Eksplorasi Mobil Mainan Melalui Teknik Ilusi Optik dengan Setting Ruang Publik

Giusti Pribadi

1010521031

Pameran dan Laporan Tertulis Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 28 Januari 2014.



Mahendradewa Suminto, M.Sn.

Ketua Jurusan / Ketua Penguji

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP 19580912 198601 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Giusti Pribadi

No. Mahasiswa : 1010521031

Program Studi : S-1 Fotografi

Judul Karya Seni : Eksplorasi Mobil Mainan Melalui Teknik Ilusi Optik dengan

Setting Ruang Publik

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 sebutkan 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, 28 Januari 2015

Giusti Pribadi

iii

••••()••••

Tugas Akhir Karya Seni ini dipersembahkan untuk:

Ayahku Bambang Andy Warto dan Ibuku Triworo Yuni Astuti

Masku Brian Patria dan Kris Permana

••••()••••

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Allah SWT 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. Ayah, Ibu, Mas Brian dan Mas Kris atas segala doa dan kesabarannya, serta tak henti-hentinya memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., Dekan Fakultats Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
- 3. Bapak Mahendradewa Suminto, M.Sn., Ketua Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta, dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan penciptaan karya seni Tugas Akhir.
- 4. Bapak Oscar Samaratungga SE., M.Sn., Sekretaris Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
- 5. Bapak Drs. H. Surisman Marah, M.Sn. selaku Cognate/penguji ahli.
- 6. Bapak Syaifudin, M.Ds., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan penciptaan karya seni Tugas Akhir.

7. Seluruh dosen dan staf kependidikan FSMR ISI Yogyakarta yang telah

memberikan banyak bantuan kepada penulis.

8. Meutia Asti Kirana yang memberikan semangat dan membantu dalam proses

pengerjaan Tugas Akhir.

9. Teman-teman CV. Sahabat TA.

10. Teman-teman Nothing Ordinary FSMR angkatan 2010.

11. Teman-teman FSMR yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini yang tidak

dapat dicantumkan satu per satu.

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.

Yogyakarta, 28 Januari 2015

Giusti Pribadi

vi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULi
HALAMAN PENGESAHANii
HALAMAN PERNYATAANiii
HALAMAN PERSEMBAHANiv
KATA PENGANTARv
DAFTAR ISIvii
DAFTAR KARYAix
DAFTAR GAMBARx
ABSTRAKxiii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penciptaan1
B. Penegasan Judul
1. Eksplorasi4
2. Mobil Mainan4
3. Ilusi Optik5
4. Setting5
5. Ruang Publik5
C. Rumusan Masalah6
D. Tujuan dan Manfaat7
E. Metode Pengumpulan Data
1. Metode Deskriptis Analitis
2. Metode Observasi
3 Metode Studi Pustaka 8

F. Tinjauan Pustaka8	
BAB II IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN	
A. Latar Belakang Timbulnya Ide11	
B. Landasan Penciptaan	
C. Tinjauan Karya17	
D. Ide dan Konsep Perwujudan	1
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Objek Penciptaan26)
B. Metodologi Penciptaan47	
1. Persiapan47	
2. Pemotretan48	,
C. Proses Perwujudan	
1. Peralatan, Perlengkapan dan Teknik49)
2. Tahapan Perwujudan59)
3. Skema Perancangan61	
4. Biaya Produksi62	,
BAB IV PEMBAHASAN KARYA63	
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	3
B. Saran	4
KEPUSTAKAAN	5
LAMPIRAN10	7
BIODATA DIRI11	4

