

**MOBIL MAINAN DIECAST SKALA 1:24
DALAM FOTOGRAFI STILL LIFE**

Dio Rama Aditia

Zulisih Maryani*

Oscar Samaratungga**

Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta

Surel: zulsihm8@gmail.com

Abstrak

Mobil mainan merupakan suatu benda yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Akan tetapi berbeda halnya dengan mobil mainan jenis *diecast*, yakni mobil mainan yang terbuat dari logam kemudian dicetak ke dalam bentuk yang diinginkan. Mobil mainan *diecast* yang memiliki berbagai macam ukuran tidak hanya dimainkan oleh anak-anak karena pada perkembangannya *diecast* menjadi karya seni yang menarik untuk dikoleksi dan dipajang salah satunya mobil dengan ukuran skala 1:24. Dengan demikian muncul keinginan untuk menampilkan mobil mainan *diecast* dalam bentuk karya fotografi. Alasan pemilihan ukuran skala 1:24 adalah ukurannya yang terbilang sedang dan mempunyai detail kemiripan yang cukup baik sehingga cocok digunakan untuk foto *stilllife*. Selain itu, ukuran mobil mainan *diecast* skala 1:24 juga cenderung kurang diminati oleh para kolektor sehingga diharapkan penciptaan karya seni ini dapat meningkatkan minat para kolektor terhadap *diecast* skala 1:24. Teknik fotografi *still life* merupakan salah satu metode dalam fotografi yang digunakan untuk keperluan komersial. Teknik *still life* digunakan untuk mempermudah penataan objek yang dikombinasikan dengan diorama. Kemudian penataan cahaya dan komposisi dalam teknik ini mampu menjadikan sebuah objek menjadi lebih bernilai jual. Ditambah dengan teknik olah digital *focus stacking* yang membantu menguatkan detail dari sebuah produk mobil mainan. Penciptaan karya fotografi ini bertujuan untuk menampilkan sebuah mobil mainan yang menyerupai mobil sesungguhnya sehingga dapat menarik perhatian penikmat foto dan juga pencinta mobil mainan *diecast* khususnya yang berskala 1:24. Hasil dari penciptaan karya seni ini didapatkan bahwa mobil mainan yang semula hanya benda mati saja, melalui fotografi dapat diciptakan menjadi sebuah karya seni visual yang tampak lebih nyata. Mobil mainan *diecast* merek Welly ini banyak ditemukan hasil pengecatan yang kurang maksimal. Akan tetapi, penggunaan set diorama sebagai elemen pendukung sangat membantu untuk menguatkan kesan lebih nyata sehingga secara umum penciptaan karya seni ini dapat menambahkan nilai jual pada mobil mainan *diecast* skala 1:24.

Kata kunci: mobil mainan, *diecast* skala 1:24, fotografi, *stilllife*

Abstract

Diecast Toy car 1:24 Scale in Still Life Photography. A toy car is an object commonly played by children. Diecast is way a different type of toy car which is made of metal and then formed into the desired shape. Diecast cars with variety of sizes not only played by children because in its development the diecast is becoming into an interesting work of art to be collected and displayed, one of them is with a scale of 1:24. Thus, it seems interesting to feature diecast toy cars in the form of photography works. The reason for choosing scale of 1:24 is because this size is quite moderate and the detail similarity is good enough so that it will be suitable to be used in still life photography. In addition to that, the size of the 1:24 scale diecast toy car also tends to be less desirable by collectors so it is expected that the creation of this artwork can increase the interest of collectors for the 1:24 scale diecast. Still life photography technique is one of the methods in photography used for commercial purposes. Still life technique is used to facilitate the arrangement of objects to be combined with diorama. Then, the arrangement of light and composition in this technique can make an object becomes more valuable. Coupled with the technique of digital focus stacking that helps strengthen the details of a toy car

* Dosen di Program Studi Fotografi, Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

** Dosen di Program Studi Fotografi, Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

product. The creation of this photography work aims to showcase a toy car that resembles a real car so as to attract the attention of photo enthusiasts as well as diecast car enthusiasts especially for 1: 24 scale. The result of the creation of this artwork shows that toy cars which were originally only inanimate objects, through photography can be made into a work of visual art that looks more real. The paintings in Welly diecast toy cars are found not really good enough. However, the use of diorama sets as a supporting element is helpful to reinforce a more realistic impression so that in general the creation of this work can add a commercial value to a 1:24 scale diecast toy car.

