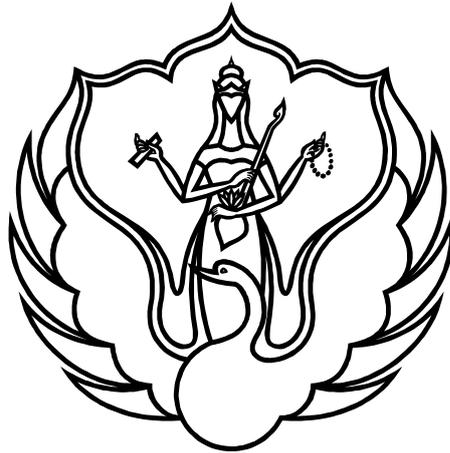


**ACTION FIGURE GUNDAM DALAM  
KEHIDUPAN ANAK KOS**



**SKRIPSI  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI**

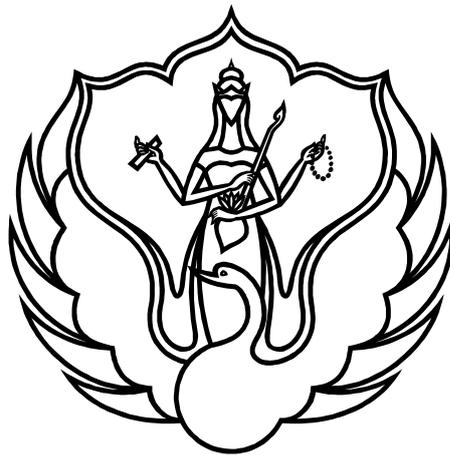
**Muhammad Androesi Badrul Munir**

1510732031

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

**2020**

**ACTION FIGURE GUNDAM DALAM  
KEHIDUPAN ANAK KOS**



**SKRIPSI  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI**

untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana  
Program Studi Fotografi

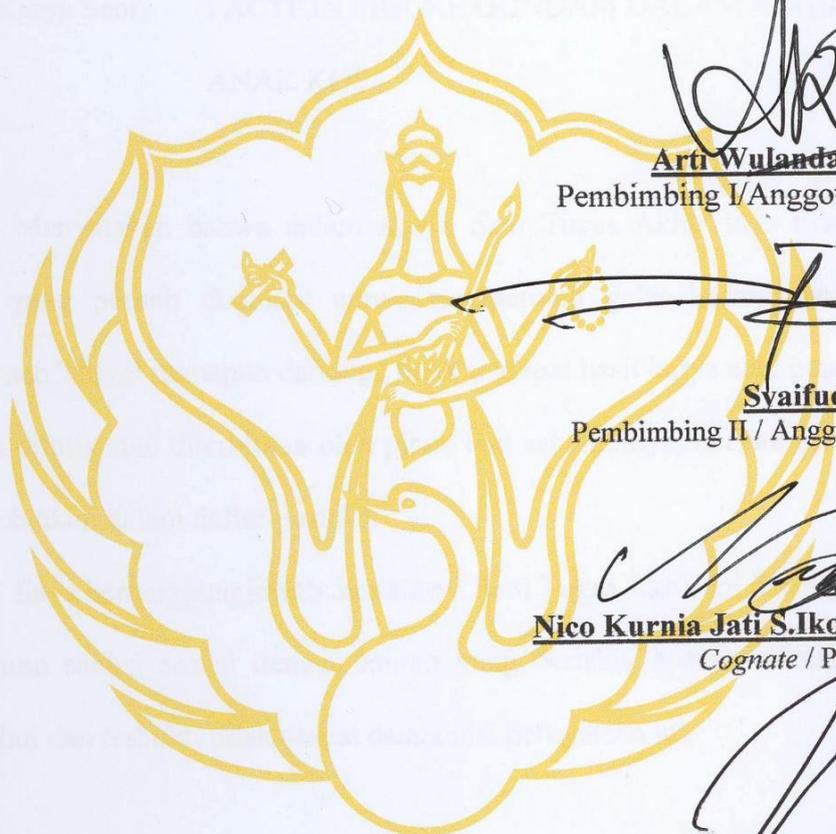
**Muhammad Androesi Badrul Munir**  
1510732031

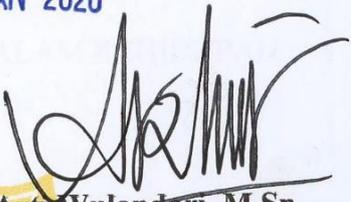
**JURUSAN FOTOGRAFI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

# ACTION FIGURE GUNDAM DALAM KEHIDUPAN ANAK KOS

Diajukan oleh  
**Muhammad Androesi Badrul Munir**  
1510732031

Pameran dan Laporan Tertulis Karya Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal. 08 JAN 2020





