

Naskah Publikasi

**VISUALISASI FANTASI WIRACARITA DALAM
FOTOGRAFI EKSPRESI**



Disusun dan dipersiapkan oleh:

Riza Harwandi Nugroho

1310635031

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

Naskah Publikasi

**VISUALISASI FANTASI WIRACARITA DALAM
FOTOGRAFI EKSPRESI**

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Riza Harwandi Nugroho
1310635031

Telah dipertahankan di depan para penguji
pada tanggal 8 Januari 2019



Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D.

Arti Wulandari, M.Sn.

Dewan Redaksi jurnal **spectā**

Adya Arsita, S.S., M.A.

VISUALISASI FANTASI WIRACARITA DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

Oleh: **Riza Harwandi Nugroho**
1310635031

Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No. Tlp: 082138250393, E-mail: rizaharwandinugroho@gmail.com

ABSTRAK

Penciptaan karya ini mengangkat tentang fantasi wiracarita yaitu untuk mengungkap rasa artistik imajinatif terhadap mainan *action figures* dan Gundam melalui kisah wiracarita (cerita kepahlawanan) dengan media fotografi. Ada banyak cerita-cerita legenda kuno yang tersebar di masyarakat tentang wiracarita. Berkembangnya zaman wiracarita 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 wiracarita 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. Diharapkan foto yang tercipta menjadi visual yang unik dengan rangkaian cerita yang ditampilkan. Selain itu, mejadikan 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: visualisasi, fantasi, wiracarita, fotografi ekspresi

VISUALIZATION OF HERO STORY FANTASY IN FINE ART PHOTOGRAPHY

ABSTRACT

This 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: visualization, hero story, fantasy, fine art photography



PENDAHULUAN

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”. Karena itu, fotografi menjadi media yang tepat untuk seseorang mengungkap rasa pribadinya untuk dihadirkan senyata mungkin.

Berkembangnya zaman, menggeser kamar gelap yang kini pada era fotografi digital telah tergantikan oleh kamar terang yakni mengolah *file* foto dengan aplikasi 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 semakin canggih dan diyakini sebagai penyempurna oleh sebagian fotografer, sebagai penunjang ide yang tidak dapat dibuat secara teknis pada kamera.

Menurut Soekoko (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 mengatakan,

“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 (2007:17)”.

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* aksi/laga 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*. Adapun ide yang akan diwujudkan merupakan bentuk fantasi aksi dari mainan *action figures* yang dibuatkan jalan cerita sederhana tentang wiracarita.

Pada penciptaan ini akan menghadirkan tiga 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. 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)”.

Painting digital yang digunakan dalam proses perwujudan adalah untuk menyatukan objek-objek dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2015* dan *Lightroom*, untuk membuat efek khusus seperti; efek gerak, hentakan, maupun *pose* pada *figure* (terbang, lompat, memukul), selain itu efek gerak dihadirkan untuk membantu menjelaskan adegan antara penyerang dan yang diserang. 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. Diharapkan dari penciptaan ini dapat memicu imajinasi penikmatnya untuk dapat berkarya dari hal-hal disekitarnya.

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 reruntuhan batu-batu, puing-puing bekas bangunan, gurun pasir, batu-batu karang, dan gudang penyimpanan yang telah lama ditinggal atau tempat yang bisa dikatakan 'antah berantah' lainnya. Pemilihan tempat diatas dimaksudkan agar memperkuat visual yang menggambarkan aksi/laga *superhero* dan untuk menjadikan objek tidak teralihkan akibat benda-benda di sekitar yang mengalihkan perhatian mata.

Rumusan Ide

Dua hal yang menjadi dasar pemikiran dalam proses penciptaan karya 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*.

Penciptaan karya fotografi ini memiliki dua tujuan yaitu:

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

Melalui penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1. Dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam memahami fantasi wiracarita yang menjadi tema.
2. Menambah rujukan tentang visual fotografi terhadap mainan *action figures*.

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 *film* layar lebar yang mengadaptasikan komik-komik karakter (Marvel, Tarzan, DC, Dll.) terdahulu, yang semakin ramai diciptakan. Menurut Sujarwa dalam buku Ilmu Sosial dan Budaya Dasar:

“Ekspresi manusia dalam hal seni di muka bumi ini sangat beragam. Keragaman ini berkembang sesuai dengan keragaman suatu masyarakat. Kondisi sosial, politik, dan alam sekitar yang berbeda-beda dan berubah-ubah akan mempengaruhi hasil karya seni yang berbeda pula. Makna ekspresi seni tersebut sangat dipengaruhi oleh kondisi zaman yang menyertainya (2011:315)”.

Pada era milineal seperti sekarang ini maraknya karya-karya *film* yang menampilkan gambar bergerak yang disajikan secara *cinematic* serta menarik dengan visual imajinatif yang luar biasa secara grafis yang didukung dengan teknologi komputerisasi canggih yang menarik perhatian tersendiri bagi para penikmatnya.

Software pendukung pengolah foto digital tentunya di zaman ini semakin marak digunakan bahkan di agungkan oleh sebagian seniman digital. Terutama pada bidang fotografi yang bisa dikatakan media yang

dapat menghasilkan realitas nyaris mencapai kesempurnaan, “popularitas fotografi didorong oleh karakteristik fotografi yang mampu menghasilkan gambar yang memiliki nilai kemiripan yang mengagumkan” (Irwandi & Apriyanto, 2012:1), namun fotografi masih terbatas dengan ketunggalannya sebagai citra visual yang dihasilkan, serta tidak cukup menghidupkan realitas dengan keterbatasan teknis yang ada. Fotografi pada era digital ini peran kamar terang atau komputer dengan *software* pendukung olah foto digital sangat menentukan perwujudan visualnya. Dengan itu, penggabungan antara teknis fotografi, konsep, dan keahlian seseorang dalam menggunakan teknologi digital, sangat menentukan hasil akhir agar menghasilkan keunikan dan ciri tertentu. Hingga pada akhirnya, karya itu menjadi sesuatu yang dapat mengubah realitas kehidupan pencipta ataupun penikmat seterusnya di masa yang akan datang dengan temuan-temuan teknologi pendukung lainnya.

