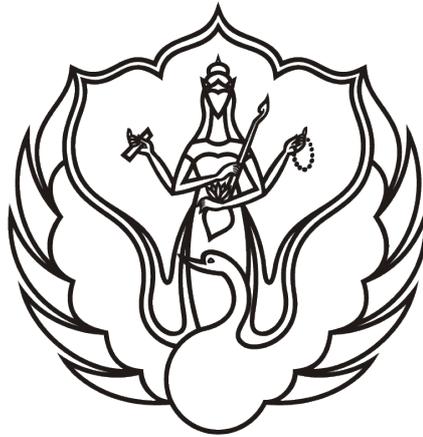


JURNAL TUGAS AKHIR

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



PENGKAJIAN

Oleh:

BHAGAS BHASKARA

NIM 1512386024

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

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), dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned above the printed name of the signatory.

Indiria Maharsi, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

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

Bhagas Bhaskara

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta angkatan 2015

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

**CHILDREN'S IMAGE REPRESENTATION
IN DIGITAL IMAGING WORKS
IN THE SOCIAL MEDIA INSTAGRAM**

Bhagas Bhaskara

Visual Communication Design Student ISI Yogyakarta class of 2015

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*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dengan adanya software pengolah gambar pada komputer yang umum digunakan yaitu Adobe Photoshop mampu merekayasa atau memanipulasi gambar atau foto sesuai keinginan pengolahnya, kegiatan dan karya ini kita kenal dengan istilah digital imaging. “Digital imaging adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi digital dengan program komputer, di mana ada proses retouching, combining, dan compositing” (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 dan fiktif, pada umumnya juga foto digital imaging secara visual terlihat seperti nyata. Sehingga digital imaging memberikan pandangan lain dan memecah stigma yang melekat pada fotografi bahwa foto tidak lagi jujur apa adanya.

Karya-karya digital imaging ini pada umumnya sering digunakan untuk kepentingan komersial, namun banyak juga yang membuat karya digital imaging ini sebagai hiburan dan karya seni di sosial media Instagram. Namun apa jadinya jika digital imaging ini digunakan untuk membangun citra anak kecil? Pada umumnya anak kecil identik dengan bermain dan berimajinasi. Karya-karya yang ada di Instagram menampilkan 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, sesuai dengan citra dan imajinasi yang dibangun dalam foto tersebut, sehingga menarik bagi penulis untuk mengkaji visual tersebut.

B. Rumusan Masalah

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

C. Tujuan Masalah

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

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, digunakan untuk mencari makna, pemahaman, pengertian suatu fenomena atau kejadian dengan terlibat langsung atau tidak langsung pada objek yang diteliti secara kontekstual dan menyeluruh. (Yusuf, 2014: 328). Dengan metode deskriptif data yang dikumpulkan kemudian ditafsirkan dalam kalimat/paragraf.

Karya *digital imaging* dengan citra anak-anak pada #photoshopindonesia di media sosial Instagram, dianalisis/diinterpretasi terhadap representasi, dan pemaknaan menggunakan metode visual Gillian Rose dengan pendekatan *site of the image itself* (gambar itu sendiri) melalui tiga modalitas visual yang dimiliki setiap gambar, melalui: (1.) Modalitas teknologi dalam menghasilkan efek visual; (2.) Modalitas komposisinya dengan interpretasi komposisi gambar; (3.) Modalitas sosial dengan menggali makna visualnya. (Rose. 2001: 17).

HASIL DAN PEMBAHASAN

#photoshopindonesia pada media sosial Instagram merupakan unggahan karya *digital imaging* dengan berbagai tema, subjek, salah satunya subjek anak kecil. Karya dengan subjek anak kecil ini terdapat sebanyak 70 unggahan dan hanya diambil 6 karya yang cukup untuk menjadi bahan penelitian dalam menjawab permasalahan penelitian ini untuk mengetahui representasi anak kecil dalam karya *digital imaging* pada tanda pagar (#)Photoshopindonesia di media sosial Instagram.

Enam karya tersebut diunggah oleh akun yang berbeda, di antaranya yaitu: @wawan_artfun, @sitisarahsihombing, @gieegstn, @deni.muse21, @dwimahardika217, dan @sadiucil. Enam karya ini dipilih sebagai perwakilan dari

tema, latar, dan peran subjek yang berbeda.



