

**REPRESENTASI CITRA ANAK-ANAK
PADA KARYA *DIGITAL IMAGING*
DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**



PENGAJIAN

Oleh:

BHAGAS BHASKARA

NIM 1512386024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**REPRESENTASI CITRA ANAK-ANAK
PADA KARYA *DIGITAL IMAGING*
DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**



PENGAJIAN

Oleh:

BHAGAS BHASKARA

NIM 1512386024

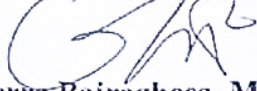
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Pengkajian berjudul :

REPRESENTASI CITRA ANAK-ANAK PADA KARYA *DIGITAL IMAGING* DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM diajukan oleh Bhagas Bhaskara, NIM 1512386024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (kode prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Desember 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

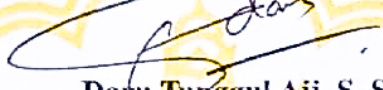
Pembimbing I /Anggota



Terra Bajraghosa, M. Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN. 0012048103

Pembimbing II /Anggota



Daru Tunggul Aji, S. S., M. A.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

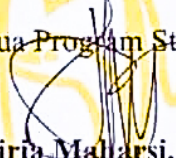
Cognate /Anggota



Andika Indrayana, S.Sn.,M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001/NIDN. 0013118201

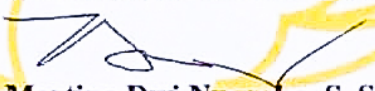
Ketua Program Studi /Ketua / Anggota



Indiria Marlarsi, S. Sn., M. Sn.


NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

Ketua Jurusan Desain /Ketua



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastwi, M. Des.
NIP 19590802 198803 2 002/NIDN. 0002085909

LEMBAR PERSEMBAHAN

Untuk semua yang datang dan pergi dalam hidupku, Terima kasih.

“Only you and you alone can change your situation.
Don’t blame it on anything or anyone”
- Leonardo DiCaprio

LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Bhagas Bhaskara
NIM : 1512386024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir pengkajian yang berjudul **REPRESENTASI CITRA ANAK-ANAK PADA KARYA DIGITAL IMAGING DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran, penelitian, gagasan saya. Jika ada muatan dari karya, pemikiran, gagasan orang lain, maka akan dicantumkan sumber yang jelas sesuai dengan tata cara etika penulisan karya ilmiah yang baik dan benar.

Yogyakarta, 21 Januari 2020

Bhagas Bhaskara
NIM. 1512386024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Nama : Bhagas Bhaskara
NIM : 1512386024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Demi mengemban ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ilmiah berupa skripsi dengan judul: **REPRESENTASI CITRA ANAK-ANAK PADA KARYA DIGITAL IMAGING DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**. Dengan demikian Institut Seni Indonesia Yogyakarta memiliki hak untuk menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Yogyakarta, 21 Januari 2020

Bhagas Bhaskara
NIM. 1512386024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai dan memberikan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “REPRESENTASI CITRA ANAK-ANAK PADA KARYA *DIGITAL IMAGING* DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis juga menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Yogyakarta, 27 Desember 2019

Penulis,

Bhagas Bhaskara

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis juga menyadari dan bersyukur bahwa penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT. selaku Ketua Jurusan.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. dan Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. sebagai dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah bersedia, sabar, dan meluangkan waktunya dalam membimbing penulis.
6. Keluarga dan saudara yang telah menyemangati dan membantu dalam kelancaran penulisan penelitian ini.
7. Semua sahabat yang telah membantu dalam bertukar pikiran, memberikan masukan serta selalu ada dan hadir untuk menghibur.
8. Kos Suwandi dan juga kantin kampus beserta penghuninya yang selalu menjadi tempat singgah yang nyaman untuk menyelesaikan penulisan ini serta tempat di mana kesenangan dan keluh kesah berada.
9. Beberapa cafe ber-AC yang menjadi tempat pelarian untuk menyelesaikan penulisan ini di saat cuaca Yogyakarta yang sangat panas karena kemarau panjang.
10. Seluruh teman-teman seangkatan Desain Komunikasi Visual tahun 2015 yang telah berproses bersama selama kurang lebih empat setengah tahun dan selalu berbagi informasi, motivasi, dorongan untuk segera lulus.

