

Naskah Publikasi

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



Disusun dan dipersiapkan oleh:

AZKIA IRFAN ZIDNI

1310649031

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

LAMPIRAN B

Naskah Publikasi

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

Disusun dan dipersiapkan oleh:

Azkie Irfan Zidni

1310649031

Telah dipertahankan di depan para penguji
pada.....

Mengetahui,

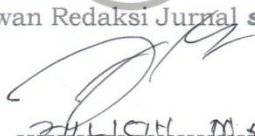
Pembimbing I

Pembimbing II


M. Fajar Apriyanto, M.Sn.


Syaifudin, M.Ds.

Dewan Redaksi Jurnal **spectā**


ZULICH, M.S.S., M.A.

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

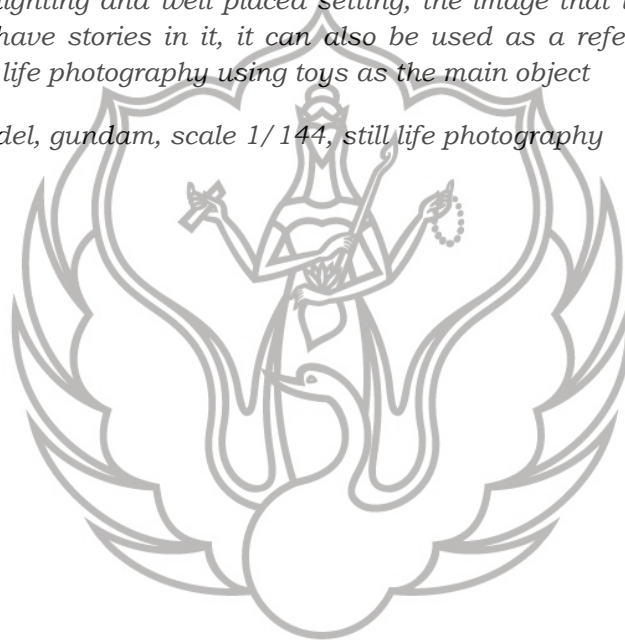
HIGH GRADE SCALE 1/144 GUNDAM PLASTIC MODEL ON STILL LIFE PHOTOGRAPHY

By : Azkia Irfan Zidni

ABSTRACT

The creation of this final project is about high grade scale 1/144 gundam plastic model photographed using still life photography, on the application still life photography using inanimate object 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, because the type of toy is very interesting to be appointed as the main object in still life photography, because this type of toys have 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 aa photo, bcause by adding bcakground 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



PENDAHULUAN

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, 2013:4) oleh karena 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 dipajang 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*.

Ide penciptaan fotografi ini berawal dari kegemaran menonton acara kartun *gundam* yang muncul di televisi ketika kecil setiap hari minggu pagi yang kemudian menjadi daya tarik tersendiri, setelah itu berlanjut hingga mulai mencoba mengoleksi mainan *robot gundam*. Berawal dari situlah ketertarikan akan mainan *plastic model gundam*, seiring dengan perkembangan zaman, semakin banyaknya judul-judul kartun *gundam* yang muncul semakin banyak pula *plastic model gundam* jenis baru yang muncul dengan berbagai varian dan modifikasi. Ketertarikan akan mainan *plastic model gundam* ini juga tidak terlepas dari ketertarikan akan fotografi *still life*. Fotografi *still life* yang menggunakan objek benda mati sebagai fokus utama dalam penerapannya dirasa cocok dan mampu menampilkan *plastic model gundam* agar tampak lebih hidup di dalam sebuah foto.

Plastic model gundam yang akan divisualisasikan dengan fotografi *still life* pertama kali muncul dari kegemaran dalam memotret objek-objek mainan yang biasa dikoleksi yang muncul karena hasrat untuk menjadikan mainan tersebut sebagai sebuah objek yang menarik dalam sebuah foto tidak hanya sebagai pajangan. Faktor lainnya adalah keresahan akan pengetahuan masyarakat tentang jenis mainan *plastic model gundam*, karena jenis mainan ini hanya lumrah dikalangan para kolektor

mainan dan penggemar dari kartun *gundam* saja. Tujuan dari pembuatan karya penciptaan ini adalah mengenalkan kepada khalayak masyarakat luas tentang jenis mainan ini yang di presentasikan dalam bentuk karya fotografi *still life*.