Ide pembuatan karya seni fotografi yang mengangkat fantasi wiracarita sebagai subjek dalam penciptaan karya seni ini muncul dari proses pemikiran yang dilatar belakangi oleh pengamatan penulis terhadap fenomena *film* aksi atau laga. Dalam sebuah film tentunya ada jalan cerita atau adegan, serta penokohan yang dapat menjadi penilaian tersendiri. Beberapa film yang telah ditonton terkadang belum dapat memuaskan hati dari segi cerita, adegan, dan penokohnya. *Film* aksi atau laga bukan hanya menyajikan visual dan adegan aksi belaka namun juga penyampaian cerita, penokohan, dan adegan, untuk memberikan kesan dan pesan yang baik juga harus dipertimbangkan.

Rasa haus akan *film* aksi atau laga serta kesan yang diberikannya kerap kali hadir dalam bentuk imajinasi atau ingatan sekelebat, memberikan rasa ingin berimajinasi terhadap adegan-adegan yang ada dalam tiap-tiap *film* aksi atau laga yang telah ditonton untuk dihadirkan kembali.

Rasa keinginan untuk berimajinasi tersebut tidak hanya berhenti dalam angan-angan tetapi justru membawa sebuah ide segar untuk megobati rasa ingin berimajinasi terhadap *film* aksi atau laga dengan berimajinasi melalui mainan *action figures*. Fantasi yang dihadirkan

dalam rangkaian cerita yang dibuat secara pribadi, di mana menghadirkan visual dengan adegan-adegan seperti perkelahian, pertempuran, terlempar, memukul dan lain-lain yang dirasa menarik. Mainan *action figures* akan diarahkan sesuai dengan imajinasi penulis untuk dapat menghadirkan sebuah cerita fantasi terhadap kisah yang diinginkan dari *Action figures* yang diam menjadi imajinasi yang seperti nyata.

Memvisualkan mainan *figures* merupakan salah satu cara untuk mengobati rasa ingin berimajinasi yang diakibatkan dari kisah-kisah *film* aksi/laga yang telah ditonton. Rasa ingin berimajinasi secara pribadi menjadi motivasi utama untuk berkarya.

Beberapa karya fotografi sebagai acuan merupakan gambaran yang mendekati pada proses atau sebagian dari konsep karya penciptaan yang akan dilaksanakan, berikut karyanya:



Gambar 2.1

Foto acuan 1, “HOW DO YOU NOT KNOW ME?? ‘I’m Star Lord mann’
pewww pewww”, Jamarcus White,
www.instagram.com/p/BXG3DGQhCLn/?taken-by=cptshango, diakses
pada 28 maret 2018, pukul 20:23 WIB

Jamarcus White, atau Cpt. Shango nama di akun media sosial Instagram miliknya, adalah fotografer yang berbasis di Orlando, Florida. Pada karya-karya mainannya ia melakukan eksplorasi pada adegan-adegan tertentu terhadap *figure* agar terlihat nyata. Karya-karyanya juga di dominasi oleh objek-objek yang berdiri sendiri/tunggal, dengan teknik dan bantuan olah digital ia mampu menghadirkan karya *on set* yang seakan-akan *figure* tersebut hidup. *Figure* yang ia pilih adalah *brand* ternama dalam produksi mainan *figure* yaitu Hasbro dan Funko dengan seri-seri tertentu. Pada acuan karya milik White ini, akan mengambil objek-objek karakter *action figure* berartikulasi dari seri *film* atau komik milik Marvel, dan DC Comics. Perbedaannya pada karya penciptaan ini, di mana objek mainan di *setting* sesuai imajinasi yang diharapkan, yang mengisahkan wiracarita, dan *figures* tidak berdiri sendiri, serta tidak dengan satu merek atau seri tertentu, lalu dipadu dengan olah digital yaitu teknik *composite* atau *painting digital*.



Gambar 2.2

Foto acuan 2, “*Bomb Run*”, Brian McCarty:

<http://brianmccarty.com/wartoy/bomb-run>, diakses pada 28 Maret 2018, pukul 20:23 WIB

Brian McCarty adalah seorang fotografer, sutradara seni, dan produser. Ia seorang fotografer berbasis di Amerika. konsep dan karakter fotografinya menjadikan posisi terkemuka dalam gerakan seni-*Toy* dan

Pop surealis. McCarty menggunakan mainan dalam fotografi untuk mendapatkan realitas saat merujuk isu sosial khususnya konflik dunia yang menjadi perhatiannya. Karya acuan ke dua ini mengisahkan tentang kritik sosial tentang peperangan di palestina.

Penulis memilih salah satu karya Brian McCarty sebagai acuan karena ia memvisualkan idenya menggunakan objek mainan karakter untuk disajikan kepada pemirsa, yang mewakili opininya terhadap konflik dunia. Ide penggunaan *figures* mainan menjadi objek luahan opini, hal itu serupa dengan yang akan direalisasikan dalam penciptaan karya ini yaitu untuk memvisualisasikan fantasi wiracarita menggunakan objek mainan *action figures*, namun bukan mengacu pada konflik atau isu-isu dunia.