Gambar 1. Karya @wawan_artfun



Gambar 3. karya @gieegstn



Gambar 2. Karya @sitisarahsihombing



Gambar 4. Karya @deni.muse21



Gambar 5. Karya @sadiucil



Gambar 6. Karya @dwimahardika217

Teknologi *Digital Imaging* dalam Mengkonstruksikan Visual

a. *Retouching*

Retouching adalah proses penyesuaian bahan foto objek untuk mendapatkan tampilan yang diinginkan. *Retouching* dilakukan oleh pengkarya dengan memodifikasi foto objek bahannya pada bagian warna, cahaya, maupun memodifikasi tekstur visual, dan bahkan mengurangi sedikit bagian dari visual untuk menghasilkan tampilan yang sesuai dengan latar, suasana, konsep yang dibangun oleh pengkarya.

Salah satu karya yang menampilkan karya *digital imaging* beserta foto bahannya (foto mentah, belum diolah) adalah karya yang diunggah oleh @wawan_artfun. Dengan adanya foto bahan tersebut kita dapat mengamati apa yang telah dimodifikasi atau *retouching* pada foto tersebut, dalam hal ini membahas pada visual subjek anak kecil. Pada pembahasan sebelumnya telah dibahas bahwa ada modifikasi terhadap warna, cahaya, dan pengurangan visual pada bagian poni rambut, hal ini memberikan visual anak kecil tampak harmonis, lebih cerah, menyatu dengan latar dan suasana yang dibangun dalam karya *digital imaging* @wawan_artfun.

b. *Combining*

Combining (penggabungan) dalam enam karya *digital imaging* pada

penelitian ini memiliki kecenderungan dibuat dengan 3 – 12 objek visual yang berbeda. Dua karya merupakan gabungan dari 3-5 objek visual berbeda adalah karya milik @gieegstn dan @sadiucil. Memiliki tampilan yang sangat sederhana hanya berupa objek inti seperti latar tempat dan subjek.

Empat karya lainnya merupakan hasil gabungan 11-12 objek visual yang berbeda adalah karya milik @wawan_artfun @sitisarahsihomhing @deni.muse21 dan @dwimasmahardika217. Gabungan dari sejumlah objek tersebut memberikan tampilan yang lebih hidup, dengan kata lain bahwa objek yang digabungkan tidak hanya berupa latar tempat dan subjek, tetapi juga dengan menggabungkan objek pendukung yang memberikan suasana dan lingkungan yang lebih hidup, namun tentunya bahwa gabungan dari banyak objek tersebut memberikan kesan padat dan rumit.

c. *Composing*

Composing pada enam karya penelitian ini pada umumnya memiliki tata letak yang baik, namun sangat disayangkan pada beberapa karya ditemukan pengomposisian yang kurang matang. Ketidak matangan pada pengomposisian potongan berbagai objek menjadi satu kesatuan karya, sering ditemui pada beberapa unsur yang dibahas di bawah ini.

Ukuran objek yang tidak proporsi dengan lingkungannya seperti pada karya milik @sitisarahsihombing dalam mengomposisikan tiga orang tertidur di bawah anak kecil memiliki ukuran badan yang lebih besar dibanding dengan ukuran orang yang berada di trotoar dan juga dibandingkan dengan ukuran mobil yang ada di sekitarnya. Yang kedua adalah karya @dwimahardika217 memiliki proporsi yang tidak sinkron dengan lingkungannya pada tampilan anak kecil dan anjing memiliki ukuran badan sedikit lebih besar dan tinggi.