DAFTAR KARYA

Foto 1 – <i>Bel Air 1957</i>	63
Foto 2 – Bel Air 1953	65
Foto 3 – <i>Impala 1958</i>	67
Foto 4 – Impala Series	69
Foto 5 – Cadillac De Ville	71
Foto 6 – <i>Impala 1963</i>	73
Foto 7 – Nomad 1957	75
Foto 8 – Mustang 1968	77
Foto 9 – Porsche 356B 1959	79
Foto 10 – Ferrari vs Bugati	81
Foto 11 – Porsche Series	83
Foto 12 – Fiat 500 1958	
Foto 13 – Mercury 1949	87
Foto 14 – Corvette 1957	89
Foto 15 – Wrecker 1953	
Foto 16 – Stepside Pickup 1953	93
Foto 17 – Land Rover	95
Foto 18 – Grand Cherokee 1993	97
Foto 19 – Bel Air Custom 1956	99
Foto 20 – Skyline Series	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Karya Michael Paul Smith	18
Gambar 1.2 Karya Michael Paul Smith	19
Gambar 1.3 Karya Michael Paul Smith	20
Gambar 2.1 Karya Michael Hughes	21
Gambar 2.2 Karya Michael Hughes	21
Gambar 2.3 Karya Michael Hughes	22
Gambar 3.1 Produk <i>Dinky Toys</i>	27
Gambar 3.2 Produk <i>Maisto</i>	28
Gambar 3.3 Produk Burago	29
Gambar 3.4 Produk Newray	30
Gambar 3.5 Produk Saico	31
Gambar 3.6 Produk Minichamps	32
Gambar 3.7 Produk Kyosho	33
Gambar 3.8 Produk AutoArt	34
Gambar 3.9 Produk <i>Ixo</i>	35
Gambar 3.10 Produk <i>Jada Toys</i>	36
Gambar 3.11 Produk Hot Wheels	37
Gambar 3.12 Perbandingan Skala	38
Gambar 3.13 Contoh skala 1:18	39
Gambar 3.14 Contoh skala 1:24	40
Gambar 3.15 Contoh skala 1:32	41
Gambar 3.16 Contoh skala 1:43	42
Gambar 3.17 Contoh skala 1:64	43

Gambar 3.18 Contoh skala 1:87	44
Gambar 3.19 Contoh skala 1:96	45
Gambar 3.20 Contoh skala 1:155	46
Gambar 3.21 Contoh Pemotretan	48
Gambar 3.22 Nikon D300s	49
Gambar 3.23 Compact Flash	50
Gambar 3.24 Nikon DX 18-105mm	51
Gambar 3.25 Tripod	52
Gambar 3.26 Lampu senter	53
Gambar 3.27 Triplek & Spon ati	54
Gambar 3.28 Orang-orangan	55
Gambar 4.1 Pemotretan karya 1	64
Gambar 4.2 Pemotretan karya 2	66
Gambar 4.3 Pemotretan karya 3	68
Gambar 4.4 Pemotretan karya 4	
Gambar 4.5 Pemotretan karya 5	
Gambar 4.6 Pemotretan karya 6	74
Gambar 4.7 Pemotretan karya 7	76
Gambar 4.8 Pemotretan karya 8	78
Gambar 4.9 Pemotretan karya 9	80
Gambar 4.10 Pemotretan karya 10	82
Gambar 4.11 Pemotretan karya 11	84
Gambar 4.12 Pemotretan karya 12	86
Gambar 4.13 Pemotretan karya 13	88
Gambar 4.14 Pemotretan karya 14	90

Gambar 4.15 Pemotretan karya 15	.92
Gambar 4.16 Pemotretan karya 16	.94
Gambar 4.17 Pemotretan karya 17	.96
Gambar 4.18 Pemotretan karya 18	.98
Gambar 4.19 Pemotretan karya 19	. 100
Gambar 4.20 Pemotretan karya 20	. 102
Gambar 5.1 Poster personal	. 108
Gambar 5.2 Poster pameran bersama	. 109
Gambar 5.3 Dokumentasi ujian	. 111
Gambar 5.4 Dokumentasi pameran	.112
Gambar 5.5 Dokumentasi pameran	.113

Eksplorasi Mobil Mainan Melalui Teknik Ilusi Optik

dengan Setting Ruang Publik

ABSTRAK

Mainan merupakan suatu benda yang biasa kita mainkan. Setiap orang pasti memiliki benda yang mereka mainkan sejak kecil bahkan setelah dewasa. Mainan sendiri bermacam-macam jenisnya, salah satu contohnya mobil mainan. Mainan yang menyerupai mobil ini merupakan benda yang sangat digemari oleh penulis sejak kecil. Sehingga muncul keinginan untuk memainkannya kembali dengan cara dan bentuk yang berbeda yaitu melalui karya seni fotografi.

Teknik ilusi optik merupakan teknik yang berdasarkan teknik dasar fotografi yaitu ruang tajam, jarak, perspektif dan komposisi. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mengelabuhi atau menipu penglihatan manusia. Sehingga menimbulkan kesan, makna dan persepsi berbeda bagi yang melihatnya.