Beberapa karya *film* aksi *superhero* layar lebar juga sebagai acuan adaptasi perwujudan visual yang mendekati pada proses atau sebagian dari konsep karya penciptaan yang akan dilaksanakan, berikut karyanya;



Gambar 2.3
Film acuan 1, “*Mad Max: Fury Road*”
George Miller. 2015
Print screen on PC
(Dokumen pribadi)

Film yang dirilis pada tahun 2015 ini di sutradarai oleh George Miller yang merangkap sebagai produser dan *co-writer*. Film ini adalah *remake* dari film-film Mad Max terdahulu, namun seri ini adalah pembaharuan visual atau gaya tampilan dan plot yang sedikit berbeda dari pendahulunya. Pada 2016 film ini berhasil menyambat beberapa penghargaan salah satunya adalah *Academy Award for Best Film Editing* kepada Margaret Sixel sebagai penyunting.

Setelah bencana nuklir, dunia telah menjadi padang pasir dan peradaban telah runtuh. Max Rockatansky (Tom Hardy), seorang pria yang selamat dari bencana tersebut, ia ditangkap oleh War Boy tentara Immortan Joe (Hugh Keays-Byrne), dan dibawa ke markas Joe untuk dijadikan sebagai pendonor darah. Max yang dimanfaatkan sebagai "kantong darah" untuk seorang War Boy yang sakit bernama Nux (Nicholas Hoult). Sementara itu, Imperator Furiosa (Charlize Theron), salah satu letnan Joe, diutus untuk mencari dan mengumpulkan bensin menggunakan truk semi lapis baja. Setelah menancapkan gas truk yang dikendarai, Furiosa memiliki rencana dengan membawa lari kelima istri pilihan Joe, menyadari rencana tersebut Joe lalu mengejar Furiosa dengan mengerahkan seluruh pasukan sekaligus meminta bantuan kelompok-kelompok aliansinya (https://en.wikipedia.org/wiki/Mad_Max:_Fury_Road diakses pada 6 Februari 2019, pukul 12:53 WIB).

Selagi pengejaran Furiosa oleh pasukan Joe, Max yang dimanfaatkan oleh Nux sebagai pendonor darahnya ikut terbawa dalam rombongan dengan seluruh badan terikat rantai di bagian depan mobil yang dikendarai Nux. Hingga mobil itu terbalik dan hancur oleh terpaan badai pasir. Max yang selamat dari kecelakaan dan berhasil lepas dari ikatan. Tak lama ia bangkit, ia bertemu Furiosa yang mengalami *over heating* pada kendaraan yang dibawanya. Cerita perjalanan Max dan Furiosa diawali pada pertemuan tersebut, Max yang tadinya tidak ingin membantu Furiosa akhirnya ikut membantu hingga semua rencana Furiosa berhasil untuk menyelamatkan para wanita yang dijadikan istri oleh Joe.

Penciptaan karya ini akan mengadaptasi sebagian dari film ini, yaitu pada bagian teknis penampilan visual atau *mood* gambar yang hangat, dan lokasi pertempuran atau adegannya yang dilakukan di padang pasir, karena hampir seluruh adegan dalam film ini menampilkan *ambiance* padang pasir yang gersang dan panas, sama yang akan

dilakukan pada penciptaan karya ini. Dengan demikian pada penyajian karya ini akan banyak menampilkan seperti pada film ini.



Gambar 2.4
Film acuan 2, “Wonder Woman”
Patty Jenkins. 2017
Print screen on PC
(Dokumen pribadi)

Film yang dirilis tahun 2017 ini adalah *original* karakter dari DC Comics, DC sendiri adalah kepanjangan dari Detective Comic, ini adalah unit penerbitan dari DC Entertainment dan anak perusahaan dari Warner Bros Entertainment, inc. Film yang di distribusikan oleh Warner Bros Pictures dan di sutradarai oleh Patty Jenkins, ini adalah *sequel* keempat dari film sebelumnya yaitu “Suicide Squad” yang dirilis tahun 2016.

Film ini menceritakan tentang putri Diana/Wonder Women (Gal Gadot) yang dibesarkan di pulau tersembunyi bernama Themyscira, di mana pulau itu tempat tinggal para pejuang Amazon yang diciptakan oleh para dewa untuk melindungi manusia. Namun salah satu dewa memberontak yaitu Ares/Dewa Perang (David Tevlis) mencoba membunuh seluruh dewa, namun sebelum menghabisi semua dewa, ia terlebih dahulu di kalahkan oleh Zeus sebelum akhirnya ia lari.

Dewa Zeus menjadikan bangsa Amazon sebagai senjata untuk membunuh dewa perang, dengan memberikan pedang Seremonial yang digunakan Putri Diana dalam berperang. Dengan latar belakang perang dunia satu, berawal dari Putri Diana menyaksikan pesawat milik Steve Trevor/mata-mata Inggris (Chris Pine) yang jatuh akibat tembakan kapal jerman, dan tidak sengaja masuk wilayah pulau Themyscira yang tersembunyi. Setelah Diana menolong Steve, baku tembak pun terjadi

hingga membunuh Jendral Antiope (Robin Wright). Putri Diana meyakini bahwa Ares masih hidup yang menyebabkan peperangan di dunia, lalu Putri Diana memutuskan untuk ikut dengan Steve ke London dengan misi membunuh Ares dan mengakhiri perang.

Penciptaan karya ini akan mengadaptasi sedikit dari film ini, namun dari segi teknik pengambilan gambar yaitu situasi peperangan yang dramatis dan tempat atau lokasi yang seperti di entah berantah. Film itu menunjukkan bahwa teknik pengambilan gambar yang baik walaupun gestur/adegan yang keliatannya umum menjadi lebih menarik. Selain itu akan mengambil karakter Wonder Women sebagai *superhero* yang dipertemukan dengan karakter *superhero* Marvel dengan sudut pandang dan tata artistik secara pribadi yang diharapkan dapat menjadi rangkaian visual akhir yang berbeda/unik dari cerita aslinya.