ABSTRAK

Karya *digital imaging* sudah tidak asing dan bukanlah hal yang baru pada industri kreatif. Banyak masyarakat juga telah mengetahui dan familier dalam menggunakan *software* Adobe Photoshop sebagai pengolah *digital imaging*. Ada banyak hasil olahan *digital imaging* dengan berbagai objek, tema, dan konsep. Karya visual dengan tema atau topik anak kecil dalam karya *digital imaging* bagi penulis masih jarang sekali diangkat dalam pengayaan maupun penelitian.

Anak-anak dan *digital imaging* memiliki salah satu sifat yang sama yaitu identik dengan berimajinasi. Untuk menemukan dan mengumpulkan karya *digital imaging* tersebut yang diciptakan oleh masyarakat Indonesia, peneliti menggunakan tanda pagar #photoshopindonesia dan melakukan penelusuran pada media sosial Instagram. Tiga modalitas metodologi visual Gillian Rose, yaitu teknologi, komposisi, dan makna visual digunakan untuk menganalisis representasi citra anak-anak pada karya *digital imaging*, serta kecenderungan yang ada.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak direpresentasikan oleh imajinasi pengkaryanya, atau mungkin orang tua, kerabat dari anak-anak. Dalam mempresentasikan citra anak-anak tidak semata-merta hanya representasi dari imajinasi pengkaryanya, namun juga terkait dengan faktor gender anak laki-laki dan perempuan, serta sifat naluriah anak-anak yang memiliki keinginan lebih bermain dengan hewan dari pada mainan.

Kata kunci: anak-anak, imajinasi, fotografi, *digital imaging*, Gillian Rose

ABSTRACT

Digital imaging art works are familiar and not new to the creative industry. Many people also know and familiar by using Adobe Photoshop software as a digital imaging processor. There are many digital imaging products with various objects, themes and concepts. Visual art works with the theme or topic of young children in digital imaging work for writers are still rarely raised in art work or research.

Children and digital imaging have one of the same properties that is synonymous with imagination. To find and collect these digital imaging art works created by the Indonesian people, researchers used a #photoshopindonesia fence mark and conducted a search on Instagram social media. Three modalities of Gillian Rose's visual methodology, that is technology, composition, and visual meaning are used to analyze the representation of children's images in digital imaging work, as well as existing trends.

The results of this study indicate that children are represented by the imagination of their master; or perhaps parents, relatives of the children. In presenting the image of children not necessarily just a representation of the imagination of the workman, but also related to the gender factors of boys and girls, as well as the instinctive nature of children who have a desire to play more with animals than toys.