Karakteristik atau sifat fisik objek yang terlalu dibuat buat; tidak natural; atau tidak realis; hal ini ditemukan pada dua karya milik @dwimasmahardika217 dan @sadiucil. Karya @dwimasmahardika217 memberikan tampilan visual yang tidak realistis pada nyala api yang membakar mobil dengan visual yang lebih transparan dari biasanya, tidak menampilkan asap seperti mobil terbakar pada umumnya, serta tidak memberikan pantulan

cahaya pada objek dan latar di sekitarnya. Masih pada karya @dwimasmahadika217, tampilan yang tampak terlalu dibuat-buat atau tidak natural ada pada lubang dan retakan pada bangunan yang berada di atas mobil terbakar di dekat anjing. Kemudian pada karya @sadiucil tampilan yang dibuat-buat dan tidak natural ada pada rumput memberikan tampilan anak kecil mengambang di atas rumput karena rumput tidak ditampilkan memiliki cekungan dan beberapa helai yang menghalanginya. Kemudian yang kedua adalah tampilan tidak natural pada sungai yang tidak memberikan refleksi visual bagian bawah badak yang berdiri di atas air juga tidak merefleksikan visual langit pada karya tersebut.

Adanya pemotongan visual objek yang aneh, salah satunya ada dalam karya @sadiucil pada bagian latar belakang yang tampak seperti bangunan tinggi ditampilkan dengan potongan seperti kontur bukit dan menyisakan visual bias cahaya, dan pada pembahasan sebelumnya telah menyatakan bahwa latar tersebut adalah bangunan yang runtuh.

Komposisi Visual pada Karya *Digital Imaging*

a. Point of Interest

Anak kecil sangat dominan ditampilkan menjadi *Point of Interest*, dibentuk melalui ukuran anak kecil yang lebih besar dari objek yang ada di sekitarnya, warna pakaian yang kontras dengan lingkungannya, cahaya pada subjek yang lebih cerah dari pada lingkungannya, serta ada semacam area kecil seperti melingkari anak kecil dengan warna yang kontras. *Point of Interest* pada anak kecil ini memiliki pengaruh pada penonton untuk langsung tertuju pada anak kecil baru kemudian memahami apa yang ia lakukan, yang mempengaruhi dan atau pengaruh anak kecil menjadi seperti yang divisualkan.

Hanya satu karya yang tidak memosisikan anak kecil sebagai *Point of Interest* pada karya @dwimahardika217, dikarenakan anak kecil memiliki tampilan gelap kusam dan ukuran yang kecil jika dibandingkan dengan tampilan gajah yang lebih besar, lebih cerah dari pada lingkungannya menjadikan gajah sebagai *Point of Interest* pada karyanya. Namun seperti pada pembahasan pada karya @dwimahardika217 sebelumnya bahwa *Point of*

Interest pada gajah memiliki tujuan untuk menyoroti pelaku “kehancuran kota” pada *caption* unggahan karya ini. Sehingga *Point of Interest* ini memiliki cara lain untuk memahami peran subjek anak kecil pada suatu karya, dengan mengamati dan memahami kondisi lingkungan serta suasananya terlebih dahulu kemudian hal tersebut menjadi apa yang dirasakan oleh anak kecil dari apa yang penonton pahami dan rasakan.

b. Warna

Warna-warni yang cerah sangat cocok untuk mengindahkannya tampilan anak kecil. Tiga dari enam karya *digital imaging* yaitu karya milik @wawan_artfun, @deni.muse21 dan @sitisatahsihombing, dari pengamatan peneliti mendapatkan hasil bahwa karya tersebut memiliki warna secara keseluruhan yang warna-warni, dengan kata lain bahwa karya tersebut menampilkan warna yang cerah, dengan saturasi, *tone*, dan *value* yang tinggi, serta penggunaan warna dingin dan atau panas. Penggunaan warna ini sesuai untuk ditampilkan pada karya yang memuat subjek anak kecil, sebab anak kecil identik dengan warna-warni yang cerah, serta penggunaan warna tersebut memberikan kesan yang baik.

Namun ada juga penampilan karya dengan menggunakan warna yang gelap dan kusam yaitu karya milik @dwimasmahardika217. Tentu saja penggunaan warna ini memberikan kesan suram, berbahaya, dan kelam.