Landasan penciptaan merupakan kumpulan pokok dari beberapa teori yang menjadi dasar untuk memecahkan permasalahan penelitian yang difokuskan.

Fotografi Ekspresi

Fotografi merupakan sarana yang luar biasa untuk mengekspresikan imajinasi. Daya ciptanya pun mengangumkan dan penuh rangsangan. Fotografi merupakan suatu rekaman yang nyata dari peristiwa, suasana, dan tempat mencurahkan perasaan. Sehingga itu dapat disebut sebagai fotografi ekspresi karena sifatnya yang mendominasi kepribadian. Menurut Sugiharto dalam buku “Untuk Apa Seni?”:

“Ekspresionis tidak berhasrat untuk mereproduksi gambaran objek secara persis, melainkan lebih bertendensi untuk mengkomunikasikan visi dan pergumulan batinnya. Ekspresionisme ajakan menjajagi jiwa dengan harapan menemukan gelegak jiwa, dan suatu dorongan kuat yang bersumber dari dalam pribadi (Sugiharto, 2013:62-63)”.

Fotografi ekspresi atau fotografi seni memberikan ruang kebebasan kepada fotografernya untuk berkreasi dan mengekspresikan diri entah apa yang melatarbelakanginya, pada intinya itu bermaksud menyampaikan sesuatu yang ada pada dirinya secara artistik-estetis.

“Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. Dalam hal ini karya foto tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri si pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni. Karya fotografi yang diciptakan lebih merupakan karya seni murni fotografi (*fine art photography*) karena bentuk penampilannya yang menitikberatkan pada nilai ekspresif-estetis seni itu sendiri (Soedjono, 2007:27)”.

Penciptaan karya ini akan menggunakan objek mainan sebagai fokus utama dari imajinasi yang di tata sedemikian rupa hingga terwujud citra visual yang diharapkan. *Action figures* dan Gundam tidak akan disajikan sebagaimana seperti kebendaan lain yang diam, karena akan ada sentuhan *painting digital* untuk memanipulasi realitas sehingga membantu memberikan kesan nyata pada setiap citra visual yang dihadirkan, karena *Action Figures* dan Gundam pada umumnya dihadirkan secara teknis yaitu dengan makro (*on set*) dan hampir tanpa sentuhan olah digital. Karya yang disajikan merupakan karya fotografi ekspresi yang memiliki perbedaan dengan fotografi yang lain, karena fotografi ekspresi lebih menonjolkan sisi artistik dan gaya pribadi pada pencitraannya, seperti seni murni atau *fine art* yang terkesan susah untuk dapat dicerna oleh nalar serta menimbulkan banyak persepsi. menurut Abdi (2012:54), “fotografi sebagai bentuk seni lebih menitikberatkan nilai keindahan daripada nilai informasi, historis, maupun ilmu pengetahuan”.

Fotografi ekspresi memiliki penekanan seperti yang sudah dikatakan, yaitu pada nilai ekspresif – estetis, di mana hal itu menjadi dasar munculnya ide penciptaan karya ini. Pada penciptaan fotografi ekspresi tidak sebatas pada pembahasan sesuatu yang ada pada diri penciptanya. Namun juga terdapat nilai estetis yang terkait keindahan yang akan diterima oleh cita rasa masyarakat atau pemirsanya.

Ada dua yang berkaitan dengan keindahan:

“Pertama, estetika dan sistem simbol menjadi pedoman bagi seniman untuk mengekspresikan kreasi artistiknya, dan berdasarkan pengalamannya mampu memanipulasi media guna menyajikan karya seni. Kedua, estetika dan sistem simbol

memberi pedoman bagi penikmat atau pemakai seni (konsumen) untuk mencerpap karya seni tersebut, yang berdasarkan pengalaman mereka dapat melakukan apresiasi dengan cara menyerap karya seni untuk menumbuhkan kesan-kesan atau pengalaman estetik tertentu (Bahari, 2014:47)”.

Proses penciptaan karya fotografi ekspresi atau fotografi sebagai seni, memberikan peluang kepada pencipta untuk bereksperimen sebebas-bebasnya guna menguji hasil karyanya yang dilatarbelakangi oleh pergumulan batin, sebab itu akan menghasilkan mahakarya yang mempunyai ciri tertentu dari masing-masing individu sebagai pencipta. “Dalam semua bidang seni penciptaan seperti seni tari, musik, tulis, visual (lukisan ataupun fotografi), unsur selera pribadi atau sentuhan khas dari senimannya membuat setiap karya menjadi unik”, demikian penegasan Sukarya (2009:140).

Mainan (Toy)

Penggunaan mainan dalam penciptaan ini dipilih sebagai objek imajinasi tanpa batas yang sempurna untuk mewakili adegan-adegan pada rancangan fantasi wiracarita dengan objek *action figures* dan Gundam. menurut Helmy (2011:4), “dunia tanpa nyawa akan membawa kita ke dalam ruang imajinasi anak-anak, *toys photography* akan menjadikan mainan (*toy*) sebagai objek utama, di mana mainan-mainan akan menjadi lakon dalam mewakili imajinasi dan inspirasi polos anak-anak, yang mengalir apa adanya tanpa batas”. Karya penciptaan ini objek *action figures* dan Gundam akan dijadikan objek yang mewakili fantasi wiracarita. Adapun pemilihan jenis mainan, yaitu karakter *action figures* dari serial televisi, komik, maupun *film* yang tidak di batasi ukuran, atau merek mainan tertentu.