Keywords: *children, imagination, photography, digital imaging, Gillian Rose*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTIVASI	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat Perancangan	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Pengertian dan Sejarah Fotografi	5
2. Fotografi Digital.....	7
3. Foto Manipulasi (Digital Imaging)	10
4. Media Siber	13
5. Representasi	15
6. Budaya Visual dan Metodologi Visual Gillian Rose.....	18
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian.....	22
C. Kerangka Pemikiran.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Metode dan Desain Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Metode Pengumpulan Data.....	31
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Analisis Data	32
F. Definisi Operasional.....	37
G. Prosedur Penelitian.....	39
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	43
A. Identifikasi Karya Digital Imaging #photoshopindonesia.....	43
B. Karya @wawan_artfun.....	43
C. Karya @sitisarahsihombing.....	57
D. Karya @gieegstn.....	79
E. Karya @deni.muse21	87
F. Karya @dwimasmahardika217.....	98
G. Karya @sadiucil.....	111
H. Pembahasan Secara Keseluruhan.....	126
BAB V PENUTUP	139
A. Kesimpulan	139
B. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....	141
A. Buku	141
B. Jurnal	142
C. Laman Jejaring.....	142
LAMPIRAN.....	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram metode penelitian Gillian Rose (Sumber: Buku Visual Methodologies – Gillian Rose)	21
Gambar 4.1. foto asli (Sumber: Instagram @wawan_artfun).....	44
Gambar 4.2. foto yang sudah diolah (Sumber: Instagram @wawan_artfun).....	44
Gambar 4.3 poin penjabaran (Sumber: Dokumentasi Pribadi dari unggahan Instagram @wawan_artfun).....	45
Gambar 4.4. Palet Warna (Sumber: dokumentasi pribadi)	48
Gambar 4.5 cuplikan malaikat iklan deodorant AXE (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=9bGQMKYw4SM)	50
Gambar 4.6 lukisan malaikat Gustave Doré (Sumber: wikipedia)	50
Gambar 4.7 tokoh Tinkerbell (Sumber: dokumentasi pribadi dari film Tinkerbell).....	51
Gambar 4.8 perbandingan badan tokoh Tinkerbell dengan manusia (Sumber: dokumentasi pribadi dari film Tinkerbell).....	51
Gambar 4.9. latar tempat film tinkerbell (Sumber: dokumentasi pribadi dari film Tinkerbell)	53
Gambar 4.10. latar tempat film tinkerbell (Sumber: dokumentasi pribadi dari film Tinkerbell)	53
Gambar 4.11 tampilan #anakhits (Sumber: Instagram).....	54
Gambar 4.12. foto anak @umrahsyah (Sumber: Instagram)	55
Gambar 4.13. foto keluarga dari anak (Sumber: Instagram)	56
Gambar 4.14. Karya Digital Imaging @sitisarahsihombing (Sumber: Instagram).....	57
Gambar 4.15. Penjabaran Combining (Sumber: Dokumentasi Pribadi dari karya @sitisarahsihombing)	58
Gambar 4.16. Tampilan duplikasi latar belakang (sumber: dokumentasi pribadi dari karya @sitisarahsihombing).....	60
Gambar 4.17. Tampilan transisi latar jalan dengan bangunan (sumber: dokumentasi pribadi dari karya @sitisarahsihombing).....	62

Gambar 4.18. Anak-anak bermain dengan LEGO (Sumber: https://bit.ly/2slqGUb).....	65
Gambar 4.19. Anak kecil memainkan action figure (Sumber: https://bit.ly/35VQULI)	65
Gambar 4.20. Anak kecil memainkan kendaraan mainannya (Sumber: https://bit.ly/2ZnfHFC).....	66
Gambar 4.21. Setelah jas pria (Sumber: https://images.app.goo.gl/gKtZDDGiEBwtG7rcA).....	66
Gambar 4.22. Tampilan piama yang digunakan anak-anak (sumber: www.i.pinimg.com).....	67
Gambar 4.23. foto lansekap kota New York dengan bangunan Empire State di tengah (sumber: www.tripindicator.com).....	68
Gambar 4.24. Tampilan penanda lokasi Pulau Jeju (sumber: Instagram)	69
Gambar 4.25. Salah satu pemandangan pantai pasir putih Pulau Jeju (sumber: CNN).....	70
Gambar 4.26. Tampilan profil akun @rahma_danisa12 (sumber: Instagram).....	72
Gambar 4.27. Profil beserta unggahan akun @galeryonlinemedan (sumber: Instagram)	73
Gambar 4.28. tampilan profil dan beberapa unggahan akun @photoshop_indonesia (sumber: Instagram)	74
Gambar 4.29. tampilan profil dan beberapa unggahan akun @maulydha_rh (Sumber: Instagram).....	75
Gambar 4.30. Tampilan Profil dan unggahan @dgionline (sumber: Instagram).....	76
Gambar 4.31. komentar pada karya @sitisarahsihombing (Sumber: Instagram).....	77
Gambar 4.32. Karya digital imaging @gieegstn (Sumber: Instagram).....	79
Gambar 4.33. Poin Penjabaran (Sumber: Dokumentasi pribadi dari unggahan @gieegstn)	80
Gambar 4.34. Salah satu poster komersil motor Yamaha RX-King (Sumber: motorplus-online.com).....	84