Kemudian dua karya terakhir yang tidak terlihat adanya dominasi warna atau menggunakan warna yang netral pada karya secara keseluruhan adalah karya milik @gieegstn dan @sadiucil. Tampilan dengan warna netral ini memberikan efek yang biasa, realistis, tenang, dan aman.

c. *Framing*

Long shot frame menjadi favorit bagi kebanyakan pengkarya, empat dari enam karya menggunakan *framing* tersebut di antaranya @wawan_artfun, @sitisarahsihombing, @dwimahardika217, dan @sadiucil. Penggunaan long shot frame pada empat karya ini menampilkan subjek anak kecil yang utuh dari kepala hingga kaki, serta menampilkan latar tempat yang luas. Tampilan latar

tempat yang luas pada penggunaan frame ini, sangat mempengaruhi peran subjek, suasana atau kondisi latar, serta informasi yang lebih banyak diperoleh dari berbagai susunan visual yang dibangun pada karya tersebut.

Medium shot frame juga menjadi pilihan bagi dua karya lainnya adalah karya milik @gieegstn dan @deni.muse21. Tampilan dari frame tersebut menampilkan subjek yang utuh namun juga ada tampilan sebagian dari subjek, namun latar yang ditampilkan lebih sempit dibanding dengan long shot frame. Penggunaan frame ini memberikan perhatian yang lebih berfokus pada subjek dan objek disekitarnya.

d. *Angle Level View*

Hampir seluruh karya mengajak penonton untuk mengamati karya tersebut dengan sudut pandangan yang setara dan mengarah pada anak kecil, dengan penggunaan *eye level view*. Lima dari enam karya adalah karya milik @wawan_artfun, @sitisarahsihombing, @deni.muse21, @dwimahadika217, dan @sadiucil.

Satu karya yang memiliki sudut pandang berbeda adalah karya milik @gieegstn dengan sudut pandang bird eye level. Penggunaan sudut pandang ini seperti yang telah dibahas bahwa penggunaan sudut pandang ini adalah sudut pandang normal orang dewasa saat melihat ayam dan juga memberikan penekanan agar anak kecil terlihat kecil, proporsional dengan ayam yang ia tunggangi.

e. Berat Visual dan Letak *Point of Interest*

Berat visual serta *Point of Interest* di tengah menjadi komposisi yang umum pada penelitian ini, berat visual tersebut ditentukan dari posisi peletakan, ukuran objek pada karya dan juga arah serta alur susunan objek. Sebanyak lima dari enam karya yaitu karya milik @wawan_artfun, @sitisarahsihombing, @gieegstn, @deni.muse21, dan @sadiucil. Berat visual di tengah ini memberikan keseimbangan pada komposisi karya dan juga memudahkan mata untuk tertuju pada *Point of Interest*.

Sedangkan hanya ada satu karya yang memiliki berat visual di sebelah

kanan karya adalah karya milik @dwimahardika217. Berat visual di sebelah kanan pada karya ini diakibatkan oleh garis jalan raya sebagai garis untuk meletakkan semua objek yang dipengaruhi oleh titik perspektif gambar terletak di sebelah kanan. Berat visual dan letak *Point of Interest* di sebelah kanan memberikan pengaruh pada penonton yang langsung tertuju pada tampilan gajah kemudian mengamati apa yang ada di sekitarnya.

f. *Depth of Field*

Ruang ketajaman (*depth of field*) yang luas menjadi pilihan bagi semua karya, walaupun ada beberapa karya yang kurang baik dalam eksekusinya. Ruang ketajaman yang luas ini sangat mendukung bagi karya dengan *frame medium shot* dan *long shot*, yang tentunya ruang ketajaman ini memberikan ketajaman bagi seluruh objek dan latar dari depan hingga belakang.

Namun sangat disayangkan bahwa ada beberapa karya yang kurang matang dalam mengolah ruang ketajaman karyanya seperti pada karya milik @wawan_artfun dan @sadiucil. Karya @wawan_artfun memiliki ruang ketajaman yang kurang matang pada bagian latar belakang, rumput di belakang anak kecil ditampilkan dengan ketajaman visual yang rendah (*blur*) sedangkan langitnya memiliki ketajaman yang konsisten dari depan hingga ke belakang. Jika dapat dikoreksi bahwa seharusnya langit pada bagian belakang anak kecil dapat dibuat *blur* atau rumput pada bagian belakang anak kecil ditampilkan dengan visual yang lebih jelas atau tajam.

