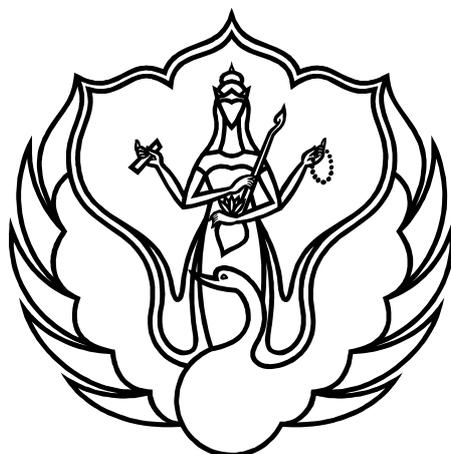


Naskah Publikasi

**ACTION FIGURE GUNDAM DALAM  
KEHIDUPAN ANAK KOS**



Disusun dan dipersiapkan oleh:  
**Muhammad Androesi Badrul Munir**  
1510732031

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

NASKAH PUBLIKASI

**ACTION FIGURE GUNDAM DALAM KEHIDUPAN ANAK KOS**

Dipersembahkan dan disusun oleh:

**Muhammad Androesi Badrul Munir**

1510732031

Telah dipertahankan di depan penguji  
pada tanggal 9 Januari 2020

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Arti Wulandari M.Sn**

**Syaifudin Iskandar M.Ds**

Dewan Redaksi Jurnal ***Specta***

**Nico Kurnia Jati S.Ikom., M.Sn**

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

Oleh: **Muhammad Androesi Badrul Munir**  
**1510732031**

Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam  
Institute Seni Indonesia Yogyakarta  
No. Tlp: 082141088224, E-mail: androesi.munir@gmail.com

## **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.

## **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.*

## **PENDAHULUAN**

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)

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.

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)

*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 berjalannya waktu, bentuk dari *action figure* Gundam tersebut mengalami perubahan yang sangat pesat, ini terlihat dari desain dan proporsinya yang lebih bagus. Unikny, *action figure* Gundam yang mereka produksi tidak langung 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 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)

Menurut Soedjono (2006:27), “sebuah foto yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi dirinya adalah fotografi ekspresi”. Berangkat dari hal tersebut menjadikan ide penciptaan karya fotografi ini menjadi luapan dari keinginan untuk membuta hobi menjadi karya penciptaan fotografi yang lebih ekspresif dari segi visualnya.

Dua hal yang menjadi dasar pemikiran dalam proses penciptaan karya fotografi ini:

Yang pertama, “bagaimana cara memvisualisasikan *action figure* Gundam dalam kehidupan sehari-hari anak kos?”. Memvisualisasikan ide karya fotografi ini dengan

membuat *action figure* Gundam berkegiatan layaknya anak kos pada kegiatan sehari-harinya. Dalam proses produksinya karya foto ini tidak langsung bisa jadi setelah di portret, tetapi melalui proses editing terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil foto yang diinginkan. Ke dua, “Mengapa menggunakan *action figure* Gundam dalam karya fotonya?”. Pemilihan *action figure* Gundam dalam pembuatan karya ini, belandas pada hobi yang ditekuni dari semenjadi Sekolah Meneng samoai sekarang. Ikatan yang terjadi antara ketertariak pada hobi ini menjadikan alasan utama dalam

Penciptaan karya fotografi ini memiliki beberapa tujuan yaitu, yang pertama, untuk memvisualisasikan *action figure* Gundam dalam kehidupan sehari-hari anak kos, Memberikan refensi tentang *toys photography*.

Selain itu melalui penciptaan karya fotografi ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa Menambah wawasan bagi orang-orang yang memiliki hobi yang sama dan lebih mengembangkan *toys photography* yang saat ini sedang berkembang.

Kemudahan setiap orang dalam melakukan kegiatan fotografi yang mana memberikan kontribusi dalam perkembangan fotografi tersebut. Dalam berkembang fotografi tersebut lahirlah beberapa *genre-genre* baru dalam dunia fotografi, yang mana *genre* tersebut lahir dari fotografer yang ingin berinovasi dibidang fotografi dengan ditambah unsur-unsur lain yang berasal dari luar fotografi. Menurut Ajidarma (2016: 1) mengatakan, “Teknologi fotografi memang terlahir untuk memburu objektivitas, karena kemampuannya untuk menggambarkan kembali realitas visual dengan tingkat presisi yang tinggi”. Dengan bantuan dari perkembangan teknologi fotografi, memberikan ruang bagi para fotografer untuk makin berinovasi dengan *genre* fotografi yang mereka tekuni dengan bantuan teknologi fotografi saat ini.