LANDASAN PENCIPTAAN

Plastic Model Gundam High Grade Skala 1/144

Plastic Model Gundam atau biasa disebut *Gunpla* merupakan jenis mainan *plastic model* yang menggambarkan kendaraan dan robot yang muncul dalam seri kartun *Gundam*. *Gunpla* pertama kali dibuat pada tahun 1980 setelah seri *anime* pertamanya tayang di televisi Jepang. Jenis jenis dari *Gunpla* sendiri ada berbagai macam berdasarkan tingkat kesulitannya, jenis jenis tersebut antara lain :

- 1) *Super Defromed size*
 - 2) *High Grade* skala 1/144
 - 3) *Real Grade* skala 1/144
 - 4) *Non Grade* skala 1/100
 - 5) *Master Grade* skala 1/100
 - 6) *Perfect Grade* skala 1/60
 - 7) *Mega Size* skala 1/48
- (<http://japan-cool.co.uk/Gundam-Model-Kit-Guide>)

Semakin besar ukuran maka berbanding dengan semakin kecil skala dari *gunpla* itu sendiri maka tingkat kesulitan juga semakin tinggi karna bagian bagian yang dipasang juga semakin banyak. *High Grade* skala 1/144 merupakan jenis yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 1990, dengan tinggi umumnya sekitar 12.5cm jenis ini juga memiliki variasi robot yang lebih banyak dibandingkan jenis *grade* yang lain, *High grade* merupakan pengembangan dari jenis sebelumnya yaitu *Non Grade* 1/144 dan *First Grade* 1/144 yang masih memiliki artikulasi/gerak yang sangat terbatas dan masih memerlukan lem dan cat untuk memasangnya, sementara *High grade* sudah tidak perlu memakai lem dan cat lagi karna sudah menggunakan fitur *snap-fit* yang membuat jenis ini bisa memiliki pergerakan/pose yang lebih banyak dan variatif, warna yang ditampilkan dalam jenis *high grade* juga sudah mendekati aslinya tanpa harus dicat lagi.

Fotografi Still Life

Fotografi *still life* merupakan *genre* fotografi yang digunakan untuk

mengambil foto benda-benda tak bernyawa yang biasanya berbentuk objek-objek kecil. Seperti yang dikatakan oleh Yuyung Abdi makna denotatif dari *still life* adalah alam benda. Arti lainnya adalah benda mati, sedangkan dalam bahasa ilmu alam, biasa digunakan benda anorganik, dalam fotografi lebih familiar dengan istilah objek benda mati (2012:40), *genre* ini memberi keleluasaan fotografer lebih dalam mengatur elemen desain dalam komposisi dibandingkan dengan *genre* fotografi lainnya seperti fotografi *landscape* atau potret.

Komposisi

Komposisi dalam bidang seni rupa dan fotografi dapat diartikan sebagai cara penempatan objek dalam bidang gambar dengan memanfaatkan faktor-faktor komposisi, sedemikian rupa sehingga benar-benar dapat menjadi titik pusat perhatian (*focus of interest*) bagi orang yang melihatnya (Ardiansyah, 2005:88) penentuan komposisi dilakukan pada saat membidik obyek foto. Untuk itu diperlukan penataan terhadap unsur-unsur yang mempengaruhi kekuatan suatu gambar dalam sebuah bidang gambar, sehingga obyek fotografi dapat tampil sebagai *point of interest* (pusat perhatian). Lebih dulu mata pengamat karya foto akan dipandu untuk memperhatikan bagian yang menjadi pusat perhatian utama (*main point of interest*), baru kemudian memperhatikan pusat perhatian kedua (*secondary point of interest*), sehingga sebagian pesan yang akan kita sampaikan melalui foto dapat diterima dengan baik (Yuliadewi, 2000:50).