Penciptaan karya fotografi ini bertujuan untuk menghadirkan mainan-mainan tersebut ke dalam ruang publik agar tampak nyata layaknya mobil sungguhan. Pada karya fotografi ini dapat dilihat bagaimana menyatukan dua elemen yaitu, objek yang berukuran kecil dengan *background* alam sesungguhnya. Melalui teknik sudut pemotretan yang tepat, benda kecil tersebut terlihat seakan-akan mobil sungguhan yang berada di ruang publik.

Kata kunci: mobil mainan, *die cast*, ilusi optik, *toys photography*

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sejalan dengan perkembangan jaman dan teknologi, dampak fotografi telah menyebar ke seluruh dunia dan merambah beragam bidang kehidupan. Kini, hampir dapat dipastikan berbagai sisi kehidupan manusia menjadikan fotografi sebagai alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhannya. Meluasnya penggunaan fotografi dalam kehidupan manusia mengakibatkan munculnya penerapan fotografi yang dikategorikan untuk bidang tertentu. Jika ditinjau dari jenisnya, fotografi mempunyai berbagai genre, salah satunya adalah fotografi seni. Fotografi seni merupakan cara membuat sebuah foto yang memenuhi visi kreatif sang fotografer atau senimannya.

Menurut Khoiri & Elga (2010:151-153) Perkembangan fotografi seni di Indonesia sendiri telah berkembang di akhir abad ke-18. Fotografi seni lebih menonjolkan estetika, dan menyerukan keindahan atau nilai artistik. Namun, tidak melupakan sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh fotografer. Untuk menghasilkan karya foto seni yang baik, sebaiknya mempersiapkan ide dan konsep karya yang matang. Selain itu fotografer dituntut untuk memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menciptakan karya. Semakin sering seorang fotografer bereksperimen maka akan memacu kreatifitas dan menambah tingkat imajinasinya.

Fotografi seni tidak terpaku pada fungsi apapun dan hanya merupakan ekspresi diri. Dalam hal ini fotografer tidak semata-mata hanya mengejar keindahan menurut mata dan fotografer tidak peduli apakah orang akan suka atau tidak dengan karyanya, namun semuanya dilandasi dengan konsep yang kuat karena pada dasarnya seni adalah media untuk mengekspresikan diri, sebagai pemuas batin dan menuangkan segala imajinasi dalam bentuk karya.

Berawal dari hobi mengoleksi mobil mainan khususnya *die cast*, timbul ketertarikan untuk merespons sebagian koleksi itu untuk dijadikan objek penciptaan karya seni fotografi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tugas akhir.

Dalam perkembangannya, mainan muncul dalam berbagai bentuk dan karakter yang mewakili imajinasi dunia kecil, bukan saja bagi anak-anak namun orang dewasa juga, sehingga dalam beberapa tahun terakhir ini banyak kolektor dan penggemar mainan bermunculan di Indonesia (Helmy, 2013:4).

Hobi mengoleksi mainan tersebut telah dilakukan sejak kecil hingga saat ini. Berbeda dengan masa kecil dulu, saat ini mobil-mobil mainan tersebut hanya sebatas koleksi dan pajangan saja. Dari kegelisahan itulah muncul keinginan untuk memainkan kembali dalam makna yang lain. Sehingga muncul lah ide untuk mengolahnya menjadi karya seni fotografi. Timbul imajinasi mobil mainan tersebut tampak lebih nyata seperti mobil sesungguhnya berada di ruang publik. Sehingga mobil mainan tersebut tidak lagi hanya sekedar mainan pajangan, tetapi menjadi sebuah karya seni fotografi.

Teknik ilusi optik sengaja dipilih, untuk menciptakan efek yang dapat mengelabuhi penglihatan mata manusia. Sehingga seakan-akan objek tersebut

tampak nyata di ruang publik, yakni dengan memperhatikan skala, jarak dan perspektif sehingga mobil mainan tampak proporsional ukurannya.