Realisme

Karya penciptaan ini akan memvisualisasikan fantasi wiracarita terhadap mainan *action figures* dan Gunpla (Gundam Plastic Model), sebagai benda mati yang dipadu dengan teknik *painting digital* untuk memberikan efek tertentu agar tampak nyata. Namun, tetap tidak menghilangkan nilai orisinil dari mainan itu sendiri. Citra visual pada penciptaan ini juga mengacu kepada salah satu konsep aliran seni rupa yaitu realisme. “Realisme dirumuskan sebagai karya seni yang mengabdikan

pada kepentingan rakyat dan dilakukan secara realistis dalam mencari subyek seni disekeliling kehidupan sehari-hari, serta ditangkap sebagaimana adanya” (Bahari, 2014:119-120). Sedangkan menurut Sugiharto (2013:57), “dasar pemikiran realisme adalah berusaha memandang dunia secara objektif dan menolak kecenderungan seni yang membawa ilusi dan menghadirkan penggambaran mengenai realitas dalam kehidupan sebagaimana adanya”.

Sebagai contoh yaitu mainan *action figures* karakter Marvel bersahabat dengan karakter DC Comics yang ditampilkan sesuai karakternya. Visual yang dihadirkan ingin menampilkan wujud apa adanya dari mainan *action figures* dan Gunpla (*Gundam Plastic Model*) tipe *high grade* skala 1/144. Semua karakter mainan yang ditampilkan adalah karakter asli yang telah ditampilkan dalam serial televisi atau *cartoon superhero* namun belum ada dalam media fotografi, selain itu adegan akan diadaptasi dari beberapa film aksi/laga produksi ‘Hollywood’, namun perbedaannya adalah pencampuran atau penambahan cerita yang diacu dari sentuhan atau sudut pandang pribadi untuk menjadi satu kesatuan rangkaian foto cerita.

Estetika Fotografi

Ide dan konsep penciptaan karya ini menampilkan mainan *action figures* dan Gundam sebagai objek utama, yang di mana objek itu akan ditata dan digambarkan seakan-akan hidup. Di lain sisi juga sebagai ungkapan pengalaman pribadi. Menurut Soeprapto Soedjono estetika fotografi terbagi menjadi dua tataran yang mempengaruhi perwujudan estetika pada fotografi, yaitu *ideational* dan *technical*.

Pada tataran *ideational*:

“Wacana fotografi berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk yang berbudi/berakal yang memiliki kemampuan lebih untuk dapat merekayasa alam lingkungan kehidupannya. Hal ini merupakan alasan yang kuat untuk memungkinkannya tetap ‘*survive*’ dan menciptakan berbagai ‘karya kehidupan’ sebagai ‘tanda’ eksistensinya di dunia. Dalam konteks fotografi hal ini terlihat bagaimana manusia menyikapi setiap fenomena alam, natural phenomenon, dengan menemukan ‘sesuatu’ dan mengungkapkannya dalam berbagai bentuk konsep, teori, dan wacana. Hal ini yang akan dikembangkan dan ditindaklanjuti oleh

generasi penerusnya sebagai '*chronicle*' tiada henti dalam bentuk untaian kejadian yang bernilai historis (Soedjono, 2007:8)".

Seperti yang dikatakan dalam teori diatas bahwa manusia dapat menyikapi fenomena disekitarnya untuk dijadikan suatu bentuk untaian yang bernilai historis baginya. Sebab itu dalam penciptaan karya ini, secara pribadi mengambil atau mengadaptasi dari hal-hal disekitar yang itu dekat dan dirasa sangat menarik perhatian untuk diolah secara imajinatif terhadap apa yang dilihat dan dirasa dari benda-benda disekitar, yaitu mainan *action figures* dan film aksi/laga. Kedua hal itulah yang akan disatukan dalam penciptaan karya ini dan akan di abadikan melalui media fotografi yang bertujuan mengungkap bentuk ekspresi imajinatif penciptanya.

Tataran *technical*:

"Wacana estetika fotografi juga meliputi hal-hal berkaitan dengan berbagai macam teknik baik itu bersifat teknikal peralatan maupun yang bersifat teknis praxis-implementatif dalam menggunakan peralatan yang ada guna mendapatkan hasil yang diharapkan. Varian teknik fotografi yang ada ternyata menghadirkan berbagai terminology dengan pengertian dan pemahaman istilah yang memiliki keunikan tersendiri. Hal tersebut terjadi karena dari setiap teknik yang digunakan berkaitan dengan peralatan yang ada baik itu dalam teknik pemotretan, proses kamar gelap/terang, dan penampilannya (Soedjono 2007:14)".

Teori diatas membantu dalam menunjang hal teknis dalam pemotretan yang akan dilakukan, juga membantu pada proses perancangan konsep yang diinginkan untuk menampilkan atau menghadirkan citra visual yang diharapkan. Sebuah foto tidak dapat dihadirkan begitu saja tanpa adanya keahlian secara teknis dari pencipta atau dalam hal ini fotografer, karena citra visual adalah hasil dari rekaman yang mengandalkan sebuah alat di mana itu membutuhkan pengetahuan tersendiri dalam menggunakannya, baik kamera maupun alat penunjang lainnya seperti, tripod, *shutter realise*, *flash*, dan reflektor, maupun yang melekat pada kamera itu sendiri yaitu mekanisme sistem digital didalamnya.

Sebagai seorang pencipta atau fotografer harus tahu betul bagaimana alat itu di aplikasikan, karena jika tidak tentu hasilnya akan

diluar harapan. Selain itu ada alat non fotografis namun di zaman sekarang sangat penting yaitu komputer dengan *software* pengolah *file* foto digital, itupun membutuhkan keahlian dan kreatifitas tersendiri.

Adaptation

Penciptaan karya ini bermula dari kegemaran menonton *film* aksi/laga dan mengoleksi beberapa mainan *action figures* dan Gundam. Kegemaran itu membawa ide dan mendorong untuk merealisasikannya dengan media fotografi. Rencana pembuatan konsep gambar dan cerita seperti pada *film* aksi/laga itu tidak muncul begitu saja, namun pengaruh dari *film-film* aksi *superhero* dengan teknologi canggih masa kini yang menyajikan cerita serta visual yang semakin menarik, namun terkadang *film-film* menarik hanya ada dibagian-bagian tertentu saja.