Digital Imaging

Digital imaging atau olah digital merupakan proses pengolahan foto yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak digital. Proses olah digital dalam fotografi sudah mulai berjalan saat dimana fotografer belum menemukan aktifitas, karena kemampuan memproses dari kamera *digital* yang memungkinkan kita melakukan penyetingan parameter kualitas gambar secara otomatis maupun manual. Dewasa ini olah digital berkembang cukup pesat karena percepatan produksi teknologi untuk mendukung kemampuan pengolahan gambar secara digital (Noor Latif, 2011:183) adapun proses olah *digital* yang dilakukan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah menggabungkan, menghilangkan, menambahkan, dan juga mengganti warna foto pada karya foto seperti yang dikatakan oleh Yuyung Abdi, batas olah *digital* adalah menggabungkan, menghilangkan, dan menambahkan elemen gambar. Termasuk, mengganti

warna orisinalnya. Sedangkan foto hasil *burning*, *dodging* dengan *level*, *curve*, *brightness*, maupun kontras digolongkan sebagai olah *digital* atau *digital imaging* (2012:40).

TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya dalam penciptaan ini mengambil karya dari beberapa fotografer untuk menghindari kesamaan dan juga ada yang digunakan sebagai referensi dalam hal teknis. Penciptaan karya fotografi dengan menggunakan objek mainan ini tak dapat dipungkiri memang banyak, dari observasi yang dilakukan ditemukan beberapa karya yang dirasa mendekati dengan maksud yang diharapkan dalam penciptaan karya ini

Seno Haryo

Seno Haryo adalah fotografer mainan yang berasal dari Jakarta yang pernah mendapatkan rekor MURI ketika melakukan pameran fotografi mainan pada tahun 2011. Mayoritas karya karya foto mainan dari Seno Haryo menggunakan mainan jenis *Hot Toys* dan rata rata mainan yang digunakan adalah mainan dari seri film *Star Wars* dengan skala 1:6, mayoritas foto foto yang dibuat oleh Seno Haryo dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) dengan setting tempat yang dibuat dalam bentuk diorama.

Karya Seno Haryo selain dijadikan sebagai tinjauan karya juga dijadikan acuan dalam hal penempatan posisi lampu ketika melakukan pemotretan di dalam ruangan, kemudian yang dijadikan acuan dalam karya Seno Haryo adalah penambahan efek efek yang ditambahkan ketika proses editing di dalam foto untuk memperkuat cerita di dalam sebuah foto dan juga untuk memperkuat kesan kalo mainan yang di foto terlihat hidup.



Sumber : <http://www.idseducation.com/articles/seno-haryo-pemrakarsa-pameran-foto-mainan-star-wars-pemegang-rekor-muri-pertama-di-indonesia/>

(diakses pada 06 November 2017, pukul 11:54)

Brian McCarty

Brian McCarty adalah fotografer *fine-art* dari *West Hollywood*. Brian

memotret banyak jenis mainan dari perusahaan *lowbrow*, *Art-Toys*, *Mattel* dan juga beberapa mainan dari *Nickelodeon*. Beberapa karyanya yang terkenal banyak menceritakan sebuah kejadian yang kemudian di visualkan dalam bentuk fotografi mainan.



Sumber : <http://wartoysproject.com/#/gazastrip2012/>
(diakses pada 07 November 2017, pukul 10:09)

Salah satu contoh karya fotonya yang terkenal adalah seri karya foto yang berjudul *War-Toys* yang mana dalam karya tersebut dia menceritakan bagaimana gambaran perang dari perspektif anak-anak kecil yang kemudian digambar oleh anak-anak melalui sebuah gambaran tangan, yang nantinya gambaran tangan tersebut akan dibuat dalam bentuk fotografi mainan oleh Brian. Karya-karya dari Brian banyak memotret mainan dengan *setting outdoor*, Brian juga mengkombinasikan mainan, *setting* tempat dan juga sudut pengambilan dalam pemotretan sehingga mainan. Cara pengambilan/perspektif dengan memanfaatkan *setting outdoor* ini yang akan dijadikan acuan oleh penulis dalam pembuatan karya penciptaan ini. Perbedaan antara karya Brian McCarty dengan karya pada penciptaan tugas akhir ini adalah dari segi mainan yang digunakan sebagai objek pemotretan.