Ide dapat timbul dari berbagai sumber seperti ide yang berasal dari diri sendiri atau disebut sebagai *intrinsic* dan dari luar disebut *ekstrinsik*, serat yang berasal dari pengalaman atau disebut sebagai *empiris*. Ide penciptaan karya fotografi ini berasal dari rasa rindu akan masa kanak-kanak yang bebas dan penuh keceriaan, hingga rasa kerinduan tersebut diluapkan dengan mencoba untuk merakit *action figure* Gundam yang mana robot Gundam merupakan salah satu

serial animasi yang pernah ditonton saat minggu pagi pada masa kecil dulu. Pada saat proses perakitan dan selesai proses perakitan *action figure* Gundam, mendapat kesenangan dan sensasi tersendiri yang sulit di ucapkan secara lisan, dan berawal dari itulah mulai untuk mengkoleksi *action figure* Gundam dan mengikuti serial animasi Gundam yang lainnya.

Suatu gaya hidup yang meluber lewat komunikasi massa ini melahirkan pola kehidupan yang demokratis, dalam arti, suatu gaya hidup tidak menjadi *privelese* suatu kelompok dalam stratifikasi sosial. (Sihabudin, 2011: 140). Masa perkuliahan menjadi titik balik masa remaja dari segi pola pikir dan kebiasaan yang mengalami perbedaan kehidupan, yang mana diharuskan untuk hidup sendiri sebagai anak kos dengan ditambah dengan kehidupan kampus dan kota yang berbeda dengan kehidupan saat sebelum memasuki masa perkuliahan. Masa menjadi anak kos adalah masa dimana harus hidup lebih mandiri dan memulai untuk berpikir lebih dewasa dari sebelumnya.

Konsep biasanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Dalam penyusunan ilmu pengetahuan diperlukan kemampuan penyusunan konsep-konsep dasar diuraikan terus menerus, kemampuan abstrak, (menyusunan kesimpulan) tersebut dinamakan pemikiran konseptual. Pembentuk konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstrak, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objek di dalamnya. Konsep sangat berarti dalam karya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersama, maupun setelah pengerjaan karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar (Susanto, 2011: 227)

*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. Sebagian besar dari kalangan anak kos pun juga ada yang menjadi seorang kolektor walaupun bukan seorang kolektor mengkoleksi semua jenis *action figure* dari series tertentu. Akan sangat menarik bila menggabungkan dua unsur antara anak kost

dan *action figure* tersebut. Dengan menggunakan bantuan dari fotografi hal itu bisa terlaksanakan.

*Toys photography* atau fotografi mainan mempunyai proses yang sangat unik dan menyenangkan karena kita ditantang untuk berimajinasi agar mainan-mainan tersebut bisa tampak lebih hidup di alam nyata. Kita dituntut untuk bisa menghidupkan sebuah mainan dalam sebuah foto, dari sinilah kita mendapatkan pengalaman baru, bukan hanya menciptakan komposisi dan pencahayaan yang baik tetapi kita juga harus belajar seni pementasan. Tantangan memotret selain menjadikan mainan tampak hidup adalah menghilangkan kesan sebagai makhluk “plastik” atau “kertas”, hal ini tentunya tidak mudah, karena memerlukan kejelian dan analisis mendalam terhadap objek utama, sebelum melakukan eksekusi, menganalisis, dan memahami objek utama juga merupakan proses terpenting yang harus dilalui agar kita dapat menemukan karakter dari mainan yang akan dijadikan objek utama tersebut (Helmy, 2013:10). Pengetahuan akan luas pergerakan dari *action figure* dapat membantu dalam menentukan *pose* yang diinginkan agar lebih terkesan hidup dan terlihat lebih nyata.

Perlu juga diingat bahwa dalam domain seni tidak dikenal adanya sekat-sekat yang membatasi seseorang untuk berkarya dengan gaya apa saja. Meskipun kita memiliki suatu gaya tersendiri misalnya, bukanlah hal ini berarti kita tidak boleh mengembangkannya dan berpindah ke gaya yang lain. Banyak tokoh seniman ‘*master*’ yang selama hidup berkeseniannya juga mengalami berbagai perpindahan dan pengembangan gaya pribadinya. Sehingga sering kita ketahui seorang seniman yang memiliki berbagai gaya ‘periode’ tertentu. Namun juga perlu diperhatikan bahwa pematangan dan pematangan suatu gaya tertentu masih tetap dibutuhkan agar ‘gading’ kita itu tetap terlihat dan dikenal oleh masyarakat sebelum kita berpindah kesuatu gaya tertentu ke gaya yang lain. Untuk itu kita sendirilah yang wajib menetapkan suatu tolak ukur atau ‘*bench-mark*’ tertentu bagi upaya pencarian kita dalam menentukan ‘*brand-image*’ kita di bidang karya fotografi. Tentu di sini bukanlah sekedar hanya berkarya yang ‘tampil beda’ saja tetapi juga harus disertai oleh suatu konsep pemikiran yang matang dalam berkarya. (Soedjono , 2006:53)

