

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengungkap rasa imajinasi diri terhadap benda disekitar yaitu mainan *Action Figures* dan Gundam dengan cerita yang dibuat secara pribadi dan tentunya menggunakan teknik *painting digital* pada proses olah *file* digital dengan media fotografi merupakan tujuan dari penciptaan karya ini yang pada khususnya mengarah kepada nilai ekspresif dari rangkaian foto yang dihadirkan. Ada lima jenis karakter mainan *action figures* yang menjadi tokoh protagonis yaitu Aquaman, Wonder Women, Captain America, Winter Soldier, dan Black Panther sebagai Tim *Hero* yang diadaptasi dari film atau kartun yang di mana tiap karakternya sebagai sosok *superhero* yang melindungi bumi dari tindak kejahatan serta, dua karakter Robot Gundam tipe *high grade* dengan skala 1/144 menjadi tokoh antagonis, dipilih karena jenis ini memiliki peran yang menyerupai karakter asli pada film kartunnya yaitu ‘kendaraan’ yang dikendalikan oleh manusia sebagai operator dan sebagai robot bermesin yang diproduksi massal, biasa ditaruh di barisan depan medan perang untuk melawan atau menahan serangan dengan perintah atasan atau komandan, diceritakan juga sebagai robot yang seringkali kalah atau mudah hancur dengan minim persenjataan dan teknologi. Menurut penulis, mainan tersebut memiliki nilai kebendaan yang mudah untuk diimajinasikan. Jenis mainan ini dirasa menjadi permulaan sangat baik untuk seorang pemula dalam melatih visual untuk menciptakan karya fotografi ekspresi yang bermula pada kebendaan atau objek yang mungkin selama ini sangat dekat

dengan diri namun masih luput dari pandangan. Disamping itu objek mainan atau benda koleksi lainnya lebih dapat dijadikan alternatif objek yang baik untuk mengembangkan ide dengan media fotografi yang bertujuan untuk mengungkap atau menuangkan ekspresi diri kedalam karya visual.

Pada proses pembuatan karya fotografi ekspresi dengan menggunakan lima mainan *action figures* dan dua mainan Gundam tipe *high grade* skala 1/144 ini di konsep memiliki cerita yang menitik beratkan pada cerita kepahlawanan secara fantasi, yaitu ceritanya yang mengada-ada di mana tokoh protagonis melawan atau membasmi tokoh antagonis. Mainan tersebut akan dipertemukan dalam sebuah cerita dan adegan pertempuran, diceritakan Tim Hero yaitu mainan *action figures* sebagai sosok pembasmi atau penjaga bumi untuk melawan serangan Tim Gundam yang datang dari luar bumi untuk menghancurkan atau mengacaukan keadaan di bumi. Namun niat jahatnya dapat dipatahkan oleh Tim Hero yang datang melawan Tim Gundam yang mengakibatkan kekalahan dan kehancuran, kemudian diakhiri dengan kemenangan oleh Tim Hero dengan visual saling merangkul satu sama lain. Konsep cerita tersebut hadir dari fantasi penulis yang menjadi tajuk utama dalam kehadiran karya fotografi ini.

Pemilihan *setting* lokasi dalam pemotretan yang diacu dari film Mad Max yang berupa situasi di padang pasir menjadi faktor utama diperlukannya proses *painting digital* untuk mengolah *file* digital, yaitu dengan melakukan menggabungkan objek dengan *background* juga pengaturan *tone* warna, *highlight*, *shadow*, dan penguatan visual lainnya dengan memotret secara satu persatu pada objek namun, tetap pada posisi kamera atau *angle* yang sama agar dapat

mengantisipasi kekurangan pada proses pemotretan serta untuk mempermudah penambahan efek di proses *painting digital* agar terlihat dramatis pada hasil akhir yang diharapkan. Hal tersebut biasanya banyak diterapkan dalam dunia foto komersial namun penerapannya tidak hanya diperuntukan dalam proses foto komersial saja, tetapi dapat diterapkan di berbagai jenis keadaan atau foto lain yang serupa, karena pada umumnya setiap individu memiliki cara dan pengalaman yang berbeda terhadap imajinasi yang ingin disampaikannya, sehingga tiap individu tidak dapat memiliki pandangan atau menghasilkan gambaran yang sama dari tiap hal yang dilihatnya.

Pencahayaan atau penggunaan *lighting* pada karya penciptaan ini juga menjadi salah satu faktor penting, terutama dalam melakukan pemotretan di luar ruangan, bagaimana mengatur arah cahaya dan juga intensitas cahaya yang dikeluarkan oleh lampu *flash*, agar hasil yang di dapat sesuai pada konsep. Hal ini juga berlaku dalam hal ketika melakukan pemotretan dengan menggunakan cahaya matahari atau *available light*, posisi cahaya matahari juga diperhatikan, menentukan bagian mana yang akan terpapar *highlight* dari matahari dan bagaimana bayangan/*shadow* yang akan ditimbulkan dari posisi matahari tersebut, selain itu, juga bagaimana jika kedua sumber cahaya tersebut disatukan (*mix lighting*), kemudian bagaimana penggunaan *shutter speed* serta *f-stop* yang tepat untuk memberikan kesan tertentu untuk hasil yang diharapkan dan bagaimana aspek teknis itu dapat disesuaikan pada alat yang digunakan pada saat pemotretan.