Sumber : <http://brianmccarty.com/>
(diakses pada 07 November 2017, pukul 10:25)

Mike Stimpson

Mike Stimpson, adalah fotografer yang juga merupakan salah satu

anggota dari *Stuck in Plastic* yang merupakan kelompok kecil para pencinta fotografi mainan. Mainan yang digunakan oleh Mike dalam karyanya adalah jenis LEGO yang merupakan jenis mainan miniatur, beberapa karya Mike adalah karya kreasi ulang dari beberapa karya karya foto fenomenal salah satunya adalah foto terkenal dari Henri Cartier Bresson yang berjudul “Behind the Glare Saint-Lazzare” yang dibuat dengan menggunakan mainan LEGO dan juga setting tempat yang dibuat dengan LEGO.



Sumber: <http://www.imaging-resource.com/news/2013/11/11/photographer-mike-stimpson-recreates-famous-photos-from-lego>

(diakses pada 07 November 2017, pukul 13:10)

Pembuatan foto mainan dengan ide kreatif yang dibuat oleh Mike Stimpson ini akan dijadikan acuan untuk pembuatan konsep dalam karya penciptaan ini. Perbedaan antara karya Mike Stimpson dengan karya ini adalah dari segi objek yang digunakan dalam pemotretan, dan juga karya karya dari Mike Stimpson lebih mengarah ke membuat ulang karya karya dari fotografer ternama dalam bentuk mainan, sementara dalam penciptaan ini lebih memfokuskan kepada latar belakang cerita dari mainan yang dipakai.



Sumber : <http://www.mikestimpson.com/photography/>

(diakses pada 07 November 2017, pukul 13:23)

Hacchaka

Hacchaka merupakan *reviewer* mainan dari Jepang, ada banyak jenis mainan yang di *review* oleh Hacchaka, *gunpla* adalah salah satu mainan yang biasa di *review* oleh Hacchaka. Foto foto yang diambil oleh Hacchaka dibuat adalah foto murni untuk *review* dan bertujuan untuk memperlihatkan *gimmick* dan aksesoris yang ada di masing masing *gunpla*.

Perbedaan foto dari Hacchaka dengan karya penciptaan yang dibuat adalah dari segi teknik fotografi, dan juga konsep yang dipakai di dalam foto. Selain dijadikan sebagai unsur pembeda dalam karya penciptaan ini adapun hal yang dijadikan acuan dari Hacchaka ini adalah bagaimana pengarahan pose pada *gunpla-gunpla* yang di *reviewnya* sehingga tampak menarik dilihat, pose *gunpla* ini adalah salah satu faktor penting yang akan digunakan dalam karya penciptaan ini untuk menambah kesan hidup di dalam *gunpla*.



Sumber : <http://www.gundamodelkits.com/hg-1144-gundam-barbatos-lupus-review-by-hacchaka.html>
(diakses pada 18 September 2018, pukul 22:36)



Sumber : <http://gundamguy.blogspot.co.id/2015/11/hg-1144-hyakuri-review-by-hacchaka.html>
(diakses pada 18 September 2017, pukul 22:42)

Fauzie Helmy

Fauzie Helmy adalah fotografer mainan dari Indonesia, foto foto

mainan yang dibuat oleh sudah banyak dipamerkan di berbagai negara, mainan yang digunakan dalam karya karya oleh Fauzie Helmy sebagian besar adalah mainan dari *creator-creator* mainan lokal yang kemudian digabungkan dengan *background* cerita dari masing masing karakter mainan yang dipakai dan juga banyak karya yang digunakan oleh Fauzie Helmy adalah mainan binatang yang kemudian karya tersebut dijadikan sebagai pesan untuk melindungi satwa tersebut dari kepunahan.



