

Naskah Publikasi

**Rekonstruksi Mainan Anak-Anak
Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi**



Disusun dan dipersiapkan oleh
Annisa Fadhillah Hananti
1410685031

**JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Naskah Publikasi

**Rekonstruksi Mainan Anak-Anak
Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi**

Disusun dan dipersiapkan oleh

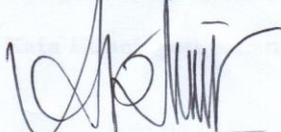
Annisa Fadhillah Hananti

1410685031

Telah dipertahankan di depan para penguji
pada tanggal 4 Juli 2019

Mengetahui,

Pembimbing I



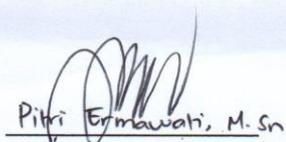
Arni Wulandari, M.Sn

Pembimbing II



Kusriani, S.Sos, M.Sn

Dewan Redaksi Jurnal *specta*



Pitri Ermawati, M.Sn

Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi

Annisa Fadhillah Hananti
Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Annisafadh@gmail.com

Abstrak

Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat lekat hubungannya dengan dunia anak. Dunia bermain anak dapat dibagi menjadi dua yaitu, permainan dan mainan. Selain permainan, sesuatu yang paling tidak bisa dipisahkan dari dunia anak adalah *snack* (makanan ringan). Ketertarikan pada *snack* anak-anak yang familiar dengan kehidupan sehari-hari ini direkonstruksi menjadi mainan, lalu menimbulkan ide yang dituangkan ke dalam karya foto. Karya fotografi ekspresi ini merupakan penciptaan karya seni melalui rekonstruksi mainan anak-anak menggunakan *snack* sebagai media pengaplikasiannya sehingga menjadikan karya fotografi yang kreatif. Rekonstruksi adalah penataan ulang kembali berdasarkan kondisi semula. Metode penciptaan karya ini melalui tahapan metode kontemplasi-ide, perencanaan, eksplorasi, eksperimentasi, eksekusi, dan *editing*. Hasilnya adalah 20 karya rekonstruksi mainan menggunakan *snack* yang dipadukan dengan warna-warni dari *background* sesuai dengan konsep foto yang diinginkan.

Kata Kunci: permainan, mainan, *snack*, rekonstruksi, fotografi ekspresi

The Reconstruction of Children's Toys Using Snack in Fine Art Photography

Annisa Fadhillah Hananti
Annisafadh@gmail.com

Abstract

Playing is an activity that is very closely related to children's world. The world of children's games can be separated into two, namely, games and toys. Besides the game, the most inseparable part of the child's world is snack. The closeness of children to snacks in everyday life is reconstructed into toys and made into a photographic work. The purpose of this photographic work is to create reconstruction works of children's toys using snacks as a medium of application in order to make creative photography work. Reconstruction is a process of rearranging something based on its original condition. Methode of this creating photo will go through several stages, namely the formulation of ideas, planning, exploration, experimentation, execution and editing. The results of these 20 reconstruction works will be combined with colors from the background in accordance with the existing photo concept.

Keywords: *games, toys, snacks, reconstruction, photography expression*

PENDAHULUAN

Fotografi memiliki perbedaan secara pokok dengan seni visual lainnya yang dapat mengantarkan pemahaman tentang suatu representasi berdasarkan pengalaman yang sah. Fotografi pun kemudian mengambil peran penting dalam kehidupan manusia (Svarajati, 2013). Fotografi ekspresi dipilih sebagai media visualisasi karena mampu merepresentasikan ide dan kenangan masa kecil ke dalam bentuk karya fotografi yang ekspresif karena tidak ada batasan seperti genre fotografi pada umumnya.

Kenangan masa kecil adalah kenangan yang paling indah dan sangat menyenangkan bagi sebagian orang. Hal yang paling menyenangkan dan paling melekat dalam ingatan kenangan masa kecil adalah bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat lekat dengan kehidupan anak-anak. Bermain juga menjadi bagian yang sangat penting untuk proses tumbuh kembang anak dan dapat menambahkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisik atau alam. Maka dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan berbudaya.

Dunia bermain anak itu sendiri ada dua bentuk, yaitu permainan dan mainan. Permainan merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak (Khobir, 2009). Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Ahmadi, 1991).

Selain permainan dan mainan, hal lain yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak usia sekolah TK (Taman Kanak-kanak) hingga SD (Sekolah Dasar) adalah *Snack*. Makanan ringan atau *Snack* digemari karena mempunyai beragam rasa seperti asin, manis dan asam, serta bermacam bentuk seperti binatang, abjad, bintang, bulan dengan ukuran yang kecil sesuai dengan porsi anak-anak. *Snack* sangat mudah didapat, biasanya mereka membelinya di warung-warung dekat rumah atau di kantin sekolah. Kebanyakan anak-anak ketika ingin pergi bermain, akan meminta uang kepada orangtuanya agar dapat membeli *snack*

ketika sedang bermain bersama temannya. Oleh karena itu, *snack* dan mainan merupakan suatu bagian yang sangat identik dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak.