Gambar 4.35. Karya digital imaging @deni.muse21 (Sumber: Instagram).....	87
Gambar 4.36. Poin Penjabaran (Sumber: Dokumentasi pribadi dari karya @deni.muse21)	88
Gambar 4.37. Tampilan anak kucing (Sumber: https://themepalacedemo.com/pet-business-pro/product/little-white-kitten/).....	93
Gambar 4.38. Tampilan Lumba-lumba dewasa (kiri) dengan anak lumba-lumba (kanan) (Sumber: https://animalfactguide.com/animal-facts/bottlenose-dolphin/)	93
Gambar 4.39. visualisasi laut dengan burung dan awan (sumber: https://bit.ly/2snKpCr).....	95
Gambar 4.40. Karya digital imaging @dwimasmahardika217 (Sumber: dokumentai pribadi)	98
Gambar 4.41. Poin penjabaran potongan foto (sumber: dokumentasi pribadi dari karya @dwimasmahardika217).....	99
Gambar 4.42. Tampilan perbandingan gajah dengan sedan serta adegan gajah merusak kendaraan. (sumber: https://bit.ly/35piwbM)	105
Gambar 4.43. Karya digital imaging @sadiucil (Sumber: Instagram).....	111
Gambar 4.44. Poin penjabaran (Sumber: dokumentasi pribadi).....	113
Gambar 4.45. pijakan kaki pada karya digital imaging (Sumber: dokumentasi pribadi).....	114
Gambar 4.46. Foto pijakan kaki pada kenyataannya (Sumber: https://bit.ly/2En3HKW)	114
Gambar 4.47. Tampilan kaki yang terendam di air (Sumber: https://bit.ly/2EirPOD)	115
Gambar 4.48. Visual perairan merefleksikan apa yang ada di atasnya (Sumber: https://bit.ly/2PQ18Gv)	116
Gambar 4.49. Tampilan gedung tinggi (Sumber: http://swamplot.com/wp-content/uploads/2018/04/days-inn-after.jpg)	116
Gambar 4.50. Warna hijau sebagai jembatan antara biru dan kuning (Sumber: dokumentasi pribadi).....	117
Gambar 4.51. Tampilan foto dengan ketajaman visual yang luas (sumber:	

https://www.phototraces.com/photography-tips/outdoor-photography-tips/).....	118
Gambar 4.52. Tampilan langit milky way dengan daratan (Sumber: https://www.eso.org/public/images/potw1938a/).....	119
Gambar 4.53. Tampilan Gedung runtuh sebagian (Sumber: https://www.ifsecglobal.com/wp-content/uploads/2015/05/collapsed-building.jpg).....	122
Gambar 1. Karya @wawan_artfun.....	146
Gambar 2. Karya @sitarahsihombing.....	147
Gambar 3. karya @gieegstn.....	148
Gambar 4. Karya @deni.muse21	149
Gambar 5. Karya @dwimahardika217.....	149
Gambar 6. Karya @sadiucil.....	150
Gambar 7. Media utama A0.....	151
Gambar 8. Poster A3	152
Gambar 9. Katalog Pameran.....	153
Gambar 10. Media pendukung A3 - mind mapping.....	153
Gambar 11. Media pendukung A3 - metode penelitian visual Gillian Rose	154

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Teknik dan tujuan digital imaging.....	12
Tabel 2.2. Teknologi digital imaging.....	12
Tabel 3.1. Sampel penelitian.....	31
Tabel 4.1. Penjelasan penjabaran objek karya @wawan_artfun.....	46
Tabel 4.2. Penjelasan penjabaran objek karya @sitisarahsihombing.....	59
Tabel 4.3. Penjelasan penjabaran objek karya @gieegstn	80
Tabel 4.4. Penjelasan penjabaran objek karya @deni.muse21	89
Tabel 4. 5. Penjelasan penjabaran objek karya @dwimahaedika217.....	100
Tabel 4.6. Penjelasan penjabaran objek karya @sadiucil.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

1. Sampel karya <i>digital imaging</i> dengan objek anak-anak pada #photoshopindonesia di media sosial Instagram	146
2. Media publikasi	151
3. Display booth	155
4. Dokumentasi pasca sidang	156
5. Lembar konsultasi bimbingan Tugas Akhir	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fotografi memiliki arti dalam bahasa Yunani, yaitu *photós* (cahaya) dan *gráfos* (grafik/gambar) sehingga fotografi dapat dijelaskan sebagai “gambar yang berasal dari cahaya” atau pada umumnya orang lebih memahami sebagai “menggambar atau melukis dengan cahaya.” Fotografi pada dasarnya hanya merekam obyek cahaya yang terpantul oleh sinar dan menembus lensa kamera lalu direkam oleh film/sensor, dan foto tersebut merupakan sebuah sajian visual yang realistis seperti mata memandang, tampak nyata.