Kemudian yang kedua adalah karya @sadiucil yang kurang matang dalam mengolah ruang ketajamannya pada bagian latar rumput dan bangunan yang menjadi latar belakang. Ketajaman visual yang luas ini dipahami dengan mengamati visual anak kecil dan badak yang berada di depan dengan langit yang sama-sama memiliki ketajaman, sehingga jika dilogika bahwa bagian rumput di bawah anak kecil seharusnya juga memiliki ketajaman yang sama dengan anak kecil, dan latar rumput secara keseluruhan beserta latar belakang bangunan yang memiliki potongan seperti perbukitan ini juga seharusnya memiliki ketajaman visual yang jelas.

g. Cahaya

Pencahayaan yang cerah dan cukup cerah menjadi tampilan dominan pada karya penelitian ini kecuali satu karya milik @dwimasmahardika217. Pencahayaan cerah ini dalam artian bahwa karya tersebut memiliki tampilan yang minim akan bayangan serta intensitas cahaya secara keseluruhan yang tinggi seperti cahaya pada siang hari, serta pencahayaan seperti ini kecenderungan memiliki sumber cahaya yang luas dengan bias cahaya yang merata serta memiliki karakter lembut. Karya @wawan_artfun, @deni.muse21, dan @gieegstn memiliki tampilan cahaya yang demikian. Cahaya cerah ini mendukung untuk menampilkan keindahan visual serta memberikan suasana nyaman dan ceria, namun di sisi lain penggunaan cahaya ini memberikan kesan yang normal atau biasa seperti pada karya @gieegstn.

Kemudian pencahayaan cukup cerah dalam artian memiliki tampilan secara keseluruhan dengan adanya bayangan yang cukup kuat, serta cahaya dengan intensitas yang cukup untuk menerangi objek dan latar seperti cahaya pada saat matahari terbit atau terbenam. Karya @sitisarahsihombing dan @sadiucil memiliki tampilan cahaya yang demikian. Pada kedua karya tersebut memiliki kecenderungan bahwa cahaya yang ditampilkan berasal dari empat titik cahaya yang berbeda dengan gabungan karakteristik cahaya yang keras dan lembut, ukuran cahaya yang sempit dan luas. Penggunaan cahaya demikian cenderung memperlihatkan dimensi pada setiap objek dan latar serta cahaya tersebut memberikan kesan dramatis.

Karya *digital imaging* dengan subjek anak kecil tidak selalu tampil dengan cahaya yang cerah, salah satu karya @dwimahardika217 menampilkan karya dengan pencahayaan yang gelap bahkan pada subjek anak kecil tampak gelap. Pencahayaan pada karya ini memiliki tampilan bayangan yang sangat kuat dan luas serta hanya ada beberapa titik yang menyinari beberapa objek dan sebagian kecil latar. Tentunya penggunaan cahaya yang demikian memiliki dampak bagi penonton pada waktu yang diperlukan untuk mengetahui segala objek dan latar yang ditampilkan, serta memberikan kesan suram dan bahaya.

Di dalam karya *digital imaging* terdapat gabungan dari berbagai objek dengan sumber yang berbeda, tentunya pengkarya harus selektif pada saat

memilih bahan visual dengan memikirkan arah datang cahaya, karakter cahaya yang keras atau lembut, dan kedua hal tersebut dapat dilihat dari *highlight* dan *shadow* pada setiap objek. Sebagian besar karya sebanyak empat dari enam karya memiliki komposisi cahaya yang sinkron dan masuk akal, sedangkan dua karya lainnya (@sitarahsihombing dan @sadiucil) kurang memperhatikan apa yang telah dibahas sebelumnya, sehingga komposisi pada dua karya ini tampak belum matang.

Makna Visual dalam Representasi Citra Anak-Anak

a. Konstruksi Citra Anak Kecil

Karya @wawan_artfun memiliki kaitan pada gender yang mengarah pada salah satu tontonan anak perempuan pada umumnya yaitu tinkerbelle dan citranya dikonstruksikan seperti dengan film tersebut. Selain kaitannya dengan tontonan, faktor gender ini tampak dari citra anak perempuan dikonstruksikan dengan warna yang cerah dan cahaya yang cerah, serta pemandangan yang indah dengan adanya kupu-kupu di sekitarnya serta latar rerumputan yang indah dan bersih. Sehingga anak kecil ini dikonstruksikan dengan tampilan yang lebih indah, cantik, dan feminis.