Penciptaan karya fotografi ini yang menjadi objek utama adalah mainan. Mainan tersebut akan direkonstruksi menggunakan *snack* yang masih beredar di pasaran baik jenis lama maupun jenis baru, untuk dijadikan sebagai pendukung objek utama dalam penciptaan karya fotografi. *Snack* akan disusun dan dibentuk menyerupai bentuk mainan aslinya. Ide visual ini dibuat berdasarkan pengalaman masa kecil dan dikembangkan dengan kreativitas sehingga menjadikan suatu karya orisinal dan *fresh*.

Berdasarkan pada uraian di atas, terdapat dua rumusan ide dalam penciptaan karya fotografi “Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan Snack dalam Fotografi Ekspresi” ini. (1) Bagaimana merekonstruksi mainan anak-anak menggunakan *snack* sebagai wujud kreativitas fotografi ekspresi, (2) Bagaimana mengeksplorasi *snack* anak-anak menjadi mainan dalam tampilan visualisasi fotografi ekspresi yang atraktif. Sedangkan tujuan dari penciptaan karya ini adalah menciptakan karya seni rekonstruksi mainan anak-anak menggunakan *snack* sebagai wujud kreativitas pemotretan fotografi dan mengeksplorasi *snack* anak-anak menjadi bentuk mainan dalam tampilan visualisasi fotografi ekspresi yang *fresh*.

Terdapat beberapa karya yang menjadi tinjauan karya dalam penciptaan ini, pertama adalah Natasha Martin atau sebagai pemilik dari Violet Tinder Studio yang merupakan styling dan fotografer komersial asal Los Angeles, Amerika ini memvisualisasikan aksesoris dari permainan barbie yang terdiri dari sisir, *skateboard*, sepatu roda, kacamata, topi, dan sebagainya, lalu ada separuh kaki *barbie* sebagai tanda bahwa foto ini bercerita tentang *barbie* yang akan berlibur ke pantai.



Gambar 1
Karya Foto Natasha Martin
Sumber:
www.violettinder.com/portfolio
(Diakses pada hari Jumat, 7 Juni
2019 pukul 10.50 WIB).

Pemilihan karya ini menjadi dasar referensi dikarenakan kesamaan tema dan teknis yang diambil untuk dijadikan karya fotografi. Teknis yang akan diacu pada karya Natasha Martin ini yaitu dari segi penataan lampu dan pencahayaan yang kontras. Perbedaan hanya dari objek dan ide, pada karya fotografi ini Natasha Martin menggunakan mainan *barbie* sebagai objek, sedangkan pada karya foto Tugas Akhir ini menggunakan *snack* yang direkonstruksi menjadi mainan. Acuan karya ini sangat mempengaruhi untuk membuat karya foto tentang rekonstruksi *snack* menjadi lebih baik lagi.

Selanjutnya James Whitney, yang merupakan fotografer komersial asal *Brooklyn*, Los Angeles tersebut berkolaborasi dengan Shelby Edwards yang bertugas sebagai sutradara kreatif untuk membuat sebuah projek foto yang bernama Little Drill. Mereka membuat banyak karya foto yang bertema pop art dengan gaya era 90-an. Pada foto ini Little Drill memvisualisasikan balon plastik berwarna merah, biru, kuning, dan putih menjadi bentuk semangka. Seolah semangka tersebut tampak memiliki kulit luar berwarna-warni dan sedang mengapung di atas air.



Gambar 2
Karya Foto Natasha Martin
Sumber:
www.littledrill.com/#/target/
(Diakses pada hari Selasa, 27
Februari 2018 pukul 02.18).

Pemilihan karya tersebut menjadi dasar referensi sebab terdapat kesamaan pada objek mainan, serta sesuai dengan kriteria fotografi *still life* yang akan digunakan dalam karya fotografi Tugas Akhir ini. Perbedaan antara keduanya terdapat pada konsep dan ide yang dituangkan, pada karya fotografi ini James Whitney menggunakan bola sebagai objek, sedangkan pada karya foto Tugas Akhir ini menggunakan *snack* yang direkonstruksi menjadi mainan.