Dalam perkembangan selanjutnya, terlihat betapa medium yang baru ini memiliki kemungkinan untuk bisa juga menunjukkan dirinya sebagai entitas yang juga berpotensi sebagai 'medium ekspresi' seni. Dalam hal ini seorang pengkarya fotografi bisa menciptakan karya-karya seninya dengan 'gaya' seorang ekspresionis yang mampu memanipulasi/merekayasa secara teknis objek fotonya menjadi karya foto yang bersubjek ekspresif (Soedjono, 2007:4).

Respons perkembangan fotografi digital membawa suatu perubahan cara pikir dan cara pandang terhadap fotografi dengan hadirnya kemudahan rekayasa foto yang bisa mengubah, menambah, bahkan menciptakan sebuah peristiwa.

B. Penegasan Judul

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran judul atau terjadinya kerancuan arti, akan dijelaskan terlebih dahulu istilah-istilah pokok dalam judul, "Eksplorasi Mobil Mainan melalui Teknik Ilusi Optik dengan Setting Ruang Publik" sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, eksplorasi berarti penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak atau kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru. Dalam hal ini dengan wujud karya seni fotografi (Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, 2001:290).

2. Mobil Mainan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, mobil berarti kendaraan darat yang digerakkan oleh tenaga mesin, beroda empat atau lebih (selalu genap) biasanya menggunakan bahan bakar minyak untuk menghidupkan mesinnya (Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, 2001:750).

Sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain anakanak bahkan orang dewasa.

Jadi dapat disimpulkan mobil mainan adalah sesuatu yang memiliki bentuk seperti mobil (tiruan) dengan skala yang lebih kecil yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak bahkan orang dewasa. Objek mobil mainan yang dipilih dalam penciptaan karya tugas akhir ini termasuk dalam kategori mainan *Die cast*.

Die cast adalah mengacu pada mainan atau model koleksi, yang diproduksi dengan metode die casting. Terbuat dari logam, dengan rincian plastik, karet atau kaca. Logam yang digunakan bisa berupa paduan logam seng dengan aluminium dan tembaga. Koleksi yang paling umum adalah replika mobil (http://diecastmobil.net, diakses pada 12 September 2014, pukul 09:49 WIB).

3. Ilusi Optik

Ilusi optik merupakan teknik pemotretan yang menimbulkan efek pada mata yang melihat menjadi tertipu. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan jarak, komposisi yang mengecoh, ataupun distorsi dari lensa kamera. Hal ini terjadi karena kesalahan penangkapan mata dan penafsiran pada otak manusia.

4. Setting

Menurut kamus Bahasa Inggris, *setting* berarti pengaturan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengaturan adalah proses, cara, perbuatan mengatur (Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, 2001:76). Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, dilakukan pengaturan terhadap mobil mainan saat pemotretan. Seperti pengaturan jarak, posisi, dan latar belakang untuk menyesuaikan dengan konsep yang diinginkan sehingga tercipta efek ilusi optik.

5. Ruang Publik

Ruang publik merupakan wadah aktivitas masyarakat yang berbudaya dalam kehidupan kota (Mulyandari, 2011:193). Ruang ini memungkinkan terjadinya pertemuan antar manusia untuk saling berinteraksi.

Karena pada ruang ini seringkali timbul berbagai kegiatan bersama, maka ruang-ruang terbuka ini dikategorikan sebagai ruang umum (http://adeyulisasiregar.blogspot.com/2014/04/ruang-publik.html, diakses pada 9 september 2014, pukul 09:00 WIB).

Peranan ruang publik sebagai salah satu elemen kota dapat memberikan karakter tersendiri dan pada umumnya memiliki fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, kegiatan ekonomi rakyat, rekreasi dan tempat apresiasi budaya.

Berdasarkan pemaparan penegasan judul tersebut, yang dimaksud dengan penciptaan karya tugas akhir "Eksplorasi Mobil Mainan melalui Teknik Ilusi Optik dengan Setting Ruang Publik" adalah penciptaan karya fotografi ekspresi yang menggunakan objek mobil mainan die cast yang merespons ruang publik sebagai pendukung latar tempat dan suasana melalui teknik ilusi optik.

C. Rumusan Masalah

- 1. Bagaimana memvisualkan sebuah mobil mainan yang merespons ruang publik?
- 2. Bagaimana cara mengekplorasi teknik ilusi optik sehingga mobil mainan dapat terlihat seperti nyata dan natural?