Dalam proses pengkaryaan, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu membuat sebuah sketsa untuk membuat rancangan terhadap karya yang ingin dibuat dan melakukan survei terhadap lokasi tempat pemotretan untuk mendapatkan background dari karya foto lalu melakukan proses pemotretan

dilokasi tersebut. Setelah melakukan pemotretan background, lalu melakukan pemotretan untuk *action figure* Gundam tersebut, setelah itu dilakukan proses editing terhadap foto *action figure* Gundam tersebut untuk dimasukkan kedalam foto lain yang nantinya menjadi background Gundam dalam berkegiatan.

### **Tinjauan Karya**

Pada pembuatan karya ini berasal dari hasil karya fotografer yang berkecimpung dalam fotografi mainan. Beberapa dari tinjauan karya tersebut bukan berasal dari hal yang membahas tentang fotografi melainkan akun yang berfokus pada konten mainan tertentu atau sejenisnya. Walaupun tinjauan karya ini bersumber dari hal tersebut, tetapi dengan menggunakannya sebagai tinjauan karya akan lebih memudahkan dalam penggambaran dari karya yang akan diciptakan.



Gambar 1  
"Urban Culture"  
2014

Fauzie Helmi  
Sumber:

<https://www.instagram.com/p/xJvIyQgzgj/>

Fauzie Helmi merupakan seorang fotografer mainan yang berasal dari Indonesia, karya foto dari Fauzie Helmy banyak dipamerkan di berbagai Negara. Mainan yang ia pakai sebagai objek karyanya sebagian besar berasal dari desainer-desainer mainan tanah air. Mainan tersebut dipotret dengan menggunakan

*background* tertentu sesuai dengan karakter dari main tersebut. Mainan rata-rata memiliki ukuran yang kecil, untuk memotretnya harus memikirkan *angle* dan sudut pemotretan yang sesuai untuk menghasilkan foto yang diinginkan.

Hal yang dapat ditinjau dari karya Fauzie Helmy adalah cara ia dalam memilih dan menentukan *angle* dan komposisi yang pas dalam karya fotonya. Untuk dapat menggabungkan *background* dan foto, *action figure* harus bisa terlihat alami dan menyatu dengan *background* yang akan digunakan.



Gambar 2  
Edi Harjo  
2018

Sumber:

[https://www.instagram.com/p/Bm8x7\\_ynosG/](https://www.instagram.com/p/Bm8x7_ynosG/)

Edi Harjo merupakan salah satu fotografer mainan asal Indonesia. Mainan yang sering menjadi karyanya merupakan jenis *action figure superhero* dari Marvel comic dan DC comic, selain *action figure superhero* edi Harjo juga sering menggunakan *action figure* selain *superhero* dalam membuat karya foto. Beberapa dari karyanya menggunakan *setting* lokasi yang dibuat untuk *action figure* terlihat nyata atau disebut dengan *Diorama*, dan ada juga yang di potret dengan menggunakan *setting* lokasi asli yang nantinya menjadi *background* dari karya fotonya yang ditambah dengan foto *action figure*-nya.

Hal yang dapat di tinjau dari karya Edi Hardjo adalah dalam bidang *gesture*, lokasi pemotretan dan editing foto. *Gesture* yang diperlihatkan dalam karya Edi Hardjo tampak sangat alami dan dapat lebih mengangkat ekspresi dari mainan

meskipun mainan tersebut memiliki ekspresi yang datar dan dipadu dengan latar karya tersebut. Karya tersebut dilakukan dengan dua sesi pemotretan yang berbeda dan digabungkan menjadi satu karya. Selain itu, hasil dari *editing* dari karya Edi Hardjo tampak sangat rapi saat digabung dengan latar foto yang lain dan terlihat seperti bukan sebuah *editing* bahkan tidak terlihat seperti mainan yang difoto.