Fotografi Ekspresi

Fotografi ekspresi merupakan genre yang mencakup aspek kebebasan berekspresi. Ekspresi yang dimaksud ialah suatu bentuk luapan perasaan. Fotografi ekspresi merupakan pemahaman tentang fotografi sebagai sebuah media penyimpanan, dalam hal ini sebagai pengungkapan rasa secara estetis. Ekspresi merupakan suatu bentuk ungkapan, seperti halnya dalam bidang seni yang lain, ekspresi merupakan gaya pengungkapan lewat karya seni visual dan konsep yang jelas. Fotografi ekspresi adalah hasil karya foto yang prosesnya dirancang dengan konsep tertentu melalui pemilihan objek foto, foto itu merupakan luapan ekspresi artistik dengan menitikberatkan pada pengungkapan rasa estetis (Soedjono, 2007).

Rekonstruksi

Setiap proses dekonstruksi harus diikuti dengan rekonstruksi bagi hidupnya struktur dan konvensi-konvensi yang membangunnya (Piliang, 2003). Rekonstruksi berarti pembangunan kembali (Echols dan Shadily, 1975). Proses rekonstruksi tidak akan berjalan, jika tidak didahului dengan proses dekonstruksi. Proses dekonstruksi terjadi berupa pencairan, peleburan dan pembongkaran yang harus diikuti oleh rekonstruksi.

Snack (Camilan/Makanan Ringan/Kudapan)

Beberapa orang menyebut *snack* atau makanan kecil dengan istilah-istilah mereka sendiri, yaitu makanan ringan, camilan, atau kudapan. Istilah tersebut berbeda-beda tetapi mempunyai makna sama yaitu makanan pendamping yang bukan merupakan menu utama.

Makanan ringan atau *snack* atau kudapan atau camilan adalah jenis makanan yang banyak digemari mulai usia anak (terutama anak-anak), dewasa, dan tua (Anwar, 2010).

Mainan Anak-anak

Mainan adalah sesuatu yang digunakan dalam permainan oleh anak-anak (Beckley, 2018). Berbagai jenis benda dihasilkan untuk digunakan sebagai mainan, akan tetapi barang yang diproduksi untuk tujuan lain dapat pula digunakan sebagai mainan.

METODE PENCIPTAAN

Kontemplasi-Idealisasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 591) kontemplasi artinya renungan, dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh. Proses ini dilakukan setelah data-data penciptaan berhasil dihimpun. Kontemplasi dilakukan ketika mendapatkan rangsangan atas gejala-gejala yang terjadi pada pencipta karya. Gejala-gejala yang dialami berupa pengalaman pribadi sehingga perasaan itu muncul. Setelah tahap kontemplasi berlanjut pada tahap idealisasi, yakni berbentuk pada sebuah rancangan, rencana dan cita-cita mengenai tema-tema dan bentuk-bentuk perwujudan karya yang paling tepat.

Perencanaan

Melakukan perencanaan eksekusi. Tahap ini sekaligus memilih jenis snack dan mainan yang digunakan sebagai objek dan penentuan teknik fotografi apa yang kira-kira merepresentasikan ide tentang perasaan yang sedang dibangun. Perencanaan adalah salah satu proses penting menuju kesiapan saat eksekusi, juga sebagai fondasi nantinya saat proses eksekusi. Fondasi yang dibangun bersifat tidak membatasi, maksudnya ide dibangun dari satu peristiwa. Saat proses pemotretan tidak menutup kemungkinan ide akan berkembang dengan sendirinya.

Eksplorasi, Eksperimentasi, dan Eksekusi

Setelah dirasa semua kebutuhan pemotretan sudah siap, maka tahap selanjutnya adalah eksekusi. Pada tahap ini, proses eksplorasi dan eksperimentasi bersamaan dengan waktu eksekusi. Eksplorasi dan eksperimentasi yang dilakukan menyangkut komposisi dan teknik yang sesuai dengan ide.

Pada tahap ini, proses eksplorasi dilakukan pada saat sebelum melakukan pemotretan berlangsung, yaitu dengan menetapkan tema dan ide, menentukan objek foto, mencari referensi mengenai tema yang terpilih. *Snack* akan dieksplorasi menjadi mainan anak-anak dengan permainan sudut pandang, komposisi foto dan beberapa ide imajinasi yang disusun dalam satu *frame* foto. Penempatan objek utama dan pendukung dalam membuat sebuah komponen gambar menentukan keartistikan saat dipandang (Kholid, dkk., 2017).

Selain itu juga menentukan alat-alat fotografi yang akan digunakan. Tahapan selanjutnya setelah proses eksplorasi adalah eksperimentasi yang dilakukan dengan mengatur, memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan komposisi dan tatanan objek penciptaan. Selain itu juga mengatur teknis pemotretan, arah cahaya, intensitas cahaya, dan *angle* pemotretan.

