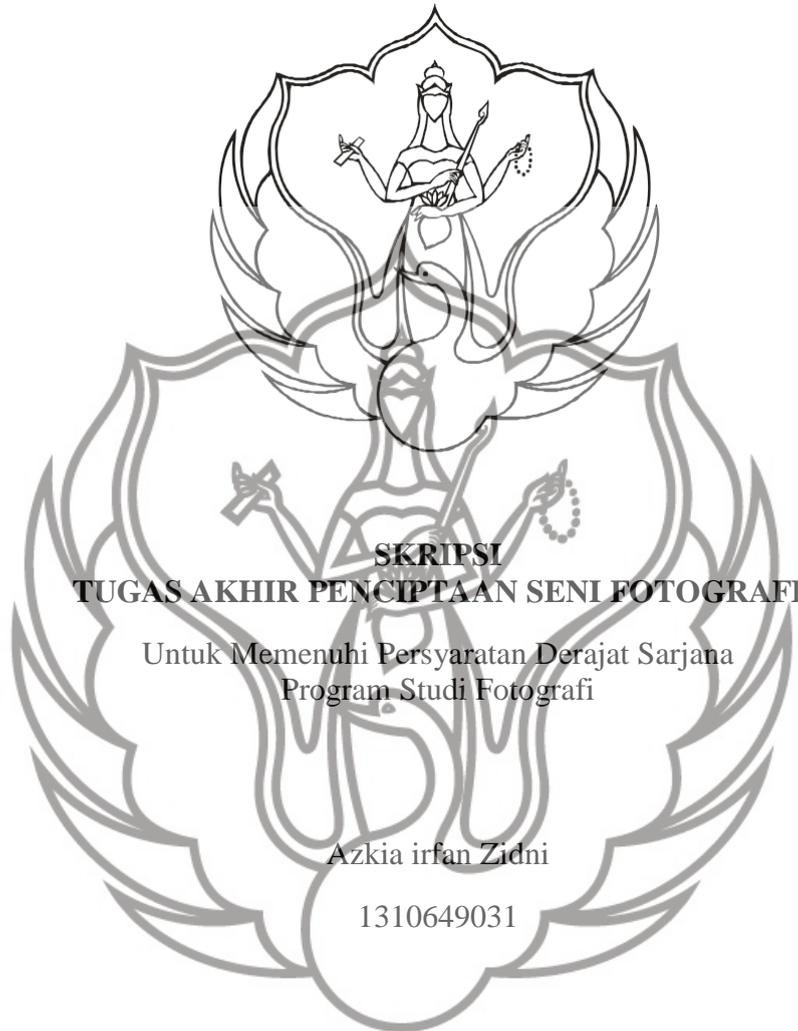


**PLASTIC MODEL GUNDAM HIGH GRADE SKALA
1/144 DALAM FOTOGRAFI STILL LIFE**



**SKRIPSI
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Derajat Sarjana
Program Studi Fotografi

Azkie irfan Zidni

1310649031

**JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PLASTIC MODEL GUNDAM HIGH GRADE SKALA
1/144 DALAM FOTOGRAFI STILL LIFE**

Diajukan oleh
Azkie Irfan Zidni
NIM 1310649031

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... 10 JUL 2018



Muh. Fajar Apriansanto, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Syaifudin, M.Ds.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Susanto Umboro M.Sn.
Cognate / Penguji Ahli

Dr. Irwandi, M.Sn.
Ketua Jurusan

M. Rusdhi S. Kar, M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Azkia Irfan Zidni

No. Mahasiswa : 1310649031

Program Studi : S-1 Fotografi

Judul Karya Seni : Plastic Model Gundam High Grade Skala 1/144
Dalam Fotografi Still Life

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 6 Juni 2018

Azkia Irfan Zidni



**Tugas Akhir karya Seni ini dipersembahkan untuk:
Kedua orang tua, Syaiful Am dan Siti Muthmainah
Dan Ke Empat Kakakku, Enver
Haijurrahman, Naila Failasufa,
Refriandy Yuhar Arifin dan Sephiana
Penta Heviki**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

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 SWT atas segala rahmat, hidayah, rezeki, perlindungan dan segala pertolonganNya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan;
2. Kepada kedua orang tua, Syaiful Am dan Siti Muthmainah dan keluarga besar untuk segala kasih sayangnya, doa, dan kesabaran serta tak henti-hentinya memberikan semangat untuk 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 Samaratunga SE., M.Sn., Sekretaris Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
6. Muh. Fajar Apriyanto, M.Sn, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan penciptaan karya seni Tugas Akhir ini;

7. Syaifudin, M.Ds..., Dosen Pembimbing II dan juga sebagai Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini;
8. Seluruh dosen dan staf kependidikan FSMR ISI Yogyakarta yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis;
9. Keluarga besar Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
10. Dino, Fhulan, Rolan dan Panji teman teman dari AMIKOM yang telah membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir ini
11. Riza Harwandi, Yusuf Priambodo, M Ardan Zi Hakim dan Raditya Nur Ardian Saputra yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam pengerjaan tugas akhir ini;
12. Teman-teman program studi S-1 Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
13. Teman-teman angkatan 2013 Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
14. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini yang tidak dapat di cantumkan 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.