Karya @sitarahsihombing menampilkan anak laki-laki yang dikonstruksikan citranya sebagai raksasa pada latar tempat padat perkotaan yang terkenal sebagai makhluk yang sangat besar menyeramkan dan suka merusak sesuatu, peran dan kegiatan anak ini terkait dengan gender sebagai anak laki-laki dan juga identik dengan bermain mobil-mobilan, balok susun (LEGO), *action figure*, sesuai dengan apa yang dikonstruksikan pada karya *digital imaging* @sitarahsihombing. Tentunya pada karya ini selain anak laki-laki yang memiliki peran sebagai raksasa yang sedang bermain, citra anak ini tetap diindahakan dengan pemilihan latar tempat perkotaan yang padat dan indah di New York, Amerika Serikat, serta cahaya keemasan yang menyinari latar tersebut.

Karya @gieegstn ini mengkonstruksikan citra anak laki-laki menunggangi ayam jago dengan ukuran badan yang lebih kecil dari ayam tersebut (bertujuan untuk tampilan proporsional) dengan latar tempat bebatuan

yang sangat sederhana dan tampak kotor. Hal ini terkait dengan faktor gender anak laki-laki yang maskulin dengan menunggangi ayam sama dengan menunggangi motor Yamaha RX-King sesuai dengan yang ada pada caption unggahan ini, yang keduanya terkenal ngebut dan susah ditangkap. Selain itu tampilan latar tempat bebatuan kotor tersebut memberikan penegasan bahwa karya ini merupakan karya dengan menonjolkan sisi maksulinitas.

Anak kecil pada karya @deni.muse21 ditampilkan sedang menjadi bayi yang berimajinasi pada saat ia di dalam kandungan, ditampilkan setara dengan 2 hewan lainnya yang sama sama masih bayi. Tampilan anak kecil bersama hewan ini adalah salah satu sifat anak kecil yang lebih memilih banyak menghabiskan waktu bermain dengan hewan dari pada mainan. Selain itu tampilan citra anak kecil ini memiliki tampak indah dengan potongan perut yang diperindah dengan awan dan air terjun serta air laut yang menggantikan air ketuban dan bagian organ dalam tersebut. Tanpa ada tampilan objek tersebut mungkin citra pada imajinasi ini akan tampak seram.

Anak laki-laki pada karya *digital imaging* @dwimahardika217 ini, dikonstruksikan sebagai anak kecil yang berani dan tidak mengenal takut dengan penempatan di tempat dan kondisi yang gelap, berbahaya dan suram. Hal ini juga dipengaruhi faktor gender dan juga harapan bahwa anak kecil sebagai laki-laki harus berani tidak mengenal takut pada kondisi yang seram dan berbahaya.

Anak laki-laki pada karya @sadiucil ini dikonstruksikan sebagai anak yang pemberani dan penyayang, dengan memiliki hubungan yang dekat/baik dengan badak yang terkenal berbahaya. Selain itu karya ini juga menampilkan konstruksi visual yang identik dengan sifat anak kecil yang lebih suka bermain dengan hewan.

Pakaian yang digunakan anak-anak pada karya penelitian ini bagi penulis memberikan pesan bahwa citra yang dibangun adalah tetap menjadi anak itu sendiri, bukan menjadi tokoh *superhero*, buto ijo, atau cinderella yang harus menggunakan kostum sesuai dengan kostum yang ditampilkan pada film-filmnya.

b. Imajinasi yang Dibangun

Sebagian besar karya yang ditampilkan memiliki imajinasi seperti sedang bermimpi, berfantasi, fiktif, dan atau tidak mungkin terjadi pada kehidupan nyata, serta imajinasi yang dibangun ada yang indah dan ada juga yang tampak seperti mimpi buruk.

Karya @wawan_artfun adalah karya dengan imajinasi yang indah sebab anak kecil pada karya ini diwujudkan menjadi malaikat dengan adanya peri, kupu-kupu serta latar yang membangkitkan keindahannya. Namun adanya peri dengan cahaya yang keluar pada tangannya serta perubahan anak kecil menjadi malaikat sangat tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata selain pada anak kecil tersebut menggunakan kostum.