Sumber : <https://inet.detik.com/fotostop-news/d-3933297/keren-berkat-foto-mainan-helmy-sukses-rambah-mancanegara>
(diakses pada 16 Juli 2018, pukul 19:26)

Hal yang ditinjau dari karya Fauzie Helmy adalah bagaimana dia melakukan research terhadap mainan mainan yang digunakan pada karya fotonya yang kemudian hal itu dijadikan sebagai elemen untuk membuat karya foto tersebut lebih hidup dan bercerita serta memiliki makna. Perbedaan antara karya Fauzie Helmy dengan karya penciptaan ini adalah dari segi mainan yang digunakan dan juga dari segi pesan yang disampaikan di dalam karya foto.



Sumber : <http://helmyphotoworks.com>
(diakses pada 16 Juli 2018, pukul 20:04)

METODE PENCIPTAAN

Eksplorasi

Tahapan ini dimulai dengan mengumpulkan data data dari buku, artikel dan internet atau juga dari beberapa seri anime *gundam* itu sendiri. Selanjutnya yaitu memilih robot *gundam* yang akan dipakai dalam pemotretan yang didapat dari toko mainan dan *hobby shop* yang biasa menjual jenis mainan *gunpla* atau dari beberapa rekan rekan kolektor yang memiliki *gunpla* jenis *high grade*.

Setelah tahap ini adalah penentuan konsep foto yang akan dibuat, pembuatan konsep ini juga akan dilakukan dengan cara mencari referensi adegan adegan yang ada di dalam *anime*-nya Kemudian melakukan pencarian dan survei ke lokasi yang akan dipakai untuk pemotretan yang sesuai dengan konsep dan juga *gunpla* yang telah dipilih untuk difoto. Perencanaan sebelum melakukan pemotretan juga dibutuhkan untuk meminimalisir kesulitan yang akan dihadapi selama pemotretan, perencanaan yang dilakukan seperti melakukan rapat dengan *crew* yang akan ikut membantu dalam pemotretan, kemudian menyiapkan alat alat utama seperti kamera, *tripod*, *flash* dan alat pendukung lainnya yang dibutuhkan.

Eksperimentasi

Tahapan ini bisa dikatakan sebagai proses perwujudan namun masih dalam tahap pencarian dan bereksperimen untuk menentukan hal apa yang akan dijadikan pembeda dengan karya karya yang lainnya, eksperimen yang dilakukan antara lain adalah mencoba melakukan beberapa pose pada mainan *gunpla* untuk menemukan pose yang tepat dan juga sesuai dengan konsep yang dibuat, karena faktor pose dalam memotret mainan adalah salah faktor penting yang nantinya akan membuat mainan tersebut tampak hidup.

Eksperimentasi selanjutnya adalah yaitu *angle* atau sudut pengambilan gambar, menurut Paulus dan Lestari (2013:48) sudut pengambilan yang baik akan menentukan foto yang baik juga dan begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu eksperimentasi dalam hal *angle* juga diperlukan dan juga diharapkan bisa menimbulkan kesan bahwa yang difoto itu bukan mainan tapi seakan seakan seperti robot asli.

Perwujudan

Setelah dua tahapan dilakukan, tahapan terakhir adalah melakukan perwujudan dalam bentuk karya. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pemotretan akan dilakukan di luar ruangan dan juga di dalam ruangan

tergantung dari konsep. Terkadang ada saja kendala yang dihadapi dalam proses perwujudan contohnya seperti hujan ketika berencana melakukan pemotretan yang membuat jadwal pemotretan harus ditunda. Proses perwujudan dilakukan kurang lebih sekitar 2 bulan. Setelah itu tahap akhir dari proses perwujudan adalah melakukan olah digital di *Adobe Photoshop CS6* dan juga *Adobe Photoshop Lightroom 6*. Pengolahan foto yang dilakukan di *Adobe Photoshop CS6* adalah *editing RAW* foto lalu diikuti dengan melakukan penambahan atau pengurangan objek pendukung dalam foto. Kemudian pengolahan foto yang dilakukan di *Adobe Photoshop Lightroom* adalah melakukan modifikasi *tone* warna pada foto. Hasil foto yang telah diolah tersebut kemudian dikonsultasikan ke dosen pembimbing, setelah proses konsultasi dan pemilihan foto selesai kemudian foto foto yang terpilih akan dicetak dengan ukuran 16R dan diberi pigura untuk penyajian akhir ketika pameran tugas akhir dilakukan.