Gambar 3  
2018

Arif Sofiandi  
Sumber:

<https://www.instagram.com/p/BonaVbjB764/>

Arif Sofiandi merupakan salah satu fotografer mainan asal Indonesia, berbeda dengan Edi Hadjo, mainan yang sering menjadi karyanya merupakan jenis *action figure* Gundam. Karya dari Arif Sofiandi tidak hanya sebatas dari aksi dari Gundam itu saja tetapi ada beberapa karyanya dibuat berdasarkan peristiwa atau perayaan yang sedang terjadi di Indonesia. Hal yang dapat di tinjau dari karya Arif Sofiandi adalah merupak contoh karya sebenarnya dari karya yang akan dibuat dalam pembuatan karya seni fotografi ini.

## **METODE PENCIPTAAN**

*Action figure* Gundam memiliki berbagai macam jenis dan skala ukuran. Dalam karya ini fotografer hanya menggunakan satu jenis Gundam yaitu RX-78 dengan skala 1/100 yang nantinya akan di buat seolah-olah *Action figure* Gundam tersebut berskala 1/1 dengan manusia. Pemilihan jenis Gundam tersebut bukan tanpa alasan, RX-78 merupakan jenis Gundam pertama dari serial animasi Gundam yang saat ini menjadi *icon* dari utama dari Gundam itu sendiri. Untuk pemilihan skala 1/100 bertujuan untuk lebih mendapatkan detail dan proporsi Gundam yang bagus dibandingkan dengan skala yang lebih kecil atau dibawahnya.

Tahap-tahap yang dilakukan dalam proses pemotretan adalah yang pertama menentukan kegiatan-kegiatan apa saja yang nantinya akan dimasukkan dalam karya foto nantinya. Setelah ditentukan kegiatan apa saja yang akan divisualisasikan mulailah proses survei lokasi tempat kegiatan tersebut berlangsung. Setelah melakukan survei lokasi, dimulailah pembuatan ide konsep dari karya yang akan dibuat. Lalu dimulailah proses pemotretan tempat berlangsungnya kegiatan tersebut yang nantinya foto akan dijadikan *background* dari karya foto. Setelah proses pemotretan untuk *background* foto, selanjutnya dimulailah proses pemotretan *action figure* Gundam yang dilaksanakan di studio kecil untuk still life. *Action figure* Gundam tersebut diatur pose, *angle* pemotretan, dan sudut pemotretan sesuai dengan konsep dan *background* yang nantinya akan digabung foto *action figure* Gundam. Semua foto yang dihasilkan dari proses produksi menggunakan format *file* RAW untuk memudahkan proses *editing* foto. Setelah semua proses pemotretan selesai, dimulailah proses *editing* foto untuk menggabungkan foto *background* dengan foto *action figure* Gundam dengan menggunakan adobe photoshop untuk menggabungkan kedua foto tersebut untuk menjadi satu karya foto.

Prinsip dasar fotografi tetap sama, yang berubah adalah alat perekamnya. Perubahan yang tampak sederhana ini membawa dampak teknis yang besar. Karena sebenarnya kita berpindah teknologi kerja. Akibatnya seluruh pekerjaan pembentukan gambar fotografi, baik teknis maupun artistic juga ikut berubah. (Soekoyo 2008:10)

Munculnya ide penciptaan karya ini tidak lepas dari hobi dalam mengkoleksi *action figure* Gundam yang berawal dari rasa penasaran dan berlanjut untuk

mengkoleksi *action figure* tersebut yang berlanjut hingga sekarang. Selain itu kehidupan sebagai anak kos yang pernah dialami juga berperan penting dalam proses perwujudan ide dalam penciptaan karya ini. Kedekatan dengan kehidupan anak kos memberikan banyak referensi dalam pembuatan karya ini. Dengan mengingat kembali kegiatan apa saja yang biasa dilakukan dengan menjadikan kegiatan tersebut latar belakang atau referensi pembuatan karya. Tidak semua kegiatan dapat digunakan sebagai latar belakang atau sumber referensi dalam pembuatan karya, ada kalanya kegiatan tersebut tidak sesuai untuk dijadikan latar belakang atau referensi dalam pembuatan karya karena ketidak-cocokannya bila kegiatan tersebut digabungkan dengan tokoh Gundam tersebut atau masalah dalam hal teknis lainnya. Sebab itulah perlu adanya seleksi tentang kegiatan seputar anak kos yang perlu diseleksi untuk dapat menemukan latar belakang atau referensi yang sesuai.

