

## BAB IV

### ULASAN KARYA

Bab ulasan karya ini akan dijelaskan mengenai detail karya karya yang telah dibuat agar tidak terjadi kesalahan pemaknaan serta diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi. Ulasan karya ini akan menjelaskan tentang detail karya foto baik itu secara hal teknis maupun secara ide dan konsep.

Penciptaan karya ini dilakukan di dalam ruangan dan juga diluar ruangan tergantung konsep yang sudah ditentukan pada masing masing foto yang kemudian dilanjutkan dengan proses *editing* yang dilakukan menggunakan *software* olah digital *adobe photoshop CS6* dan juga *adobe photoshop lightroom* untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan.

Secara keseluruhan olah *digital* yang dilakukan di dalam *software editing* adalah *editing* pencahayaan ketika foto masih dalam berbentuk file RAW yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan *digital imaging* untuk menghilangkan objek yang tidak diinginkan dan juga untuk menambahkan efek efek di dalam foto untuk memperkuat dan mendapatkan hasil foto yang diinginkan.

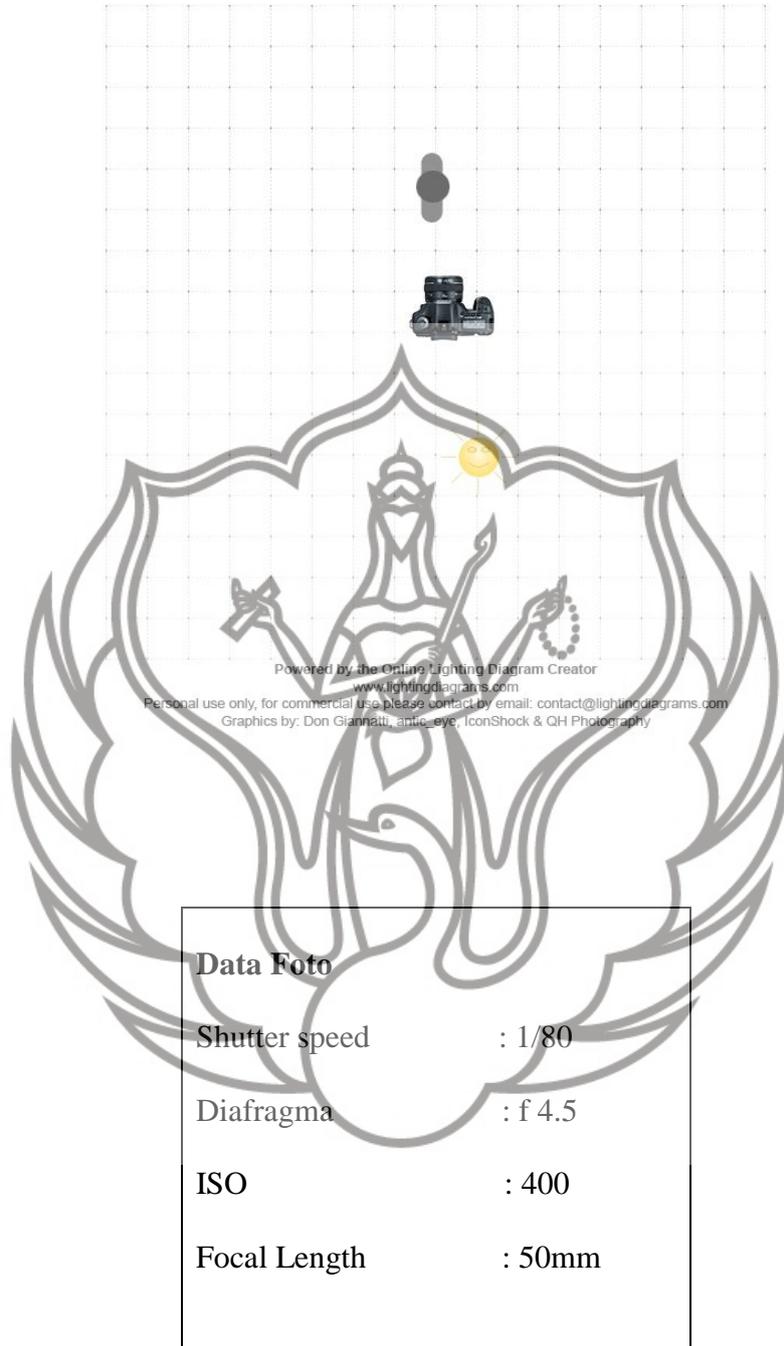


Karya 1

*Print On Photo Paper 40x60*

*"Ez-8 defending the line" , Azkia Irfan Zidni (2017)*

*Lighting setup karya 1*



## Ulasan Karya 1

Dalam karya foto 1 ini jenis *gundam* yang dipakai adalah *Gundam Ez-8* yang merupakan *gundam* dari seri *Mobile Suit Gundam MS 08th Team*. Dalam filmnya robot ini dikendalikan oleh pemeran utama yang sekaligus juga komandan pasukan ke 08 dari kubu federasi bumi, dalam foto ini berusaha menunjukkan keberanian *gundam* sang komandan yang maju ke garis depan dan selalu berusaha untuk bertarung sendirian di garis depan agar anak buahnya tidak terluka.

Pemotretan untuk foto ini dilakukan di gumuk pasir parangtritis, tempat ini dipilih karna dirasa sesuai untuk adegan pertarungan pemotretan dilakukan sekitar jam 5 sore, pemotretan dilakukan dengan menggunakan cahaya matahari atau *available light*, posisi matahari berada di belakang kamera dengan sudut kurang lebih 0 derajat, lensa yang digunakan pada pemotretan karya ini adalah lensa *Canon EF 50mm F/1.8*. *Editing* dilakukan dengan *software editing adobe photoshop*, pertama yang dilakukan adalah *editing* dengan format *RAW* yaitu format foto mentah yang tidak dimanupilasi apapun oleh kamera untuk memperbaiki pencahayaan pada foto, langkah selanjutnya yaitu melakukan penambahan efek asap untuk menunjukkan asap asap bekas ledakan, setelah itu editing yang dilakukan adalah *editing tone* warna pada foto yang dilakukan di *adobe photoshop lightroom* untuk mendapatkan tone warna yang lebih dramatis.

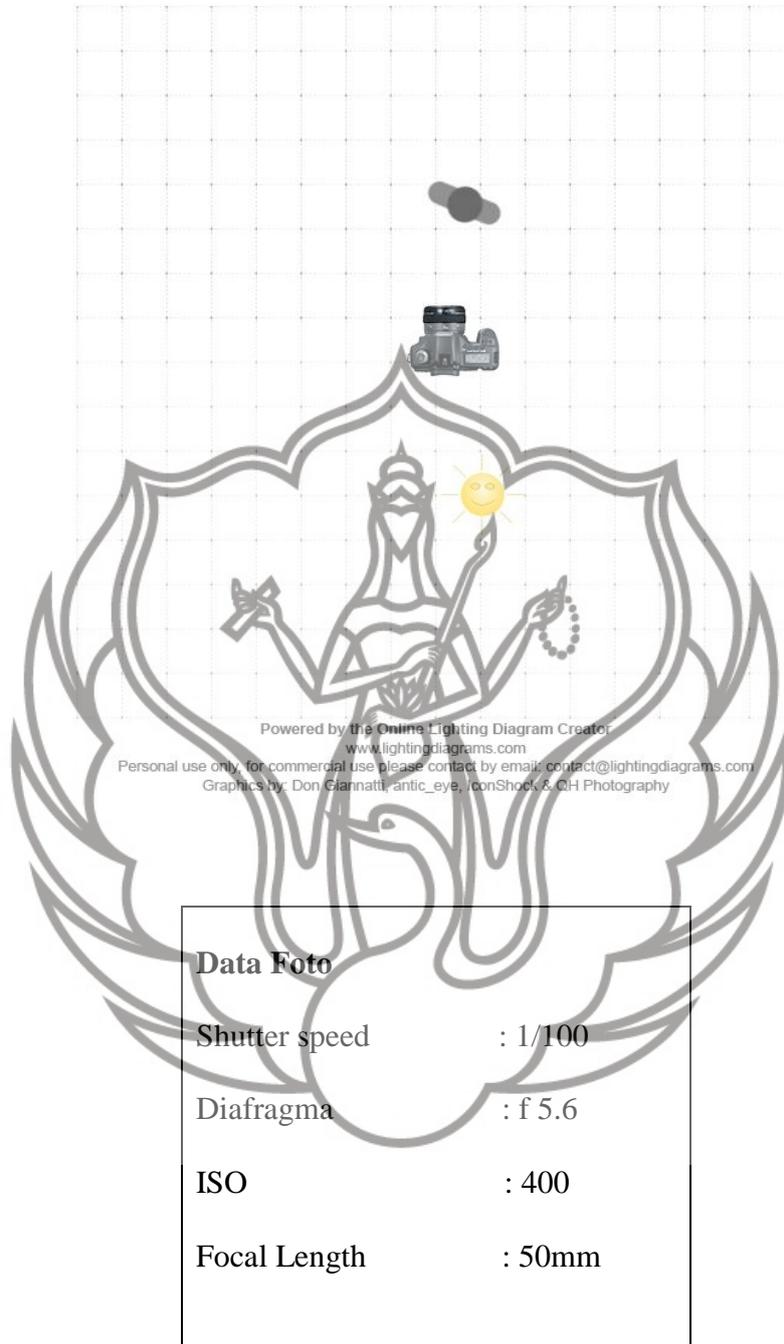


Karya 2

*Print On Photo Paper*

*“Commencing Attack”, Azkia Irfan Zidni (2017)*

## Lighting setup karya 2



## Ulasan Karya Foto 2

Karya foto 2 ini jenis gundam yang dipakai sama seperti foto 1 yaitu *Gundam Ez-8* dalam foto ini dibuat dengan pose yang berbeda, dalam foto ini berusaha menggambarkan salah satu adegan di dalam filmnya dimana ini gundam sedang berlari dan bersiap menebas musuhnya dengan menggunakan senjatanya yaitu beam saber yang merupakan senjata spesial yang hanya dimiliki robot tipe *gundam*.

Pemotretan karya ini dilakukan di gumuk pasir parangtritis yang mana gumuk merupakan tempat yang pas untuk setting adegan perang di gurun, untuk pemotretan dilakukan sekitar jam 5 sore, pemotretan dilakukan dengan menggunakan cahaya matahari atau *available light*, posisi matahari berada di belakang kamera. Lensa yang digunakan pada pemotretan karya ini adalah lensa *Canon EF 50mm F/1.8* Editing yang dilakukan adalah *editing RAW* untuk memperbaiki pencahayaan pada foto, setelah itu adalah menghilangkan *stand figure* yang dilakukan dengan menggunakan *stamp tool* kemudian dilakukan penambahan efek asap untuk menunjukkan kesan kondisi perang yang sedang terjadi, efek *glowing* juga ditambahkan pada pedang *gundam* dengan menggunakan *brush tool* untuk menambahkan kesan menyala dari pedang tersebut.

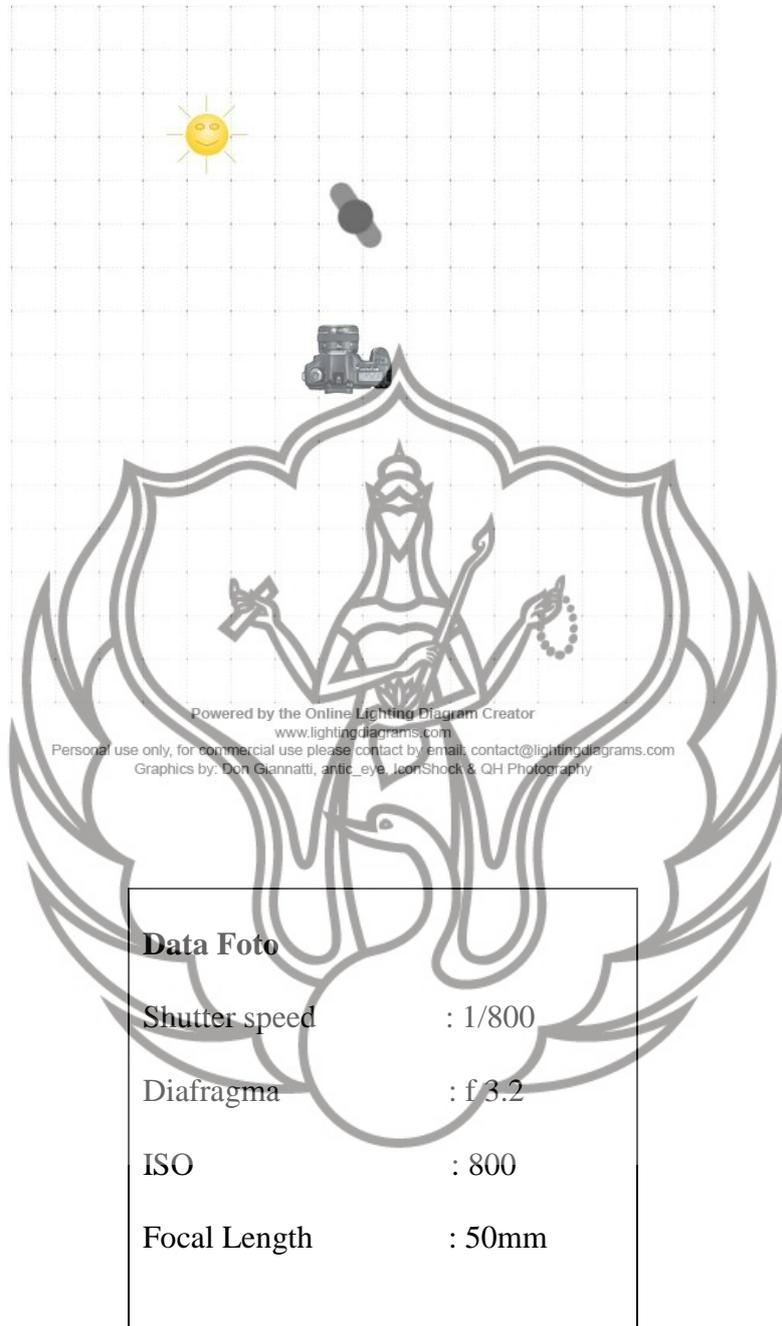


Karya 3

*Print On Photo Paper*

*“Hidden Shooter” , Azkia Irfan Zidni (2017)*

### Lighting setup karya 3



### Ulasan Karya 3

Dalam karya 3 ini robot plastic model yang dipakai adalah *Zaku II big gun* dari seri *Gundam Thunderbolt*, dalam ceritanya robot ini merupakan robot produksi masal yang dibuat kubu koloni, robot tipe *zaku* ini biasa berperan sebagai robot tempur masal akan tetapi robot *zaku* ini juga bisa berperan sebagai penembak jitu yang bisa menembak dari jarak yang jauh dengan menggunakan senjata yang diberi nama *big gun*. Senjata ini bisa menghancurkan satu kapal induk dan juga robot pasukannya apabila mereka terkena efek dari tembakan senjata tersebut.