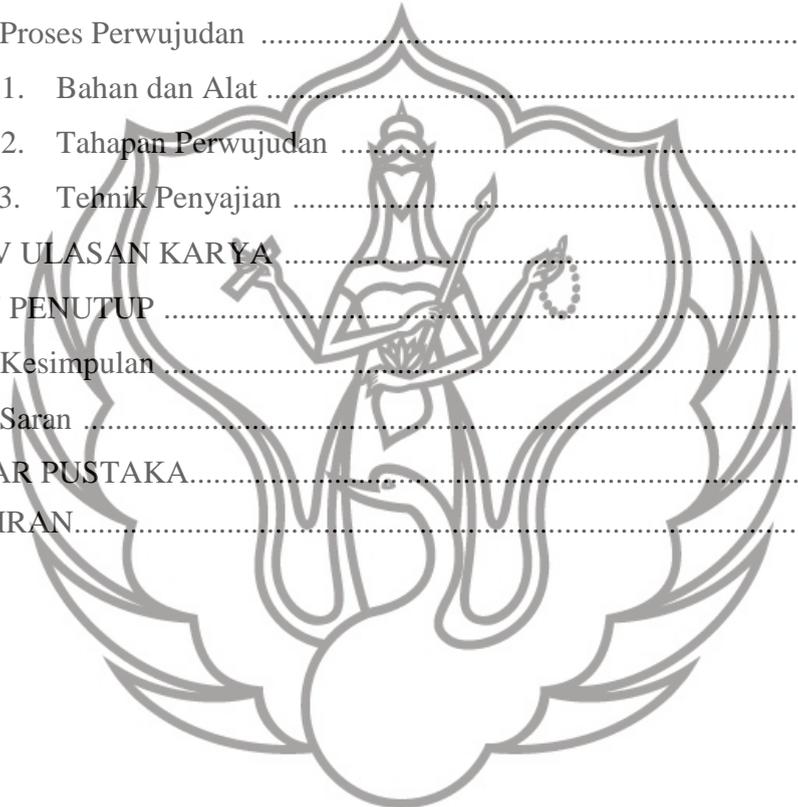
Wassalammualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 6 Juni 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR KARYA	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Penegasan Judul	4
1. Plastic Model	4
2. Gundam	4
3. High Grade Skala 1/144	5
4. Fotografi Still Life	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat	6
1. Tujuan	6
2. Manfaat	6
BAB II IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN	7
A. Latar Belakang Timbulnya Ide	7
B. Landasan Penciptaan	9

C. Tinjauan Karya	16
D. Ide dan Konsep Perwujudan	27
BAB III PROSES PENCIPTAAN	29
A. Objek Penciptaan	29
B. Metode Penciptaan	30
1. Ekplorasi	30
2. Eksperimentasi	31
3. Perwujudan	32
C. Proses Perwujudan	33
1. Bahan dan Alat	33
2. Tahapan Perwujudan	41
3. Tehnik Penyajian	46
BAB IV ULASAN KARYA	50
BAB V PENUTUP	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	117



