
C. Tinjauan karya.....	21
D. Ide dan Konsep Perwujudan	28

BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	32
A. Objek Penciptaan	32
B. Metode Penciptaan	33
1. Proses Eksplorasi/Pencarian Ide.....	33
2. Eksperimen.....	34
3. Perwujudan Akhir.....	35
C. Proses Perwujudan	35
1. Bahan, Alat, dan Teknik	36
2. Tahapan Perwujudan.....	47
3. Biaya Produksi	55
BAB IV ULASAN KARYA	56
BAB V PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran.....	124
Daftar Pustaka	125
Lampiran	127



DAFTAR KARYA

Karya 01 – Hello DC!	60
Karya 02 – Hei, Wasp?	63
Karya 03 – Hello Marvel!	66
Karya 04 – Hello Guys!!!.....	69
Karya 05 – Press Conference	72
Karya 06 – Go! Go! DC!.....	75
Karya 07 – Go! Go! Marvel!	78
Karya 08 – I’m Z’Gooookk!!! RRrrr.....	81
Karya 09 – KAABOOOM!!!.....	84
Karya 10 – Stop!, Kalian Tidak Tahu Berurusan Dengan Siapa?!.....	87
Karya 11 – Enyah Kalian!.....	90
Karya 12 – Gengs Seraang!!!	93
Karya 13 – SIAAL!!!.....	96
Karya 14 – Kuy Bangun!?.....	99
Karya 15 – SIAP?!, Kalian Pasti Kalah Kali ini!	102
Karya 16 – Hiiyaaaatt!, Awaass!!!	105
Karya 17 – Aaaaa.. TIDAAK!!!.....	108
Karya 18 – Huray.. Menang Guys!!!	111
Karya 19 – Akhirnya.. Makasih Gengs!.....	114
Karya 20 – Yeaaaay!!! *CEKREK*	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	– Tinjauan Karya 1: Jamarcus White	21
Gambar 2.2	– Tinjauan Karya 2: Brian McCarty.....	22
Gambar 2.3	– Tinjauan Film 1: Mad Max: Fury Road.....	24
Gambar 2.4	– Tinjauan Film 2: Wonder Women.....	26
Gambar 3.1	– <i>Action Figure</i> Wonder Women.....	37
Gambar 3.2	– <i>Action Figure</i> Aquaman.....	38
Gambar 3.3	– <i>Action Figure</i> Captain America.....	39
Gambar 3.4	– <i>Action Figure</i> Winter Soldier.....	40
Gambar 3.5	– <i>Action Figure</i> Black Panther.....	41
Gambar 3.6	– Gundam MSM-07S Z’Gok.....	42
Gambar 3.7	– Gundam NS-14JG Gelgoog Jager.....	43
Gambar 3.8	– Fujifilm XA-1.....	44
Gambar 3.9	– Fujifim 16-50mm.....	45
Gambar 3.10	– Kartu Memory.....	45
Gambar 3.11	– Yongnuo YN560-IV.....	46
Gambar 3.12	– Tripod Mini Excell.....	47
Gambar 3.13	– Referensi Konsep.....	48
Gambar 3.14	– Mengolah Foto RAW Adobe Lightroom.....	49
Gambar 3.15	– Tahap <i>Masking</i> Objek dengan Lasso Tool.....	50
Gambar 3.16	– Tahap <i>Cloning</i> Objek dengan Stamp Tool.....	51
Gambar 3.17	– Tahap Menambah Efek di Adobe Photoshop.....	51
Gambar 3.18	– Mengubah <i>Layer</i> Menjadi <i>Smart Object</i>	52

VISUALISASI FANTASI WIRACARITA DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

Oleh: Riza Harwandi Nugroho

ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir ini mengangkat tentang fantasi wiracarita yaitu untuk mengungkap rasa artistik imajinatif terhadap mainan *action figures* dan Gundam melalui kisah cerita kepahlawanan dengan media fotografi. Wiracarita adalah cerita kepahlawanan, di Indonesia ceritanya banyak dari cerita-cerita legenda kuno yang tersebar di masyarakat. Berkembangnya zaman cerita kepahlawanan kini mulai disajikan melalui berbagai media salah satunya film dengan gaya cerita dan visual yang menarik. Dalam penciptaan ini, objeknya adalah mainan *action figures* dan Gundam sebagai mainan yang diimajinasikan terhadap cerita kepahlawanan secara fantasi. Mainan tersebut akan dijadikan tokoh protagonis (*action figures*) dan antagonis (Gundam). Objek tersebut memiliki bentuk yang begitu dekat secara pribadi dengan visual imajinatif antara sosok pahlawan dan sosok jahat, dengan mengadaptasikan sebagian dari film aksi/laga, serta didukung dengan *painting digital* dan teknis foto yang baik maka, foto yang tercipta diharapkan menjadi visual artistik yang unik dengan rangkaian cerita visual yang disajikan. Dilain sisi, menjadikan jenis mainan tersebut sebagai referensi untuk mengembangkan ide visual lainnya dalam menciptakan karya fotografi yang bertujuan untuk mengungkap pengalaman pribadi ataupun nilai artistik diri dengan menggunakan mainan sebagai objek utama.