Keywords: *toy car, diecast scale 1:24, photography, still life*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, pengaruh fotografi telah menyebar ke seluruh penjuru dunia dan merambah ke beragam aspek kehidupan lainnya. Hingga kini hampir ditemukan di berbagai sisi kehidupan manusia yang menjadikan fotografi sebagai alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Termasuk Indonesia yang juga telah mengenal fotografi dari zaman dahulu sehingga fotografi dapat diterima di segala bidang. Seperti diungkapkan Soedjono (2007:25), ke arah mana pun pandangan seseorang selalu akan bertatapan dengan karya fotografi. Mereka hadir dalam berbagai bentuk, format, jenis, subjek, dan karakter serta gaya penampilan yang beraneka ragam dalam menyemarakkan serta melingkupi kehidupan seseorang. Dengan meluasnya dampak penggunaan fotografi dalam kehidupan manusia mengakibatkan fotografi secara khusus diterapkan dalam bidang tertentu.

Jika ditinjau dari jenisnya, salah satu dari jenis fotografi, yakni fotografi komersial tentu sudah menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dari aspek ekonomi dalam kehidupan manusia, khususnya perdagangan. Penggunaan fotografi dalam bidang perdagangan sudah dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Sebagian orang menganggap fotografi sebagai suatu peluang ekonomi yang menjanjikan karena tingginya

nilai seni yang mampu dijual. Sebagaimana ungkapkan Soedjono (2007:30), bahwa karya fotografi yang telah menjadi produk komoditas yang bernilai akan memiliki makna ekonomis karena diorientasikan bagi pencapaian tujuan komersial/finansial.

Seiring perkembangan zaman mainan tidak hanya digeluti oleh anak-anak, tetapi juga kalangan orang dewasa karena pada dasarnya mainan mempunyai berbagai bentuk dan karakter. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, muncul berbagai macam jenis mainan baru yang diperuntukkan pada target pasar yang berbeda. Menurut Helmy (2013:4), dalam beberapa tahun terakhir ini banyak kolektor dan penggemar mainan bermunculan di Indonesia. Secara khusus para kolektor mobil mainan jenis *diecast* yang sudah cukup melegenda. Terlebih lagi pabrikan mobil mainan yang mampu memproduksinya dengan hasil yang sangat menakjubkan. Hingga mobil mainan tersebut bukan hanya sebuah mainan, namun juga karya seni yang sangat indah untuk dipajang. Bahkan banyak pula yang secara sengaja membuat diorama guna dijadikan tempat pajangan mobil-mobil koleksinya. Kombinasi diorama dan mobil mainan *diecast* membuat karya seni itu semakin terasa lebih nyata.

Melalui media fotografi *still life* sangatlah menarik apabila keindahan mobil mainan ini dapat divisualisasikan secara sempurna. Kreasi diorama akan menambahkan kesan lebih nyata sehingga mampu memberikan

rasa kehidupan. Kecintaan pada mobil mainan ini dapat dipadukan dengan pengetahuan tentang teknik fotografi dapat menciptakan suatu karya seni yang bermakna. Begitu pula Helmy (2013:10), mengatakan bahwa fotografi mainan mempunyai proses yang sangat unik dan menyenangkan, karena fotografer ditantang untuk berimajinasi agar mainan-mainan tersebut bisa tampak lebih hidup di alam nyata.