DAFTAR KARYA

Karya 01 – <i>Ez-8 defending the line</i>	51
Karya 02 – <i>Commencing Attack</i>	54
Karya 03 – <i>Hidden Shooter</i>	57
Karya 04 – <i>Zaku II, Shooting the Target</i>	60
Karya 05 – <i>Atlas on the move</i>	63
Karya 06 – <i>Sudden Attack</i>	66
Karya 07 – <i>Tekkadan</i>	69
Karya 08 – <i>Howling Wolf</i>	72
Karya 09 – <i>Jesta Cannon</i>	75
Karya 10 – <i>Gundam Mark II Titan</i>	78
Karya 11 – <i>Attack From the Dark</i>	81
Karya 12 – <i>Clash</i>	84
Karya 13 – <i>Gundam Vidar</i>	87
Karya 14 – <i>Slashing Through</i>	90
Karya 15 – <i>Jigen Hao-Ryu</i>	93
Karya 16 – <i>Seiken-Zuki</i>	96
Karya 17 – <i>Battle on the Dessert</i>	99
Karya 18 – <i>Commander Guts</i>	102
Karya 19 – <i>Siege on the Front Line</i>	105
Karya 20 – <i>Siege on the Front Line Part 2</i>	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	– Tinjauan Karya 1 : Seno Haryo	17
Gambar 2.2	– Tinjauan Karya 2 : Seno Haryo.....	18
Gambar 2.3	– Tinjauan Karya 3 : Seno Haryo.....	18
Gambar 2.4	– Tinjauan Karya 4 : Brian McCarty	19
Gambar 2.5	– Tinjauan Karya 5 : Brian McCarty.....	20
Gambar 2.6	– Tinjauan Karya 6 : Brian McCarty.....	20
Gambar 2.7	– Tinjauan Karya 7 : Mike Stimpson.....	21
Gambar 2.8	– Tinjauan Karya 8 : Mike Stimpson.....	22
Gambar 2.9	– Tinjauan Karya 9 : Mike Stimpson.....	22
Gambar 2.10	– Tinjauan Karya 10 : Hacchaka.....	23
Gambar 2.11	– Tinjauan Karya 11 : Hacchaka.....	24
Gambar 2.12	– Tinjauan Karya 12 : Hacchaka.....	24
Gambar 2.13	– Tinjauan Karya 13 : Fauzie Helmy.....	25
Gambar 2.14	– Tinjauan Karya 14 : Fauzie Helmy.....	26
Gambar 2.15	– Tinjauan Karya 13 : Fauzie Helmy.....	26
Gambar 3.1	– Plastic Model Gundam High Grade Skala 1/144.....	34
Gambar 3.2	– Stand Figure Merk Figma.....	35
Gambar 3.3	– Canon Rebel T3i.....	36
Gambar 3.4	– Canon EF 50mm F/1.8	37
Gambar 3.5	– Canon EF-S 10-18mm	37
Gambar 3.6	– Kartu Memori 8GB Sandisk	38
Gambar 3.7	– Yongnuo YN560-II.....	39
Gambar 3.8	– Yongnuo YN460-II.....	39
Gambar 3.9	– Tripod Merk Excell motto 2828.....	40
Gambar 3.10	– Contoh Referensi konsep	41

Gambar 3.11	– Editing RAW	42
Gambar 3.12	– Tahap Cropping	43
Gambar 3.13	– Stamp Tool	44
Gambar 3.14	– Penambahan Efek	45



PLASTIC MODEL GUNDAM HIGH GRADE SKALA 1/144 DALAM FOTOGRAFI STILL LIFE

Oleh : Azkia Irfan Zidni

ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir ini mengangkat tentang Plastic Model Gundam High Grade Skala 1/144 yang dipotret dengan menggunakan Teknik fotografi Still Life. Dalam penerapannya fotografi still life menggunakan benda benda mati seperti makanan, bebatuan dan juga cinderamata sebagai objek utamanya, dalam hal ini Plastic Model Gundam High Grade Skala 1/144 juga merupakan salah satu mainan benda mati. Jenis mainan ini sangat menarik untuk diangkat menjadi objek utama dalam penerapan fotografi still life, karena jenis mainan gundam ini memiliki variasi yang begitu banyak dan juga memiliki latar belakang cerita yang berbeda pada setiap karakter/robot robotnya, riset terhadap karakter atau latar belakang dirasa penting sebelum melakukan pemotretan karena dengan menambahkan latar belakang cerita dari masing masing karakter yang kemudian didukung dengan lighting dan juga setting tempat yang mendukung maka foto yang akan tercipta pun akan terlihat lebih hidup dan juga memiliki cerita di dalamnya. Selain itu juga dengan mengangkat jenis mainan ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan ide dalam menciptakan karya fotografi still life dengan menggunakan mainan sebagai objek utamanya.

Kata kunci: Plastic Model, Gundam, High Grade Skala 1/144, fotografi Still Life

HIGH GRADE SCALE 1/144 GUNDAM PLASTIC MODEL ON STILL LIFE PHOTOGRAPHY

By : Azkia Irfan Zidni

ABSTRACT

The creation of this Final Project is about High Grade Scale 1/144 Gundam Plastic Model Photographed using the Still Life photography, on the application still life photographs using inanimate objects such as food, rocks and souvenirs as the main object, in this case Gundam Plastic Model High Grade Scale 1/144 is also one of the toys of inanimate objects. This type of toy is very interesting to be appointed as the main object in still life photography, because the types of toys have a very large of variation and also has a different story background on each character / robots, research on the character or background is important before taking a photo because by adding background story of each individual that also supported with good lighting and well placed setting, the image that we created will be look more alive and also have stories in it. It can also be used as a reference to develop ideas various of idea in still life photography using toys as the main object.

Keyword : Plastic Model, Gundam, Scale 1/144, Still Life Photography

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fotografi Komersial merupakan bidang fotografi yang tujuannya untuk menjual suatu produk, jasa, orang ataupun sebuah perusahaan yang biasanya ditampilkan di majalah, publikasi *online* hingga ke *billboard*, semua hal tersebut merupakan hasil dari apa yang dibuat oleh fotografi komersial pada zaman sekarang. (fstoppers.com/other/fstoppers-answers-what-commercial-photography-2963). Fotografi komersial memiliki beberapa kategori dalam bidangnya, antara lain 1) Fotografi iklan 2) Fotografi *fashion*, 3) Fotografi makanan, 4) Fotografi *retail*, 5) Fotografi *corporate* 6) Fotografi *Still Life* (Tuck, 2010:23), akan tetapi kategori fotografi yang akan difokuskan dalam penciptaan ini adalah Fotografi *Still Life*.

Fotografi *Still Life* adalah pemotretan benda mati yang menjadikan foto tersebut tampak lebih hidup atau bermakna (Paulus dan Lestari, 2012 :6), Dalam pemotretan *still life*, fotografer menciptakan sebuah gambar dari benda atau objek mati agar tampak jauh lebih hidup dan berbicara seperti makanan terlihat hangat, dingin atau lembut (Paulus dan Lestari, 2012:7). Sebuah gambar yang dihasilkan dalam pemotretan *still life* harus komunikatif, pemotretan *still life* bukan hanya memindahkan objek ke dalam bingkai kamera, namun dengan tujuan mencapai hasil akhir foto

yang lebih artistik dan bermakna (Paulus dan Lestari, 2012:7), beberapa fotografer profesional juga banyak yang menekuni bidang fotografi ini contohnya adalah Irving Penn, Irving banyak memotret objek *still life* seperti makanan, bunga, besi bahkan hingga tulang manusia digunakan sebagai objek dalam pemotretan *still life* nya. Contoh fotografer *still life* lainnya adalah Fiona Pardington, yang banyak memotret benda benda mati seperti bunga yang layu, bulu burung, batu batu karang, dan juga kepala ikan yang sudah mati. Berdasarkan referensi fotografer diatas bisa dikatakan bahwa benda yang yang bisa dijadikan objek dalam fotografi sangatlah banyak, contoh lain benda yang dapat dijadikan objek untuk fotografi *still life* adalah Mainan, dalam karya penciptaan ini akan membuat foto *still life* dengan objek utama yaitu mainan.

Mainan merupakan salah satu benda yang paling dekat dengan masa kecil semua orang, akan tetapi di zaman sekarang tidak hanya dikhususkan untuk anak anak saja, ada juga mainan yang memang dikhususkan untuk orang dewasa. Dalam perkembangannya, mainan muncul dalam berbagai bentuk dan karakter yang mewakili imajinasi dunia kecil, bukan saja bagi anak anak namun juga orang dewasa (Helmy, 2013) oleh karna itu semakin banyak variasi mainan yang muncul dan setiap variasinya memiliki keunikan masing masing. Dari sekian banyak jenis mainan tersebut ada salah satu mainan yang disebut plastic model.

Plastic Model adalah jenis mainan yang berbentuk miniatur yang dibuat dengan cara dipasang yang biasanya dibuat untuk dipajang, plastic

model menggambarkan berbagai hal, umumnya menggambarkan kendaraan militer atau sipil. *Plastic model* pertama kali dibuat di akhir tahun 1936 oleh perusahaan Frog di Inggris yang membuat *plastic model* skala 1/72 bernama “Penguin”. Setelah itu banyak perusahaan lain seperti *Hawk, Varney, Empire, Renwal dan Lindberg* mulai memproduksi plastic model hingga sekarang. Salah satu contoh plastic model yang dibuat pada zaman sekarang adalah *Gundam Plastic Model* atau biasa disebut *Gunpla*.

Gundam plastic model merupakan mainan *plastic model* yang dibuat dengan menggambarkan robot dan juga karakter yang muncul dalam *anime Gundam*. Mainan ini menjadi populer di kalangan penggemar *anime* robot Jepang dan juga penggemar *modeling* di negara-negara Asia sejak tahun 1980an setelah seri kartun pertamanya tayang. *Gunpla* sendiri memiliki banyak jenis berdasarkan ukuran dan tingkat kesulitannya, beberapa contoh jenis *gunpla* yang banyak dijual dipasaran antara lain 1) *High Grade* skala 1/144 2) *Real Grade* skala 1/144, 3) *Master Grade* skala 1/100, 4) *Perfect Grade* skala 1/60. Akan tetapi yang akan dijadikan fokus utama dalam karya penciptaan ini adalah *High Grade* 1/144, jenis ini memiliki variasi model yang lebih banyak dibandingkan yang lain dan juga jenis ini merupakan jenis yang relatif lebih mudah untuk dipasang dan juga dengan harga yang relatif lebih murah dibandingkan plastic model *Gundam* jenis lain, sehingga jenis *High grade 1/144* ini merupakan

permulaan yang baik untuk orang-orang yang ingin memulai untuk mengoleksi dan juga menekuni hobi ini.

Fotografi *still life* dipilih karena dalam penerapannya tujuan dari fotografi *still life* adalah membuat benda mati atau dalam konteks di dalam penciptaan ini adalah *plastic model gundam* yang difoto bisa tampak lebih hidup dan lebih bermakna terutama dari segi fotografi komersial.

B. Penegasan Judul

Penegasan judul berfungsi untuk menghindari salah penafsiran judul yang ingin disampaikan. Berikut ini adalah penjelasan judul dari karya penciptaan tugas akhir

“*Plastic Model Gundam High Grade Skala 1/144 dalam Fotografi Still Life*”

1. Plastic Model

Plastic Model adalah istilah yang sering diberikan untuk rangkaian model. Bila dirangkai dengan baik dan benar, rangkaian tersebut akan menjadi sebuah model atau tiruan dari sebuah benda dalam bentuk miniatur. *Plastic model* ada berbagai macam, dari mulai *Plastic Model* yang dirakit langsung dari kotaknya atau biasa disebut *Snap-Together* sampai ke *Plastic model* manual yang membutuhkan alat seperti cat dan semen khusus untuk merakitnya. Dalam Penciptaan ini objek yang akan difokuskan adalah *Plastic Model Snap-Together* yang dirakit langsung dari kotak untuk dijadikan objek utama dalam karya penciptaan ini.

2. Gundam

Gundam adalah seri *anime* Jepang yang pertama kali dibuat oleh studio *Sunrise* pada 7 April 1979 yang menampilkan robot raksasa dengan bentuk *mobile suit* yang diberi nama *Gundam*. Seiring dengan muncul seri tersebut, Perusahaan mainan *Bandai* membuat mainan *plastic model* dari seri tersebut. *Plastic Model* dari seri *anime Gundam* ini yang akan di komersialkan oleh penulis dalam karya penciptaan yang akan dibuat.

3. High Grade Skala 1/144

High Grade Skala 1/144 merupakan jenis *plastic model gundam* dan satuan ukuran mainan *plastic model* yang akan difokuskan dalam karya penciptaan ini. Skala dalam *plastic model* itu sendiri ada berbagai macam dari mulai ukuran kecil yaitu skala 1/20000 sampai ke ukuran paling besar yang pernah dibuat yaitu skala 1/1. Sementara jenis *plastic model* yang ada pada produk lini produk *gundam plastic model* adalah *non grade, high grade, real grade, master grade dan perfect grade*.

4. Fotografi Still Life

Fotografi *Still Life* merupakan bidang fotografi yang menggunakan benda mati sebagai objek utama dalam fotonya dengan memadukan latar belakang dan pencahayaan sehingga bisa membuat benda mati tersebut tampak lebih hidup dan berbicara. Bidang fotografi *still life* ini akan memvisualkan mainan *Plastic Model Gundam* agar tampak lebih hidup.

C. Rumusan Masalah

Karya penciptaan ini adalah memvisualisasikan mainan *plastic model gundam high grade* skala 1/144, adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam karya penciptaan ini adalah.

- i) Bagaimana visualisasi *Plastic Model Gundam High Grade* skala 1/144 dalam fotografi *still life*.
- ii) Bagaimana membuat *Plastic Model Gundam* tampak hidup dengan fotografi *still life*.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah memvisualkan *Plastic Model Gundam High Grade* skala 1/144 yang memiliki realitas dan terlihat hidup dengan menggunakan fotografi *still life*.

Manfaat :

1. Menambah pemahaman serta informasi tentang keberagaman jenis mainan terutama tentang *Plastic Model Gundam*
2. Menambah keberagaman penciptaan karya fotografi dalam lingkup akademik jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Memberikan makna baru bagi mainan khususnya mainan *plastic model gundam*.