PEMBAHASAN

Penciptaan karya 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.



Print on Photo Paper 40x60

Zaku II, Shooting the Target

Azkie Irfan Zidni (2017)

Data Teknis

Shutter speed : 1/30

Diafragma : f/10

ISO : 200

Focal Length : 50mm

Plastic model yang dipakai dalam karya ini adalah *Zaku II big gun* dari seri *Gundam Thunderbolt*, yang berbeda dalam karya 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 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 tertiup, 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.



Print on Photo Paper 45x80

Tekkadan

Azkie Irfan Zidni (2017)

Data Teknis

Shutter speed : 1/60

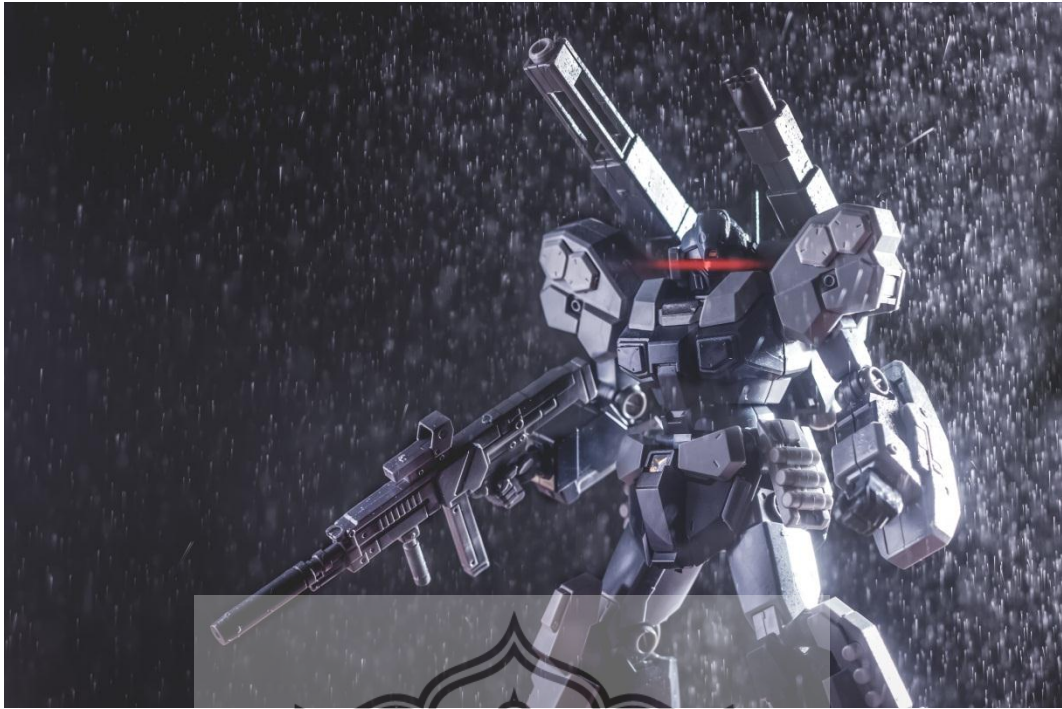
Diafragma : f 10

ISO : 800

Focal Length : 50mm

Plastic model yang dipakai dalam karya ini adalah, *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 beterbangan untuk menambah kesan gambaran perang dalam foto.



Print on Photo Paper 40x60

Jesta Cannon

Azkie Irfan Zidni (2017)

Data Teknis

Shutter speed : 1/125

Diafragma : f 4.5

ISO : 100

Focal Length : 50mm

Plastic model yang dipakai dalam karya ini 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*.



Print on Photo Paper 40x60

Commander Guts

Azkie Irfan Zidni (2018)

Data Teknis

Shutter speed : 1/1250

Diafragma : f 3.2

ISO : 100

Focal Length : 50mm

Plastic model yang dipakai dalam karya ini adalah *Gouf* dan *Gundam Ez-8* seperti pada karya ini. Foto ini menunjukkan 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.