Editing

Tahap eksekusi tentu tidak menghasilkan satu foto saja, tetapi ada beberapa foto yang berpotensi untuk dipilih. Di tahap inilah proses pemilihan foto terbaik dilakukan. Foto yang akhirnya dipilih berdasarkan dengan ide yang akan

disampaikan. Setelah itu baru dilakukan *finishing* hasil dari tahap pemotretan menggunakan *photoshop*.

Saat eksekusi terkadang ada beberapa objek yang harus di foto terpisah karena kepentingan pemotretan. Maka dalam tahapan ini dilakukan pemotretan dua kali atau lebih kemudian disatukan menggunakan *photoshop*.

Proses perwujudan karya secara operasional adalah menentukan alat yang digunakan, misalnya *lighting* apa yang akan digunakan dan aksesoris *lighting* apa saja yang harus disiapkan, karena harus disesuaikan dengan hasil yang diinginkan. Pemilihan lensa dalam pemotretan juga menjadi bagian yang penting, karena harus dipilih sesuai dengan kebutuhan proses pemotretan. Dalam persiapan peralatan harus disesuaikan dengan konsep yang sudah dirancang sebelumnya, meskipun saat pemotretan sering kali membuat suatu percobaan untuk bahan pertimbangan mengenai hasil yang didapatkan.

Setelah menentukan alat, tahap selanjutnya adalah mengadakan rapat bersama tim yang membantu jalannya pemotretan untuk menentukan hasil seperti apa yang diinginkan. Dalam rapat, ada beberapa diskusi yang dihasilkan yaitu, diskusi mengenai teknik, pembagian deskripsi pekerjaan setiap orang dalam tim agar mendapatkan hasil foto yang sesuai keinginan.

Beberapa karya ada yang difoto secara terpisah, hal ini dilakukan untuk mendapatkan pencahayaan dan ketajaman yang maksimal, meskipun dilakukan dengan teknik yang sama. Memotret objek utama, kemudian objek pendukung, setelah itu disusun sesuai komposisi yang sudah ditentukan.

Kemudian tahap selanjutnya yaitu pemilihan foto. Setiap kali pemotretan selesai, dilakukan pemilihan terhadap foto-foto yang telah didapatkan. Foto yang didapat setelah melakukan pemotretan disimpan ke dalam folder per tanggal pemotretan, kemudian foto akan dipilih yang terbaik dan memenuhi standar teknis fotografi.

Tahap akhir adalah melakukan proses *editing* yang dilakukan setelah proses pemotretan selesai. Beberapa foto yang menjadi objek utama digabungkan dengan objek pendukung dan latar pemotretan agar menjadi satu kesatuan sebuah cerita. Proses *editing* dilakukan menggunakan *software adobe photoshop* pada laptop.

PEMBAHASAN

Objek utama dari tugas akhir penciptaan ini adalah *snack* yang direkonstruksi menjadi mainan. Dalam proses penciptaan karya ini, pemotretan dilakukan di studio foto. Sebelum pemotretan dimulai, ada beberapa hal yang harus disiapkan, yaitu *snack* sebagai objek foto, *background* foto, dan *lighting* studio yang kemudian ditata sesuai dengan konsep dan referensi karya foto yang telah ditentukan.

Pemilihan *snack* sudah ditetapkan sebelum memasuki tahap pembentukan. Setelah tahap pemilihan selesai, tahapan selanjutnya yaitu rekonstruksi *snack* menjadi bentuk mainan. Rekonstruksi *snack* akan dilakukan langsung di dalam studio foto agar tidak merusak bentuk hasil *snack* sewaktu proses pemindahan tempat dan menjaga kualitasnya supaya tetap segar. Setelah *snack* terbentuk sesuai dengan konsep, maka tahap selanjutnya adalah pemilihan warna *background* berdasarkan kaitan makna antara warna *background* dengan jenis mainan.

Ketika bahan-bahan sudah siap, tahap selanjutnya adalah menata *lighting* studio. Penataan *lighting* ini disesuaikan dengan konsep dan letak mainan itu sendiri. Jatuhnya cahaya harus terlihat jelas agar tidak menghasilkan foto yang monoton atau *flat*. Pada beberapa karya foto, ada objek yang difoto terpisah karena tidak adanya sinkronisasi dari bentuk objek tersebut. Maka dari itu, beberapa karya foto yang difoto terpisah akan melalui proses *editing* menggunakan *software* pengolah foto.



Gambar 1. *Flying Glider*, (2019),
kertas doff, 60 x 40 cm

Karya pertama ini merupakan visualisasi dari mainan *flying glider* atau pesawat gabus. Mainan *flying glider* dalam wujud aslinya terbuat dari bahan *styrofoam*, namun dalam foto ini pesawat tersebut dibuat dari *snack* sempe arum manis. Pada awalnya, sempe ini dipotong menyesuaikan pola *flying glider* sesuai dengan referensi foto. Setelah pola terbentuk sempe ini di eratkan menggunakan coklat cair lalu dibekukan ke dalam kulkas.