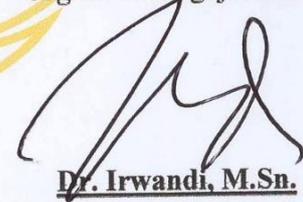
**Arti Wulandari, M.Sn.**  
Pembimbing I/Anggota Penguji



**Syaifudin M.Ds.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Nico Kurnia Jati S.Ikom., M.Sn**  
Cognate / Penguji Ahli



**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
Ketua Jurusan Fotografi

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

  
**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Androesi Badrul Munir

No. Mahasiswa : 1510732031

Program Studi : S1 Fotografi

Judul Karya Seni : ACTION FIGURE GUNDAM DALAM KEHIDUPAN  
ANAK KOS

Menyatakan bahwa dalam *Karya Seni* Tugas Akhir saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi manapun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain sebelumnya, kecuali secara tertulis saya sebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas Karya Seni Tugas Akhir ini dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku, apabila dikemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 8 Januari 2020



**Muhammad Androesi Badrul Munir**

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir dengan penuh perjuangan yang berjudul “Action Figure Gundam Dalam Kehidupan Anak Kos” guna memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana Seni Fotografi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua orangtua, Bapak alm. Anton Bolo, dan ibu Anik Widiarti yang telah membesarkan saya selama 22 tahun sampai saat ini.
2. Kedua kakak, Ika Fibrin Fauziah, dan Oktiareza Dwi Hersinta yang telah memberikan semangat secara mental dan finansial.
3. Istri saya Dwi Oktarini yang selalu mendukung dan membantu dalam proses pembuatan tugas akhir saya.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan pada Fakultas Seni Media Rekam.
5. Pamungkas Wahyu Setyanto, M.Sn. selaku Pembantu Dekan I
6. Deddy Setyawan M.Sn. selaku Pembantu Dekan II
7. Muhammad Fajar Apriyanto, M.Sn. selaku Pembantu Dekan III
8. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Fotografi
9. Oscar Samaratunga, SE., M.Sn. selaku Sekertaris Jurusan Fotografi

10. Arti Wulandari, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
11. Syaifudin, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II
12. Nico Kurnia Jati S. Ikom., M.Sn. selaku *Cognate*
13. Seluruh staf beserta jajaran dosen pengajar Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta yang telah memberikan segenap ilmunya.
14. Mas Gilang selaku pemilik dari Kagayaku Hobby Shop yang telah ikut membantu dalam ketersediaan *action figure* Gundam untuk dijadikan objek utama dalam penciptaan tugas akhir ini.
15. Dan teman-teman semua yang telah membantu dalam memberikan support berupa lisan, peralatan foto dan pembagian ilmu dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Kritik dan saran sangatlah diharapkan untuk bisa lebih membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR KARYA .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
ABSTRAK .....	ix
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Judul .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat .....	7
BAB II. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN .....	8
A. Latar Belakang Timbulnya Ide .....	8
B. Landasan Penciptaan .....	10
C. Tinjauan Karya .....	12
D. Ide Dan Konsep Perwujudan .....	15
BAB III. METODE/PROSES PENCIPTAAN .....	17
A. Objek Penciptaan .....	17
B. Metode Penciptaan .....	18
C. Proses Perwujudan .....	20
BAB IV. ULASAN KARYA.....	33
BAB V. PENUTUP .....	97
A. Kesimpulan .....	97
B. Saran .....	99
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR KARYA

Karya 1. Ngawul .....	37
Karya 2. Es Gulung .....	40
Karya 3. Men Zone .....	43
Karya 4. Tarik Tunai.....	46
Karya 5. Mei Instan di Tanggal Tua .....	49
Karya 6. Memilih Yang Terbaik .....	52
Karya 7. Memutar Otak .....	55
Karya 8. Qhilaf .....	58
Karya 9. Mabar .....	61
Karya 10. Begadang .....	64
Karya 11. Pertanyaan? .....	67
Karya 12. Jendela Ilmu .....	70
Karya 13. Presentasi .....	73
Karya 14. Ngabuburit .....	76
Karya 15. Angkirngan Untuk Anak Kos.....	79
Karya 16. Warung Pagi Hari .....	82
Karya 17. Konsultasi Tugas .....	85
Karya 18. Pulkam .....	88
Karya 19. Transportasi Favorit .....	91
Karya 20. Menikmati Setiap Perjalanan .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Fauzie Helmi .....	13
Gambar 2. Karya Edi Hardjo .....	14
Gambar 3. Karya Arif Sofiandi.....	15
Gambar 4. Gundam MG RX-78-2 .....	21
Gambar 5. NIKON D750 .....	22
Gambar 6. Lensa Nikkor 24-120mm .....	22
Gambar 7. Lensa Nikkor 50mm.....	22
Gambar 8. Kartu Memori .....	23
Gambar 9. LED USB .....	23
Gambar 10. Tripot.....	24
Gambar 11. Laptop .....	24
Gambar 12. Proses Produksi .....	26
Gambar 13. Proses Produksi .....	27
Gambar 14. Proses Produksi .....	27
Gambar 15. Proses Produksi .....	28
Gambar 16. Proses Produksi .....	28
Gambar 17. Proses Produksi .....	29
Gambar 18. Proses Produksi .....	29