Karya @sitisarahsihombing dengan membuat tampilan anak kecil menjadi raksasa yang sedang bermain pada dunia manusia di tengah kota merupakan karya yang sangat berfantasi dan sangat tidak mungkin terjadi pada kehidupan nyata, dan mungkin akan sangat membahayakan manusia berukuran normal jika seandainya anak kecil tersebut ada dalam kehidupan nyata. Namun karya ini menampilkan imajinasi yang indah bagi anak kecil tersebut karena anak kecil tersebut ditampilkan bermain dengan mainannya.

Karya @gieegstn memiliki imajinasi yang berfantasi dan tidak mungkin terjadi pada kehidupan nyata, sebab sangat tidak mungkin dengan tampilan anak demikian yang tampak berumur tujuh tahun ke atas memiliki badan yang lebih kecil dari pada ayam jago. Namun juga sangat tidak mungkin bila anak kecil berukuran normal menunggangi ayam jago pada kehidupan nyata, sebab ayam tidak memiliki kekuatan untuk ditunggangi anak tersebut.

Karya @deni.muse menampilkan imajinasi yang sangat berfantasi dan sangat tidak mungkin terjadi pada kehidupan nyata. Hal pertama yang sangat berfantasi dan tidak mungkin terjadi pada kehidupan nyata adalah tampilan ibu hamil dengan perut yang terbelah dan yang kedua adalah tampilan anak kecil dengan pakaian hangat (yang seharusnya jika dibelah akan tampak bayi yang tidak berpakaian) beserta dua kawannya yaitu kucing dan lumba-lumba yang seharusnya ketiga objek tersebut tidak mungkin ada dalam perut ibu hamil. Namun fantasi ini menampilkan keindahan dan kenyamanan visual

pada potongan perut ibu hamil, sebab jika dilogika ketika perut ibu hamil dibelah dengan potongan yang demikian akan ada tampilan bayi yang masih di dalam air ketuban, organ dalam seperti usus, serta darah yang tentunya akan menetes pada bagian bawah perut. Tampilan air laut beserta awan dan air terjun tersebut menjadi tampilan yang indah dalam mengganti apa yang ada pada bagian dalam perut tersebut.

Imajinasi yang tampak seperti mimpi buruk dan terasa berbahaya jika anak kecil ditempatkan pada kondisi dan suasana kehancuran kota dengan pelaku yang masih ada di dekatnya sebab anak kecil tersebut dapat terancam keselamatannya, karya tersebut adalah karya milik @dwimasmahardika217. Karya tersebut mungkin bisa terjadi dalam kehidupan nyata karena latar perkotaan dan segala objek yang ada pada karya tersebut ada dalam kehidupan nyata.

@sadiucil memiliki karya dengan imajinasi dengan situasi dan kondisi berbahaya jika itu terjadi pada kehidupan nyata diubah menjadi sesuatu yang memberikan keamanan, kedekatan, dan kenyamanan dengan karya *digital imaging*. Karya ini menampilkan anak kecil dan badak yang memiliki kedekatan hubungan, hal ini memiliki kemungkinan besar bahwa manusia dan badak tidak dapat berdekatan, sebab badak dikenal dengan sifatnya yang mudah terancam dan berbahaya.

Pada pembahasan ini mendapatkan kesimpulan bahwa karya *digital imaging* merupakan karya yang bisa menghadirkan dimensi, dunia imajinasi apa pun itu secara tak terbatas, serta kondisi dan suasana apa pun, baik itu kebahagiaan, keceriaan, rasa aman, kedamaian, kesuraman, kekacauan, kehancuran, dan lain sebagainya. Melalui hal tersebut menjadi perbedaan antara fotografi dengan sifatnya yang jujur menampilkan kenyataan apa adanya, dibandingkan dengan *digital imaging* yang sama-sama menggunakan foto sebagai bahan visualnya adalah, digital imaging dapat menghadirkan kondisi yang tidak mungkin terjadi pada dunia nyata namun dapat terjadi dan tampak nyata pada dunia imajinasi *digital imaging*.

c. Pengaruh Instagram

Karya yang ditampilkan dengan diunggah pada media sosial Instagram memberikan kesempatan pada karya digital imaging untuk ditonton dengan khalayak yang luas, selain itu juga dapat menjadi wadah untuk mendapatkan apresiasi oleh penontonnya.