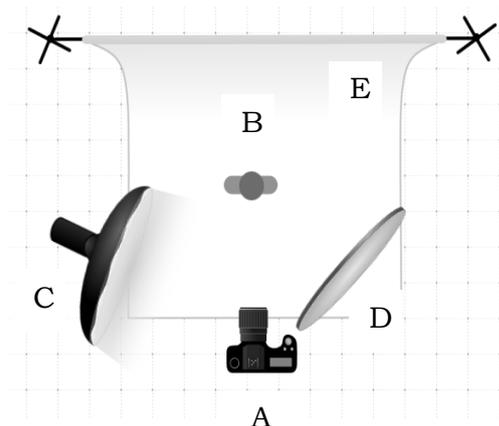
Dalam karya fotografi ini, *flying glider* dibuat seolah-olah sedang diterbangkan dengan tangan dan diberi sentuhan efek *motion* menggunakan *software editing* pada *Adobe Photoshop* yang bertujuan untuk menambah kesan nyata dan makna yang ada tersampaikan dengan benar. Latar belakang atau *background* berwarna hijau ini terpilih karena hijau relatif lebih netral pengaruh emosinya. Hijau sebagai pusat spektrum menghadirkan keseimbangan yang sempurna dan sebagai sumber kehidupan (Ebdi, 2010). Pesawat menjadi sumber kehidupan bagi sebagian orang. Maka, *background* warna hijau mempunyai makna yang saling berkaitan dengan pesawat gabus atau *flying glider*.

Cara bermain *flying glider* atau pesawat gabus ini langkah pertama yaitu merakit pesawat terlebih dahulu, karena pesawat ini tidak langsung jadi berbentuk menyerupai pesawat tetapi dibagi menjadi beberapa bagian pesawat. Setelah pesawat terbentuk sesuai dengan petunjuk yang ada pada kemasan, maka pesawat tersebut siap dimainkan dengan cara diterbangkan seperti bermain pesawat yang terbuat dari kertas.

Pemotretan dilakukan secara terpisah, pertama memotret tangan dan yang kedua memotret *flying glider*. Semua subjek dipotret menggunakan arah dan karakter cahaya yang sama untuk memberikan kesan foto yang selaras. Pemotretan menggunakan 1 lampu dan 1 reflektor. Alat berupa lampu studio diantaranya 1 *beautydish* menerangi subjek dan satu reflektor dibagian kiri subjek guna memantulkan cahaya lampu pada sisi subjek yang terlihat gelap.

Data Exif

Kamera : Sony a6000
Lensa : Sony E 16-50 OSS f 3.5
Focal Length : 50mm
Speed : 1/125 sec
ISO : 100
Diafragma : f/9



Keterangan gambar:

- A. Kamera
- B. Objek
- C. Lampu *beautydish*
- D. Reflektor
- E. *Background*



Gambar 2. Pistol-pistolan (2019),
kertas doff, 50 x 50 cm

Karya kedua ini merupakan visualisasi dari mainan pistol-pistolan. Mainan pistol-pistolan ini dalam wujud aslinya terbuat dari kayu, namun dalam foto ini pistol tersebut dibuat dari *snack wafer* yang dikombinasikan dengan *astor* sebagai lubang peluru dan *marshmellow* yang dikaitkan dengan kawat kecil sebagai *trigger* atau picu. Tahapan pembentukan pistol-pistolan ini yaitu, *wafer* disusun dan dipotong sesuai dengan contoh asli pistol-pistolan, lalu *wafer* dan *astor* digabungkan menggunakan lem, kemudian *marshmellow* dikaitkan dengan kawat.

Dalam karya ini, pistol-pistolan dibuat seolah-olah sedang mengeluarkan peluru yang diganti menggunakan meses agar menambah kesan nyata namun diselipkan dengan sedikit humor. *Background* berwarna merah muda atau *pink* ini terpilih karena *pink* menjadi ciri khas anak perempuan yang feminim, sementara mainan pistol-pistolan tersebut identik dengan anak laki-laki. Mainan pistol-pistolan ini pada dasarnya bisa dimainkan oleh berbagai jenis kelamin, khususnya perempuan. Maka, pemilihan *background* ini menjadi salah satu alasan bahwa pistol-pistolan mainan ini bisa di mainkan oleh anak perempuan.