# **ACTION FIGURE GUNDAM DALAM KEHIDUPAN ANAK KOS**

Oleh Muhammad Androesi Badrul Munir

## **Abstrak**

*Action figure* merupakan salah satu dari jenis mainan yang sering dikoleksi oleh sebagian dari orang. Walaupun tergolong sebagai salah satu jenis mainan tetapi *action figure* lebih sering dikoleksi oleh orang dewasa. Orang yang menjadi kolektor *action figure* berasal dari berbagai kalangan dan lapisan masyarakat. Gundam merupakan salah satu karakter robot dari serial animasi asal Jepang yang populer di berbagai negara di dunia. Karena kepopuleran dari serial animasi yang dari tahun 1979 tersebut produsen mainan asal Jepang membuat *action figure* Gundam yang mereka jual dan pasarkan ke berbagai negara. Kos merupakan salah satu jenis tempat tinggal yang biasanya dihuni oleh sebagian besar orang-orang yang bukan berasal dari daerah tersebut. Tidak jarang orang yang berasal dari provinsi yang berbeda tinggal di kos tersebut. Perbedaan budaya dan bahasa menjadi salah satu proses adaptasi bagi orang yang berasal dari pulau atau provinsi yang berbeda.

**Kata kunci :** *Action figure*, Gundam, dan Anak Kos.

## **ACTION FIGURE GUNDAM DALAM KEHIDUPAN ANAK KOS**

Muhammad Androesi Badrul Munir

### ***Abstract***

*Action figures are one of the types of toys that are often collected by some people. More classified as one type of toy but action figures are more often collected by adults. People who become action figures collectors from various walks of life and society. Gundam is one of the robot characters from Japanese animated series that is popular in various countries in the world. Because it is popular with the 1979 animation series, the Japanese toy manufacturer makes Gundam action figures which they sell and market to various countries. One type of residence that is usually inhabited by the majority of people who are not from the area. Not infrequently people from different provinces live in the boarding house. Cultural and linguistic differences become one of the processes of adaptation for people from different islands or provinces.*

*Keywords: Action figures, Gundam, and Boarding House.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Saat ini fotografi menjadi salah satu kegiatan yang sering dilakukan setiap orang, bukan hanya oleh fotografer saja, melainkan semua orang bisa menjadi seorang fotografer. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memudahkan setiap orang untuk memotret. Dengan adanya fitur kamera yang tersedia pada *handphone* masa kini, kegiatan fotografi dapat dilakukan dengan mudah oleh siapapun dan kapanpun. Tidak hanya fitur kamera dalam *handphone* saja yang memudahkan kegiatan fotografi, saat ini makin banyak kamera-kamera digital yang memiliki fitur yang cukup lengkap serta kualitas gambar yang baik dan memiliki harga yang cukup terjangkau. Di sisi lain perkembangan media sosial memberikan efek yang cukup besar bagi penggiat fotografi, yang mana karya-karya foto yang mereka ciptakan dapat dengan mudah diunggah pada media sosial untuk sekedar dipamerkan atau sebagai media promosi.

Fotografi sebagai salah satu entitas dalam domain seni rupa juga tidak lepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika seni rupa yang berlaku. Namun dengan keyakinan bahwa setiap *genre* memiliki nilai dan kosa estetika sendiri, maka fotografi dengan *sub-genre*-nya juga tidak lepas dari varian nilai dan kosa estetikanya sendiri. Setiap kehadiran jenis fotografi, karena tujuan penghadirannya tentunya juga memerlukan konsep perancangan yang bermula dari ide dasar yang berkembang menjadi implementasi praktis yang memerlukan dukungan peralatan dan teknis unguap kreatif. Lebih jauh lagi bagi pencapaian objektif, diperlukan berbagai eksperimen dan eksplorasi baik terhadap objek fotografi maupun proses penghadirannya setelah menjadi subjek/subject matter dalam karya fotografi. (Soedjono , 2006:07)