Eksplorasi, fotografi adalah sebuah seni melihat karena fotografi mengajarkan pada kita cara yang unik dalam melihat dunia dan sekaligus memberikan kesadaran baru akan segala keindahan yang ada di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari manusia, pada secercah senyum tulus dari anak-anak desa, pada wajah bersimbah keringat di sawah atau ladang, dalam keagungan alam semesta pada sekuntum kembang rumput di tepi lubang, atau pada kerapuhan lingkungan hidup di bumi dimana kita semua menjadi bagian yang tak terlupakan. (Sukarya 2011:11) Eksplorasi diperlukan sebagai pendukung untuk melengkapi makna serta pesan dalam foto setelah mendapatkan objek dan ide yang akan dibuat. Eksplorasi ini ditujukan untuk membuat daftar dari kegiatan-kegiatan anak kos yang sering dilakukan, selain membuat daftar kegiatan apa saja yang sering dilakukan, akan mulai tahap selanjutnya yaitu penentuan lokasi dan kegiatan apa saja yang dilakukan di lokasi tersebut. Setelah dibuat daftar lokasi dan kegiatan yang akan dilakukan, maka akan dilanjutkan dengan peninjauan lokasi ke tempat yang telah ditentukan terlebih dahulu.

Eksperimen, Setelah selesai dalam melakukan peninjauan lokasi, dimulailah perancangan dari karya yang akan dibuat. Rancangan tersebut yang nanti akan menjadi dasar dalam pembuatan karya, tapi tidak menutup kemungkinan untuk rancangan tersebut sedikit berbeda dengan hasil akhir karya. Ide dan konsep foto

yang nantinya akan dilakukan percobaan berulang-ulang untuk mendapatkan karya foto yang diinginkan dan memberikan pengalaman saat proses produksi untuk mengetahui mana cara terbaik dalam memproses karya.

Pengeditan, *Digital imaging* atau pengolahan 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 (Latif, 2011:183). Dalam penciptaan karya ini, dilakukan dua sesi pemotretan untuk *background* dan untuk objek utama yang tidak hanya dilakukan sekali atau dua kali tapi terkadang lebih dari itu. Untuk pengambilan gambar *background* dapat dilakukan di *indoor* maupun *outdoor* bergantung pada bagaimana konsep yang telah dibuat. Dan untuk pengambilan gambar pada objek utama dilaksanakan di dalam ruangan lebih tepatnya dalam *mini studio*. Setelah selesai melaksanakan kedua sesi pemotretan tersebut, kedua hasil foto tersebut diolah ke dalam komputer. Dalam proses ini penyusunan karya dimulai, yang mana setiap fotonya akan digabungkan dan disusun sesuai dengan konsep awal dan keinginan. Proses ini membutuhkan bantuan dari komputer dan Adobe Photoshop CC. Pada proses produksi, lebih mengutamakan pada penyamakan *tone* warna pada kedua foto dan teknik *masking* untuk menyatukan kedua foto. Dalam menyelaraskan *tone* warna dari kedua foto yang akan disatukan dalam proses produksi, *file* yang dihasilkan berupa format RAW untuk memudahkan saat proses *editing* pada bagian *tone* warna.

## **PEMBAHASAN**

Selanjutnya membahas tentang detail dari karya penciptaan fotografi, dengan tujuan agar tidak menimbulkan salah pemaknaan dan salah penafsiran terhadap karya foto serta diharapkan menjadi bahan evaluasi dan referensi untuk kedepannya. Dalam ulasan karya ini juga membahas tentang karya foto mulai dari teknis pengerjaan sampai ide dan konsep karya.



Karya 2  
"Es Gulung"  
2018  
40x60 cm  
Dicetak Pada Kertas Foto *Glossy*  
(Dokumen Pribadi)

Masih dalam Sekaten, karya foto kedua ini memperlihatkan salah satu jenis kuliner yang ada di acara tersebut yaitu Es Gulung. Untuk sebagian orang penyebutan dari jenis kuliner ini berbeda tetapi kuliner ini lebih akrab disebut Es Gulung karena pada proses pembuatannya disajikan secara digulung. Pemilihan jenis kuliner tersebut untuk dijadikan *background* pada karya, berdasarkan kegemaran pribadi yang menyukai jenis kuliner tersebut. Selain cara penyajiannya yang unik dengan cara digulung, cara pembuatan kuliner tersebut memberikan daya tarik tersendiri bagi para pembeli.