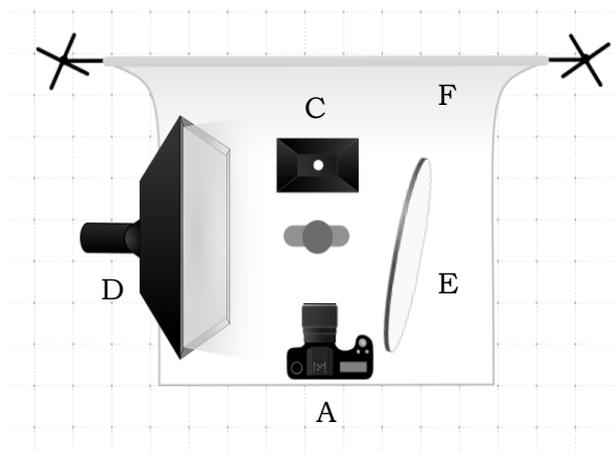
Cara bermain pistol-pistolan itu sendiri hampir sama dengan mainan pistol-pistolan pada umumnya. Perbedaannya hanya pistol yang diangkat menjadi karya

fotografi ini dalam fungsi aslinya tidak mengeluarkan peluru hanya mengeluarkan suara seperti petasan ketika pelatuknya diputar.

Karya dibuat dengan pemotretan tunggal menggunakan teknik fotografi *flat lay* untuk memberi kesan sudut pandang orang pertama kepada *audience*. Pemotretan menggunakan 1 lampu *softbox* dengan tatanan lampu dari atas untuk memberikan kesan cahaya dari ruangan, lalu 1 lampu *softbox* dengan *power* setengah dari cahaya utama untuk meredam bayangan, dan 1 Reflektor sebagai penyeimbang cahaya supaya sisi kiri subjek tidak gelap.

Data Exif

- Kamera : Canon EOS 60D
- Lensa : Canon EF 18-55mm f. 5.6
- Focal Length : 55mm
- Speed : 1/125 sec
- ISO : 100
- Diafragma : f/9



Keterangan gambar:

- A. Kamera
- B. Objek
- C. Lampu atas oleh *Softbox*
- D. Lampu *Softbox*
- E. Reflektor
- F. *Background*



Gambar 3. Kapal Otok-otok (2019),
kertas doff, 60 x 50 cm

Karya ke tiga ini merupakan visualisasi dari kapal *otok-otok*. Kapal *otok-otok* ini dalam wujud aslinya berbahan dasar seng besi. Dalam proses pembuatan karya, kapal *otok-otok* ini di rekonstruksi menggunakan *wafer*, *astor*, dan stik *pocky*. Lalu wafer di bentuk menyesuaikan pola kapal *otok-otok*, lalu *astor* dan stik *pocky* dibentuk menjadi cerobong asap. Kemudian subjek tersebut disatukan menggunakan lem.

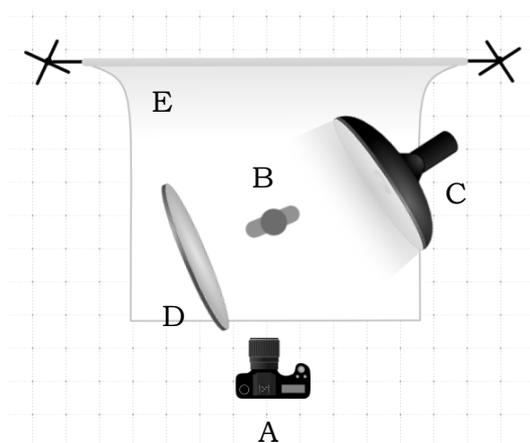
Dalam penciptaan karya fotografi ini, kapal *otok-otok* tersebut terdapat dua dan kapal itu seolah-olah sedang berjalan di lautan yang luas menuju suatu tempat. Penggunaan *background* berwarna biru muda ini dipilih karena biru melambangkan ketenangan laut, sangat pas untuk kapal *otok-otok* tersebut. Komposisi foto dengan *angle bird eye* dan subjek yang menyerong itu diambil karena posisi tersebut sangat cocok digunakan subjek yang menunjukkan ingin pergi ke suatu tempat.

Cara memainkan kapal otok-otok yaitu dengan menaruh kapal otok-otok ke dalam baskom yang telah diisi air, lalu isi air juga pada knalpot kapal, kemudian nyalakan sumpunya dan tunggu beberapa saat sampai air dalam tangki kapal mendidih. Kapal akan segera berjalan dengan bunyi khasnya yaitu “otok-otok” mengitari baskom. Bahan bakar yang digunakan kapal otok-otok ini adalah minyak kelapa atau minyak goreng.

Pemotretan menggunakan 1 lampu *beautydish*. Dengan tata letak arah cahaya berada di sisi pojok kanan atas subjek agar dapat memunculkan bayangan yang keras dengana arah yang sesuai dengan keinginan, dan 1 reflektor sebagai tambahan untuk memantulkan bayangan yang di tumbulkan dari cahaya utama agar sisi kiri subjek tidak gelap.

Data Exif

Kamera : Sony a6000
Diafragma : f/9
Speed : 1/125 sec
ISO : 100
Lensa : Sony E 16-50mm f/3.5
Focal Length : 50mm



Keterangan gambar:

- A. Kamera
- B. Objek
- C. Lampu *beautydish*
- D. Reflektor
- E. *Background*



Gambar 4. Congklak (2019), kertas doff, 60 x 45 cm

Karya empat ini merupakan visualisasi dari mainan congklak. Congklak dalam bentuk aslinya berbahan dasar plastik dengan biji dari cangkang kerang. Dalam proses pembuatan karya, congklak asli dilapisi dengan coklat cair, lalu pengganti dari biji kerangnya adalah bola-bola coklat warna-warni. Setelah coklat dicairkan, lalu coklat tersebut di oleskan pada congklak hingga beku.

Dalam penciptaan karya fotografi ini, congklak tersebut sedang dimainkan dan tangan yang memainkan congklak itu ingin menaruh biji congklak pada lubang yang belum terisi biji. Penggunaan *background* berwarna hijau dan kuning ini di anggap mampu menyejukan jalannya permainan karena mempunyai sifat yang teduh dan segar. Komposisi foto dengan *eye angle* ini tercipta karena *angle* ini dirasa sangat pas untuk memperlihatkan setiap detail yang ada pada congklak tersebut.

Cara bermain congklak adalah dengan para pemain memainkannya dengan serentak, dari kedua pemain bisa mengambil butiran biji serta memasukannya satu-satu ke dalam tiap-tiap lubang (kampung) menuju lubang yang paling besar (rumah) dengan putaran searah jarum jam. Jika ada pemain yang berhenti pada lubang yang kosong, tidak ada bijinya, maka pemain itu dinyatakan mati.

Pemotretan menggunakan 1 lampu *beautydish*. Dengan tata letak arah cahaya berada di sisi pojok kanan bawah subjek agar dapat memunculkan bayangan yang keras dengana arah yang sesuai dengan keinginan, dan 1 reflektor sebagai tambahan untuk memantulkan bayangan yang di tumbulkan dari cahaya utama agar sisi kiri subjek tidak gelap.

Data Exif

ISO : 100

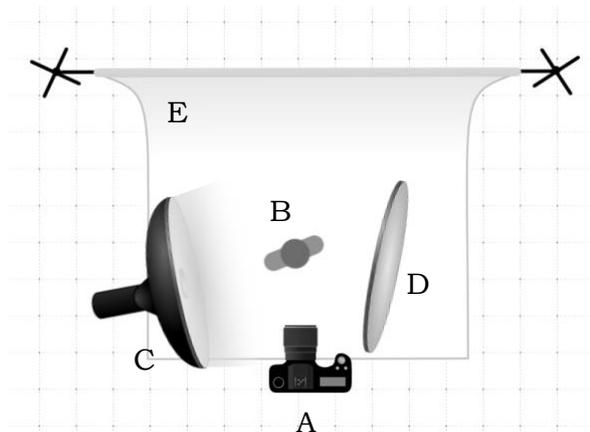
Diafragma : f/9

Kamera : Sony a6000

Speed : 1/125 sec

Focal Length : 50mm

Lensa : Sony E 16-50mm f/3.5



Keterangan gambar:

- A. Kamera
- B. Objek
- C. Lampu *beautydish*
- D. Reflektor
- E. *Background*



Gambar 5. Kincir Angin (2019),
kertas doff, 60 x 40 cm

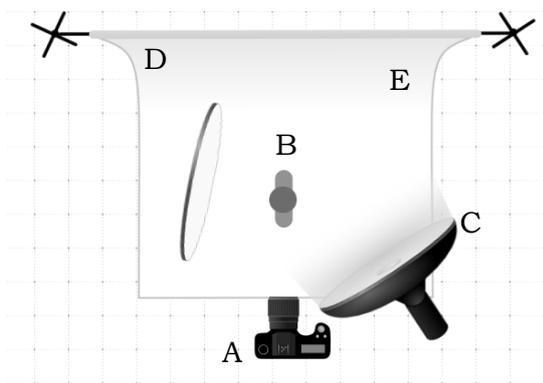
Karya ke lima ini merupakan visualisasi dari mainan kincir angin. Mainan kincir angin dalam wujud aslinya ada yang berbahan dasar kayu dan plastik. Dalam proses pembuatan karya, kincir angin ini di rekonstruksi menggunakan snack sempe dan stik *pocky* yang kemudian digabung menyerupai wujud kincir angin yang aslinya. Cara bermain kincir angin ini cukup mudah, hanya menunggu angin lalu kincir angin akan berputar mengikuti angin tersebut.

Dalam penciptaan karya fotografi, kincir angin ini sedang di pegang oleh tangan yang memakai baju berwarna oranye dan *pink*. Pengambilan angle foto dilakukan tepat di atas subjek dan komposisi foto yang berada pada *center of interest*. Penggunaan *background* berwarna hijau *tosca* ini melambangkan kesejukan dan kesegaran. Kincir angin akan membawa kesejukan jika terkena angin dan membuat kincir angin itu berputar.

Pemotretan ini dilakukan dengan menggunakan 1 buah lampu *beautydish*. Penataan lampu dari sisi kanan subjek untuk memberikan kesan cahaya dari ruangan dan menampilkan bayangan yang lebih keras, serta 1 reflektor sebagai penyeimbang cahaya supaya sisi kiri subjek tidak gelap.

Data Exif

Kamera : Sony a6000
ISO : 100
Diafragma : f/9
Speed : 1/125 sec
Lensa : Sony E 16-50mm f/3.5
Focal Length : 50mm



Keterangan gambar:

- A. Kamera
- B. Objek
- C. Lampu *beautydish*
- D. Reflektor
- E. *Background*

SIMPULAN

Ide penciptaan karya “Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi” ini muncul atas keresahan dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh *gadget* apabila tidak diimbangi dengan baik. Anak-anak di zaman *millennial* ini lebih sering berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya yang dapat mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Manfaatnya adalah memperkenalkan dan mengingatkan kembali permainan di era 90-an, serta dapat mengedukasi masyarakat umum terutama orang tua terhadap anak-anak mereka melalui media fotografi ekspresi ini, sehingga para orangtua dapat

lebih memperhatikan tumbuh kembang anaknya tanpa bergantung terhadap *gadget*.

Rekonstruksi mainan menggunakan *snack* merupakan sebuah eksperimentasi dan eksplorasi dalam membentuk *snack* menjadi sebuah mainan. Rekonstruksi adalah penataan ulang kembali suatu benda menyerupai bentuk aslinya, maka *snack* menjadi salah satu alternatif penyampaian rekonstruksi mainan anak-anak agar menjadi daya tarik visual bagi masyarakat, para orangtua dan juga anak-anak.

Upaya pembuatan karya “Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi” ini membutuhkan beberapa tahapan seperti kontemplasi-idealisisasi, perencanaan dan eksplorasi. Rekonstruksi untuk karya tugas akhir ini dilakukan dalam beberapa langkah yaitu pencarian terhadap beberapa *snack* yang memiliki tekstur dan warna sesuai dengan konsep, kemudian merakit ulang bentuk *snack* hingga *snack* dapat membentuk sebuah mainan. Proses eksplorasi sangat diperlukan dalam penciptaan karya, yaitu dengan menetapkan tema dan ide, menentukan objek foto, mencari referensi mengenai tema yang terpilih sebelum melakukan pemotretan. Objek berupa *snack* dieksplorasi menjadi mainan anak-anak dengan permainan sudut pandang, komposisi foto dan beberapa ide imajinasi yang disusun dalam satu *frame* foto. Selain itu juga eksplorasi eksperimentasi yang dilakukan dengan mengatur teknis pemotretan seperti, mengatur arah cahaya, intensitas cahaya, dan *angle* pemotretan agar tercipta visual sesuai yang diharapkan.

Pembentukan dua puluh karya disajikan berupa foto ekspresi yang dapat digunakan sebagai bahan pengenalan terhadap anak-anak dan para orangtua dengan penambahan *background* warna-warni agar menarik perhatian anak-anak. Penyajian dalam bentuk pameran, diperlihatkan bahwa hasil dari karya Tugas Akhir Penciptaan ini dapat digunakan sebagai bahan pengenalan kepada anak-anak. Hal ini juga memicu agar anak-anak tidak terlalu sering bermain *gadget* dan mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya.

KEPUSTAKAAN

- Ahmadi, Abu. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anwar, Ilham. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar: Bahan Kuliah Online*. Bandung: Direktori UPI
- Beckley, Pat. (2018). *Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Ebdi, Sadjiman Sanyoto. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Echols, John M dan Shadily, Hasan. (1975). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Piliang, Yasraf Amir. (2001). *Sebuah Dunia yang Menakutkan: Mesin-mesin Kekerasan dalam Jagat Raya Chaos*. Bandung: Mizan.
- Soedjono, Soeprapto. (2005). *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Svarajati, Tubagus P. (2013). *Photagogos Terang-Gelap Fotografi Indonesia*. Semarang: Suka Buku.
- Khobir, Abdul. (2009). "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif". *Neliti: Edukasia Islamika*. 7(2): 195-196.
- Kholid, Abdul, dkk. (2017). "Reog Tulungagung di Sanggar Tari Dandhang Saputro Mudho dalam Fotografi Dokumenter". *Specta: Jurnal of Photography, Arts and Media*. 1(2): 131-138.