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Tujuan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah mengeksplorasi teknik ilusi optik terhadap mobil mainan *die cast* sehingga tampak seperti nyata di ruang publik.

Manfaat

- 1. Menambah khasanah fotografi dengan teknik ilusi optik.
- 2. Menambah keberagaman penciptaan karya toys photography.
- 3. Memberikan makna baru bagi mainan khususnya mainan die cast.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Deskriptis Analisis

Metode ini dilakukan dengan menjabarkan apa yang ingin disampaikan, disertai dengan analisis dari berbagai sumber antara lain: buku, artikel yang berhubungan dengan fotografi mainan dan ilusi optik,

2. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan atau dapat pula melakukan perekaman tentang hal-hal tertentu yang diamati. Sebelum pemotretan, pemilihan mainan dan lokasi yang akan digunakan menjadi sangat

penting, agar mobil mainan dengan *background* lokasinya tampak sesuai dan lebih nyata. Perlu untuk mengamati waktu terbaik untuk melakukan pemotretan disetiap lokasi karena menyangkut soal pencahayaan pada saat pemotretan.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan mencari referensi yang sudah ada sebelumnya, baik melalui buku, majalah, internet dan jurnal. Hal ini dilakukan untuk menghindari duplikasi dengan karya yang sudah ada, atau paling tidak ada perbedaan dengan karya yang sebelumnya. Serta untuk mengumpulkan referensi tentang mainan *die cast*.

F. Tinjauan Pustaka

Tugas akhir ini tidak terlepas dari acuan tulis. Adapun sumber-sumber yang digunakan adalah:

Ardyan Erlangga M. 2011. Ruang Kota. Yogyakarta: Ekspresi Buku.
 Buku ini digunakan untuk mengetahui pembahasan tentang ruang publik,
 beserta beberapa permasalahannya. Selain itu, buku ini pun banyak membahas tentang tata kota dan ruang publik di DIY.

2. Fauzie, Helmy. 2013. *Dunia Tanpa Nyawa*. Jakarta: Gramedia.
Buku ini merupakan kumpulan hasil karya Fauzi Helmy, yang berisikan tentang foto mainan (*toys photography*). Dalam buku ini, pada pembahasan awal dijelaskan apa itu *toys photography*, seperti apa perkembangannya saat ini, serta unsur-unsur dalam *toys photography*.
Sehingga buku ini dapat memberikan masukan dalam penulisan dan memberikan gambaran visual tentang *toys photography*.

3. Soeprapto Soedjono. 2007. Pot-Pourri Fotografi. Jakarta: Trisakti.

Buku ini berisikan tentang berbagai macam wacana dan pembahasan seni fotografi. Seperti pembahasan estetika fotografi dan fotografi seni yang dirasa sangat diperlukan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Secara keseluruhan buku ini berisi tentang kumpulan tulisan yang banyak memuat wacana fotografi. Buku ini tidak hanya memuat teks dengan bahasa tulis, tetapi di dalamnya juga terdapat foto yang menggantikan teks. Masing-masing diyakini memiliki nilai yang berbeda dengan konteks yang berbeda pula dalam konteks bahasa visual.

4. Yulian, Ardiansyah. 2010. *Tip&Trik Fotografi*. Jakarta: Grasindo.
Buku ini membahas tentang teori dan aplikasi dasar fotografi.
Pembahasannya yang cukup rinci, menjadikan buku ini sebagai salah satu pedoman dalam mencari pengertian,pembahasan,serta teori tentang

ruang tajam (*depth of field*) dan perspektif. Seperti pada Bab III, pembahasan efek bukaan diafragma terhadap hasil pemotretan. Pada bab tersebut dijelaskan bagaimana cara kerja dan sifat dari bukaan diafragma, jarak pemotretan dan panjang fokus lensa.

5. Zakia, Richard. 1997. *Perception and Imaging*. America: Focal Press.

Buku ini membahas tentang Teori Gestalt beserta hukum-hukumnya yang sekaligus menampilkan beberapa contoh gambarnya. Dalam buku ini cukup lengkap pembahasannya, dijabarkan satu persatu apa saja yang menyebabkan terjadinya sebuah persepsi visual, bagaimana proses terjadinya serta dicantumkan pula beberapa kutipan-kutipan dari para ahli di setiap pembahasannya.