Tahapan akhir dan yang paling penting dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah *editing*, dengan menggunakan software *editing Adobe Photoshop CC*

dan juga *Adobe Photoshop Lightroom*. *Editing* yang dilakukan pada masing-masing foto juga berbeda tergantung dari bagaimana konsep foto tersebut. Tujuan dari *editing* dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah untuk memberikan kesan realitas yang tampak seperti nyata, terhadap mainan *action figures* dan Gundam. *Editing* yang dilakukan di dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah menghilangkan, menambahkan, menggabungkan, dan mengubah warna untuk mengatur dan mempermudah pembentukan hasil akhir yang diharapkan, kemudian menambahkan beberapa efek yang dibuat secara manual maupun dari stok foto yang sudah dibuat. Efek-efek yang digunakan juga berbeda pada setiap foto tergantung konsep tiap-tiap foto.

Beberapa hambatan yang dihadapi dalam pembuatan karya tugas akhir ini, diantaranya adalah sulitnya mendapatkan teman atau asisten untuk membantu dalam proses secara teknis di lapangan karena kesibukan atau hal lainnya. Waktu pemotretan dan cuaca yang seringkali tidak dapat diprediksi. Sulitnya mendapatkan hasil cerita ataupun foto yang dirasa sesuai bagi penulis agar diterima pembimbing. Sulitnya mengatur *pose* yang tepat dari objek mainan itu sendiri, kadang apa yang sudah terbayang dalam konsep tidak sesuai seperti apa yang terjadi dilapangan karena beberapa mainan terdapat batasan pada sendi-sendinya ataupun kondisi dilapangan lainnya. Akan tetapi percobaan dan kesalahan (*try and error*) itu harus terus dihadapi dan pemotretan harus terus dilakukan untuk mencari situasi dan hasil terbaik sampai pengerjaan Tugas Akhir ini bisa diselesaikan.

B. SARAN

Setelah melakukan proses pengerjaan Tugas Akhir dari awal sampai akhir maka diberikan beberapa saran yang kiranya berguna untuk kegiatan fotografi lainnya, antara lain :

1. Sebelum melakukan pemotretan mainan yang memiliki karakter dan rangkaian cerita, pentingnya *study* tentang latar belakang karakter maupun cerita aslinya. Selain itu, juga dibutuhkan inspirasi atau acuan adegan cerita yang memadai untuk menampilkan rangkaian cerita yang menarik dan unik: contoh dari film, foto, animasi, dan komik.
2. Setelah proses penggalian ide dan bermain fantasi visual, segeralah digambarkan atau dirancang kedalam bentuk fisik atau paling tidak tulisan agar dapat tergambarkan dengan baik, karena akan memudahkan dalam menyiapkan properti yang akan digunakan, serta menentukan *setting* lokasi tempat ataupun *angel* pada pemotretan. Tentunya hal ini sangat memudahkan fotografer ataupun orang-orang yang membantu disekitarnya dalam tahap pemotretan.
3. *Editing* yang baik juga mempengaruhi hasil akhir. Penguasaan *software editing* yang digunakan juga sangat membantu dalam proses pembentukan sesuai konsep visual yang diharapkan, seperti memasukan efek-efek di dalam foto atau menggabungkan berbagai objek yang diinginkan untuk membuat rangkaian foto atau kesan-kesan visual tertentu.

Daftar Pustaka

Buku

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Ajidarma, Gumira, Seno. 2016. *Kisah Mata Fotografi antara Dua Subjek: Perbincangan tentang ada*, Yogyakarta: Galangpress.
- Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni, Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Helmy, Fauzie. 2011. *Dunia Tanpa Nyawa [Toy's Photography]*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*, Great Britian: Routledge.
- Irwandi, dan Muh. Fajar Apriyanto. 2012. *Membaca Fotografi Potret*, Yogyakarta: Gama Media.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Universitas Trisakti.
- Soekojo, Makarios. 2007. *Dasar Fotografi Digital*, Jakarta: PT. Prima Infosarana Media.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?*, Bandung: Pustaka Matahari.
- Sujarwa. 2011. *Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Dasar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukarya, G., Deniek. 2009. *Kiat Sukses Deniek G. Sukarya*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.
- Tim Penyusun. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: PT. Balai Pustaka.

Pustaka Laman

<https://www.instagram.com/p/BXG3DGQhCLn/?taken-by=cptshango>, di akses tanggal 28 Maret 2018

<http://brianmccarty.com/wartoy/bomb-run>, di akses tanggal 28 Maret 2018

https://www.dpreview.com/products/fujifilm/lenses/fujifilm_xc_16-50, di akses tanggal 17 Oktober 2018

<https://yaoota.com/en-eg/product/sandisk-extreme-sdhc-16gb-60mbs-class-10-sdsdxn-016g-g46-2-price-from-souq-egypt>, di akses tanggal 17 Oktober 2018

<https://www.bukalapak.com/p/kamera/monopod-tripod-rig/7ocy4f-jual-tripod-excell-mini-mn-37-silver>, di akses tanggal 17 Oktober 2018