KESIMPULAN

Memperkenalkan jenis mainan *Plastic Model Gundam* dengan menggunakan fotografi *still life* juga merupakan termasuk dari tujuan fotografi komersial yang pada khususnya mengarah kepada nilai penjualan dari foto tersebut. Dari berbagai jenis *grade* yang tersedia dari mainan *plastic model gundam*, *high grade* dipilih karena jenis ini memiliki varian yang lebih banyak dari segi varian jenis robot dan juga aksesoris dan juga sebagai perkenalan terhadap jenis mainan *plastic model gundam* ini, jenis *high grade* dirasa menjadi permulaan sangat baik untuk pemula karna harga yang relatif lebih murah dan juga tingkat kesulitan untuk merakitnya yang relatif lebih murah akan tetapi tetap memiliki detil yang cukup baik, disamping itu juga jenis mainan ini juga dirasa bisa dijadikan alternatif objek yang baik untuk mengembangkan ide dalam membuat karya fotografi khususnya fotografi *still life*.

Proses pembuatan karya fotografi *still life* dengan menggunakan mainan *plastic model gundam high grade* skala 1/144 ini pembuatan konsep dilakukan untuk membuat foto yang akan dibuat memiliki cerita, dalam hal ini imajinasi juga dibutuhkan yang kemudian digabungkan dengan pendalaman akan pengetahuan dari masing masing karakter yang akan difoto, hal ini tidak hanya diterapkan pada mainan *plastic model gundam* saja, tapi juga jenis jenis mainan lain, karna pada umumnya setiap mainan pasti memiliki latar belakang ceritanya masing masing, pemilihan *setting* tempat pemotretan juga menjadi faktor pendukung dalam pembuatan karya ini, hal ini juga bisa dicapai dengan melakuakn *digital imaging*, yaitu dengan melakukan penggantian *background* pada foto yang kemudian diubuh dengan menggunakan *software editing* untuk menempatkan *background* yang sesuai dengan foto yang sudah di konsep.

Pencahayaan atau penggunaan *lighting* pada karya penciptaan ini juga menjadi salah satu faktor penting, terutama dalam melakukan pemotretan di dalam ruangan, bagaimana mengatur arah cahaya dan juga intensitas cahaya yang dikeluarkan oleh lampu *flash* agar hasil yang di dapat sesuai dengan apa yang sudah di konsepkan, 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.

Tahapan akhir dan yang paling penting dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah *editing*, dengan menggunakan software *editing photoshop* 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 tugas akhir ini adalah menguatkan visual dari mainan *plastic model gundam* tersebut agar tampak seperti hidup dan seakan akan itu adalah sebuah realitas yang nyata, *editing* yang dilakukan yang dilakukan di dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah menghilangkan objek yang tidak diinginkan di dalam foto, kemudian menambahkan berbagai macam efek yang dibuat secara manual maupun dari stok foto yang sudah. Efek efek yang digunakan juga berbeda pada setiap foto.



KEPUSTAKAAN

Pustaka Buku:

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography from My Eyes*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ardiansyah, Yulian. 2005. *Tips & Trik Fotografi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- CM, Noor Latif. 2011. *Kajian Aspek Fotografis dalam Teknik Olah Digital Poster Film “ Sang Pemimpi ”* Jakarta: Bina Nusantara University.
- Dharsito, Wahyu. 2014 *Basic Lighting for Photography*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Helmy, Fauzie. 2013. *Dunia Tanpa Nyawa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Paulus, Edison dan Laely Indah Lestari. 2012. *Buku Saku Fotografi Still Life*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yuliadewi, Lesia. 2000. *Komposisi Dalam Fotografi*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Pustaka Laman :

- japan-cool.co.uk/Gundam-Model-Kit-Guide
- gundam.wikia.com/wiki/Gunpla
- gundamguy.blogspot.co.id/
- www.gundammodelkits.com/
- blog.livedoor.jp/hacchaka/