Rancangan konsep penciptaan karya fotografi ini akan merealisasikannya dengan mengambil sebagian atau yang disebut adaptasi, antara *film* satu dengan *film* lainnya agar dapat menghadirkan cerita lain yang lebih menarik dan diolah kembali menurut perspektif dan pengalaman pribadi, sehingga dapat menghadirkan kesan yang berbeda dari cerita dan konsep visualnya, serta diharapkan dapat menarik perhatian pemirsanya, terutama kepada para penikmat film aksi/laga dan penggemar mainan *action figures* dan Gundam. Seperti yang dikatakan oleh Linda Hutcheon;

“Adaptation are everywhere today, on the television and movie screen, on the musical, and dramatic stage, on the internet, in novels and comic books, in your nearest theme park and video arcade. Adaptation are obviously not new to our time, however; Shakespeare transferred his culture’s stories from page to stage and made them available to whole new audience. Art is derived from other art, stories are born of other stories (Hutcheon, 2006:2)”.

Adaptasi saat ini ada dimana-mana, seperti di televisi, dan layar lebar, musik, dan panggung drama, di internet, novel, dan komik, di taman terdekot tempat tinggal, dan di sebuah vidio permainan. Adaptasi jelas bukan hal yang baru di zaman ini, seperti Shakespeare mengadaptasi cerita-cerita kebudayaannya dari buku ke panggung/pementasan dan membuatnya dapat diterima oleh penikmatnya. Seni ada karena seni yang lain, begitupun sebuah cerita

lahir dari cerita yang hadir terdahulu; demikian maksud kutipan Linda hutchison.

Penciptaan karya ini akan mengadaptasi sebagian dari film aksi/laga *superhero* maupun film-film aksi/laga lainnya yang banyak mengisahkan sosok 'jagoan' atau protagonis yang menjadi pemeran utama untuk melawan tindak kejahatan, kekerasan, dan penindasan oleh makhluk asing yang mengancam keberadaan makhluk hidup di muka bumi.

Cerita pada penciptaan karya fotografi ini akan mengisahkan sosok pahlawan yang melawan sosok jahat, yang diolah kembali dari segi ide yang kiranya dapat diwujudkan secara sederhana kedalam citra visual fotografi. Rangkaian ceritanya pun akan diperjelas dengan tujuan langsung yaitu melihatkan antara *superhero* melawan sosok jahat. Adapun karakter yang dijadikan pemeran protagonis adalah mainan *action figures* dari Marvel dan DC Comics, dan pemeran antagonis akan diwakili oleh Gunpla (*Gundam Plastic Model*) dengan tipe *High Grade* skala 1/144, mereka akan dipertemukan di sebuah 'panggung' visual fotografi.

pengalaman dan kegemaran, memicu rasa ingin mewujudkan gambar secara imajinatif serta cerita fantasi yang lebih sederhana dari sentuhan pribadi menggunakan media fotografi yang tentunya akan menampilkan adegan yang sekiranya penting untuk ditampilkan.

Penghadiran citra visual dalam penciptaan karya kali ini akan menampilkan *tone* warna yang menyerupai film aksi/laga Mad Max, di mana adegan banyak dilakukan di padang pasir dan menampilkan kekacauan dari perbuatan peperangan, serta untuk membangun visual yang dramatis 'berapi-api'. Seperti pada karya yang akan ditampilkan di mana akan banyak menggambarkan situasi pertempuran di padang pasir.

PEMBAHASAN



Karya Foto 1.
“Hello DC!”, 2018
Riza Harwandi Nugroho
Print on Photo Paper
Ukuran 40x60 CM

Karya foto ini ingin menampilkan tim DC Comics yaitu Wonder Women dan Aquaman. Sesuai rencana pada foto ini yaitu memberi situasi awal pengenalan tim DC di mana Wonder Women menyambut kedatangan Aquaman sang penguasa perairan. Lokasi ini menggambarkan sebagai lokasi tempat Aquaman bersembunyi yaitu perairan, dan Wonder Women seakan menanti kedatangan Aquaman untuk bergabung dengan timnya.

Pemotretan dilakukan dengan menggunakan cahaya tambahan yaitu *flash* eksternal sebagai *fill in* atau pengisi. Posisi matahari ketika itu tertutup awan sehingga cahaya yang dihasilkan terlihat lembut. Lensa yang digunakan pada pemotretan karya ini adalah lensa Fujifilm 16-50mm f/3.5-5.6. Editing dilakukan dengan *software editing Adobe Photoshop*, pertama yang dilakukan adalah memotret dengan *format RAW* yaitu format foto mentah yang dapat memberikan keleluasaan *editing* seperti mengubah *white balance*, *recovery highlight*, dan *shadow* yang lebih panjang. Langkah selanjutnya yaitu melakukan penambahan efek atau penggabungan *file* foto secara satu persatu yang hasil akhirnya menjadi satu gambar.



Karya Foto 2.
“Go! Go! Marvel”, 2018
Riza Harwandi Nugroho
Print on Photo Paper
Ukuran 40x60 CM

Karya foto ini menggambarkan suasana latihan penyerangan yang bersudut pandang tim Marvel, dan tim DC Comics menjadi penerima serangan. Perhatikan tim Marvel yang berlari ke arah tim DC untuk menyerang, dan tim DC yang juga melakukan lompatan sambil siap menyerang tim Marvel.