Dunia fotografi yang telah dimulai dari ribuan tahun lalu yang bermula munculnya proyeksi gambar langit melalui “*pinhole*” berkembang menjadi alat bantu pelukis dengan munculnya *Camera Obscura* dan *Camera Lucida*, diikuti dengan munculnya media peka cahaya dengan bahan dan proses kimia yang dilapiskan di atas permukaan. Puncak kejayaan fotografi analog dengan munculnya seluloid sebagai media perekam cahaya, dan setelah itu hingga saat ini fotografi ada di bawah kendali teknologi digital menjadi kamera yang kita kenal saat ini, bahkan mungkin akan terus berkembang.

Perkembangan teknologi digital memiliki dampak yang signifikan pada fotografi. Pada tahun 1990an setelah film diganti dengan sensor digital, fotografer tidak perlu repot-repot membawa *roll film* yang hanya mampu merekam kurang lebih 32 *frame*, cukup dengan membawa kartu penyimpanan digital berukuran kecil (kurang lebih seukuran dan setebal koin Rp. 500) dan sangat ringan yang mampu menyimpan lebih dari 50 bahkan lebih dari 1.000 foto sesuai dengan kapasitas kartu penyimpanan. Hal ini juga berdampak dalam proses pasca pemotretan dengan pergeseran ruang gelap yang digunakan untuk mengolah foto, diganti dengan pemindahan foto ke komputer dan dengan adanya *software* yang mampu memaksimalkan hasil foto. Seiring perkembangan teknologi digital, foto dapat dimanipulasi dengan mudah dan makin berkembang berkat bantuan kemajuan *software* komputer dalam

mengolah foto menjadi seperti yang diinginkan. Proses atau kegiatan ini lebih sering kita kenal sebagai *digital imaging*.

“*digital imaging* adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi digital dengan program komputer, di mana ada proses *retouching*, *combining*, dan *composing*” (Reihan, 2010: 9) *Digital imaging* merupakan pengolahan foto yang manipulatif dengan menggabungkan dua foto atau lebih yang kemudian dikomposisi ulang menjadi satu *frame* foto atau hanya sekedar memberi sentuhan digital pada foto tersebut. Karena sifat manipulatifnya, foto *digital imaging* pada umumnya memiliki sifat yang imajinatif, fiktif dan pada umumnya juga foto *digital imaging* secara visual terlihat seperti nyata.

Era digital pun memberikan dampak dalam munculnya teknologi jaringan internet yang bisa diakses di seluruh dunia, kemunculan jaringan internet ini secara otomatis sepaket dengan munculnya media siber. Media siber adalah medium atau wadah yang menampung berbagai macam informasi (data) berupa teks, visual, audio, yang menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya. “Tidak hanya bisa dilihat sebagai media dalam makna teknologi semata, tetapi juga makna lain yang muncul seperti budaya, politik, dan ekonomi” (Nasrullah. 2014: 15). Pada hal ini media sosial juga masuk dalam media siber sebagai perkembangan dalam budaya komunikasi, namun media sosial lebih berfokus pada sarana komunikasi yang “berbagi informasi (data)” kepada publik maupun privat, dengan menggunakan jaringan internet. Pada penelitian ini media siber dan media sosial menjadi wadah atau lingkup dalam pengumpulan bahan penelitian, terutama pada media sosial Instagram.