Untuk pemotretan pada *background* tidak menggunakan cahaya tambahan melainkan menggunakan cahaya alami berupa lampu dari *stand* makan tempat foto tersebut diambil. Waktu pemotretan berlangsung sekitar pukul 20.00 untuk mendapatkan nuansa pasar malam yang sesuai. Tempat pengambilan gambar tersebut berada di alun-alun utara kota Yogyakarta, saat berlangsungnya acara Sekaten di tempat tersebut. Untuk bagian objek utama proses pemotretnya menggunakan bantuan dari cahaya LED USB yang ditancapkan pada powerbank dengan menggunakan teknik pemotretan *light brush* untuk menerang objek utama. Gundam diarahkan pada sudut 315° dari posisi kamera berada. Dalam proses *editing* karya foto tersebut, lebih memfokuskan pada Teknik *masking* dan gelap terang pada bagian *background* untuk lebih menonjolkan objek utama.



Karya 6  
"Memilih Yang Terbaik"  
2019  
50x70 cm  
Dicetak Pada Kertas Foto *Glossy*  
(Dokumen Pribadi)

Salah satu cara agar para anak kos terjaga kesehatannya dari gaya hidup yang terbelang kurang baik maka salah satu solusinya untuk sering mengonsumsi buah-buahan. Tak semua buah yang dijual itu bagus atau layak konsumsi ada beberapa buah yang hampir busuk atau terlalu muda, maka dari itu penting bagi pembeli untuk bisa memilih buah yang baik untuk dikonsumsi. Pemilihan lokasi yang berada di *supermarket* berdasarkan pada keseharian penulis yang sering berbelanja kebutuhan bulanan atau harian di *supermarket* atau *mini market* karena lebih praktis dan lengkap.

Berbeda dengan sebelumnya pada karya foto ini menggunakan tiga buah foto dalam satu *framenya*. Untuk pemotretan pada *background* tidak menggunakan cahaya tambahan melainkan menggunakan cahaya alami berupa lampu dari dalam *supermarket* tempat foto tersebut diambil. Waktu pemotretan berlangsung sekitar pukul 16.00 untuk mendapatkan waktu sesuai dengan pengunjung lain yang berbelanja namun tidak terlalu ramai. Tempat pengambilan gambar tersebut berada Carrefour, Ambarukmo Plaza, Yogyakarta. Untuk foto selanjutnya adalah foto dari dua buah jeruk lemon yang ada pada tangan objek utama, difoto pada tempat dan waktu yang sama dengan foto *background*. Untuk bagian objek utama proses pemotretannya menggunakan bantuan dari cahaya LED USB yang ditancapkan pada powerbank dengan menggunakan teknik pemotretan *light brush* untuk menerang objek utama. Gundam diarahkan pada sudut 90° dari posisi kamera berada. Dalam proses *editing* karya foto tersebut, lebih memfokuskan pada

penyelarasan *tone* warna pada kedua foto dan mengatur sudut buah agar lebih pas saat berada ditangan objek utama.



Karya 10  
"Begadang"  
2019  
40x60 cm  
Dicetak Pada Kertas Foto *Glossy*  
(Dokumen Pribadi)

Begadang merupakan salah satu kegiatan yang juga sering di lakukan anak kos, hampir semua dari anak kos pasti pernah begadang untuk mengejar ketertinggal tugasnya bagi mahasiswa atau mengerjakan *deadline* yang diberikan dari *client* bagi yang sedang bekerja. Walaupun secara medis begadang tersebut bukan hal yang baik dilakukan akan tetapi banyak yang sering melakukannya baik untuk memenuhi pekerjaannya atau hanya sekedar berkumpul dengan teman. Begadang merupakan salah satu solusi untuk bisa mengerjakan kewajiban mereka secara cepat walaupun nanti hasilnya kurang maksimal.

Untuk pemotretan pada *background* menggunakan cahaya dari layar *monitor* sebagai cahaya utama saat foto tersebut diambil. Waktu pemotretan berlangsung sekitar pukul 23.00, pemilihan waktu malah hari untuk mendapatkan ruangan yang tidak memiliki sumber cahaya lain selain dari *monitor* komputer. Tempat pengambilan gambar tersebut berada di dalam kamar kos sang penulis sendiri. Untuk bagian objek utama proses pemotretnya menggunakan bantuan dari cahaya LED USB yang ditancapkan pada powerbank dengan menggunakan teknik pemotretan *light brush* untuk menerang objek utama. Gundam diarahkan pada sudut kurang lebh 270° dari posisi kamera berada. Dalam proses pemotretan objek utama lebit terfokus pada arah cahaya, pose dari *action figure* dan angle, lalu pada

bagian *editing* karya foto lebih memfokuskan pada menutupi atau menghapus objek-objek yang mengganggu pada background.