Alat yang canggih memang sangat mendukung hasil foto, dan semakin canggih alat itu harganya juga semakin mahal, tidak heran muncul istilah 'fotografi mahal'. Sebagian orang menyebut bahwa fotografi hobi yang mahal. Bisa dihitung berapa biaya yang dikeluarkan untuk membeli kamera DSLR lengkap dengan lensa, tas kamera, dan flash. Cukup mahal. Dari sudut bisnis sebagian orang juga menyebut bahwa fotografi bisnis investasi besar, bisa dihitung lagi biaya sewa studio alat cetak, lampu dan aksesoris yang semuanya berujung pada 'keengganan' untuk lebih mengenal fotografi. (Wicaksono, 2011:05)

Fotografi sendiri bukan hanya sebagai media dokumentasi dan komersial saja tetapi sebagai media untuk menuangkan emosi dan ide melalui media fotografi. Saat ini orang-orang juga ingin menuangkan hobinya yang lain melalui media fotografi seperti hobi dalam mengkoleksi mainan. Dalam perkembangan mainan saat ini mainan memiliki berbagai bentuk dan karakter yang menyesuaikan dengan masa saat ini, dimana mainan bukan hanya di peruntukan bagi anak kecil saja, tetapi untuk remaja dan orang dewasa juga. Mainan yang paling banyak diminati oleh orang dewasa salah satunya adalah *action figure*. Alasan kenapa *action figure* banyak diminati bagi orang dewasa adalah mereka menggemari sebuah film, game atau serial TV yang mana salah satu tokoh favorit didalamnya diproduksi dalam bentuk *action figure* atau untuk mengenang masa kecil mereka dengan membeli *action figure* yang mengingatkan mereka pada masa kecil mereka.

*Toys photography* muncul untuk mewakili sebuah imajinasi kita, agar mainan memiliki "nyawa" dan membuatnya lebih "hidup" seperti layaknya makhluk yang bisa bergerak dan beraktivitas dalam dunia nyata (Helmy, 2013:04). Gundam merupakan salah satu karakter robot dari serial animasi asal Jepang yang populer di berbagai negara di dunia. Kepopuleran dari serial animasi yang telah ada sejak tahun 1979 tersebut produsen mainan asal Jepang membuat *action figure* Gundam yang mereka jual dan pasarkan ke berbagai negara. Seiring berjalanya

waktu, bentuk dari *action figure* Gundam tersebut mengalami perubahan yang sangat pesat, ini terlihat dari desain dan proporsinya yang lebih bagus. Uniknya, *action figure* Gundam yang mereka produksi tidak langsung berbentuk layaknya tokoh gundam yang ada dalam serial animasinya, melainkan bagian-bagian kecil dari *action figure* tersebut yang nantinya harus dirangkai satu persatu untuk menjadi wujud Gundam yang sesungguhnya.

Dengan melihat karakter dari Gundam dalam serial animasinya yang merupakan sebuah kendaraan tempur, akan sangat menarik bila Gundam tersebut melakukan kehidupan layaknya manusia atau khususnya seperti anak kos. Gundam tersebut melakukan kegiatan-kegiatan seperti yang biasa dilakukan oleh anak kos dengan memunculkan karakter dari Gundam tersebut. Dalam cerita aslinya Gundam merupakan salah satu jenis kendaraan perang yang berbentuk seperti manusia dan dikendarai oleh seorang pilot yang menjadi tokoh utama di dalam robot Gundam tersebut.

Setiap orang yang memiliki kedua hobi tersebut memiliki imajinasi dan emosi yang berbeda-beda dengan mainan koleksi mereka. Penulis ingin menuangkan imajinasinya tentang mainan dengan melakukan kegiatan sehari-hari seperti penulis lakukan. Penulis ingin menggabungkan kehidupan sehari-harinya sebagian anak kos pada umumnya dengan digabungkan dengan *action figure* Gundam untuk memerankan sang penulis melakukan kegiatan sehari-harinya.

Kos merupakan salah satu jenis tempat tinggal yang biasanya dihuni oleh sebagian besar orang-orang yang bukan berasal dari daerah tersebut. Tidak jarang orang yang berasal dari provinsi yang berbeda tinggal di kos tersebut. Selain berasal dari daerah yang berbeda, beberapa dari penghuni kos juga berasal dari kalangan yang berbeda. Ada yang sudah keluarga, ada juga yang bekerja, dan ada yang masih mahasiswa. Perbedaan budaya dan bahasa menjadi salah satu proses adaptasi bagi orang yang berasal dari pulau atau provinsi yang berbeda.