Kata kunci: Fantasi, Wiracarita, dan Fotografi Ekspresi

ABSTRACT

This Final Project is about creating phantasy of Hero Story to reveal imaginative artistic feelings about action figures and the Gundam toys through heroic stories with media of photography. There are many stories of ancient legend stories that are scattered in the community. Nowadays, the development of Hero Story are presented through various media, such as film with an interesting story and visual style. In this work, the objects are action figures and the Gundam toys that are imagined as phantasy in a Hero Story. These toys will divided into protagonists (Action Figures) and antagonists (the Gundam) characters. The object itself is so close with the visual imagination between a hero and an evil figures, which were adapting some movements and backgrounds from action movies, and supported by digital painting and good photo techniques. It is hoped that the photograph will become a unique visual with some series of visual stories displayed. On the other side, this type of toy is used as a reference to develop other visual ideas in creating photography works that aim to reveal personal experiences or artistic values of self by using toys as the main object.

Keywords: phantasy, Hero Story, and Expression Photography



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Fotografi di dunia diawali dengan penemuan-penemuan yang dilakukan seniman dan ilmuwan dari berbagai negara yang menggabungkan antara ilmu alam dan kimia. Hal itu melahirkan penemuan baru yang disebut fotografi sebagai penemuan media seni modern. Ajidarma (2016:1) mengatakan, “Teknologi fotografi memang terlahirkan untuk memburu objektivitas, karena kemampuannya untuk menggambarkan kembali realitas visual dengan tingkat presisi yang tinggi”. Fotografi dapat menjadi media yang tepat untuk seseorang dalam mengungkap pengalaman dengan rasa pribadinya untuk dihadirkan senyata mungkin dan memicu pergerakan perwujudan seni lainnya dengan menggunakan media fotografi.

Berkembangnya zaman, kamar gelap yang pada zaman dahulu masih diandalkan. Kini pada era fotografi digital yang dimulai sekitar tahun 2000-an dapat tergantikan oleh kamar terang yakni mengolah *file* foto dengan aplikasi atau *software* yang mempermudah proses penciptaannya, seperti yang dikatakan (Sukarya 2009:152), “Sejak era fotografi digital, banyak bagian dari proses belajar dan berkreasi dalam fotografi bisa dilewati begitu saja dan tetap mampu menghasilkan karya foto yang bisa dibilang cukup bagus”. Berjalannya waktu teknologi aplikasi pengolah foto pun semakin canggih dan diyakini sebagai penyempurna oleh sebagian fotografer, sebagai penunjang ide yang tidak dapat dibuat secara teknis pada kamera.

Menurut Soekojo (2007:8), “Hal ini membawa dampak besar pada aspek kreatifnya, misalnya komposisi perannya berkurang. Peranan yang lebih besar saat ini adalah bagaimana mengembangkan desain dan ide (gagasan) untuk sebuah tampilan gambar”.

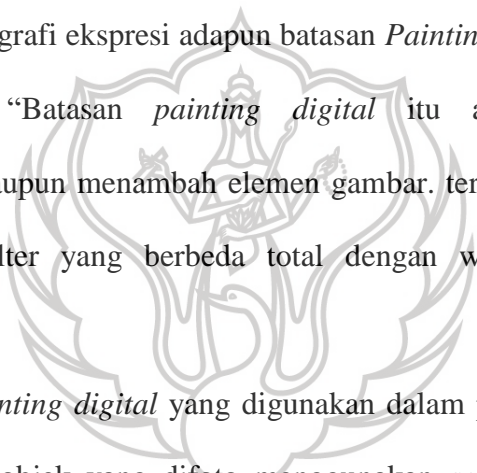
Soedjono dalam buku Pot-Pourri Fotografi:

Setiap upaya kehadiran karya foto dapat direkayasa dengan menggunakan *computer*, *scanner*, dan *printer* yang di padu dengan kehadiran beragam *softwares* (*photoshop*, *photostyler*, *coreldraw*, *image-grabber*, *etc.*) beserta terma-terma teknis-praxisnya bagi pencapaian penciptaan imaji foto yang diharapkan. Proses rekayasa digital pada kehadiran sebuah karya foto yang dapat dilakukan hampir tak terbatas (Soedjono, 2007:17).