Pemotretan dilakukan sekitar pukul 3 sore, pemotretan dilakukan dengan menggunakan cahaya tambahan yaitu *flash* eksternal sebagai cahaya utama serta di *mix* dengan cahaya dari efek kembang api disekitarnya. Peran cahaya matahari dalam foto ini tidak begitu terasa karena kondisi cahaya matahari yang terhalang awan sehingga cahaya matahari terlihat sangat tipis pada objek disekitar. Lensa yang digunakan pada pemotretan karya ini adalah lensa Fujifilm 16-50mm f/3.5-5.6. Editing dilakukan dengan *software editing* Adobe Photoshop, pertama yang dilakukan adalah memotret dengan format RAW/RAF yaitu format foto mentah yang dapat memberikan keleluasaan *editing* untuk mengubah *white balance*, *recovery highlight*, dan *shadow* yang lebih panjang. Langkah selanjutnya yaitu melakukan penambahan efek atau penggabungan (*montage*) *file* foto yang telah di foto secara satu persatu hingga menjadi hasil akhirnya yaitu satu gambar.



Karya Foto 3.
“*HIYAAATT!...AWAAS!!!*”, 2018
Riza Harwandi Nugroho
Print on Photo Paper
Ukuran 40x60 CM

Karya foto ini menggambarkan situasi pertempuran antara kedua tim. Kedua tim saling menyerang dan saling berusaha untuk mengalahkan. Tim Gundam yaitu Jager terus menembakan senjata ke arah tim superhero, begitupun dengan tim superhero yang terus mengerahkan tenaga untuk menghindari serangan dari senjatanya dan berusaha maju dengan tangan kosong.

Pemotretan dilakukan sekitar pukul 8 pagi dalam keadaan cuaca berawan dengan cahaya matahari yang sangat lembut. Pemotretan dilakukan dengan menggunakan cahaya tambahan yaitu *flash* eksternal sebagai *fill-in flash* menyinari objek dan di *mix* dengan cahaya matahari yang lembut. Penggunaan lampu *flash* pada foto ini untuk menjadi pengisi atau bantuan dari cahaya matahari yang lembut agar membantu mengisi pada bagian yang tidak tersinari cahaya matahari sehingga memberikan cukup dimensi yang baik. Lensa yang digunakan pada pemotretan karya ini adalah lensa Fujifilm 16-50mm f/3.5-5.6. *Editing* dilakukan dengan *software editing* Adobe Photoshop, pertama yang dilakukan adalah memotret dengan format RAW/RAF yaitu format foto mentah yang dapat memberikan keleluasaan *editing* untuk mengubah *white balance*, *recovery highlight*, dan *shadow* yang lebih panjang. Langkah selanjutnya yaitu melakukan penambahan efek atau penggabungan (*montage*) *file* foto yang telah di foto secara satu persatu hingga menjadi hasil akhirnya yaitu satu gambar.

SIMPULAN

Mengungkap rasa imajinasi diri terhadap benda disekitar yaitu mainan *Action Figures* dan Gundam dengan cerita yang dibuat secara fantasi dan tentunya menggunakan teknik *painting digital* pada proses olah *file* digital dengan media fotografi merupakan tujuan dari penciptaan karya ini yang pada khususnya mengarah kepada nilai ekspresif dari rangkaian foto yang dihadirkan. Ada lima jenis karakter mainan *action figures* yang menjadi tokoh protagonis yaitu Aquaman, Wonder Women, Captain America, Winter Soldier, dan Black Panther sebagai Tim *Hero* yang diadaptasi dari film atau kartun yang di mana tiap karakternya sebagai sosok *superhero* yang melindungi bumi dari tindak kejahatan serta, dua karakter Robot Gundam tipe *high grade* dengan skala 1/144 menjadi tokoh antagonis, dipilih karena jenis ini memiliki peran yang menyerupai karakter asli pada film kartunnya yaitu 'kendaraan' yang dikendalikan oleh manusia sebagai operator dan sebagai robot bermesin yang diproduksi massal, biasa ditaruh di barisan depan medan perang untuk melawan atau menahan serangan dengan perintah atasan, diceritakan juga sebagai robot yang seringkali kalah atau mudah hancur dengan minim persenjataan dan teknologi. Menurut penulis, mainan tersebut memiliki nilai kebendaan yang mudah untuk diimajinasikan. Jenis mainan ini dirasa menjadi permulaan sangat baik untuk seorang pemula dalam melatih visual untuk menciptakan karya fotografi ekspresi yang bermula pada kebendaan atau objek yang mungkin selama ini sangat dekat dengan diri namun masih luput dari pandangan. Disamping itu objek mainan atau benda koleksi lainnya lebih dapat dijadikan alternatif objek yang baik untuk mengembangkan ide dengan media fotografi yang bertujuan untuk mengungkap atau menuangkan ekspresi diri kedalam karya visual.

Pada proses pembuatan karya fotografi ekspresi dengan menggunakan lima mainan *action figures* dan dua mainan Gundam tipe *high grade* skala 1/144 ini di konsep memiliki cerita yang menitik beratkan pada wiracarita secara fantasi, yaitu ceritanya yang mengada-ada di mana tokoh protagonis melawan atau membasmi tokoh antagonis.

Mainan tersebut akan dipertemukan dalam sebuah cerita dan adegan pertempuran, diceritakan Tim Hero yaitu mainan *action figures* sebagai sosok pembasmi atau penjaga bumi untuk melawan serangan Tim Gundam yang datang dari luar bumi untuk menghancurkan atau mengacaukan keadaan di bumi. Namun niat jahatnya dapat dipatahkan oleh Tim Hero yang datang melawan Tim Gundam yang mengakibatkan kekalahan dan kehancuran, kemudian diakhiri dengan kemenangan oleh Tim Hero dengan visual saling merangkul satu sama lain. Konsep cerita tersebut hadir dari fantasi penulis yang menjadi tajuk utama dalam penghadiran karya fotografi ini.