Karya 16  
"Warung Pagi Hari"  
2019

40x60 cm

Dicetak Pada Kertas Foto *Glossy*

Sarapan merupakan hal yang penting dilakukan di pagi hari untuk persiapan dalam memulai aktifitas. Anak kos cenderung lebih memilih tempat makan yang lebih murah dan praktis. Warung pinggir jalanlah yang menjadi tempat untuk anak kos makan di pagi hari, selain harganya yang murah dan praktis warung di pinggir jalan biasanya memiliki porsi yang cukup banyak yang mana memenuhi semua kebutuhan anak kos. Konsep pada karya ini mengambil ide dari keseharian penulis saat hendak sarapan pada pagi hari yang lebih memilih di warung atau tempat makan yang memiliki harga yang lebih terjangkau dan lebih mudah diakses dari tempat kos. Dalam karya, menggunakan latar tempat di depan pasar Beringharjo untuk mendapatkan visual dari warung yang seui dengan konsep yang diinginkan.

Untuk pemotretan pada *background* tidak menggunakan cahaya tambahan melainkan menggunakan cahaya alami berupa cahaya matahari di warung makan tempat foto tersebut diambil. Waktu pemotretan berlangsung sekitar pukul 11.00, waktu dimana warung sudah buka dan mulai sedikit ramai. Tempat pengambilan gambar tersebut berada warung nasi pecel pinggil jalan Malioboro, depan pasar Beringharjo, Yogyakarta. Untuk bagian objek utama proses pemotretannya menggunakan bantuan dari cahaya LED USB yang ditancapkan pada powerbank dengan menggunakan teknik pemotretan *light brush* untuk menerangkan objek

utama. Gundam diarahkan pada sudut 225° dari posisi kamera berada. Dalam proses produksinya hal pertama yang harus diperhatikan adalah mengatur arah cahaya untuk objek utama agar sama dengan cahaya pada *backgraound*. Untuk proses *editing* karya foto tersebut, lebih memfokuskan pada menyamakan tone warna dari kedua foto tersebut dan penambahan *shadow* agar objek utama lebih menyatu dengan *background*.

## **SIMPULAN**

Pada karya penciptaan fotografi ini, dengan ide konsep menyatukan sebuah hobi *action figure* Gundam dengan beberapa jenis kegiatan yang di lakukan oleh anak kos. Konsep awal untuk menyatukan hobi dan kehidupan kos tersebut diwujudkan dengan memberikan peran kepada *action figure* untuk berperan sebagai anak kos dan melaukan kegiatan-kegiatan yang dilakukan layaknya anak kos pada umumnya.

Dalam proses pengkarayaan teknik-teknik yang digunakan tidak hanya berpusan pada teknik fotografi tetapi menggunakan teknik-teknik dalam olah digital yang digunakan. Proses yang dilakukan dalam pengkaryana melalui berbagai tahapan, tahapan tersebut berupa pemrotetan *background*, pemotretan objek utama, dan proses olah digital.

*Action figure* merupakan salah satu dari jenis mainan yang sering dikoleksi oleh sebagian 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 berbagain negara. Dengan melihat karakter dari Gundam dalam serial animasinya yang merupakan sebuah kendaraan tempur, akan sangat menarik bila Gundam tersebut melakukan kehidupan layaknya manusia atau lebih tepatnya seperti anak kos. Gundam tersebut melakukan kegiatan-kegiatan seperti yang biasa dilakukan oleh anak kos dengan memunculkan karakter dari dari Gundam tersebut.

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. Perbedaan budaya dan bahasa menjadi salah satu proses adaptasi bagi orang yang berasal dari pulau atau provinsi yang berbeda.

Ide penciptaan karya fotografi ini berasal dari rasa rindu akan masa kanak-kanak yang bebas dan penuh keceriaan, hingga rasa kerinduan tersebut diluapkan dengan mencoba untuk merakit *action figure* Gundam yang mana robot Gundam merupakan salah satu serial animasi yang pernah ditonton saat minggu pagi pada masa kecil dulu. Pada saat proses perakitan dan selesai proses perakitan *action figure* Gundam, mendapat kesenangan dan sensasi tersendiri yang sulit di ucapkan secara lisan, dan berawal dari itulah mulai untuk mengkoleksi *action figure* Gundam dan mengikuti serial animasi Gundam yang lainnya.

Masa perkuliahan menjadi titik balik masa remaja dari segi pola pikir dan kebiasaan yang mengalami perbedaan kehidupan, yang mana diharuskan untuk hidup sendiri sebagai anak kos dengan ditambah dengan kehidupan kampus dan kota yang berbeda dengan kehidupan saat sebelum memasuki masa perkuliahan. Masa menjadi anak kos adalah masa dimana harus hidup lebih mandiri dan memulai untuk berpikir lebih dewasa dari sebelumnya.