Penciptaan fotografi ekspresi yang bertujuan sebagai bentuk ekspresi penciptanya yang memunculkan gaya pribadinya. Untuk tercapainya suatu citra imaji, dalam proses penciptaan karya fotografi ekspresi dilakukan sedemikian rupa yang menuntut pengetahuan, kreatifitas, serta keahlian seorang penciptanya.

Ide penciptaan dalam Fotografi Ekspresi ini dilatarbelakangi oleh kegemaran terhadap *film-film* laga atau aksi yang sering kali menceritakan tentang sosok pahlawan. Kadang kala diantara *film-film* laga atau aksi yang telah ditonton menimbulkan fantasi tersendiri dari adegan-adegan seru yang ada pada *film*. Sehingga, seringkali diperagakan kepada mainan *action figures* yang dimiliki. Adapun ide yang akan diwujudkan merupakan bentuk fantasi aksi dari mainan *action figures* yang dibuatkan jalan cerita sederhana tentang kepahlawanan (wiracarita). Adapun karakter yang dipilih dalam tiap-tiap adegan akan dikombinasikan dengan berbagai karakter yang telah diciptakan namun tidak

menghilangkan ciri atau sifat dari tiap karakter yang ada (misalkan; karakter *superhero* Marvel dan DC Comics berseteru dengan karakter Gundam).

Pada penciptaan Tugas Akhir ini akan menghadirkan 20 karya fotografi fantasi dari mainan *action figures* yang menggambarkan adegan-adegan aksi atau laga, yang terinspirasi dari *film* layar lebar yang di olah dengan gagasan pribadi. Dipadu dengan teknik *painting digital* di setiap kehadiran citra visualnya, yang dirancang dan di hadirkan untuk kepentingan penciptanya yang bertujuan sebagai bentuk ungkapan ekspresi artistik. Penciptaan karya fotografi ini akan mengarah kepada konsep fotografi ekspresi adapun batasan *Painting Digital* akan dejalaskan sebagai berikut; “Batasan *painting digital* itu adalah menggabungkan, menghilangkan, maupun menambah elemen gambar. termasuk, mengganti warna dan menambah filter yang berbeda total dengan warna orisinalnya (Abdi, 2012:40)”. 

Adapun *painting digital* yang digunakan dalam perwujudan adalah untuk menyatukan objek-objek yang difoto menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2015* dan *Lightroom*, untuk keperluan efek khusus kedalam citra visual yang diharapkan, untuk menjadikan objek agar lebih terlihat nyata dengan diberikan efek gerak, hentakan, maupun *pose* pada *figure* (terbang, lompat, memukul, dll.) selain itu efek gerak dihadirkan untuk membantu menjelaskan adegan antara penyerang dan yang diserang. Foto juga akan dihadirkan dengan *tone* warna yang hangat agar terlihat dramatis pada tiap-tiap adegan pertempuran (seperti berapi-api/pertempuran dahsyat). Teknik ini akan membantu pada proses pembentukan citra visual akhir yang diharapkan.

Penciptaan karya ini adalah untuk menghadirkan citra visual dari mainan *action figures* dan Gundam dengan berkeinginan untuk menghadirkan cerita fantasi tersendiri juga rasa ingin berimajinasi terhadap benda yang dimiliki, serta melatih kreatifitas terhadap benda-benda disekitar yang mungkin jarang terpikirkan untuk di visualkan secara imajinatif yang juga diharapkan dari penciptaan ini dapat memicu penikmatnya untuk berkarya dari hal-hal disekitarnya.

Adapun mainan yang digunakan ialah *action figures* karakter dengan artikulasi (ada rongga badan yang dapat di gerakkan) seperti model *action figures*, dan *model kit* (mainan yang harus dirakit) atau jenis lainnya yang berkarakter yang telah diciptakan oleh berbagai merek. Dalam penciptaan ini mainan karakter akan di kombinasikan dengan berbagai karakter mainan dan model sesuai konsep perwujudan yang direncanakan, dengan ide dan gagasan yang berdasarkan pengamatan dan fantasi.

Adapun lokasi yang telah disesuaikan dengan konsep adalah seperti tempat yang banyak reruntuhan batu-batu, puing-puing bekas bangunan, gurun pasir, batu-batu karang, dan gudang penyimpanan yang telah lama ditinggal atau tempat yang bisa dikatakan 'entah berantah' lainnya. Pemilihan tempat diatas dimaksudkan agar memperkuat visual yang menggambarkan aksi laga *action figures* superhero dan untuk menjadikan *action figures* ini tidak teralihkan akibat benda-benda disekitar yang dapat mengalihkan perhatian mata.

B. Penegasan Judul

1. Visualisasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun, 2007:1262), Visualisasi dapat diartikan sebagai, pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dsb. Sedangkan visualisasi menurut Susanto (2002:89), “Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar; proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual”. Dalam hal ini visualisasi yang dimaksud adalah suatu bentuk pengungkapan atau luahan artistik secara fantasi ke dalam bentuk visual.

2. Fantasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun, 2007:313), fantasi dapat diartikan sebagai, gambar (bayangan) dalam angan-angan; daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan. Fantasi dalam hal ini bermaksud untuk menghadirkan fantasi wiracarita atau cerita kepahlawanan yang dibuat secara fantasi dalam artian mengada-ada atau cerita yang tidak benar-benar ada.

3. Wiracarita

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun, 2007:1273), Wiracarita dapat diartikan sebagai, cerita kepahlawanan; syair kepahlawanan; epos: ada dua wiracarita Hindu yang masuk ke dalam susastra lama, yaitu *Mahabharata* dan *Ramayana*. Wiracarita yang dimaksud pada karya ini adalah mengisahkan fantasi cerita kepahlawanan dari karakter *action figure* mainan yang disajikan seperti

esai foto atau rangkaian foto bercerita yang biasa disajikan dalam fotografi jurnalistik.

4. Fotografi Ekspresi

Penciptaan karya fotografi ekspresi menjadi tujuan sebagai bentuk ungkapan imajinasi dan luahan empiris terhadap mainan dan kegemaran menonton *film* aksi laga yang menjadi dasar kemunculan ide dan gagasan, serta keinginan untuk menciptakan karya dengan gaya artistik yang berbeda tentunya yang disesuaikan terhadap konsep.

Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luahan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi (Soedjono, 2007:27).

Maksud judul pada Tugas Akhir ini adalah untuk menyampaikan ide atau konsep dalam merespon kegemaran dalam menonton *film* aksi atau laga, yang kerap kali memberikan fantasi dari adegan dalam *film* yang diperagakan kembali dengan mainan *action figure* namun dibuat bercerita seperti esai foto. Dengan dasar ide tersebut akan dicoba untuk direalisasikan ke dalam penciptaan karya seni fotografi ekspresi.

C. Rumusan Masalah

Dua Masalah yang menjadi dasar pemikiran dalam proses penciptaan karya.

Hal-hal tersebut yaitu:

1. Bagaimana memvisualisasikan fantasi wiracarita *action figures* ke dalam fotografi ekspresi yang saya harapkan.

2. Bagaimana menghadirkan fantasi wiracarita *action figures* agar tampak nyata dengan teknik *painting digital*.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya fotografi ini memiliki dua tujuan yaitu:

- a. Memvisualisasikan fantasi wiracarita *action figures* ke dalam fotografi ekspresi;
- b. Menghadirkan fantasi wiracarita *action figures* dengan teknik *painting digital* agar terlihat nyata.

2. Manfaat Penciptaan

Melalui penciptaan karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan terutama dalam fotografi konseptual ekspresi, serta teknik pengolahannya.
 - 2) Dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam memahami fantasi wiracarita yang menjadi tema.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Menambah referensi dalam bidang fotografi, khususnya fotografi konseptual ekspresi tentang fantasi wiracarita.
 - 2) Menjadi rujukan untuk menciptakan karya fotografi yang lebih baik.

- 3) Menambah rujukan tentang visual fotografi terhadap mainan *action figures*.

BAB II IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN

A. Latar Belakang Timbulnya Ide

Kemampuan yang diberikan Tuhan untuk manusia yaitu akal dan budi. Keistimewaan yang ada dalam diri manusia tersebut memperlihatkan karakteristik yang berbeda dari makhluk lainnya. Kemampuan dan keistimewaan itu yang membuat manusia dapat menciptakan berbagai macam hal dengan pemberianNya, Salah satunya adalah memperoleh dan membuat berbagai macam bentuk karya seni. Diantaranya seni visual yaitu fotografi, yang semakin berkembang dengan gaya-gaya pribadi penciptanya. Serperti dikatakan Sugiharto dalam buku Untuk Apa Seni?:

Manusia memiliki kebutuhan untuk menuliskan apa yang telah mereka alami atau yang mereka ingin lakukan, terutama apa yang mereka pikirkan dan imajinasikan. Kodrat unik manusia terletak pada kemampuan nalar dan imajinasinya. Nalar dan imajinasinya itulah yang membuat manusia selalu saja ingin menaklukkan kenyataan faktual yang terberi, dan kalau perlu mengubahnya menjadi sesuai dengan yang mereka kehendaki (2013:224).

Karya-karya seni yang diciptakan mampu mempengaruhi manusia lainnya untuk menciptakan yang lebih baik menurut kehendak dari apa yang dilihat atau dirasa oleh panca indra. Seperti kemunculan komik karakter yang ramai diciptakan pada tahun 1930-an, hingga tahun 2000-an mulai memasuki produksi