Pemilihan *setting* lokasi dalam pemotretan yang diacu dari film Mad Max yang berupa situasi di padang pasir menjadi faktor utama diperlukannya proses *painting digital* untuk mengolah *file* digital, yaitu dengan melakukan menggabungkan objek dengan *background* juga pengaturan *tone* warna, *highlight*, *shadow*, dan penguatan visual lainnya dengan memotret secara satu persatu pada objek namun, tetap pada posisi kamera atau *angle* yang sama agar dapat mengantisipasi kekurangan pada proses pemotretan serta untuk mempermudah penambahan efek di proses *painting digital* agar terlihat dramatis pada hasil akhir yang diharapkan. Hal tersebut biasanya banyak diterapkan dalam dunia foto komersial namun penerapannya tidak hanya diperuntukan dalam proses foto komersial saja, tetapi dapat diterapkan di berbagai jenis situasi yang serupa, karena pada umumnya setiap individu memiliki cara dan pengalaman yang berbeda terhadap imajinasi yang ingin disampaikannya, sehingga tiap individu tidak dapat memiliki pandangan atau menghasilkan gambaran yang sama dari tiap hal yang dilihatnya.

Pencahayaan atau penggunaan *lighting* pada karya penciptaan ini juga menjadi salah satu faktor penting, terutama dalam melakukan pemotretan di luar ruangan, bagaimana mengatur arah cahaya dan juga intensitas cahaya yang dikeluarkan oleh lampu *flash*, agar hasil yang di dapat sesuai pada konsep. Hal ini juga berlaku dalam hal ketika melakukan pemotretan dengan menggunakan cahaya matahari atau

available light, posisi cahaya matahari juga diperhatikan, menentukan bagian mana yang akan terpapar *highlight* dari matahari dan bagaimana bayangan/*shadow* yang akan ditimbulkan dari posisi matahari tersebut, selain itu, juga bagaimana jika kedua sumber cahaya tersebut disatukan (*mix lighting*), kemudian bagaimana penggunaan *shutter speed* serta *f-stop* yang tepat untuk memberikan kesan tertentu untuk hasil yang diharapkan dan bagaimana aspek teknis itu dapat disesuaikan pada alat yang digunakan pada saat pemotretan.

Tahapan akhir yang sama pentingnya dalam pembuatan karya ini adalah *editing*, dengan menggunakan *software editing* yaitu *Adobe Photoshop CC* dan juga *Adobe Photoshop Lightroom*. *Editing* yang dilakukan pada masing-masing foto juga berbeda tergantung dari bagaimana konsep foto tersebut. Tujuan dari *editing* dalam penciptaan karya ini adalah untuk memberikan kesan realitas yang tampak seperti nyata, terhadap mainan *action figures* dan Gundam. *Editing* yang dilakukan di dalam pembuatan karya ini adalah menghilangkan, menambahkan, menggabungkan, dan mengubah warna untuk mengatur dan mempermudah pembentukan hasil akhir yang diharapkan, kemudian menambahkan beberapa efek yang dibuat secara manual pada foto tertentu.

Beberapa hambatan yang dihadapi dalam pembuatan karya ini, diantaranya adalah sulitnya mendapatkan teman atau asisten untuk membantu dalam proses secara teknis di lapangan karena kesibukan atau hal lainnya. Waktu pemotretan dan cuaca yang seringkali tidak dapat diprediksi. Sulitnya mendapatkan hasil cerita ataupun foto yang dirasa sesuai bagi penulis agar diterima pembimbing. Sulitnya mengatur *pose* yang tepat dari objek mainan itu sendiri, kadang apa yang sudah terbayang dalam konsep tidak sesuai seperti apa yang terjadi di lapangan karena beberapa mainan terdapat batasan pada sendi-sendinya ataupun kondisi di lapangan lainnya. Akan tetapi percobaan dan kesalahan (*try and error*) itu harus terus dihadapi dan pemotretan harus terus dilakukan untuk mencari situasi dan hasil terbaik sampai pengerjaan ini bisa diselesaikan.

KEPUSTAKAAN

Buku

Abdi, Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.

Ajidarma, Gumira, Seno. 2016. *Kisah Mata Fotografi antara Dua Subjek: Perbincangan tentang ada*, Yogyakarta: Galangpress.

Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni, Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Helmy, Fauzie. 2011. *Dunia Tanpa Nyawa [Toy's Photography]*, Jakarta: PT. Gramedia.

Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*, Great Britain: Routledge.

Irwandi, dan Muh. Fajar Apriyanto. 2012. *Membaca Fotografi Potret*, Yogyakarta: Gama Media.

Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Universitas Trisakti.

Soekojo, Makarios. 2007. *Dasar Fotografi Digital*, Jakarta: PT. Prima Infosarana Media.

Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?*, Bandung: Pustaka Matahari.

Sujarwa. 2011. *Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Dasar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukarya, G., Deniek. 2009. *Kiat Sukses Deniek G. Sukarya*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.

Pustaka Laman

<https://www.instagram.com/p/BXG3DGQhCLn/?taken-by=cptshango>, di akses tanggal 28 Maret 2018

<http://brianmccarty.com/wartoyoys/bomb-run>, di akses tanggal 28 Maret 2018

https://www.dpreview.com/products/fujifilm/lenses/fujifilm_xc_16-50, di akses tanggal 17 Oktober 2018

<https://yaoota.com/en-eg/product/sandisk-extreme-sdhc-16gb-60mbs-class-10-sdsdxn-016g-g46-2-price-from-souq-egypt>, di akses tanggal 17 Oktober 2018

<https://www.bukalapak.com/p/kamera/monopod-tripod-rig/7ocy4f-jual-tripod-excell-mini-mn-37-silver>, di akses tanggal 17 Oktober 2018

https://en.wikipedia.org/wiki/Mad_Max:_Fury_Road diakses pada 6 Februari 2019, pukul 12:53 WIB