Berasal dari dua hal itulah ide dan konsep dalam penciptaan karya fotografi ini muncul yang berawal dari rasa kerinduan dan penasaran yang mendorong pada perasaan untuk mencoba hal baru. Selain itu kehidupan anak kos yang baru dirasakan serta memberikan banyak kesan yang dan cerita akan terasa lebih menarik untuk di sajikan dalam satu karya penciptaan karya fotografi.

Dalam proses pengkaryaan, penulis membuat sebuah sketsa untuk membuat rancangan terhadap karya yang ingin dibuat dan melakukan survei terhadap lokasi tempat pemotretan untuk mendapatkan background dari karya foto lalu melakukan proses pemotretan di lokasi tersebut. Setelah melakukan pemotretan background, lalu melakukan pemotretan untuk *action figure* Gundam tersebut, setelah itu dilakukan proses editing dengan teknik olah digital *masking* terhadap foto *action figure* Gundam tersebut untuk digabungkan kedalam foto yang

lain dan nantinya background foto tersebut menjadi sebuah latar berkegiatan dari Gundam dalam karya itu.

Berikut adalah saran-saran yang dapat disampaikan setelah melakukan proses pengerjaan dari awal hingga akhir dan untuk referensi bagi pihak lain yang ingin membuat karya selanjutnya yang serupa.

Sebelum melakukan proses pengkaryaan dengan memasukan unsur tentang anak kos, akan lebih baik bila dapat menggali lebih dalam lagi tentang kehidupan anak kos. Bukan hanya dari sudut pandang pribadi atau pengalaman pribadi tetapi juga lebih menggali dari pengalaman dan sudut pandang orang lain. Melalui hal tersebut, maka diharapkan menambah referensi yang dapat membantu dalam dalam proses pengkaryaan.

Khusus untuk tempat-tempat yang memerlukan surat izin atau surat keterangan dari institusi, akan lebih baik bila disetakan dengan proposal dalam setiap pengerjaannya dikerjakan. Hal tersebut bertujuan agar mahasiswa dapat menjelaskan dengan lebih terperinci tentang konsep pengkaryaan yang akan dibuat. Dengan begitu pihak manajemen tempat tersebut merasa lebih nyaman dan paham akan karya yang akan diproduksi di tempat tersebut.

Dalam proses produksi karya harus memiliki persiapan yang cukup, untuk menghasilkan foto yang sesuai dengan konsep awal. Selain itu penjualan lebih mendalam terhadap lokasi pemotretan penting untuk bisa lebih memahami lokasi tersebut. Untuk proses produksi bagian *action figure* memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Sebelum proses produksi mainan penting untuk memahami artikulasi gerak pada *action figure* yang bertujuan untuk memudahkan dalam penataan pose untuk *action figure* tersebut sebelum proses produksi.

### **Ucapan Terima Kasih**

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.

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 karya fotografi saya.
4. Arti Wulandari, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
5. Syaifudin, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II
6. Mas Gilang selaku pemilik dari Kagayaku Hobby Shop yang ikut membantu dalam ketersediaan *action figure* Gundam.

## **KEPUSTAKAAN**

### **Buku :**

- Ajidaram, Seno Gumira. 2016. *Kisah Mata Fotografi Antara Dua Subjek : Berbicara Tentang Ada*, Yogyakarta: Galang Press.
- CM, Noor Latif. 2011. *Kajian Aspek Fotografi Dalam Teknik Olah Digital Poster Film "Sang Pemimpi"*, Jakarta: Bina Nusantara University
- Helmy, Fauzi. 2013. *Toys Photography - Dunia Tanpa Nyawa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2014. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sihabudin, Ahmad. 2011. *Komunikasi Antarbudaya, - Satu Prespektif Multidimensi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Soedjono, Soeprapto. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Soekojo, Makarios. 2008. *Fotografi Digital*. Jakarta: PT Prima Infosarana Media.
- Soesanto, Mikke. 2011. *DIKSIRUPA – Kumpulan Istilah dan Gerakan Senirupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Sukarya, Deniek G. 2011. *Kumplan Tulisan Fotografi - Kiat Sukses Deniek G. Sukarya*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Wicaksono, Hermawan. 2011. *Simply Photography Still Life*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

### **Halaman Web :**

- [https://id.wikipedia.org/wiki/Action\\_figure](https://id.wikipedia.org/wiki/Action_figure)  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Gundam>