Pemotretan karya ini dilakukan di Taman Hutan Rakyat Gunung Kidul Pemotretan dilakukan pada jam 3 sore dengan menggunakan *available light* dengan posisi matahari berada di sudut 120 derajat dari kamera, lensa yang digunakan adalah lensa *Canon EF 50mm F/1.8*. tahap editing yang dilakukan pada foto ini adalah *editing* foto RAW yang kemudian dilanjutkan dengan menghilangkan *stand figure* dengan stamp tool, kemudia dilakukan penambahan penambahan efek, adapun efek yang ditambahkan pada karya foto ini adalah efek kabut, untuk memperkuat kesan bahwa robot ini sedang membidik musuhnya dari pinggir tebing yang berkabut, lalu efek yang ditambahkan selanjutnya adalah efek sinar pada mata yang bertujuan untuk menegaskan bahwa robot ini sedang dalam mode membidik sasaran, lalu tahapan *editing* dilanjutkan ke *adobe photoshop lightroom* untuk menambahkan tone warna foto yang lebih dramatis untuk menambah estetika dalam karya foto ini

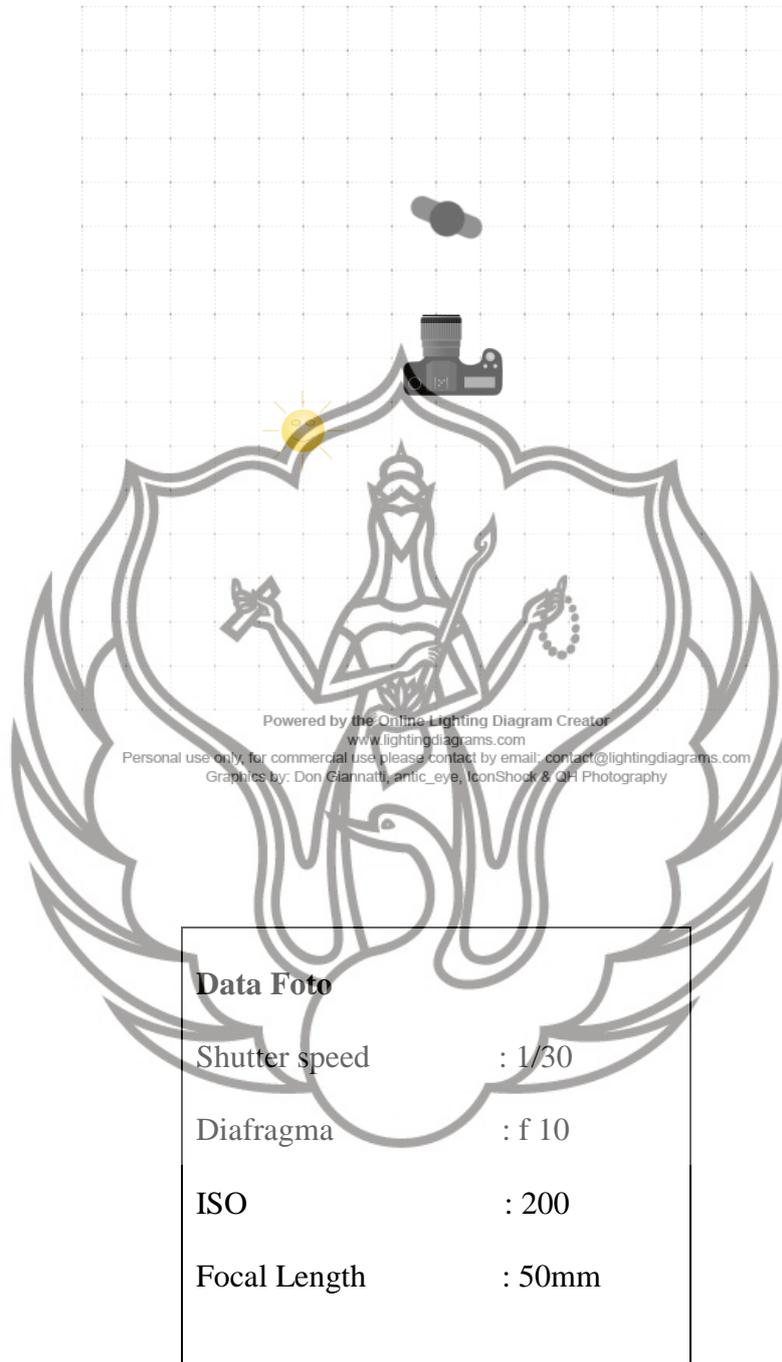


Karya 4

*Print On Photo Paper 40x60*

*“Zaku II, Shooting the Target”*, Azkia Irfan Zidni (2017)

*Lighting setup karya 4*



#### Ulasan Karya 4

Dalam karya 4 ini *plastic model* yang dipakai masih sama seperti karya 3 yaitu *Zaku II big gun* dari seri *Gundam Thunderbolt*, yang berbeda dalam karya 4 ini objek *Zaku II big gun* dipotret dari sudut *eye level* dan juga dengan bukaan diafragma untuk memperlihatkan detil dari senjata dan juga dari robot *zaku II* nya sendiri, konsep dari karya 4 ini adalah *Zaku II* yang sedang bersiap untuk menembakkan senjata *big gun* nya dari jarak jauh karna seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa *big gun* berfungsi sebagai senjata penghancur pasukan dan juga kapal induk dengan setting tempat yang berbeda dari karya foto 3.

Pemotretan karya ini dilakukan di gumuk pasir parangtritis, cahaya yang dipakai dalam pemotretan ini adalah *available light* dengan posisi matahari berada di sudut 335 derajat, pemotretan dilakukan pada jam 4 sore. Olah *digital* yang dilakukan pada foto ini adalah penambahan efek asap dengan menggunakan brush awan yang kemudian diberi *filter gaussian blur* dan juga motion blur untuk menambah kesan visual kabut yang sedang tertiuap, kemudian efek yang ditambahkan adalah efek tembakan pada senjata *big gun*, warna kuning dipilih karna menyesuaikan dengan warna partikel tembakan yang muncul di kartunya itu sendiri, lalu ditambahkan juga efek glowing merah pada mata *zaku* untuk menambah kesan hidup dari robot itu sendiri. Setelah itu olah digital dilanjutkan dengan menggunakan *adobe photoshop lightroom* untuk mengganti *tone* warna foto agar terlihat lebih dramatis.

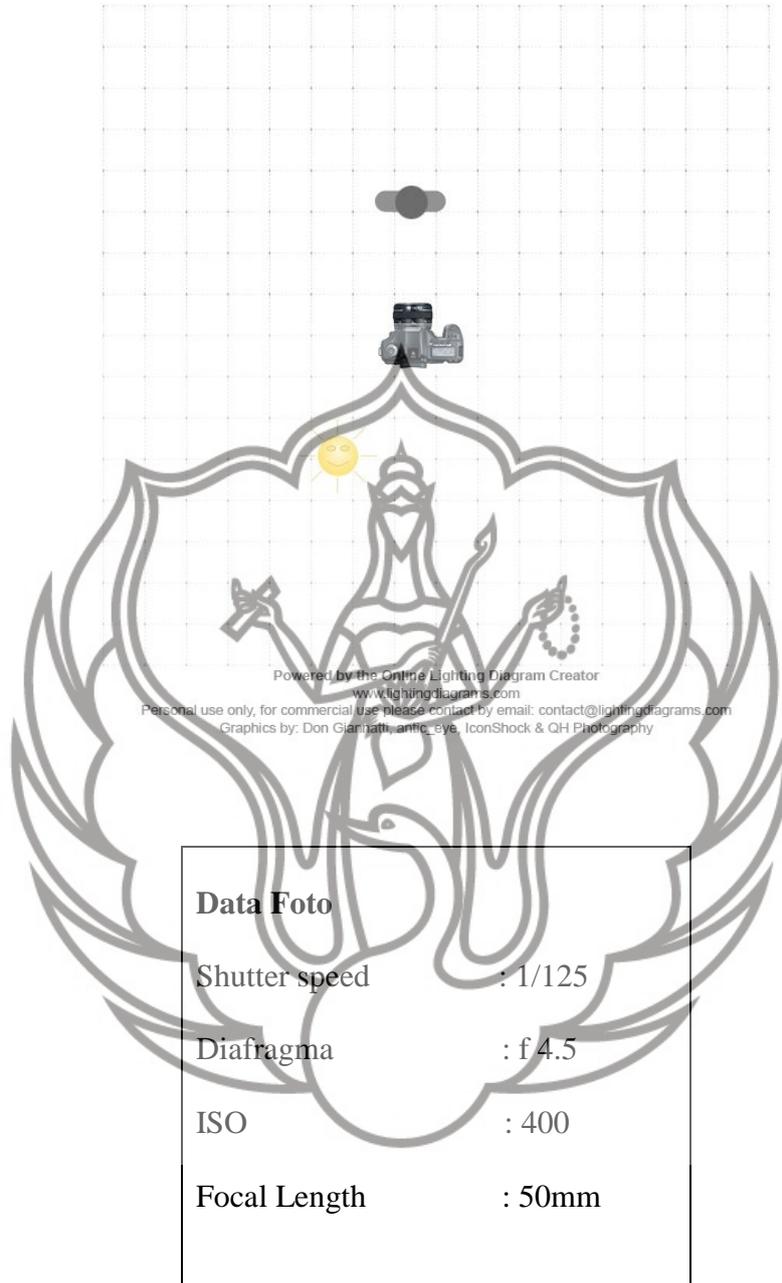


Karya 5

*Print On Photo Paper*

*“Atlas on the move”*, Azkia Irfan Zidni (2017)

*Lighting setup karya 5*



## Ulasan Karya 5

Dalam karya ke 5 ini memakai *plastic model Gundam Atlas* dari seri *gundam thunderbolt*, *gundam atlas* merupakan *gundam* tipe baru yang dirancang khusus untuk salah satu pilot *veteran* federasi yang merupakan salah satu pahlawan kubu federasi di sektor *thunderbolt*.

Pemotretan karya 5 ini dilakukan di taman hutan rakyat, lokasi ini dirasa cocok untuk *setting* adegan *gundam* yang sedang meluncur di tengah tengah hutan dan mencari musuhnya. Pemotretan karya ini dilakukan pada jam 3 sore dengan menggunakan *available light*, posisi matahari berada di sudut 335 derajat dari kamera, pemakaian diafragma kecil dalam pemotretan ini bertujuan untuk memfokuskan *point of interest* pada *gundam* dan juga untuk menghindari *background* terlihat lebih dominan. Proses *editing* yang dilakukan pada foto ini adalah *editing RAW* yang kemudian dilanjutkan dengan editing untuk menghilangkan *stand figure* sebagai alat bantu agar *gundam* yang dipotret bisa tampak seperti terbang, setelah itu ditambahkan beberapa objek daun berterbangan yang kemudian dibuat *blur* dengan menggunakan *gaussian blur*, setelah itu *editing* yang dilakukan adalah menambahkan *tone* warna untuk menambah efek dramatis pada foto.