Tanda pagar yang digunakan pada unggahan karya pada penelitian ini memiliki kecenderungan mengarah pada tanda pagar yang berhubungan dengan unggahan *digital imaging*, keindahan visual, kesenian, dan lelucon dan candaan. Jumlah unggahan pada tanda pagar yang digunakan rata-rata menyentuh angka diatas 100.000 unggahan, yang diharapkan dengan penggunaan tagar tersebut dapat memberikan kemungkinan lebih untuk dilihat oleh khalayak yang lebih luas, terutama akun-akun yang terkait dengan tagar yang digunakan

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan, menemukan banyak hal yang berkaitan dalam membangun representasi citra anak-anak pada karya *digital imaging* terkait pada modalitas sosial. Tentunya citra anak-anak ini merupakan representasi dari 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. Representasi citra anak-anak pada karya digital imaging di media sosial Instagram menampilkan citra yang imajinatif, tidak nyata, manipulatif, memiliki tampilan yang lebih indah/diperindah, adanya citra sebagai orang yang berkuasa atas dunia imajinasinya, anak kecil yang menjadi pemberani. Secara keseluruhan anak-anak dicitrakan sebagai dirinya sendiri dengan tampilan pakaian sehari-hari, tidak menjadi *superhero* atau tokoh fantasi lainnya dengan menggunakan kostum sesuai dengan tokoh yang diimajinasikan.

Digital imaging menjadi wadah teknologi yang memudahkan untuk mewujudkan imajinasi citra diri dengan menempatkan objek di lokasi, kondisi, suasana, atau dimensi mana dan apa pun itu hanya dengan menggabungkan

potongan foto/gambar yang dapat didapat pada situs internet atau foto yang dimiliki tanpa harus menempatkan objek di situasi yang nyata/langsung dan tidak harus atau perlu membeli segala kebutuhan mulai dari kostum, *background*, dekorasi, dan berbagai objek pendukung lainnya.

Selain itu *digital imaging* merupakan karya yang bisa menghadirkan dimensi, dunia imajinasi apa pun itu, serta kondisi dan suasana apa pun, baik itu kebahagiaan, keceriaan, rasa aman, kedamaian, kesuraman, kekacauan, kehancuran, dan lain sebagainya. *Digital imaging* membuat foto yang bersifat manipulatif, serta dapat menghasilkan imaji yang tidak mungkin terjadi pada dunia nyata namun dapat tampak nyata pada karya *digital imaging*.

Kualitas pengomposisian yang ditampilkan pada karya secara keseluruhan tampak sangat baik/matang ada juga yang tampak belum matang atau kasar, baik itu kurangnya memperhatikan bagian kecil atau malah justru kurang pada bagian besar pada teknis pengomposisian.

Karya yang ditampilkan dengan diunggah pada media sosial Instagram memberikan kesempatan pada karya *digital imaging* untuk ditonton dengan khalayak yang luas, selain itu juga dapat menjadi wadah untuk mendapatkan apresiasi oleh penontonnya.

Tanda pagar yang digunakan pada unggahan karya pada penelitian ini memiliki kecenderungan mengarah pada tanda pagar yang berhubungan dengan unggahan digital imaging, keindahan visual, kesenian, dan lelucon dan candaan. Jumlah unggahan pada tanda pagar yang digunakan rata-rata menyentuh angka diatas 100.000 unggahan, yang diharapkan dengan penggunaan tagar tersebut dapat memberikan kemungkinan lebih untuk dilihat oleh khalayak yang lebih luas, terutama akun-akun yang terkait dengan tagar yang digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Reihan, Friza. 2010. *New Concept of Digital Imaging*. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo
- Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies - An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Great Britain, Trowbridge, Wiltshire, The Cromwell Press Ltd.
- Yusuf, Prof. Dr. A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana