

Naskah Publikasi

**REPRESENTASI SERIAL ANIME SSSS.GRIDMAN
MELALUI COSPLAY DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**



Disusun dan dipersiapkan oleh
Ibnu Majid Adam Nurmanshah
NIM 1510750031

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020

Naskah Publikasi

**REPRESENTASI SERIAL ANIME SSSS.GRIDMAN
MELALUI COSPLAY DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI**

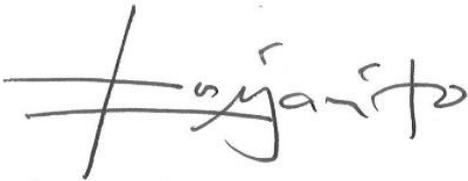
Disusun dan dipersiapkan oleh

Ibnu Majid Adam Nurmanshah
NIM 1510750031

Telah dipertahankan di depan para penguji
pada tanggal 7 Januari 2020

Mengetahui,

Pembimbing I



Muhammad Fajar Apriyanto, M.Sn.

Pembimbing II



Adya Arsita, S.S., M.A.

Dewan Redaksi Jurnal **spectā**



Aji Susanto Anom Purnomo, M.Sn.

REPRESENTASI SERIAL ANIME SSSS.GRIDMAN MELALUI COSPLAY DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

Ibnu Majid Adam Nurmanshah
Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Ibnu10april@gmail.com

ABSTRAK

Karya fotografi ekspresi ini menampilkan serial *anime* SSSS.GRIDMAN yang direpresentasikan melalui *cosplay*. *Cosplay* yang merupakan singkatan dari *costume play* adalah kegiatan menirukan karakter favorit dengan cara berpakaian dan bertindak semirip mungkin dengan karakter tersebut. Tujuan dari penciptaan fotografi ekspresi ini adalah menyajikan kegiatan remaja yang paling diminati di kalangan penggemar *pop culture* Jepang di seluruh dunia kepada masyarakat umum dan akademisi. Pendekatan fotografi ekspresi diterapkan dalam pemilihan pose, sudut pandang serta warna untuk mengadaptasi cerita SSSS.GRIDMAN, didukung dengan ide dan olah digital dengan teknik *masking* dalam *software* Adobe Photoshop. Sehingga penciptaan karya ini mampu menghadirkan visual yang menarik untuk memperkenalkan *cosplay* kepada masyarakat umum, orang-orang seni, dan juga akademisi untuk mengembangkan minat dan bakat dalam ranah prestasi, seni, industri kreatif dan ekonomi masyarakat.

Kata kunci: *anime*, SSSS.GRIDMAN, *cosplay*, fotografi ekspresi

ABSTRACT

The creation of this project is about cosplay from an anime series entitled SSSS.GRIDMAN in fine art photography. Cosplay, which stands for costume and play, is an act of imitating a favorite character by dressing and acting as closely as possible to that character. The objective of creation of this fine art photography is to present the most favorable teenagers activity in the context of Japanese pop culture fans with their cosplay to general public and academics. The elements of fine art photography were applied in by representing poses, perspectives and color interpretations in adapting the SSSS.GRIDMAN story, supported by ideas and digital processing masking techniques in Adobe Photoshop. The result of this photographs are expected to be able to present interesting visuals to enrich cosplay to the general public, art people, and academics to add insight into the existence of this hobby to develop interests and talents in the realm of achievement, art, creative industries and the economy of the community.

Keywords: *anime*, SSSS.GRIDMAN, *cosplay*, *fine art photography*

PENDAHULUAN

Dalam penciptaan karya fotografi, seorang fotografer memiliki kebebasan memilih alat, konsep, teknik dan proses olah digital atau *editing* pada karyanya. Menurut Soedjono, fotografi ekspresi adalah sebuah foto yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi diri (2006:27). Dari ungkapan tersebut, tercipta keinginan untuk menciptakan karya fotografi yang mengangkat tentang hobi yang telah dilakukan selama tujuh tahun.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hobi berarti kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu senggang (2005:406). Hobi yang ingin diangkat ke dalam karya fotografi adalah hobi *cosplay*. Jenis hobi ini sangat diminati oleh kalangan remaja terutama penggemar *pop culture* dari Jepang di seluruh dunia. Menurut Widiatmoko, *cosplay* sendiri merupakan singkatan dari *costume play*, yaitu tipe seni pertunjukan di mana pelakunya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk memerankan suatu karakter tertentu (2013:4). *Cosplayer* (pelaku *cosplay*) mengenakan kostum untuk berperan menjadi karakter favoritnya sebagai wujud apresiasi diri terhadap karakter tersebut.

Terkait hobi *cosplay*, dalam dunia fotografi terdapat istilah *kameko* sebagai sebutan untuk fotografer yang memotret *cosplay*. Widiatmoko menjelaskan bahwa *kameko* adalah istilah sebutan untuk fotografer khusus *cosplay* (2013:31). Dilengkapi oleh Tjiptogarsono, secara harfiah *kameko* berarti *kame* (*camera* atau kamera) dan *ko* (*kozy* atau bocah) di dalam bahasa Jepang (www.kompasiana.com diakses pada 17 Januari 2020 pukul 08.00 WIB).

Sejarah singkatnya, *Kameko* merupakan nama seorang tokoh bocah fotografer *cosplay* di dalam sebuah *manga* (komik Jepang) langka yang berjudul *Cosplay Koromo-Chan*. *Manga* tersebut bercerita tentang kegiatan *cosplay*. Istilah *kameko* pun disetujui dan dipakai sebagai sebutan untuk fotografer *cosplay* hingga saat ini karena secara harfiah arti nama *Kameko* sangat cocok untuk menggambarkan sosok dari seorang fotografer *cosplay*.

Kegiatan *cosplay* dan *kameko* sangat dekat dengan penulis karena telah digiati selama tujuh tahun sejak tahun 2012 hingga 2019 ini. Pada tahun 2018 bersama dengan partner *cosplay* bernama Yumaki atau Muryadi Saputro, sebagai tim *cosplay* SWEX ID berhasil memenangkan kejuaraan *cosplay* nasional bernama Indonesia Cosplay Grand Prix (ICGP) di acara Ennichisai Blok M, Jakarta. Sebagai juara pertama ICGP 2018, tim *cosplay* SWEX ID dikirim ke Nagoya, Jepang untuk

mewakili negara Indonesia dalam kejuaraan World Cosplay Summit (WCS) Championship yang diikuti oleh 36 negara lainnya.

WCS is an international cosplay event held in Nagoya for fans of Japanese pop culture to gather and create a new form of international cultural exchange. The main event, the World Cosplay Championship, takes 2 cosplayers to represent their country and regions on a stage to determine the best cosplayer each year. It is a dream of many cosplayers around the world to stand on this stage (Oguri, 2018:4).

World Cosplay Summit (WCS) telah diselenggarakan sejak tahun 2003, sementara kejuaraan dunia World Cosplay Championship mulai diadakan sejak tahun 2005. Negara Indonesia mulai mengikuti kejuaraan tingkat dunia ini pada tahun 2012, dan setiap dua tahun sekali Indonesia selalu meraih posisi tiga besar dunia. Tepat pada tahun 2018, tim SWEX ID berhasil mendapatkan posisi juara ke-2 dunia untuk pertama kalinya di dalam sejarah *cosplay* Indonesia di WCS.



Gambar 1. Pemberitaan TV tentang *Cosplayer* Indonesia yang Berprestasi. Sumber: Youtube channel RCTI Seputar iNews, disiarkan pada 11 Agustus 2018.

Hal lain yang menjadi latar belakang mengangkat tema Jepang dalam penciptaan karya fotografi ini adalah pengalaman empiris. Jepang merupakan negara impian yang ingin dikunjungi sejak kecil karena kedua orang tua dulu pernah ditempatkan untuk bekerja di sana. Maka dari itu, hal-hal yang berkaitan dengan Jepang menjadi sangat menarik dan spesial.

Sejak kecil, selalu terdengar cerita tentang pengalaman orang tua ketika berada di Jepang. Sering diputarkan kaset pita berisi lagu-lagu berbahasa Jepang di *tape recorder*, diputarkan saluran TV yang menayangkan film-film Jepang seperti Ultraman (*Ultra-Series*) dan Ksatria Baja Hitam (*Kamen Rider/ Tokusatsu*) membuat rasa penasaran tentang Jepang semakin besar. Kekaguman dan tekad untuk dapat mengikuti jejak kedua orang tua untuk pergi ke sana pun mulai terbentuk.

Sebagai wujud apresiasi terhadap hal-hal yang disukai sejak kecil, dipilihlah sebuah *Ultra-Series* berwujud *anime* sebagai subjek utama untuk di-*cosplay*-kan dan diangkat dalam penciptaan karya fotografi. Serial yang dipilih ini mulai ditayangkan beberapa minggu setelah tim *cosplay* SWEX ID kembali ke Indonesia.

Anime adalah sebutan untuk film animasi TV dalam bahasa Jepang. Dalam KBBI (2005:53), animasi berarti acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Galbraith menjelaskan, “*anime is Japanese cartoons. That is, Japanese animated TV series or animated movies. A major outlet for artistic expression and mass entertainment in Japan*” (2009:21).

Serial *anime* yang diangkat menjadi *cosplay* dalam penciptaan fotografi ini berjudul SSSS.GRIDMAN yang tayang pada Oktober tahun 2018. SSSS.GRIDMAN merupakan *anime* adaptasi dari film TV berjudul Denkou Choujin Gridman tahun 1993. Bentuknya mirip seperti Ultraman karena merupakan buatan dari Tsuburaya Production bersama dengan Studio Trigger (MOOK, 2019:3).

Hal yang menjadi dasar dari penciptaan karya fotografi ini adalah menanggapi kurangnya pengetahuan masyarakat umum dan akademisi di luar kalangan penggemar *pop culture* Jepang tentang kegiatan *cosplay* ini. Sehingga muncul dorongan untuk memunculkan sebuah visual tentang wujud *cosplay* yang mampu merepresentasikan tokoh dari serial *anime* SSSS.GRIDMAN ke dalam karya fotografi ekspresi.

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah memvisualkan *cosplay* dan merepresentasikan alur cerita dari serial *anime* agar dapat dilihat oleh masyarakat umum dan akademis melalui pameran karya. Terlebih untuk kalangan seniman, khususnya fotografer karena kegiatan ini berpotensi sebagai industri kreatif dan ladang prestasi.

Manfaat yang didapat dari pengkaryaan ini antara lain menambahkan wawasan tentang hobi dan fotografi *cosplay*, menambah referensi visual tentang *cosplay* di dalam fotografi ekspresi, dan memperkenalkan istilah *cosplay* serta *kameko* dalam kamus akademis.

Cosplay juga merupakan gabungan dari banyak seni seperti kriya, jahit, peran, pertunjukkan, bela diri, dan fotografi serta perfilman. Hal ini menarik untuk dipelajari oleh seniman muda yang ingin mengasah bakat keseniannya. Yang lebih menarik lagi, saat ini *cosplay* juga diperhatikan oleh beberapa daerah, stasiun

televisi, perusahaan besar dan juga pemerintah seperti contohnya seperti Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. Pihak Kedutaan Besar Jepang yang ada di Indonesia mengakui *cosplay* adalah bentuk pertukaran budaya dan persahabatan antara Jepang dengan Indonesia.



Gambar 2. Yumaki dan iBun bersama Direktur Informasi dan Kebudayaan Kedutaan Jepang Indonesia, Ryo Nakamura di Kantor Kedubes Jepang, Jakarta.
Sumber: Dokumentasi CLAS:H 2018

Representasi

Mengenai representasi, dalam bukunya, Hall menyampaikan bahwa '*representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people* (1997:15). Ungkapan Hall didukung oleh sebuah tulisan yang ada di dalam laman internet indahnyakomunikasi.wordpress.com yang menyatakan bahwa representasi diartikan sebagai citra maupun gambaran yang dapat diartikan sebagai kemiripan atau imitasi (diakses pada 18 Januari 2020 pukul 22:57 WIB). Di laman tersebut dijelaskan pula bahwa representasi adalah ekspresi estetis dan sebuah rekonstruksi dari hal yang sebenarnya. Sementara menurut pandangan Judy Giles dan Tim Middleon dalam Iskandar dan Rini (2016:18), *represent* memiliki tiga pengertian, yakni, *to stand in for* (melambangkan), *to speak or act on behalf of* (berbicara atas nama seseorang), dan *to re-present* (menghadirkan kembali peristiwa yang sudah terjadi).

Dalam penciptaan fotografi ini representasi yang dimaksud sesuai dengan pandangan Judy Giles dan Tim Middleon yaitu *to re-present*. Sementara penjelasan Hall yang didukung oleh pernyataan terkait tentang representasi menjadi landasan konsep penciptaan. Karya fotografi ini berupaya menghadirkan kembali sebuah serial yang pernah ditayangkan di televisi, namun dalam bentuk yang berbeda yaitu dengan fotografi dan *cosplay*.

Fotografi Ekspresi

Landasan penciptaan fotografi ekspresi dalam karya ini diambil dari tiga buah ungkapan yang hampir mendekati fotografi ekspresi yang dimaksud. Yang pertama ungkapan dari Syafriyandi (2016:107) bahwa fotografi ekspresi merupakan ungkapan jiwa yang mengutamakan ekspresi jati diri pribadi seseorang yang diekspresikan dalam karya seni murni. Dan dua buah ungkapan lainnya berasal dari Soedjono.

“... peluang lebih luas bagi ranah fotografi untuk juga berkiprah di ranah seni visual *'fine-arts'* sebagai karya seni yang bernuansa fotografi ekspresif, yaitu karya seni fotografi yang lebih mengutamakan nilai 'subjektifitas' pribadi sang fotografer yang secara mandiri memiliki ide dan konsep pribadi dalam setiap penciptaan karya seni fotografinya” (Soedjono, 2019:9).

“... dalam perkembangannya fotografi telah berhasil mencirikan dirinya menjadi cabang yang terpisah dari induk 'seni lukis' dan menjadi suatu medium ekspresi yang mandiri di samping masih memiliki kemandirian yang lain dalam aplikasi dunia desain” (Soedjono, 2006:50 dalam Rusli, 2016:12).

Fotografi ekspresi dalam karya fotografi ini lebih mengutamakan subjektifitas pribadi dalam memvisualkan representasi *anime* melalui *cosplay*. Adanya kebebasan dan keleluasaan konsep fotografi ekspresi dalam aplikasi desain atau *editing* digunakan untuk menciptakan visual *anime* dengan warna-warna yang menarik. Meskipun karya seni ini ber-*genre* ekspresi, tetap diinginkan hasil foto yang *clean & clear* untuk menunjukkan detail dari *make-up* dan kostum *cosplay* yang digunakan oleh para model.

Digital Imaging

Dalam penciptaan karya ini diperlukan proses *editing* atau rekayasa digital untuk mewujudkan visual dari *anime* yang diinginkan. Rekayasa digital juga dilakukan untuk memberikan dan memunculkan ciri khas pengkarya. Menurut Soedjono, dengan adanya perkembangan teknologi digital, fotografi yang awalnya *'taking picture of reality'* berubah menjadi *'creating picture of reality plus artificiality'*, sehingga rekayasa digital pada sebuah karya foto dapat dilakukan dengan tanpa batas (2006:17).

“Penggunaan teknologi digital ini menjadikan solusi seniman untuk lebih ekspresif dalam penulisan karya seni imaji visual fotografinya. *Digital imaging* memberikan kebebasan dan keleluasaan untuk mengelola imaji sehingga mampu menciptakan keinginan dan kemauan yang diinginkan serta sebagai media untuk berekspresi” (Rusli, 2016:102).

Dari kedua penjelasan tersebut timbul dorongan untuk berproses kreatif dan penuh penghayatan untuk merealisasikan karya fotografi *cosplay*. Adobe Photoshop dipilih sebagai alat bantu pengolahan digital. Menurut Lesmana, Photoshop adalah salah satu *software* terbaik untuk *editing* foto *professional* (2013:104).

Cosplay

Cosplay memiliki pengertian sebagai tindakan di mana pelakunya mengenakan kostum atau pakaian beserta aksesorisnya untuk memerankan tokoh tertentu. Menurut Permatasari, *cosplay* berbeda dengan hanya mengenakan kostum, aktivitas *cosplay* memiliki keunikan karena melakukan *role-play* atau pemeranan karakter (2017:1). *Role-play* yang dimaksudkan adalah ketika sedang ber-*cosplay*, *cosplayer* diharuskan memainkan peran karakter yang sedang mereka tampilkan.

Cosplay merupakan wujud dari seni penggemar atau *fan-art*, sehingga sangat mengacu pada referensi aslinya. Tujuan ber-*cosplay* pun bermacam-macam, ada yang hanya ingin menampilkan karakter, ada yang karena sangat menyukainya, ada pula yang ingin mempromosikannya. Oleh karena itu, tiap karakter yang diwujudkan ke dalam *cosplay* seharusnya tidak *out-of-character* baik dari segi kostum hingga *role-play*-nya.

Tinjauan Karya

Peninjauan karya dilakukan untuk memberikan gambaran dan penjelasan tentang referensi karya yang sudah ada. Dalam tinjauan akan dijelaskan tentang karakteristik dari setiap karya yang dijadikan referensi untuk menciptakan karya yang baru.

Ich Photo De'



Gambar 3. Aza Miyuko – Kizuna Ai, 2019
Sumber: [fb.com/ichphotode/](https://www.facebook.com/ichphotode/)
Diakses 26 Desember 2019 pukul 18:16 WIB

Pemotretan *cosplayer* Aza Miyuko dilakukan dalam *photobooth* studio dengan pencahayaan yang merata. Teknik dan hasil pencahayaan yang dilakukan oleh Ich Photo De' akan diacu sebagai pencahayaan yang digunakan untuk pemotretan secara keseluruhan. Tujuannya untuk membuat *skin tone cosplayer* tetap terlihat *soft*.

Johanes BP



Gambar 4. Lancelot Berseker FGO, 2019
Sumber: [fb.com/Johanesbpworks](https://www.facebook.com/Johanesbpworks)
Diakses 26 Agustus 2019 pukul 18:18 WIB

Johanes BP sering melakukan *3D editing* berupa penggantian *background* dan penambahan visual efek untuk menampilkan *scene* pertarungan antara karakter yang diperankan oleh *cosplayer*. Johanes BP melakukan pemotretan objek secara terpisah dan menggunakan *green screen* untuk mempermudah proses *editing*-nya.

Editing penggantian *background* yang dilakukan oleh Johanes BP dalam karyanya menjadi salah satu ide dalam penciptaan karya, namun teknik yang diambil hanya sebatas teknik *masking* untuk menghapus beberapa bagian foto yang tidak diperlukan dan kemudian menggabungkannya menjadi satu karya. Tujuannya adalah untuk mempertahankan keaslian bahan-bahan foto dalam pembuatan karya dan mewujudkan visual latar belakang tempat yang diinginkan.

囧天 (Jiǒng tiān)



Gambar 5. 旗袍DVA : Hs怪老头, 2019

Sumber: https://k.sina.cn/article_6410763539_17e1c7d13001008kd9.html?from=animation
Diakses 17 Januari 2020 pukul 18:20 WIB

Hal yang akan diacu dari karya fotografi *cosplay* tentang DVA Overwatch versi *Cheongsam* ini adalah warna atau saturasi foto. Warna yang begitu kontras membuat foto akan menjadi menonjol namun *cosplayer* sebagai objek utama tetap menjadi pusat perhatian atau *point of interest*.

Karya-karya fotografi *cosplay* yang telah ditinjau dari segi pencahayaan, teknik *masking*, nuansa dan pose, serta saturasi warna akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya fotografi ekspresi ini. Dengan menggabungkan beberapa hal yang ditinjau karya foto yang sudah ada, karya yang diciptakan diharapkan dapat memberikan sebuah visual yang lebih menarik.

METODE PENCIPTAAN

Konsep dari penciptaan karya ini adalah merepresentasikan tokoh-tokoh dari *anime* ke dunia nyata melalui *cosplay* yang diperankan oleh para model *cosplayer*. Berikut adalah metode penciptaan yang digunakan untuk mewujudkan konsep tersebut:

Eksplorasi atau Pencarian Ide

Proses pencarian ide dilakukan dengan mengamati setiap episode dari serial *anime* yang akan diangkat. Dari pengamatan tersebut muncul ide yang dituangkan menjadi gambaran atau sketsa sebagai dasar pemotretan seperti pose, arah cahaya, sudut pandang kamera, dan nuansa.

Pengamatan tentang teknik pengeditan dan penggabungan foto menggunakan *software* Photosop didapat melalui video tutorial di internet. Hal ini juga dijadikan sebagai referensi dasar pengeditan agar karya yang tercipta dapat maksimal.

Cosplay dipilih sebagai objek pemotretan karena dapat membantu mewujudkan keberadaan karakter tokoh fiksi di *anime* menjadi hidup di dunia nyata. Pose dan ekspresi diperagakan oleh model *cosplayer* untuk menciptakan visual yang akan disesuaikan dengan cerita dan kemudian direalisasikan menjadi karya.

Eksperimentasi

Eksperimentasi dilakukan dengan menerapkan teknik pemotretan yang baik agar mempermudah proses pengolahan digital atau *editing* nantinya. Dalam bereksperimen diterapkan proses pemotretan yang berbeda pada objek utama atau *cosplayer* dan latar belakang atau *background*. Kedua foto hasil pemotretan tersebut lalu akan digabungkan menjadi satu karya untuk mendapatkan visual atau dimensi yang diinginkan dengan menggunakan aplikasi olah digital Photoshop.

Perwujudan sketsa tiap karya juga terus digali untuk menemukan gestur dan pose yang cocok. Pada proses pemotretan berdasarkan sketsa sangat memperhatikan sudut kamera, jarak, dan pencahayaan. Hal tersebut harus diperhatikan karena foto objek dengan *background* diambil pada waktu dan tempat yang berbeda, sehingga akan menjadi aneh apabila hal-hal tersebut tidak cocok.

Pencahayaan buatan yang digunakan untuk memotret objek model adalah lampu studio dengan aksesoris *softbox* untuk mendapatkan cahaya yang halus. Sementara untuk pemotretan *background* hanya memanfaatkan cahaya natural atau *available light* sewaktu *golden-hours*.

Perwujudan Akhir

Proses perwujudan akhir penciptaan karya ini dilakukan dengan menyeleksi setiap foto yang telah diambil dan kemudian mengolahnya secara digital. Proses

editing menggunakan teknik *masking*, yaitu menghapus, menumpuk, menambah maupun mengubah ukuran objek hasil pemotretan sesuai dengan sketsa maupun konsep yang diinginkan. Diberikan juga efek-efek *brush* tertentu untuk membantu foto terlihat semakin nyata. Hasil pengolahan foto kemudian disimpan dalam bentuk *file* dengan format .JPG dan .PSD agar dapat diperbaiki ketika ditemukan sebuah kekeliruan dalam pengeditan.

Foto-foto karya yang sudah jadi kemudian dicetak pada kertas foto laminasi *doff* dengan ukuran sisi terpendek 40 cm dan ditempel ke media *kappa board* sebagai pengganti *frame* pigura. Karya akan di-*display* sesuai dengan urutan cerita yang ada. Dibantu dengan adanya kalimat pada *caption*, cerita yang ada dalam masing-masing karya akan dapat dipahami lebih mudah.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan diulas mengenai ide dan konsep penciptaan karya dan juga data teknis untuk membantu memberikan informasi detail proses penciptaan karya. Ulasan tiap karya dilakukan dengan menganalisis ekspresi, warna, gestur, komposisi, serta hubungannya dengan referensi dari serial *anime*-nya. Ditunjukkan pula referensi karya supaya dapat dilakukannya perbandingan antara karya foto yang diciptakan dengan *anime* aslinya.

Dalam penciptaan masing-masing karya dilakukan dua kali sesi pemotretan, yaitu untuk objek atau model *cosplay* dan *background*. Untuk pemotretan model dilakukan dalam studio dengan *background* polos dan pencahayaan dari lampu studio. Sementara untuk pemotretan *background* dilakukan secara *indoor* maupun *outdoor* dengan pencahayaan natural sesuai dengan latar belakang yang dibutuhkan dalam tiap konsep foto. Dipilih *file* dengan format RAW pada kamera saat pengambilan gambar atau pemotretan untuk mendapatkan seluruh informasi data pada gambar.

Setelah dilakukan pemotretan, tahap selanjutnya adalah melakukan olah digital dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop pada sebuah laptop. Teknik yang digunakan pada proses pengolahan digital untuk menggabungkan foto *background* dan objek adalah teknik *masking*.

Penciptaan Karya



Foto 1
Beginning
2019
75 cm x 50 cm
Cetak digital pada kertas foto *doff*

Data Teknis

Kamera	: Canon EOS 6D
Lensa	: Yongnuo 50 mm
ISO	: ISO-100
<i>Focal Length</i>	: 50 mm
<i>Exposure Time</i>	: 1/160 sec.
<i>F-Stop</i>	: f/5.6

Pemotretan karya foto *Beginning* menggunakan kamera Canon EOS 6D dengan lensa 50 mm pada sudut 0° dengan ketinggian kamera 50 cm atau *low angle*. Pemotretan objek *cosplay* dilakukan dalam studio, menggunakan pencahayaan dua buah lampu studio dengan aksesoris *softbox* ukuran 80 x 120 cm pada ketinggian 280 cm. Dengan pengaturan lampu dengan sudut 45° digunakan sebagai *main light* dan lampu pada sudut 315° sebagai *fill-in light*. Pemotretan *background* dilakukan pada sore hari sekitar pukul 16.30 WIB.



Gambar 6. Referensi konsep
Sumber: *Anime SSSS.GRIDMAN* eps. 1

Konsep foto ini diambil sesuai referensi *anime* asli ketika menceritakan adegan tentang momen ketika tiga tokoh terkejut melihat sesuatu. *Scene* ini muncul di episode 1 *anime SSSS.GRIDMAN*.

Dalam karya ini menampilkan ketiga tokoh protagonis bernama Rikka, Yuta si rambut merah dan Utsumi si kaos hijau melihat kemunculan *kaiju* untuk pertama kalinya. Kehidupan sehari-hari mereka menjadi berubah karena adanya momen ini, sehingga karya ini diberi judul *Beginning*.

Untuk memunculkan kesan natural maka diambil pencahayaan dari atas untuk menerangi objek dengan sudut datang yang sama untuk masing-masing foto. Sudut pandang diambil dari *low angle* untuk menunjukkan langit sore dan arah pandang objek yang melihat ke atas karena yang sedang mereka lihat adalah monster raksasa.



Foto 2
Initial Fighter
2019
60 cm x 40 cm
Cetak digital pada kertas foto *doff*

Data Teknis

Kamera	: Canon EOS 6D
Lensa	: Yongnuo 50 mm
ISO	: ISO-100
<i>Focal Length</i>	: 50 mm
<i>Exposure Time</i>	: 1/160 sec.
<i>F-Stop</i>	: f/5.6

Pemotretan karya foto *Initial Fighter* menggunakan kamera Canon EOS 6D dengan lensa 50 mm pada sudut 0° dengan ketinggian kamera 250 cm atau *high angle*. Pemotretan dalam studio menggunakan pencahayaan sebuah lampu studio dengan aksesoris *softbox* ukuran 80 x 120 cm pada ketinggian 100 cm. Ketinggian lampu yang sejajar dengan tubuh objek membantu menerangi objek dari atas hingga bawah. Untuk pemotretan objek Gridman lampu diletakkan pada posisi 45° dan untuk pemotretan objek Yuta lampu diletakkan pada posisi 315°.



Gambar 7. Referensi konsep
Sumber: *Anime SSSS.GRIDMAN* eps. 1

Dalam karya ini menampilkan adegan saat Yuta masuk ke dalam komputer tua atau Junk dan bertemu dengan Gridman untuk pertama kalinya. Di episode satu *anime SSSS.GRIDMAN* ini, Gridman masih berwarna ungu dan turkis sebelum benar-benar menyatu dengan Yuta yang memiliki warna khas merah.

Model *cosplay* berpose berdiri tegak saling berhadapan namun agak serong ke arah depan agar seluruh badannya dapat terlihat. Untuk memunculkan dunia komputer yang abstrak, *background* diolah dengan memanfaatkan *motion blur*, sehingga terlihat seperti cahaya yang bergerak. Foto diambil dari *high angle* agar seluruh bagian tubuh dari kedua model dapat terlihat dan mampu menciptakan dimensi yang cukup luas.



Foto 3
Kaiju?
2019
60 cm x 40 cm
Cetak digital pada kertas foto *doff*

Data Teknis

Kamera : Canon EOS 6D
Lensa : Yongnuo 50 mm
ISO : ISO-100
Focal Length : 50 mm
Exposure Time : 1/160 sec.
F-Stop : f/7.1

Pemotretan karya foto *Kaiju?* menggunakan kamera Canon EOS 6D dengan lensa 50 mm pada sudut 0° dengan ketinggian kamera *low angle*. Lokasi pemotretan dilakukan dalam ruangan studio menggunakan pencahayaan dua buah lampu studio dengan aksesoris *softbox* ukuran 80 x 120 cm pada ketinggian 200 cm. Lampu dengan sudut 315° digunakan sebagai main light. Lampu pada sudut 45° digunakan untuk membantu menerangi bayangan pada sisi sebelah kanan objek.



Gambar 8. Referensi konsep
Sumber: *Anime SSSS.GRIDMAN* eps. 8

Dalam karya ini menampilkan adegan di episode delapan dalam *anime* SSSS.GRIDMAN saat ketiga protagonis utama melihat patung *kaiju* yang dibuat oleh Akane sang tokoh antagonis utama. Mereka terheran karena ternyata selama ini *kaiju* yang merusak kota hanya berasal dari patung sekecil ini dan dibuat oleh teman sekelasnya sendiri.

Foto diambil dari *low angle* untuk memperlihatkan perbandingan ukuran mainan dengan manusia, dan juga ekspresi model yang sedang terkejut ketika melihat patung tersebut. *Background* diberi warna yang gelap untuk memberi nuansa bingung serta sedikit rasa takut.

Adanya garis hitam di bagian atas dan bawah foto ditujukan untuk menciptakan suasana sinematik sudut pandang mengecil. Foto terfokuskan kepada patung sementara objek manusia *blur*.

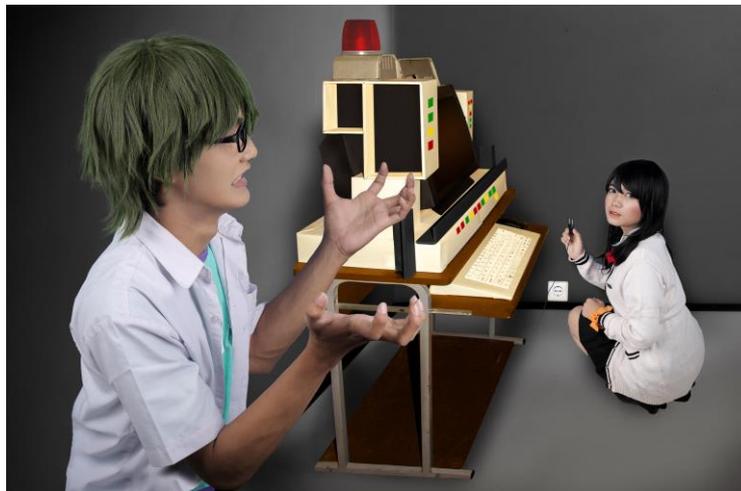


Foto 4

Why You Do That?!

2019

60 cm x 40 cm

Cetak digital pada kertas foto *doff*

Data Teknis

Kamera : Canon EOS 6D
Lensa : Yongnuo 50 mm
ISO : ISO-100
Focal Length : 50 mm
Exposure Time : 1/160 sec.
F-Stop : f/6.3

Pemotretan karya foto *Why You Do That?!* menggunakan kamera Canon EOS 6D dengan lensa 50 mm pada sudut 0° dengan ketinggian kamera sejajar *eye view* pada model Utsumi dan *high view* pada model Rikka. Pemotretan dilakukan dalam ruangan studio menggunakan pencahayaan dua buah lampu studio dengan

aksesoris *softbox* ukuran 80 x 120 cm pada ketinggian 250 cm. Pemotretan model Utsumi, lampu sudut 90° sebagai *main light* dan lampu pada sudut 315° sebagai *fill-in*. Sementara pada pemotretan model Rikka arah cahaya sebaliknya.



Gambar 9. Referensi konsep
Sumber: *Anime SSSS.GRIDMAN* eps. 4

Dalam karya ini menampilkan adegan saat Utsumi terkaget-kaget melihat Rikka mencabut kabel komputer Junk. Diceritakan ketika Yuta masih ada di dalamnya dan menjadi Gridman, saat bertarung mereka mengalami *hang* karena memori komputer tua tersebut penuh, sehingga Rikka dengan polosnya mencabut kabel komputer agar dapat me-*restart*-nya kembali. Utsumi panik karena takut Yuta tidak dapat kembali lagi di dunia hanya karena perbuatan Rikka.

Model Utsumi diarahkan untuk berekspresi bingung dan panik karena temannya dengan tanpa rasa bersalah mencabut kabel komputer tersebut. Gestur tangannya menunjukkan perasaan kesal atau gemas kepada temannya itu. Rikka yang tidak terlalu memikirkan akibat dari mencabut kabel komputer Junk merasa heran kenapa Utsumi terlalu panik.

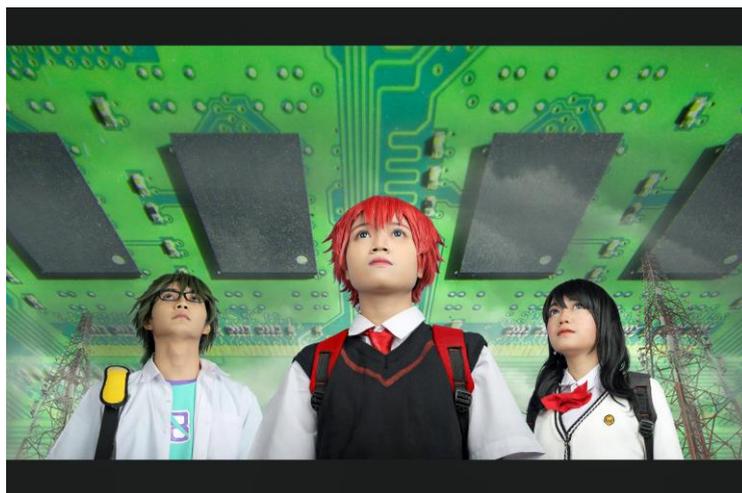
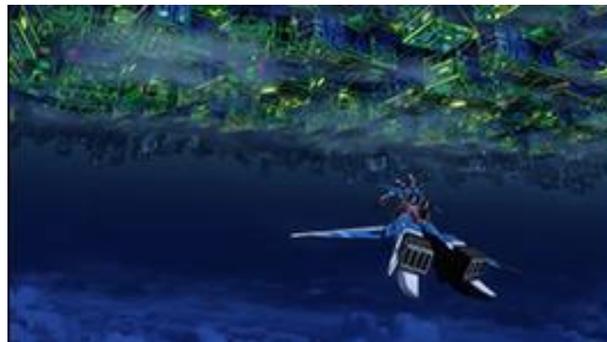


Foto 5
Computer World
2019
75 cm x 50 cm
Cetak digital pada kertas foto *doff*

Data Teknis

Kamera	: Canon EOS 6D
Lensa	: Yongnuo 50 mm
ISO	: ISO-100
<i>Focal Length</i>	: 50 mm
<i>Exposure Time</i>	: 1/160 sec.
<i>F-Stop</i>	: f/4

Pemotretan karya foto *Computer World* menggunakan kamera Canon EOS 6D dengan lensa 50 mm pada sudut 0° dengan ketinggian kamera *low angle view*. Pemotretan dilakukan dalam ruangan studio menggunakan pencahayaan dua buah lampu studio dengan aksesoris *softbox* ukuran 80 x 120 cm pada ketinggian 250 cm. Lampu dengan sudut 45° digunakan sebagai *main light*. Lampu pada sudut 315° digunakan sebagai cahaya pendukung.



Gambar 10. Referensi konsep
Sumber: SSSS.GRIDMAN eps. 7

Diambil dari *scene* episode tujuh *anime* SSSS.GRIDMAN yang memuat pemandangan *Computer World*, karya ini dibuat untuk menampilkan situasi saat ketiga tokoh protagonis mulai menyadari bahwa dunia yang mereka huni sepenuhnya telah dalam kuasa Akane dan Alexis Kerib. Yuta, Rikka dan Utsumi sadar bahwa dunia ini benar-benar dibuat oleh Akane, karena saat menatap langit, wujud dari dunia komputer sudah mulai terlihat. Mereka terkejut karena selama ini ternyata hidup dalam sebuah dunia komputer.

Ketiga model diarahkan untuk menghadap ke atas seolah sedang terkejut melihat ke arah langit. *Background* yang merupakan langit asli berisi awan mendung ditumpuk dengan foto RAM untuk memberikan kesan bahwa dunia itu merupakan dunia komputer. Objek pendukung tower listrik diletakkan di belakang model untuk memberikan dimensi ketinggian pada foto.

SIMPULAN

Dalam menciptakan karya fotografi tentang *cosplay* diperlukan pemahaman tentang serial *anime*, *manga* maupun *game* yang menjadi sumber dari *cosplay* tersebut. Pemahaman fotografer tentang referensi akan sangat membantu pemotretan. Pengetahuan tentang *gesture cosplay* berguna ketika mengarahkan model untuk berpose dan berekspresi.

Pemotretan objek dalam ruangan digunakan pencahayaan dari lampu studio, agar arah cahaya, intensitas, dan bayangan dapat diatur sesuai dengan konsep karya dari setiap foto. Aksesoris *softbox* digunakan untuk menghasilkan cahaya yang lembut. Selain memperhatikan pencahayaan dalam pemotretan objek, arah cahaya pada pemotretan *background* juga perlu diperhatikan agar hasilnya sesuai.

Tahapan akhir yang paling penting dalam pembuatan karya ini adalah *editing* dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Tujuan dari *editing* penggabungan foto objek dan *background* dalam penciptaan karya ini untuk membuat foto terlihat nyata mungkin. Teknik *masking* memerlukan ketelitian yang tinggi untuk menghapus objek foto yang tidak diperlukan.

KEPUSTAKAAN

- Galbraith, Patrick W. 2009. *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. New York: Kodansha USA, Inc.
- Hall, Stuart. (Ed). 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. California: SAGE Publications.
- Iskandar, Dudi Sabil dan Rini Lestari. 2016. *Mitos Jurnalisme*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lesmana, Nara. 2013. *Tips Paling Komplet Fotografi*. Jakarta: Grasindo.
- MOOK, Hobby Japan. 2019. *Uchūsen Bessatsu SSSS.GRIDMAN (Hobby Japan MOOK 912)*. Jepang: Hobby Japan.
- Oguri, Tokumaru. 2018. *WCS2018 Official Brochure*. Jepang: WCS
- Permatasari, Elysia Intan. 2017. "Kajian Eksistensialisme Jean Paul Sartre Pada Cosplayer Japanese Pop Culture". (Skripsi). Yogyakarta, UGM.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi III. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusli, Edial. Oktober 2016. "Imajinasi ke Imajinasi Visual Fotografi" dalam Jurnal Rekam. XII/02. Yogyakarta: ADSMRI bersama FSMR ISI Yogyakarta.
- Soedjono, Soeprapto. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.

Soedjono, Soeprapto. April 2019. *“Fotografi Surealisme Visualisasi Estetis Citra Fantasi Imajinasi”* dalam Jurnal Rekam. XV/01. Yogyakarta: AD SMRI bersama FSMR ISI Yogyakarta.

Syafriyandi. Oktober 2016. *“Semut Rangrang (Oecophylla smaragdina) dan Benda-Benda Berteknologi dalam Fotografi Ekspresi”* dalam Jurnal Rekam. XII/02. Yogyakarta: AD SMRI bersama FSMR ISI Yogyakarta.

Widiatmoko, Bayu. 2013. *Amazing Cosplay & Costume Idea*. Jakarta: Penebar Plus+.

Pustaka Laman

<https://www.facebook.com/ichphotode/> (Diakses pada Kamis, 26 Des 2019 pukul 18:16 WIB).

<https://www.facebook.com/Johanesbpworks/> (Diakses pada Senin, 26 Agustus 2019 pukul 18:18 WIB).

<https://indahnyakomunikasi.wordpress.com/komunikasi/komunikasi-massa/representasi-identitas-kultural-dalam-kajian-komunikasi/> (Diakses pada Sabtu, 18 Januari 2020 pukul 22.57 WIB).

https://k.sina.cn/article_6410763539_17e1c7d13001008kd9.html?from=animation (Diakses pada Jumat, 17 Januari 2020 pukul 18:20 WIB).

Tjiptogarsono, Haryadi. 17 Februari 2012. *Kameko*.
<https://www.kompasiana.com/darkvictory/550df491813311ba2cbc6028/kameko/> (Diakses pada Jumat, 17 Januari 2020 pukul 08.00 WIB).