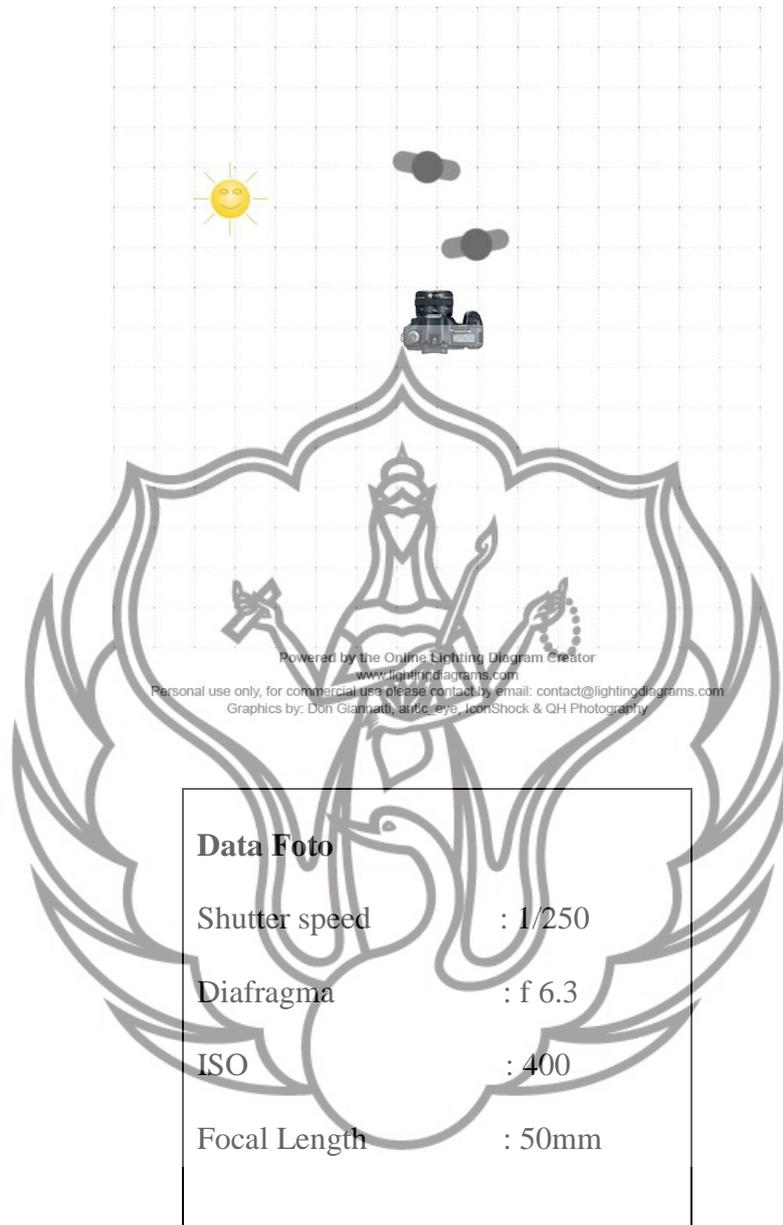


Karya 6

*Print On Photo Paper 45x80*

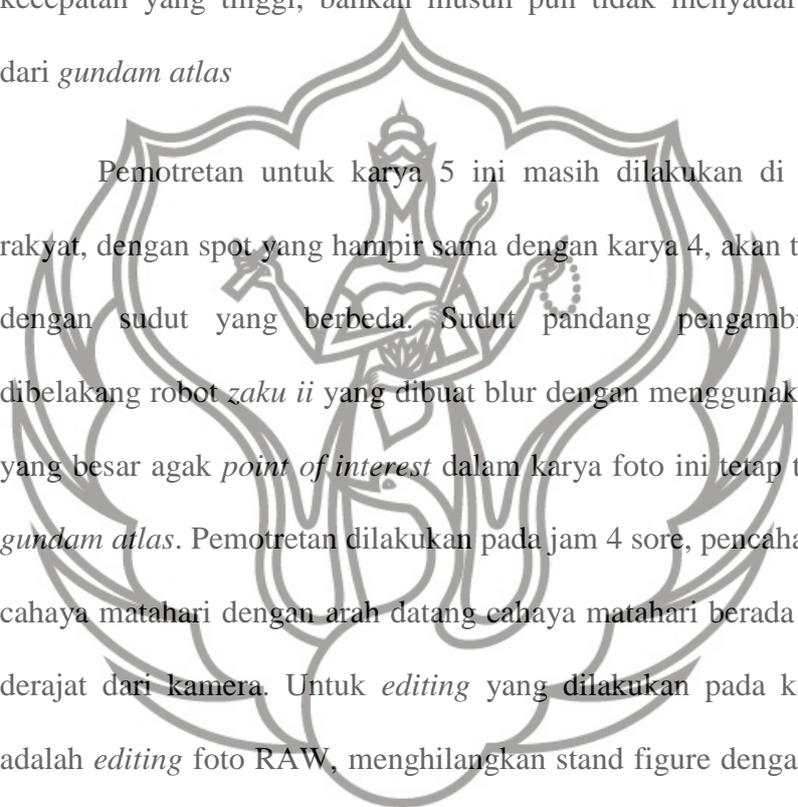
*“Sudden Attack”*, Azkia Irfan Zidni (2017)

## Lighting setup karya 6



## Ulasan Karya 6

*Plastic model* yang dipakai dalam sama seperti karya 5 ini adalah *gundam atlas*, dalam karya ke 6 ini adalah lanjutan dari karya ke 5, dimana setelah *gundam atlas* mendeteksi adanya musuh dia langsung menerjang ke arah depan musuhnya dan siap menembaknya, karena memiliki kecepatan yang tinggi, bahkan musuh pun tidak menyadari kedatangan dari *gundam atlas*



Pemotretan untuk karya 5 ini masih dilakukan di taman hutan rakyat, dengan spot yang hampir sama dengan karya 4, akan tetapi diambil dengan sudut yang berbeda. Sudut pandang pengambilan diambil dibelakang robot *zaku ii* yang dibuat blur dengan menggunakan diafragma yang besar agak *point of interest* dalam karya foto ini tetap terfokus pada *gundam atlas*. Pemotretan dilakukan pada jam 4 sore, pencahayaan dengan cahaya matahari dengan arah datang cahaya matahari berada di sudut 120 derajat dari kamera. Untuk *editing* yang dilakukan pada karya foto ini adalah *editing* foto RAW, menghilangkan stand figure dengan stamp tool, dan juga penambahan efek bayangan untuk memperkuat kesan *gundam atlas* yang bergerak dengan cepat dengan menggunakan motion blur yang dibuat dengan menduplikasi seleksi pada *gundam atlas*, untuk *editing* terakhir seperti karya foto lainnya yaitu penambahan *tone* warna pada foto di *adobe photoshop lightroom*.

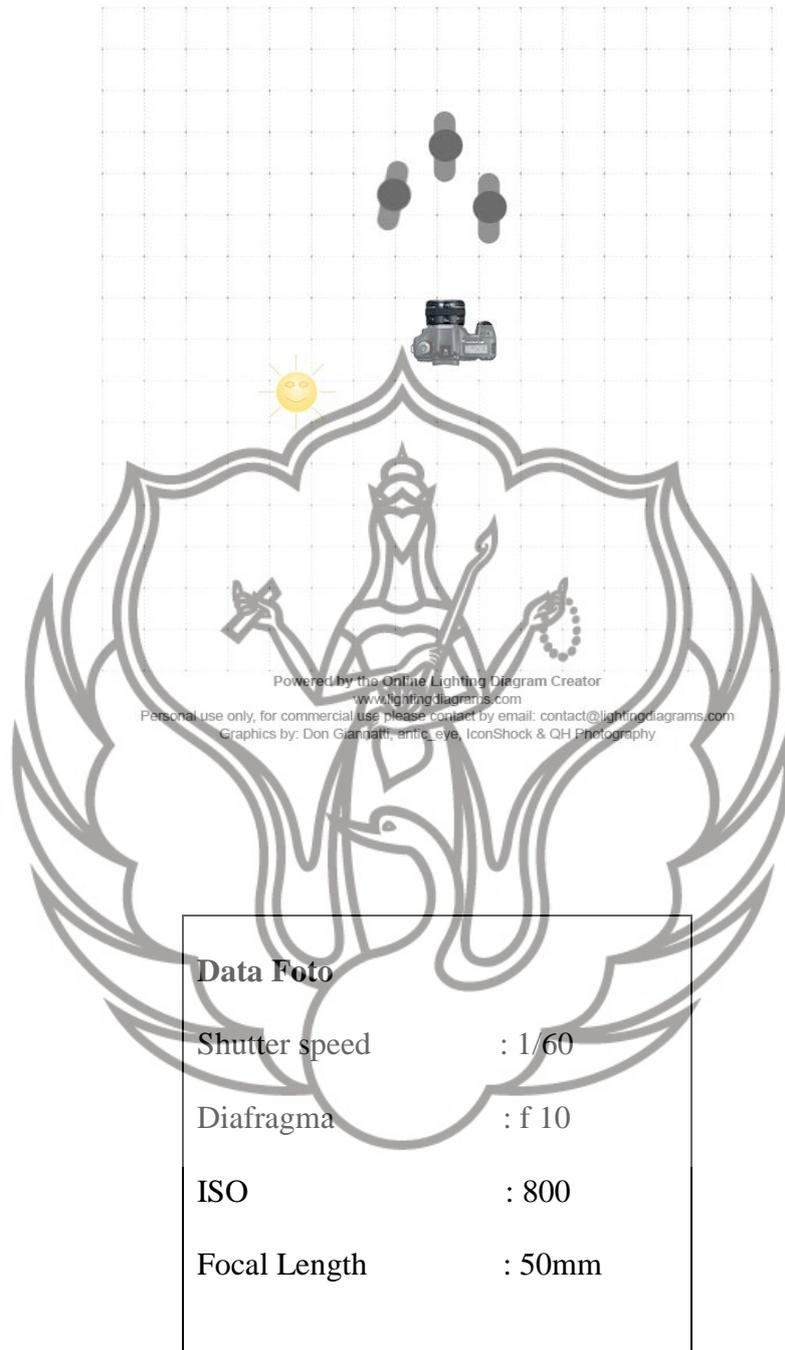


Karya 7

*Print On Photo Paper 45x80*

*“Tekkadan”*, Azkia Irfan Zidni (2017)

*Lighting setup karya 7*



## Ulasan Karya 7

Karya 7 ini ada 3 *plastic model* yang dipakai, yaitu, *Gundam Gusion Rebake Full City*, *Gundam Barbatos Lupus* dan *Shiden*, dari seri *gundam iron blooded orphan*. Dalam ceritanya ketiga robot ini merupakan satu aliansi pasukan yang bernama *Tekkadan*, yang merupakan pasukan yang berisi anak-anak yatim piatu yang pernah dijadikan budak kerja di planet mars, *Tekkadan* juga dikenal sebagai pasukan yang nekat dan pantang menyerah dan selalu berjuang bersama demi memperjuangkan tujuan mereka untuk mendapatkan hak yang sama sebagai manusia. Dalam karya ini berusaha menunjukkan bagaimana pasukan tekkadan berjuang bersama

Pemotretan dalam karya ini masih dilakukan di taman hutan rakyat gunung kidul, pemotretan dilakukan pada jam 3 sore, lighting yang digunakan adalah available light dengan arah matahari berada di belakang kamera dengan sudut 335 derajat, sehingga mendapatkan cahaya yang hampir terpapar ke arah 3 plastic model yang akan difoto. Proses *editing* yang dilakukan, menghilangkan *stand figure* yang dipasang pada *gundam barbatos* (tengah) untuk mendapatkan pose sedang meluncur dengan menggunakan stamp tool, lalu dilakukan penambahan efek asap untuk memperkuat gambaran kalo mereka sedang berperang. Kemudian efek yang ditambahkan adalah serpihan serpihan berterbangan untuk menambah kesan gambaran perang dalam foto.