Kehidupan kos yang diangkat dalam karya fotografi Tugas Akhir ini mengarah kepada kehidupan kos yang dialami oleh mahasiswa dengan kemampuan finansial menengah. Kegiatan anak kos seperti ini meliputi kegiatan seputar kampus seperti perkuliahan atau bimbingan tugas dan kegiatan anak kos yang biasa dilakukan mahasiswa di luar perkuliahan seperti berbelanja, main *game* dengan teman atau mudik.

Kemampuan untuk mendeskripsikan suatu situasi budaya merupakan proposisi kekuatan budaya yang esensial. Hal ini dapat dilakukan dengan cara restriktif atau primitif. Mengendalikan suatu keputusan mengenai bahasa yang akan digunakan dalam suatu konteks tertentu merupakan hal yang fundamental untuk mendefinisikan situasi secara budaya. (Shihabudin, 2011:78)

## B. Penegasan Judul

Penegasan judul dalam Tugas Akhir penciptaan ini dimaksudkan untuk menghindari salah penafsiran yang ingin disampaikan. Judul Tugas Akhir penciptaan ini adalah “ACTION FIGURE GUNDAM DALAM KEHIDUPAN ANAK KOS” berikut penegasannya :

### 1. *Action Figure*

*Action figure* adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya. Karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, game, acara televisi dan bahkan tokoh atau publik figure dunia. *Action figure* yang bisa diganti-ganti pakaiannya sering disebut sebagai *action doll* (boneka aksi) sebagai sebuah perbedaan dari *action figure* yang pakaiannya tidak bisa diganti-ganti atau sudah dicetak. *Action figure* termasuk dalam mainan yang bisa dinikmati oleh semua kalangan bahkan orang dewasa sekalipun.

### 2. Gundam

*Mobile Suit* Gundam atau yang lebih dikenal dengan sebutan "*First Gundam*" adalah serial animasi *mecha* yang dibuat oleh Yoshiyuki Tomino serta Hajime Yatake dan diproduksi oleh Sunrise Inc. Serial ini pertama kali dirilis pada tanggal 7 April 1979 hingga 26 Januari 1980, sepanjang 43 episode. Serial animasi gundam pertama, merupakan robot Gundam pertama yang sekarang menjadi ikon dari Gundam hingga saat ini. Robot Gundam tersebut adalah RX-78-2 yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini dengan berskala 1/100. Dalam setiap serialnya, Gundam merupakan sebuah kendaraan perang yang memiliki bentuk seperti manusia dan dapat dikendalikan oleh seseorang yang digunakan untuk berperang antar negara atau organisasi antar negara.

3. Kehidupan

Kehidupan merupakan suatu cara, keadaan atau hal dalam hidup.

(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2014:400)

4. Anak Kos

Menurut KBBI kos berasal dari kata indekos/in-de-kos/ yang memiliki arti : tinggal di rumah orang lain dengan atau tanpa makan (dengan membayar setiap bulan), dan mengindekos/meng-in-de-kos/ yang memiliki arti menumpangkan seseorang tinggal dan makan dengan membayar.

(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2014:429)

Kesimpulan dari penegasan judul Tugas Akhir “ACTION FIGURE GUNDAM DALAM KEHIDUPAN ANAK KOS” adalah Gundam yang berkegiatan seperti layaknya manusia yang berdasar pada kehidupan sang penulis yang merupakan seorang anak kos dengan menggunakan *action figure* Gundam dalam melakukan proses pengkaryannya.

### C. Rumusan Masalah

Dalam penciptaan ini akan dicari jawaban mengenai beberapa hal yang berkaitan dengan karya fotografi yang bertema “*Action Figure* Gundam Dalam Kehidupan Anak Kos”, yaitu :

1. Bagaimana cara memvisualisasikan *action figure* Gundam dalam kehidupan sehari-hari anak kos ?
2. Mengapa menggunakan *action figure* Gundam dalam karya fotonya ?

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Untuk memvisualisasikan *action figure* Gundam dalam kehidupan sehari-hari anak kos.
- b. Memberikan referensi tentang *toys photography*.
- c. *Sharing* tentang kehidupan sehari-hari anak kos yang diperankan oleh *action figure* Gundam.
- d. Untuk mengakhiri jenjang masa perkuliahan S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

### **2. Manfaat**

- a. Menambah wawasan bagi orang-orang yang memiliki hobi yang sama dan bagi mahasiswa Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam sebagai referensi untuk mengembangkan ide dalam menciptakan karya fotografi.
- b. Lebih mengembangkan *toys photography* yang saat ini sedang berkembang.