Instagram adalah media sosial milik Facebook, Inc. muncul pada tahun 2010 yang banyak digunakan oleh semua golongan masyarakat di seluruh dunia dengan tujuan untuk mengunggah dan membagikan foto/gambar/video kepada publik dilengkapi dengan fitur deskripsi untuk menuliskan pesan, cerita, penjelasan, dan *hashtag*(#), serta kolom komentar, dsb. Media sosial ini menjadi wadah yang tepat bagi penulis untuk mengumpulkan bahan penelitian, karena melalui pengamatan penulis, bahwa banyak pengkarya atau *digital imaging artist* memamerkan karyanya di akun Instagram-nya, terutama dalam *Hashtag*(#)Photoshopindonesia, yang kurang

lebih telah mencapai 126.000 foto pada Maret 2019.

Hashtag(#) adalah bagian tanda dan menjadi bagian dalam komunikasi visual dalam dunia siber, *hashtag(#)* juga dapat dipakai sebagai ruang lingkup pencarian yang spesifik dengan mengetik *(#)*”isi sesuai kata kunci yang diinginkan”. *(#)Photoshopindonesia* dianggap penting bagi penulis sebab olah foto digital atau *digital imaging* sangat berkaitan erat dengan *software* Adobe Photoshop yang populer sebagai *software* pengolah gambar digital, dan pentingnya “Indonesia” dalam *hashtag(#)Photoshopindonesia* adalah target/lingkup penelitian pada karya dari seniman atau *digital imaging artist* yang berasal dari Indonesia. Karya-karya *digital imaging* ini pada umumnya sering digunakan untuk kepentingan komersial, namun banyak juga yang membuat karya *digital imaging* ini sebagai hiburan mata di sosial media. Namun apa jadinya jika *digital imaging* ini digunakan untuk membangun citra anak kecil?

Pada umumnya anak kecil identik dengan bermain dan berimajinasi. Namun karya-karya dalam *(#)Photoshopindonesia* memberikan pandangan yang unik tentang anak kecil sesuai dengan ide dan imajinasi pengkarya. Pesan dan citra anak kecil yang dibangun pun terlihat unik begitu juga dengan tampilan visual secara keseluruhan oleh tiap *digital imaging artist*.

Karya visual dengan tema atau topik anak kecil dalam foto *digital imaging* bagi penulis masih jarang sekali diangkat dalam pengayaan maupun penelitian. Namun karya ini menarik bagi penulis karena adanya keunikan visual dan pesan yang dibangun dalam merepresentasi anak kecil dan dikemas dalam visual yang beraneka ragam keunikan sesuai dengan citra dan imajinasi yang dibangun dalam foto tersebut, sehingga menarik bagi penulis untuk mengkaji visual tersebut.

Digital imaging adalah salah satu bagian dari Desain Komunikasi Visual. Karena *digital imaging* merupakan bagian dari fotografi yang juga memiliki pesan visual, namun *digital imaging* memiliki sifat manipulatif yang memiliki kekuatan dalam membangun pesan visual sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh *digital artist*. Karya-karya ini perlu kaji untuk lebih menambah wawasan tentang *digital imaging* kepada siapa pun, terutama untuk

lebih mengetahui representasi anak kecil serta suasana yang dibangun dengan kekhasan sentuhan *digital imaging* dalam (#)Photoshopindonesia. Karya-karya tersebut akan dikaji menggunakan metodologi visual Gillian Rose, karena metode penelitian Gillian Rose yang sangat membantu dalam memahami atau melakukan interpretasi visual, dan penulis memiliki kebebasan dalam mendeskripsikannya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana representasi citra anak-anak pada karya *digital imaging* di media sosial Instagram?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui representasi citra anak-anak pada karya *digital imaging* di media sosial Instagram.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini hanya meneliti hasil karya *digital imaging* dalam (#)Photoshopindonesia pada media sosial Instagram dengan anak kecil sebagai subjek yang telah di-*posting* pada bulan Januari – Juni 2019.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat umum: mengenalkan *digital imaging* sebagai karya digital yang sedang berkembang.
2. Bagi Akademik: dapat menjadi sebuah informasi yang dapat dibahas lebih mendalam, mengenai pengetahuan dan perkembangan *digital imaging*.
3. Bagi *Digital Imaging Artist*: menambah wawasan dan ide dalam pembuatan karya *digital imaging* dengan objek anak kecil.