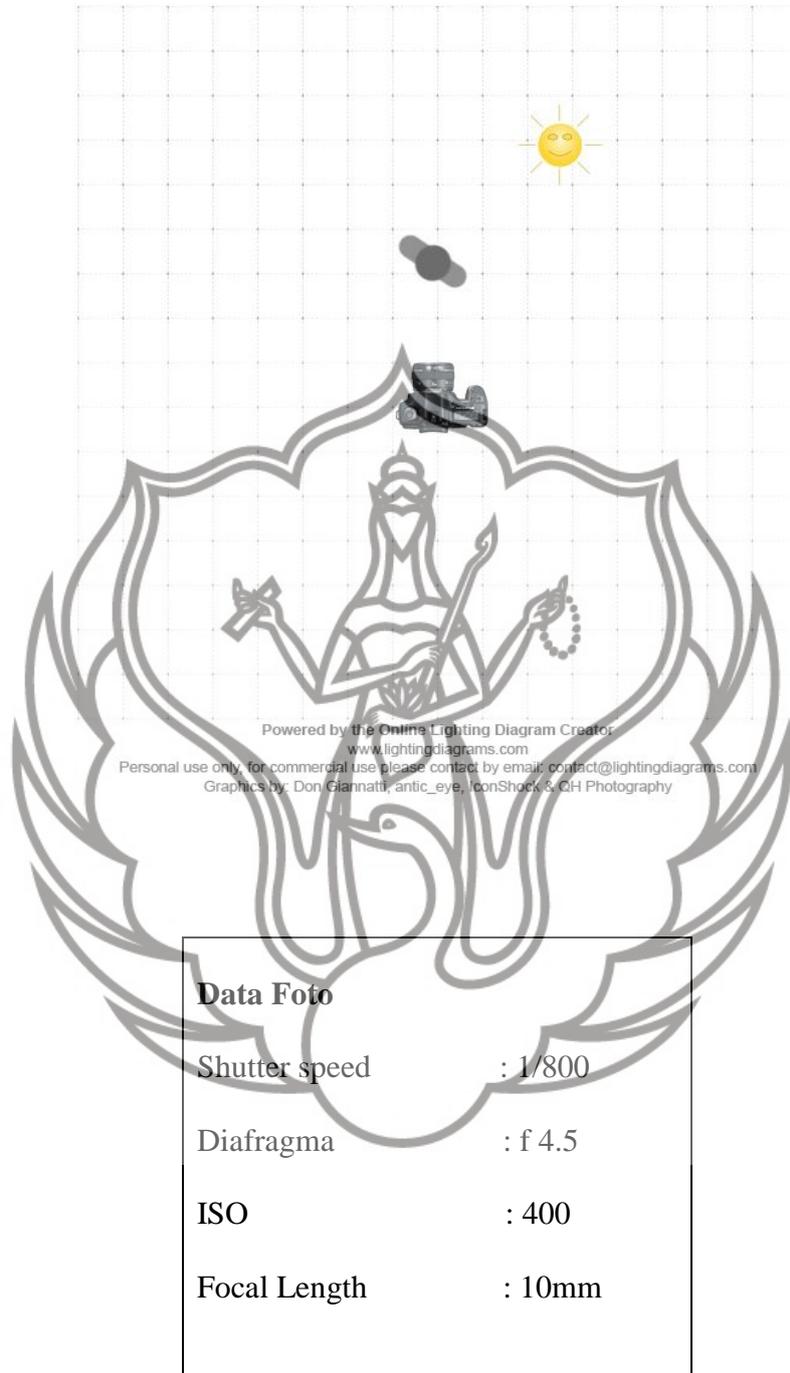


Karya 8

*Print On Photo Paper 45x80*

*“Howling Wolf” , Azkia Irfan Zidni (2017)*

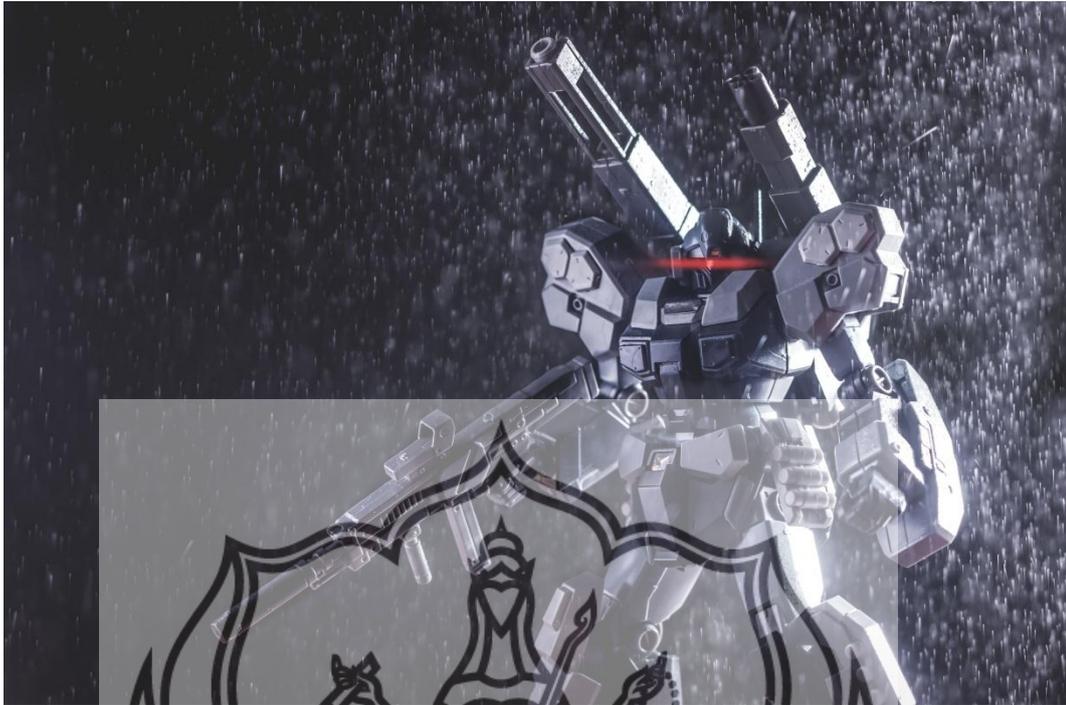
## Lighting setup karya 8



## Ulasan Karya 8

Dalam karya foto ke 8 ini plastic model yang dipakai adalah *Gundam barbatos lupus*, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *Gundam barbatos lupus* ini merupakan salah satu *gundam* milik pasukan tekkadan, pilot dari *gundam barbatos lupus* ini adalah anak kecil bernama Mikazuki Augus yang dijuluki “*the devil of tekkadan*” oleh musuh musuhnya karena dia selalu bertarung di garis depan sendirian dan menghabisi musuh musuhnya dengan cara yang kejam.

Pemotretan untuk karya ini dilakukan diluar ruangan yaitu di taman hutan rakyat Gunung Kidul, pemotretan dilakukan pada jam 3 sore, dengan posisi matahari berada di sudut 70 derajat dari kamera, *editing* dalam karya ini yang dilakukan adalah editing file *RAW* dengan *photoshop* yang kemudian dilanjutkan dengan menghilangkan *stand figure* yang membantu objek untuk mendapatkan pose sedang meluncur, kemudian penambahan efek yang dilakukan adalah menambahkan efek gerakan cepat dengan menggunakan *motion blur* yang kemudian di seleksi kembali dengan menggunakan layer mask untuk memilih bagian yang tidak ingin terkena *motion blur*. Kemudian penambahan efek kilauan merah pada mata untuk menambah kesan “kejam” dari *gundam* tersebut, efek serpihan serpihan juga ditambahkan untuk memperkuat gambaran pergerakan *gundam*. Yang terakhir dilakukan adalah *editing* warna yang dilakukan di *adobe photoshop lightroom*, untuk mendapatkan warna yang lebih dramatis.

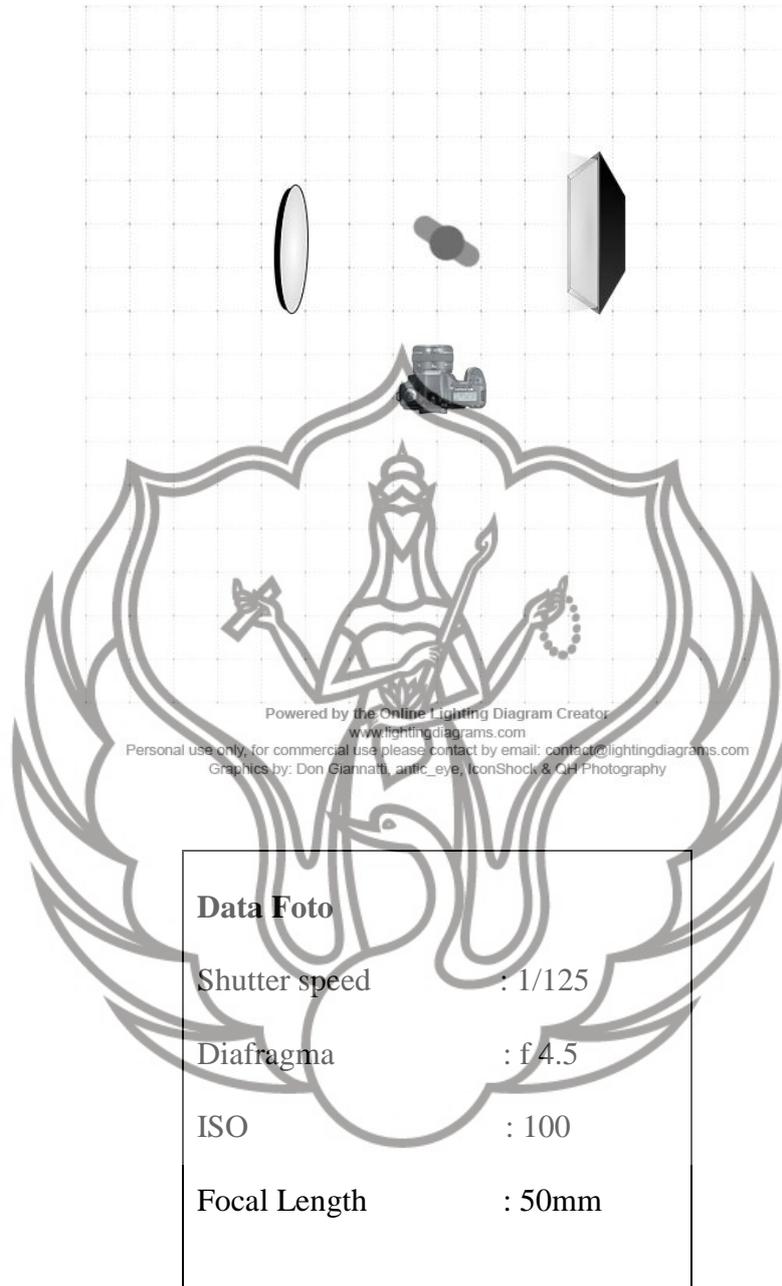


Karya 9

*Print On Photo Paper 40x60*

*“Jesta Cannon” , Azkia Irfan Zidni (2017)*

*Lighting setup karya 9*



## Ulasan Karya 9

Karya ke 9 ini *plastic model* yang dipakai adalah *jesta cannon*, dari seri *gundam unicorn*. *Jesta cannon* merupakan *upgrade* dari *mobile suit jesta* yang dilengkapi dengan persenjataan yang lebih banyak dibandingkan *jesta*. *Jesta cannon* ini merupakan *mobile suit* aliansi federasi bumi yang dibuat khusus untuk pasukan londo bell yang biasa ditugaskan untuk menjalankan misi misi khusus yang diberikan oleh federasi bumi.

Pemotretan untuk foto ini dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan satu lampu untuk *main light* dari sudut 45 derajat, dan juga reflektor dari arah depan lampu untuk memantulkan cahaya lampu ke bagian depan objek untuk mengurangi *shadow* pada objek, karya ini merupakan hasil penggabungan dari 2 foto dengan posisi *reflector* yang berbeda, untuk mendapatkan pencahayaan di bagian depan objek yang lebih maksimal. Dalam pemotretan ini juga ditambahkan efek rintikkan air yang dibuat secara manual yang didapatkan dengan menggunakan shutter yang cepat. Proses *editing* yang dilakukan pada foto ini adalah editing foto *RAW* yang kemudian dilanjutkan dengan penumpukkan 2 foto yang kemudia di seleksi bagian foto mana yang dirasa harus ditambahkan atau dihapus. Setelah itu ditambahkan juga efek kilauan pada mata untuk memperkuat kesan hidup dari plastic model yang difoto. Kemudian *editing* terakhir yang dilakukan adalah *editing* warna foto yang dilakukan di *adobe photoshop lightroom*.

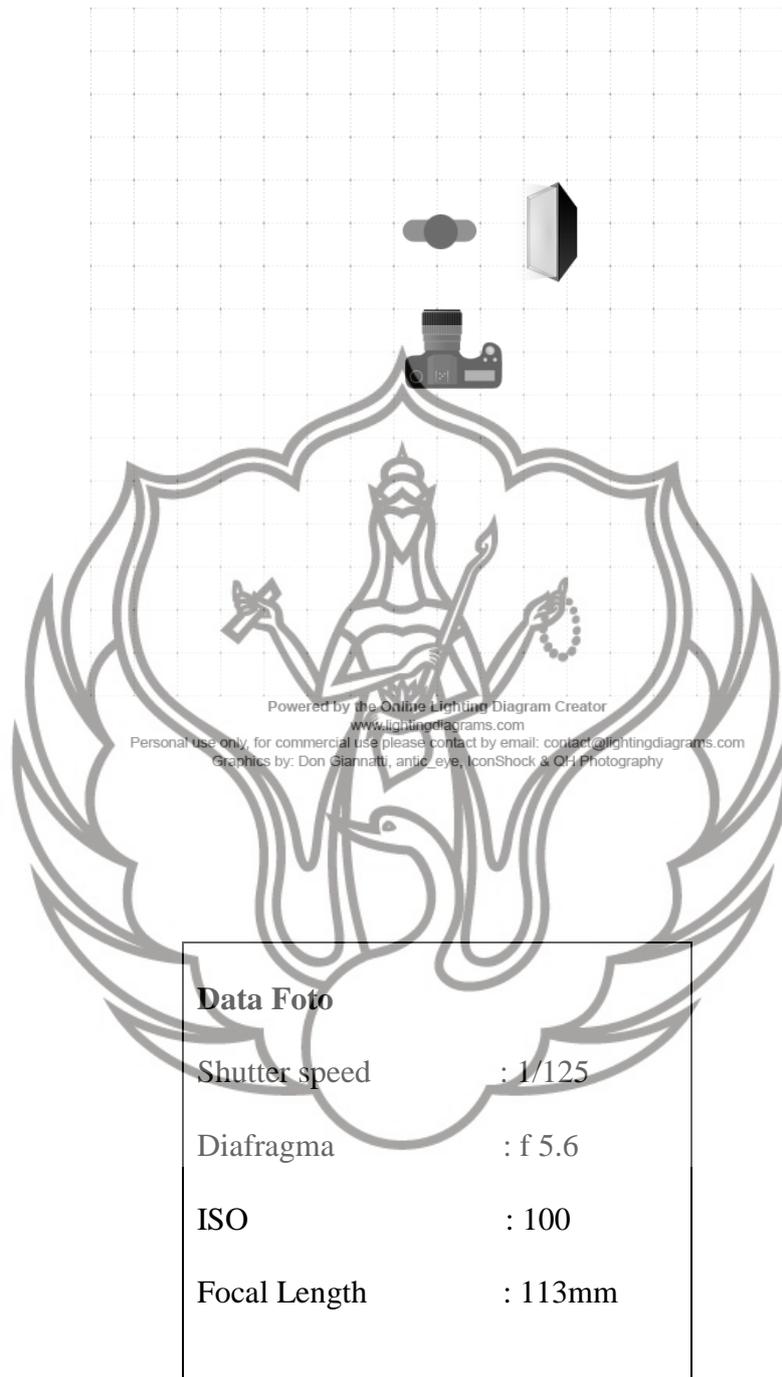


Karya 10

*Print On Photo Paper 40x60*

*“Gundam Mark II Titan”*, Azkia Irfan Zidni (2018)

## Lighting setup karya 10



## Ulasan Karya 10

Karya 10 ini *plastic model* yang dipakai adalah *Gundam Mark II Titan* dari seri *Gundam Zeta*, dalam ceritanya *gundam* ini merupakan *gundam* generasi kedua dari *gundam* pertama yaitu *gundam RX-78-2* dengan menggunakan *armor* yang lebih tipis dari generasi pertamanya untuk mengurangi biaya pembuatan, dan juga warna dari *gundam* ini diubah menjadi biru dan hitam karna tipe ini dibuat untuk aliansi TITAN yang merupakan pasukan elit dari federasi bumi..

Pembuatan karya ini dilakukan didalam ruangan dengan menggunakan satu lampu *softbox* dari sudut 45 derajat untuk mendapatkan *side lighting* untuk mendapatkan kesan yang lebih dramatis. Dalam pemotretan karya ini juga ditambahkan efek rintikan air yang dibuat secara manual. Olah *digital* yang dilakukan pada karya ini adalah menambahkan efek *glowing* pada mata dan juga badan dari *gundam* untuk menambahkan kesan hidup dari *gundam* tersebut. Kemudian olah *digital* dilanjutkan ke *adobe photoshop* untuk memperkuat warna pada foto, seperti penambahan *clarity*, saturasi dan juga *vibrance* pada foto.

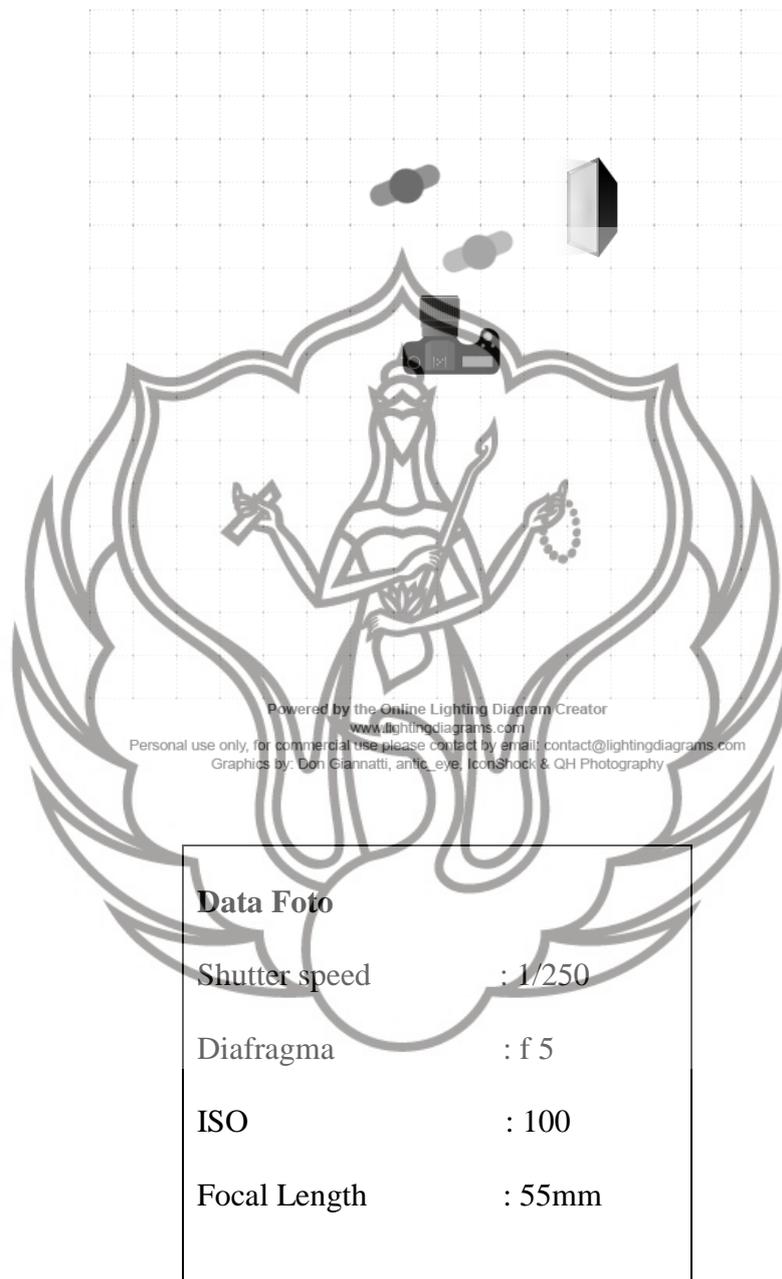


Karya 11

*Print On Photo Paper*

*“Attack From the Dark”*, Azkia Irfan Zidni (2018)

## Lighting setup karya 11



## Ulasan Karya 11

Karya ke 11 ini *plastic model* yang dipakai adalah *Gundam mark II titan* dan *Jesta*, karya 11 ini merupakan kelanjutan dari karya 9 dan 10 dimana kedua robot robot tersebut dipertemukan dalam satu pertarungan, *gundam mark II* yang merupakan *gundam* yang digunakan untuk special operation menggunakan kemampuannya untuk melakukan serangan kepada *jesta cannon* dari kegelapan, dengan menggunakan senjata beam sabernya, *gundam mark II titan* pun meluncur dengan kecepatan tinggi dan bersiap menyerang *jesta cannon*.

Pembutan karya ini dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan satu buah lampu dengan *softbox* berukuran sedang yang ditembakkan dari sudut 90 derajat dari kamera. *Editing* yang dilakukan pada foto ini adalah menghilangkan *stand* yang digunakan pada *gundam mark ii titan* untuk mendapatkan pose meluncur dengan menggunakan stamp tool, kemudian dilakukan penambahan efek asap untuk menambah kesan dramatis dan juga untuk mengisi ruang yang kosong, kemudian efek yang ditambahkan adalah efek *glowing* pada pedang *beam saber* dari *gundam mark ii titan*. Dan setelah itu *editing* dilanjutkan ke *adobe photoshop lightroom* untuk melakukan editing *exposure* seperti *brightness*, *contrast*, *clarity*, *vibrance* dan juga *saturation* pada foto

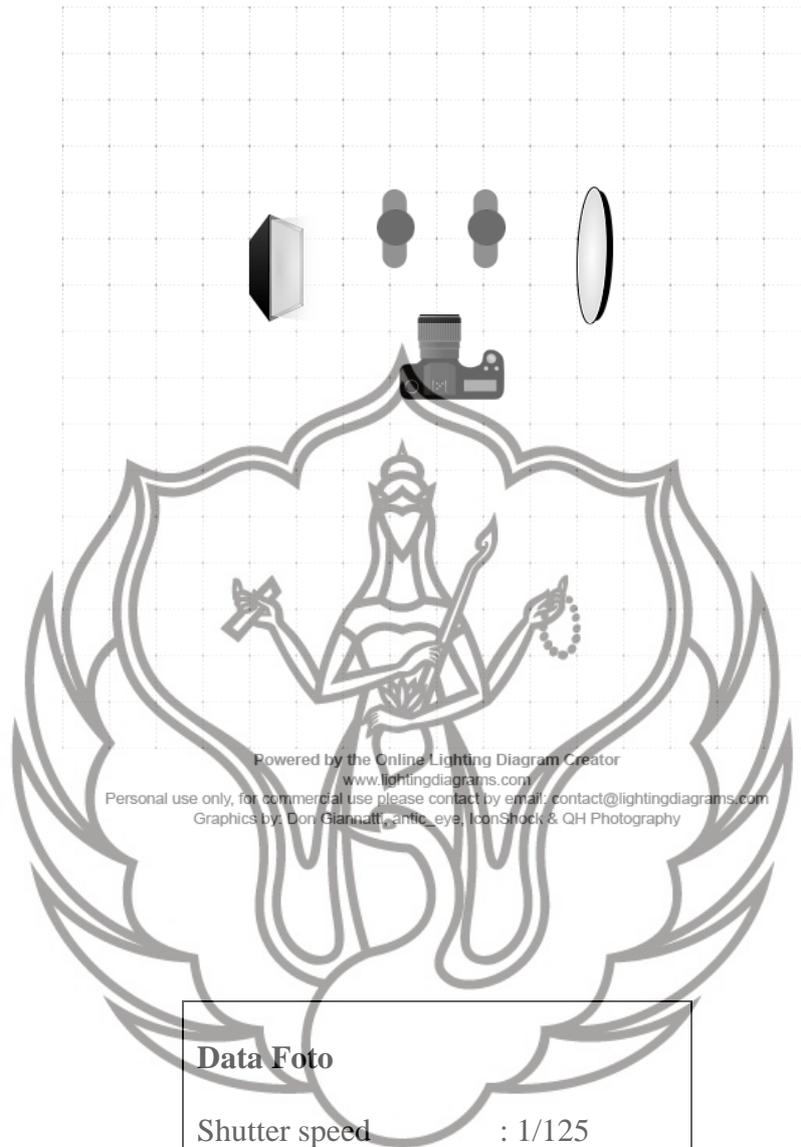


Karya 12

*Print On Photo Paper 40x60*

“Clash” , Azkia Irfan Zidni (2017)

*Lighting setup karya 12*



**Data Foto**

Shutter speed : 1/125

Diafragma : f 11

ISO : 200

Focal Length : 50mm

## Ulasan Karya 12

Karya 12 ini *plastic model* yang dipakai adalah *gundam mark ii titan* dan *jesta cannon*, karya ke 12 ini merupakan kelanjutan dari karya 11. Dalam foto ini menceritakan bagaimana setelah *gundam mark ii* berusaha menyerang secara tiba tiba ke arah *jesta cannon* dari kegelapan, tetapi serangan tersebut bisa ditahan dengan cepat oleh *jesta cannon* dengan menggunakan senjata *beam rifle* yang dibawa olehnya yang akibatnya menimbulkan percikan api, ketika menahan serangan tersebut *jesta cannon* juga juga dengan cepat mengeluarkan *beam saber* yang juga dimiliki olehnya untuk bersiap melakukan serangan balasan kepada *gundam mark ii titan*.

Pemotretan karya ini dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan satu buah lampu dengan softbox dengan juga satu buah reflektor berwarna putih, foto ini merupakan gabungan dari 4 foto yang dilakukan untuk membuat bagian bagian dari *plastic model gundam* terekspose dengan baik. kemudian yang dilakukan adalah menghilangkan *stand figure* yang digunakan untuk membuat pose terbang pada *gundam mark ii titan*(kiri) dengan menggunakan *stamp tool*. Setelah itu penambahan efek *glowing* warna merah pada kedua *beam saber* dari *plastic model* dan juga penambahan efek asap.

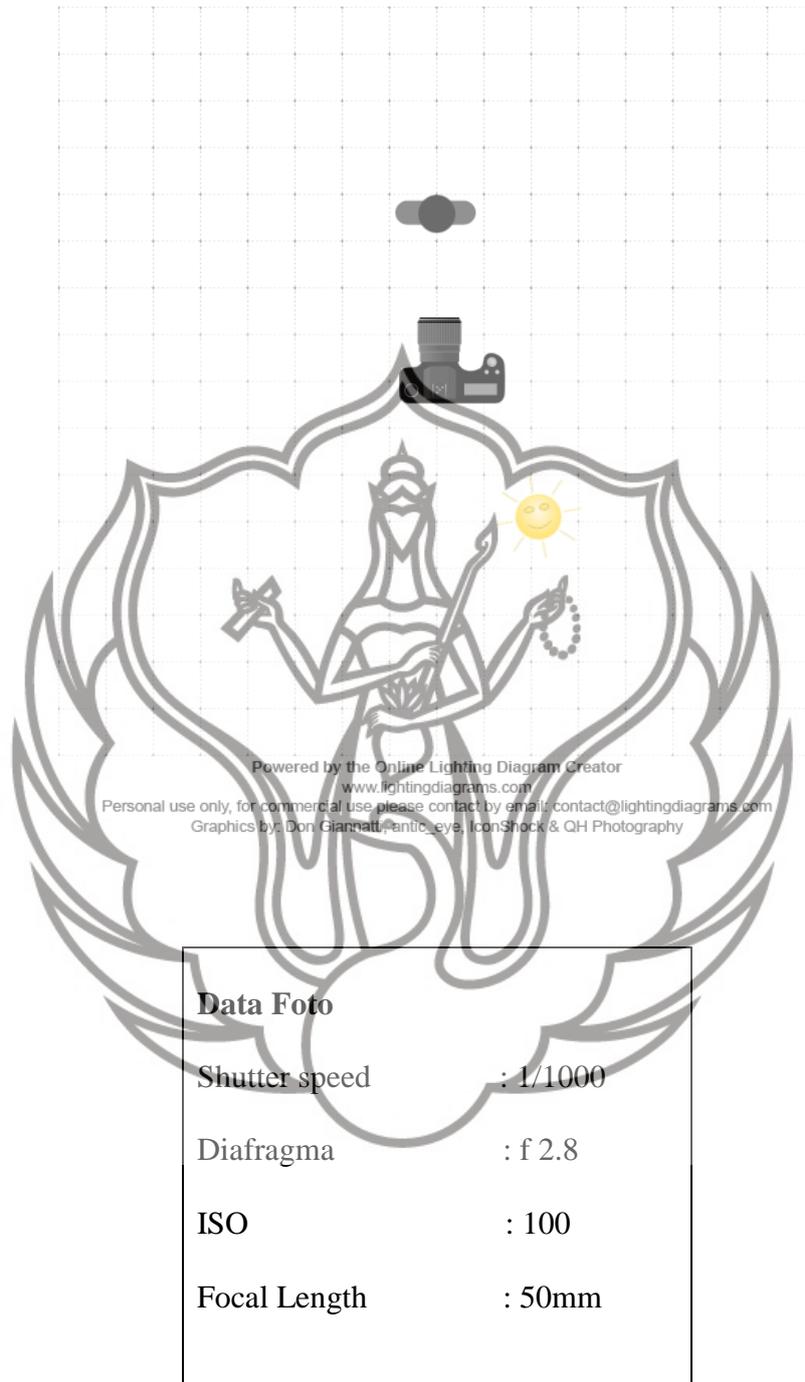


Karya 13

*Print On Photo Paper*

*“Gundam Vidar”, Azkia Irfan Zidni (2018)*

*Lighting setup karya 13*



### Ulasan Karya 13

Karya ke 13 ini *plastic model* yang dipakai yang dipakai adalah *Gundam vidar* dari seri *gundam iron blooded orphan*, *gundam vidar* ini merupakan *gundam tipe agility* (kecepatan) yang dibuat untuk salah satu pilot andalan dari pasukan *gjallarhorn*, *gundam* ini memiliki dilengkapi perlengkapan senjata *cannon rifle* dan juga *rappier* yang berfungsi sebagai senjata untuk memotong musuh, dalam foto ini *vidar* diposekan sedang menembakkan *cannon riflenya* di tengah tengah kota yang sedang hancur dan terbakar akibat perang.

Pembuatan karya ke 13 ini dilakukan diluar ruangan dengan menggunakan *available light* atau cahaya matahari dari arah depan objek atau dari belakang kamera. *Editing* yang dilakukan pada karya ini adalah penghilangan *stand figure* dengan menggunakan *stamp tool*, lalu penambahan efek efek diantaranya adalah efek tembakan pada *cannon rifle* dari *gundam vidar*, penambahan efek *glowing* pada mata *gundam vidar* untuk menambah kesan hidup, penambahan efek asap dan juga efek efek api pada *foreground* untuk memperkuat kesan bahwa tempat tersebut sedang terbakar akibat dari perang, selanjutnya yang terakhir adalah *editing* eksposur pada foto.

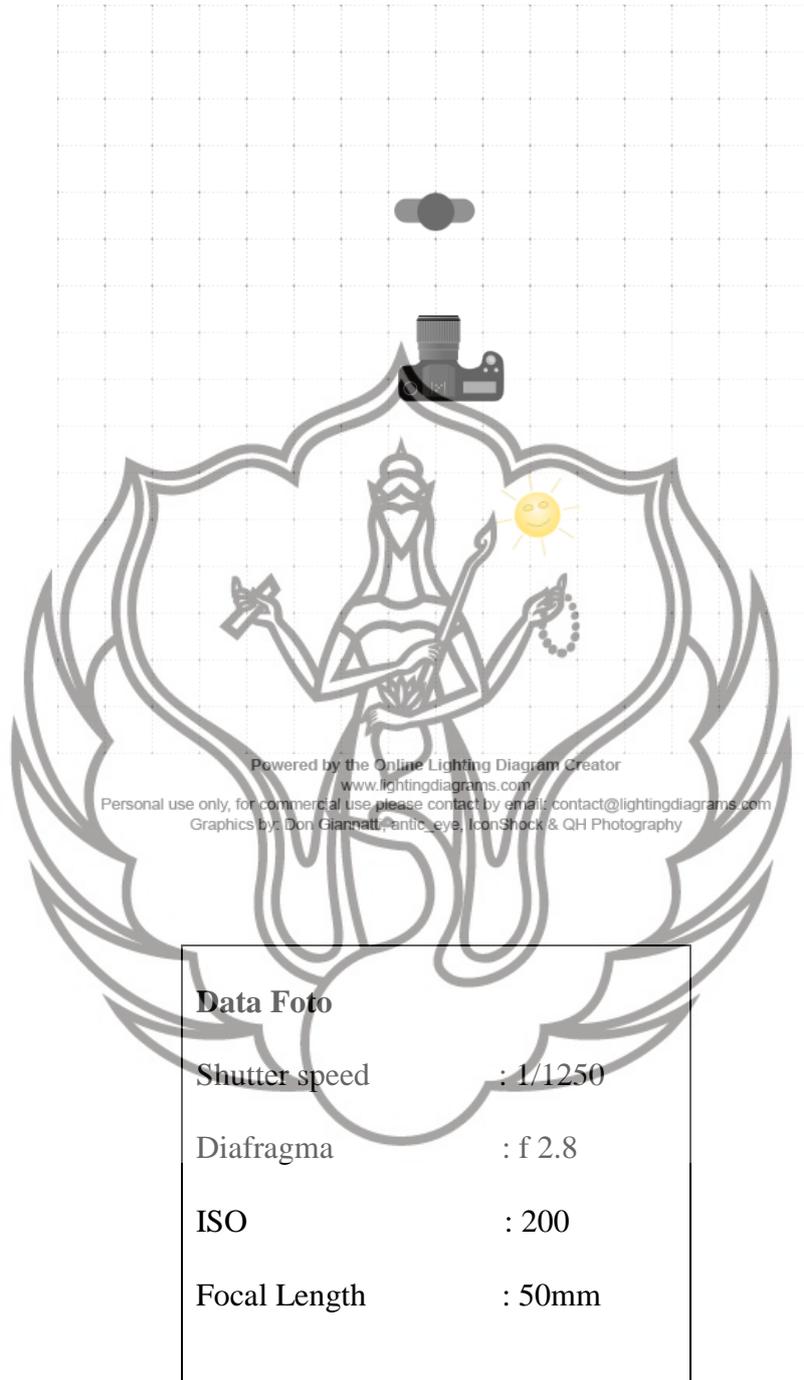


Karya 14

*Print On Photo Paper 45x80*

*“Slashing Through” , Azkia Irfan Zidni (2017)*

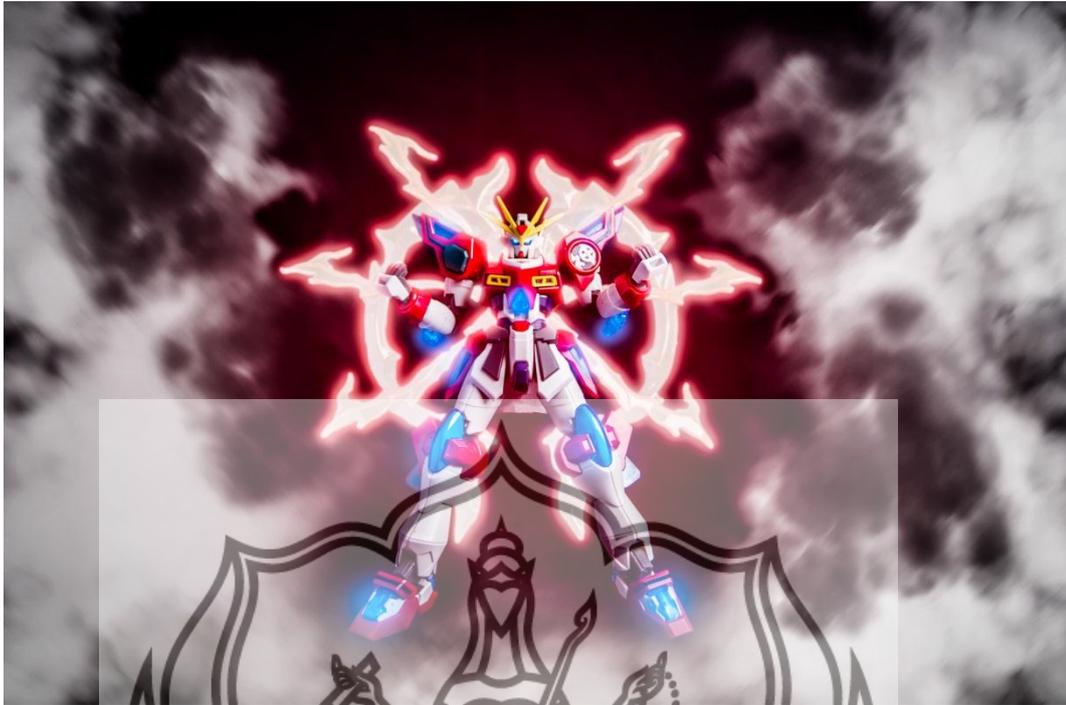
*Lighting setup karya 14*



## Ulasan Karya 14

Karya ke 14 ini *plastic model* yang dipakai adalah *gundam vidar* seperti karya 13, dalam karya ke 14 ini konsep yang dibuat adalah memperlihatkan adegan bagaimana *gundam vidar* memotong musuhnya dengan menggunakan senjata *rappier* nya yang berfungsi sebagai pedang, seperti yang dijelaskan di karya sebelumnya *gundam vidar* ini merupakan *gundam* tipe kecepatan, dalam ceritanya *gundam* ini bisa mengalahkan musuh musuhnya dengan kecepatan 2 kali lipat dari robot robot buatan masal yang dibuat oleh pasukan *gjallarhorn*.

Pembuatan karya ke 14 ini dilakukan diluar ruangan dengan menggunakan *available light* atau cahaya matahari dengan arah matahari berada di depan objek utama/dibelakang kamera. *Editing* yang dilakukan pada foto ini adalah penambahan efek pada foto diantaranya adalah efek *glowing* pada mata *gundam vidar* lalu penambahan efek efek api dan asap pada *foreground* foto dan juga penambahan efek ledakan dibelakang objek foto, setelah itu terakhir adalah *editing* warna dan eksposur foto di *adobe photoshop lightroom*.

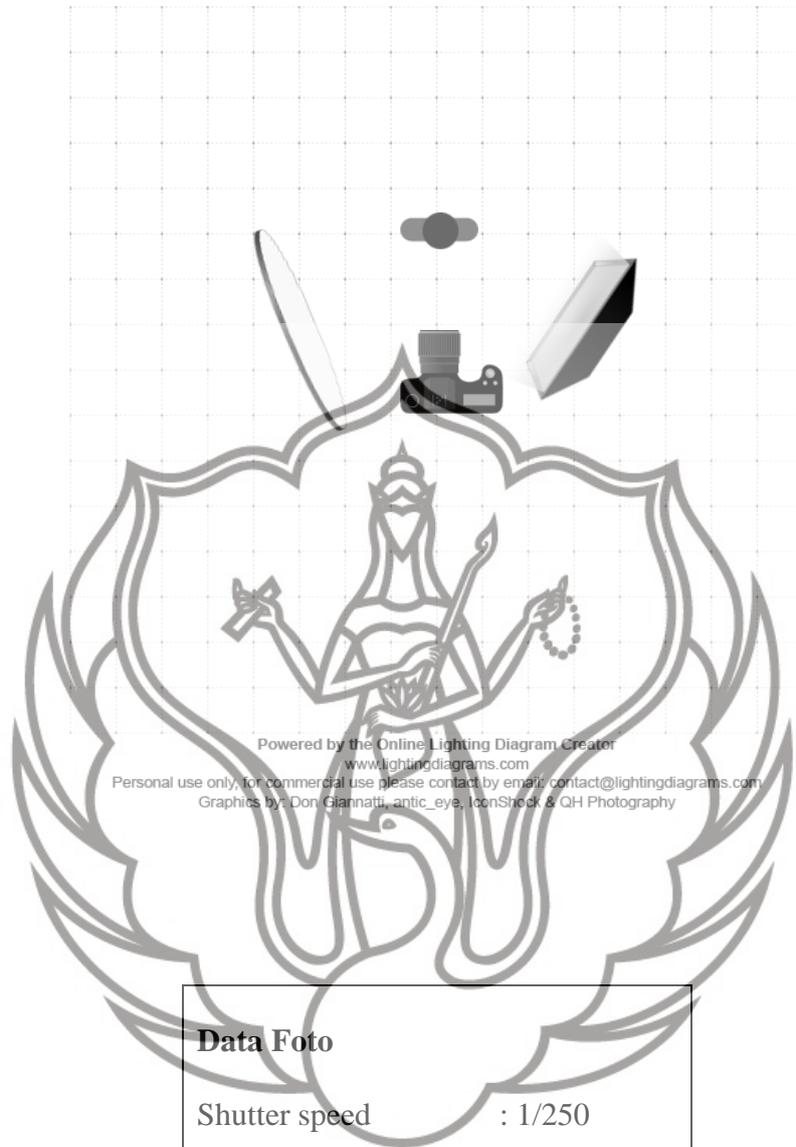


Karya 15

*Print On Photo Paper 40x60*

*“Jigen Hao-Ryu” , Azkia Irfan Zidni (2018)*

*Lighting setup karya 15*



**Data Foto**

Shutter speed : 1/250

Diafragma : f 5

ISO : 100

Focal Length : 57mm

## Ulasan Karya 15

Karya ke 15 ini *plastic model* yang dipakai adalah *gundam kamiki burning*, dalam ceritanya *gundam* ini merupakan *gundam* tipe petarung yang gaya bertarungnya menggunakan teknik beladiri *jigen hao-ryu* yaitu aliran beladiri yang dipakai oleh pilot *gundam* ini, konsep yang ditunjukkan dalam foto ini adalah bagaimana *gundam kamiki burning* ini mengeluarkan kekuatannya ketika akan mengeluarkan teknik beladiri yang dimilikinya yang efeknya juga membuat bisa membuat *gundam* tersebut mengeluarkan api dari punggungnya.

Pembuatan karya ini dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan 1 buah lampu dengan *softbox* dari sudut 45 derajat dari kamera dan juga 1 buah reflektor untuk mengurangi intensitas shadow pada objek, untuk *editing* yang dilakukan dalam foto ini adalah menghilangkan *stand* pada *plastic model gundam kamiki burning* dengan menggunakan *stamp tool*, kemudian penambahan efek *glowing* api pada objek dengan menggunakan *magnetic selection tool* yang kemudian diberikan efek *blur* dan juga warna merah, lalu penambahan efek *glowing* di sekitar badan objek seperti tangan, kaki, badan dan mata dengan menggunakan *brush tool*, setelah itu penambahan efek awan kabut yang kemudian diberi *filter gaussian blur* dan *motion blur* untuk menguatkan visual seakan akan awan tersebut tertiuap karna efek dari kekuatan *gundam kamiki burning*. Lalu yang terakhir adalah *editing* ekposur dan warna di *adobe photoshop lightroom*.



Karya 16

*Print On Photo Paper*

“*Seiken-Zuki*”, Azkia Irfan Zidni (2018)

## Lighting Setup Karya 16



## Ulasan Karya 16

Dalam karya ke 16 ini plastic model yang dipakai adalah *gundam kamiki burning* seperti yang digunakan di karya 15. Konsep yang dibuat dalam karya ke 16 ini adalah membuat adegan ketika *gundam kamiki burning* mengeluarkan salah satu teknik dari aliran *jigen hao-ryu* yaitu *seiken-zuki*, teknik ini adalah salah satu serangan andalan dari *kamiki burning* yang bisa menghancurkan robot robot musuhnya dengan sekali pukulan.

Pembuatan karya ke 16 ini dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan 1 buah lampu dengan *softbox* dari sudut 45 derajat dari kamera. *Editing* yang dilakukan pada foto ini adalah penambahan efek pada bagian belakang objek seperti yang sudah dijelaskan di karya ke 15, lalu efek tambahan yang diberikan adalah efek *glowing* pada tangan kiri dari *gundam kamiki burning* ini, lalu penambahan efek awan kabut dengan menggunakan brush yang kemudian diberi *filter gaussian blur* dan *motion blur* untuk memperkuat efek gerak pada objek, tahap terakhir yaitu editing eksposur dan warna di *adobe photoshop lightroom*.

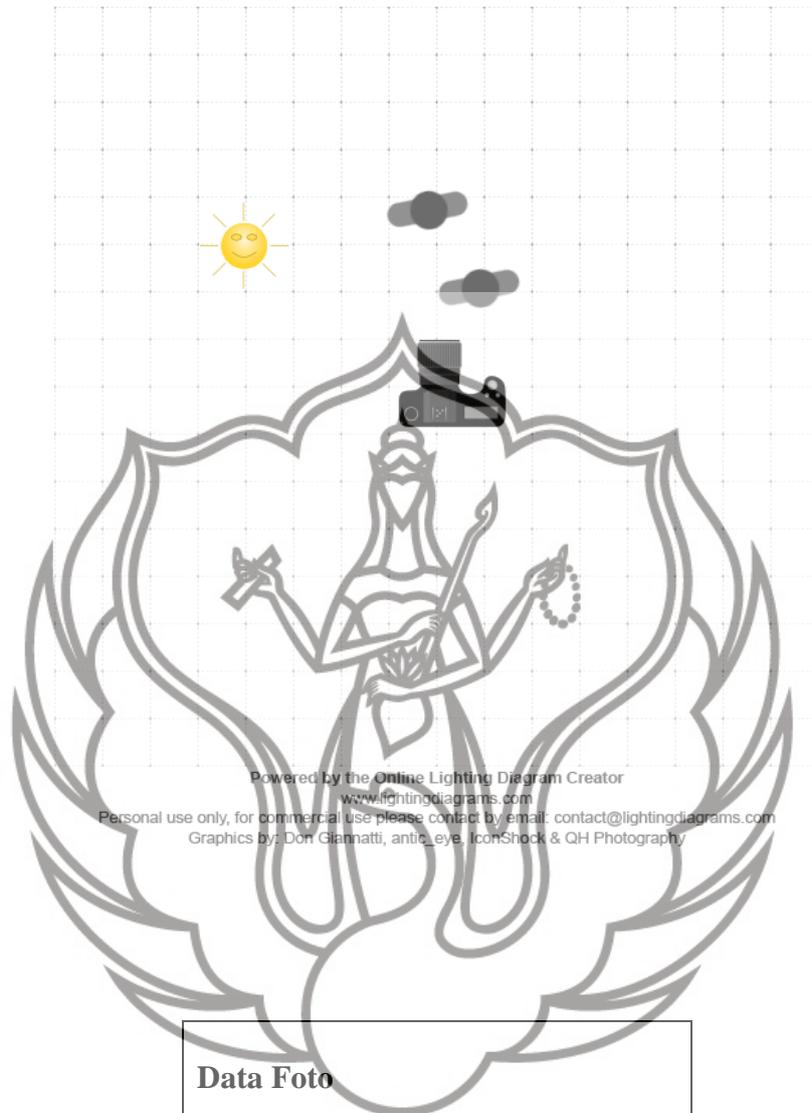


Karya 17

*Print On Photo Paper*

*“Battle on the Dessert”*, Azkia Irfan Zidni (2018)

## Lighting Setup Karya 17



### Data Foto

Shutter speed : 1/320

Diafragma : f 5

ISO : 100

Focal Length : 50mm

## Ulasan Karya 17

Karya ke 17 ini *plastic model* yang dipakai adalah *Gouf* dan *gundam Ez-8*, dalam karya ke 18 ini mencoba menggambarkan salah satu adegan pertarungan antara *Gouf* dan *Gundam Ez-8*. Di dalam foto ini menunjukkan robot *gouf* sedang menerjang ke arah *gundam ez-8* dan bersiap untuk menyerang dengan *heat blade* yang dimilikinya.

Pembuatan karya ke 17 ini dilakukan di gumuk pasir parangtritis dengan menggunakan cahaya matahari atau *available light* dengan arah matahari berada di sudut 225 derajat dari kamera. *Editing* yang dilakukan pada foto ini adalah menghilangkan *stand figure* yang dipakai oleh *gouf* untuk mendapatkan pose terbang/meluncur dengan menggunakan *stamp tool*, kemudian dilakukan penambahan efek awan kabut pada foto dengan menggunakan stok foto, lalu ditambahkan juga efek *glowing* pada mata *Gouf* untuk memperkuat kesan hidup dari robot tersebut, setelah itu tahapan terakhir yang dilakukan adalah *editing* eksposur dan warna di *adobe photoshop lightroom*.

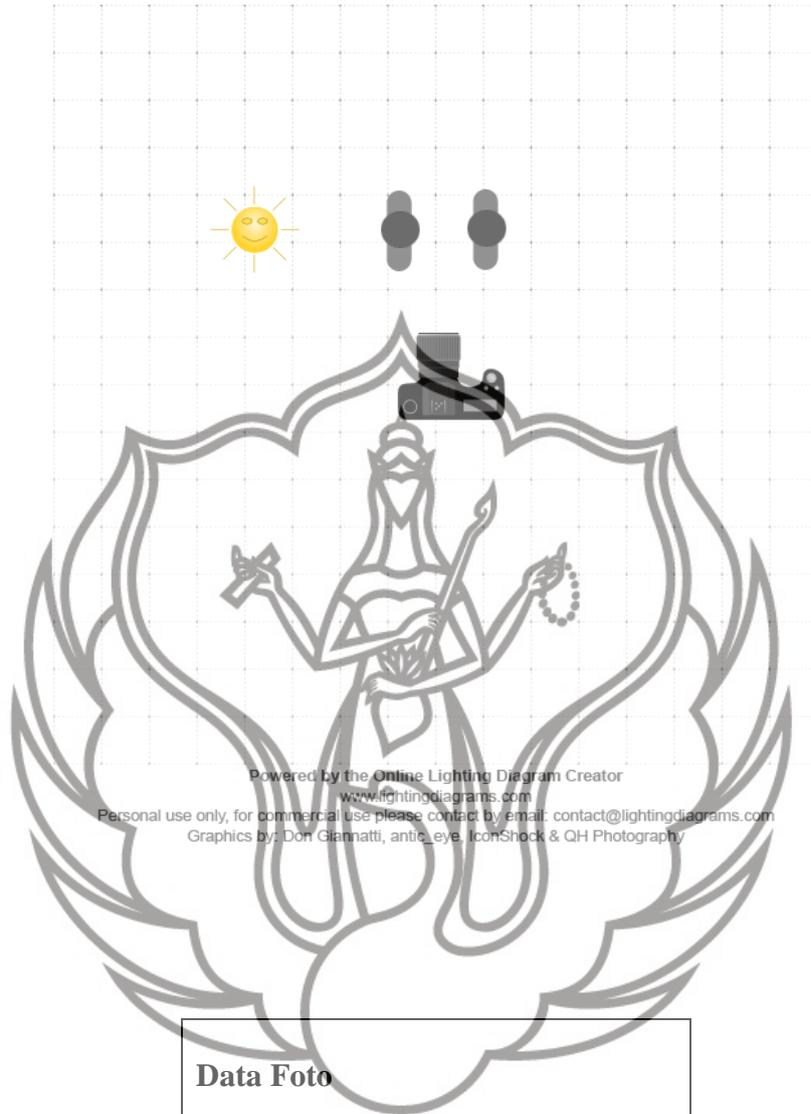


Karya 18

*Print On Photo Paper 45x80*

*“Commander Guts” , Azkia Irfan Zidni (2018)*

## Lighting Setup Karya 18



Powered by the **Online** Lighting Diagram Creator  
www.lightingdiagrams.com  
Personal use only, for commercial use please contact by email: contact@lightingdiagrams.com  
Graphics by: Don Giannatti, antic\_eye, IconShock & QH Photography

### Data Foto

Shutter speed : 1/1250

Diafragma : f 3.2

ISO : 100

Focal Length : 50mm

## Ulasan Karya 18

Karya ke 18 ini plastic model yang dipakai adalah *Gouf* dan *Gundam Ez-8* seperti pada karya ke 17. Karya ini merupakan lanjutan dari karya ke 17, dalam karya ke 18 ini adegan yang ditunjukkan adalah pertempuran antara *gouf* dan *gundam ez-8*. Dimana dalam foto ini ditunjukkan bagaimana *gouf* yang melakukan serangan kepada *gundam ez-8* dengan menggunakan *heat blade*-nya, akan tetapi serangan tersebut bisa ditangkis oleh perisai yang dimiliki oleh *gundam ez-8*. Dalam ceritanya kedua pilot dari robot ini merupakan komandan pasukan dari kubu yang saling bermusuhan, mereka saling bertarung untuk mempertahankan daerahnya masing masing agar tidak dikuasai oleh masing masing kubu.

Pembuatan karya dilakukan di gumuk pasir parangtritis dengan menggunakan cahaya matahari atau *available light*. *Editing* yang dilakukan pada foto ini adalah menghilangkan stand yang dipakai untuk melakukan pose terband pada *Gouf* dengan menggunakan *stamp tool*, kemudian dilakukan penambahan efek *glowing* pada pedang atau *heat blade* dari *gouf*. Selanjutnya adalah penambahan efek *glowing* pada mata dari masing masing robot untuk memperkuat kesan hidup, lalu penambahan efek percikan api juga ditambahkan pada perisai *gundam ez-8* untuk mendapatkan kesan dari konflik antara pedang dan perisai tersebut, lalu efek terakhir yang ditambahkan adalah efek kabut pasir untuk memperkuat efek pergerakan dari masing masing robot.

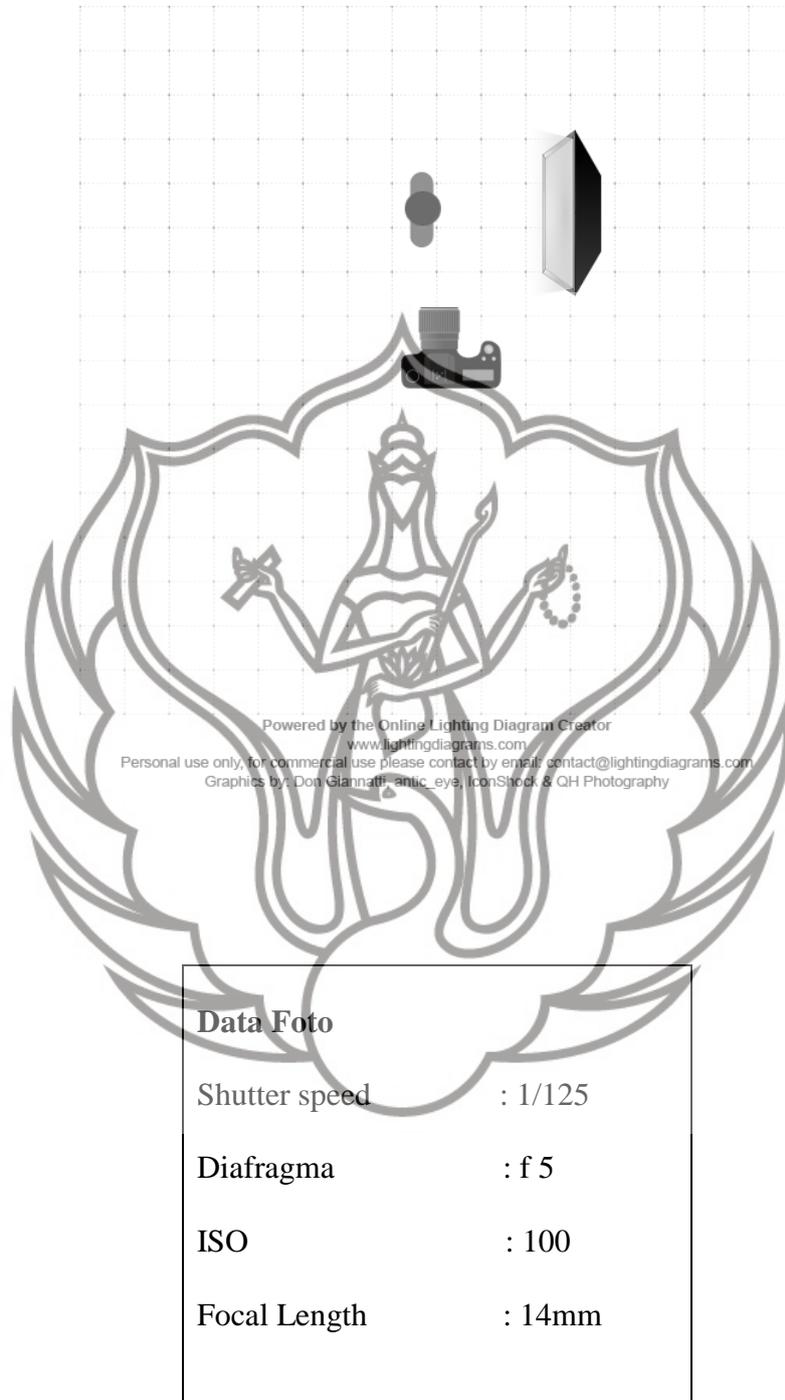


Karya 19

*Print On Photo Paper 40x60*

*“Siege on the Front Line” , Azkia Irfan Zidni (2018)*

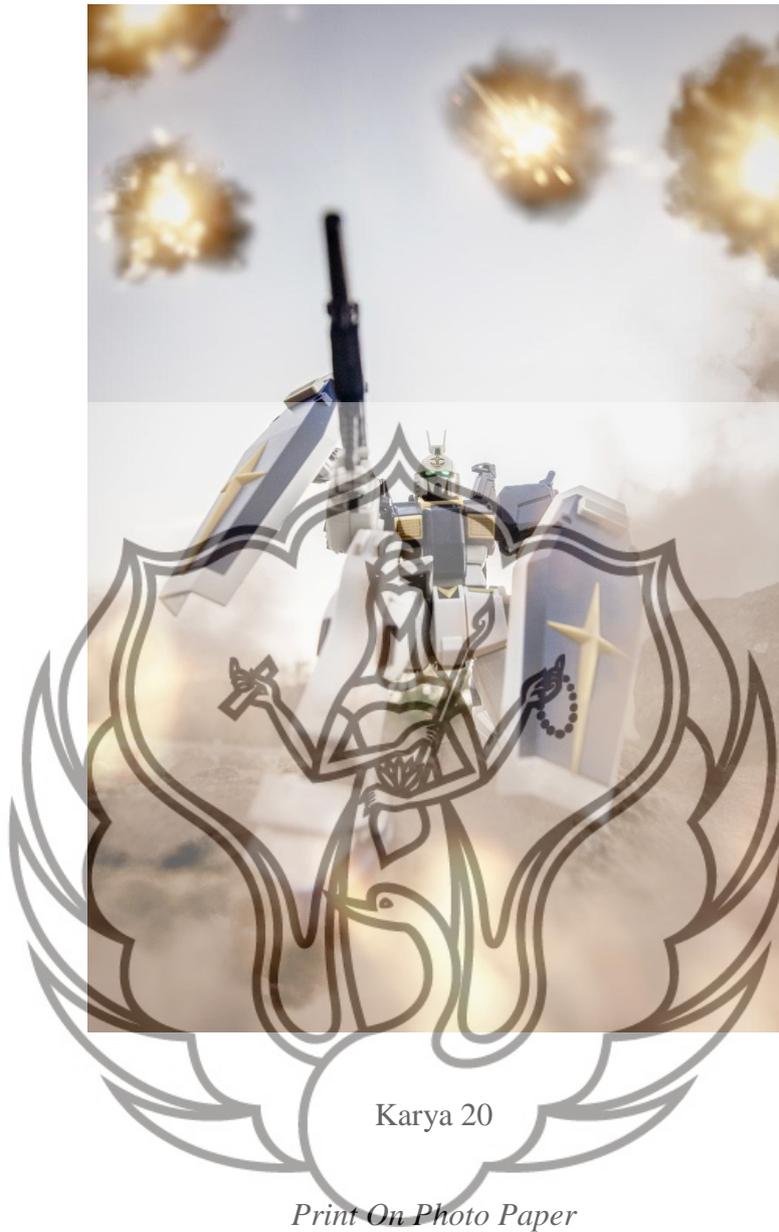
## Lighting Setup Karya 19



## Ulasan Karya 19

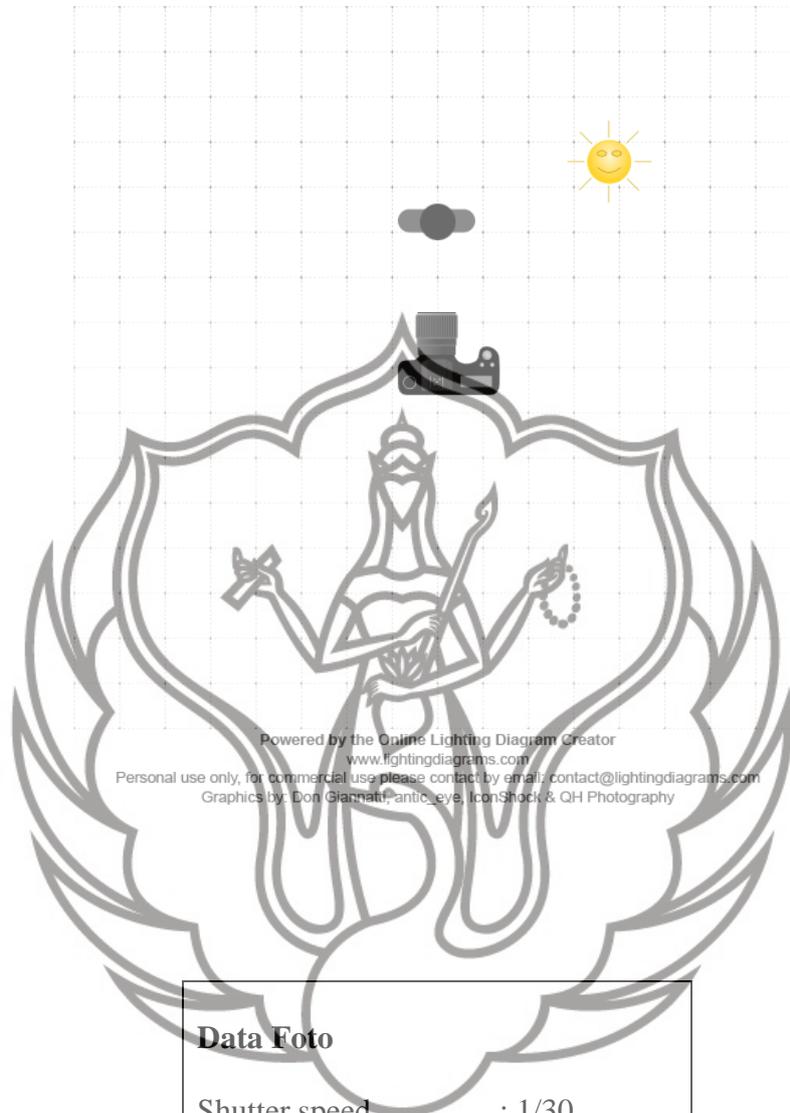
Karya 19 ini *plastic model* yang dipakai adalah *Gundam Ground Type S*, seperti namanya *gundam* ini merupakan robot yang diperuntukkan untuk pertarungan di darat. Dalam karya 19 ini menggambarkan bagaimana *gundam* ini sedang bertahan dari serangan bom artileri dari musuh di tengah tengah kota yang sudah hancur dan ditinggalkan akibat perang.

Pembuatan karya ini dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan satu lampu dengan menggunakan *softbox* berukuran sedang dari sudut 90 derajat dari kamera. *Editing* yang dilakukan pada foto ini adalah mengganti *background* yang sebelumnya hanya kain warna putih polos dengan stok foto yang sesuai dengan keadaan kota yang sudah hancur dan ditinggalkan, kemudian dalam foto ini ditambahkan efek ledakan dan efek asap di berbagai tempat untuk memperkuat kesan situasi perang di dalam foto. Setelah itu ditambahkan efek *glowing* pada mata gundam dan juga brush warna coklat pada badan gundam untuk mendapatkan kesan “kotor” pada robot *gundam*. Lalu seperti pada foto foto sebelumnya, *editing* warna dan eksposur pada foto dilakukan dengan menggunakan *software editing adobe photoshop lightroom*.



*“Siege on the Front Line Part 2” , Azkia Irfan Zidni (2018)*

## Lighting Setup Karya 20



Powered by the Online Lighting Diagram Creator  
www.lightingdiagrams.com  
Personal use only, for commercial use please contact by email: contact@lightingdiagrams.com  
Graphics by: Don Giannati, antic\_eye, IconShock & QH Photography

### Data Foto

Shutter speed : 1/30

Diafragma : f 4.5

ISO : 200

Focal Length : 10mm

## Ulasan Karya 20

Dalam Karya ke 20 ini plastic model yang dipakai adalah *Gundam Ground type S* seperti yang digunakan dalam karya 19, dalam karya ke 20 ini mencoba mengambil *setting* tempat yang berbeda yaitu di tengah tengah ngarai yang sedang dilanda perang dengan posisi *gundam ground type* yang sedang mempertahankan garis pertahanannya dengan memakai dua perisai besar yang dimilikinya dan juga dengan posisi siap membidik musuh musuhnya yang berusaha menerobos masuk ke garis pertahanannya.

Pembuatan karya ini dilakukan diluar ruangan yaitu di daerah jalan lintas pantai selatan dengan menggunakan *available light*. *Editing* yang dilakukan pada foto ini adalah penambahan efek ledakan di langit dan juga ditambahkan efek kepulan asap tanah dengan menggunakan *brush* untuk memperkuat kesan suasana perang dari foto ini, setelah itu ditambahkan efek *glowing* pada mata gundam untuk memperkuat kesan hidup dari gundam tersebut. Selanjutnya yaitu editing warna dan eksposur di *adobe photoshop lightroom* untuk mendapatkan pencahayaan dan warna yang sesuai dengan kondisi foto.