Nilai jual komersial mobil *diecast* itu dapat terukur dari merek, model, bahan, ukuran, warna, tingkat kelangkaan, dan detail tingkat kemiripannya. Berdasarkan beberapa pertimbangan itu dipilih skala 1:24 dan beberapa jenis kategori mobil dari satu merek pabrikan. Ukuran skala 1:24 sangat cocok untuk dijadikan objek penciptaan karya fotografi ini, selain ukuran yang berkisar 15-18cm, juga karena detail tingkat kemiripan yang cukup baik. Beberapa merek pabrikan mobil *diecast* memproduksi mobil mainannya dengan menyesuaikan bentuk dari mobil yang sesungguhnya. Mobil mainan *diecast* ini juga sering disebut miniatur mobil. Beberapa merek lainnya memproduksi mobil mainan *diecast* dengan model *custom* yang tentu tidak sama dengan penampakan mobil sungguhnya.

Pada dasarnya telah banyak fotografer yang bergelut pada fotografi mainan. Tidak sedikit pula karya foto yang dihasilkan ialah tentang mobil mainan *diecast*. Banyaknya foto yang telah dibuat tentu memicu penulis untuk melakukan beberapa perubahan dan mengombinasikan ide-ide yang telah terwujud menjadi sebuah ide baru yang lebih orisinal, mempunyai nilai jual tinggi, dan mampu menyampaikan pesannya dengan baik. Oleh karena itu, memaksimalkan teknik fotografi *still life* dan set diorama yang sesuai dengan karakter mobil diharapkan mampu menampilkan orisinalitas dan kekuatan pesan dari karya fotografi tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam jurnal ini adalah “Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still Life*” ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memvisualisasikan mobil mainan *diecast* berskala 1:24 dalam fotografi *still life*?
2. Bagaimana proses pembuatan visualisasi mobil mainan *diecast* berskala 1:24 agar lebih nyata?

PEMBAHASAN

Seorang fotografer profesional biasanya menambahkan karakter atau ciri khas dari setiap hasil karyanya. Ciri khas ini dapat berupa aspek yang menonjol dari sebuah karya. Seperti yang dikemukakan Soelarko (1978:70), bahwa sebuah foto dinilai atas dasar isi, penyajian artistik, dan teknisnya, akan tetapi, ketiga unsur ini tidak selalu hadir sama kuatnya. Sebuah foto yang padat dalam isinya dapat disajikan dalam komposisi yang kurang baik atau pengaturan teknisnya yang kurang sempurna. Dalam penciptaan karya fotografi ini tentu tiga aspek tersebut menjadi pertimbangan dalam konsep perwujudannya. Hal ini dimaksudkan agar setiap hasil karya fotografi ini mempunyai kekuatan aspek tersendiri. Guna menunjang hal tersebut diperlukan beberapa landasan secara teori maupun praktis yang relevan dengan ide dan konsep penciptaan karya fotografi ini.

1. Fotografi *Still Life*

Melalui media fotografi ide dan imajinasi fotografer dapat tervisualisasikan, seperti halnya seseorang melukis sesuatu sesuai dengan isi hatinya. Begitu pula Soedjono (2007:50), menyatakan bahwa dalam perkembangannya fotografi telah berhasil mencirikan dirinya menjadi suatu cabang yang terpisah dari induk seni lukis. Fotografi sudah menjadi suatu medium ekspresi yang

mandiri. Penciptaan karya seni ini bukan hanya menyuratkan imajinasi fotografer, namun juga diharapkan dapat menyiratkan karakteristik fotografer.

Dalam perkembangannya fotografi *still life* banyak digunakan untuk pengenalan suatu produk iklan atau kepentingan komersial lainnya. Tujuannya akhirnya pesan dari objek atau produk tersebut secara detail dapat tersampaikan oleh medium fotografi. Sebagaimana pendapat Feininger (1994:9), bahwa tujuan yang hakiki dari memotret ialah komunikasi. Tidak banyak orang membuat gambar hanya untuk menyenangkan diri sendiri. Kebanyakan orang memotret sesuatu karena ingin fotonya dilihat oleh orang lain.

Bagi beberapa orang khususnya pencinta mobil mainan, *diecast* dapat dikategorikan sebagai karya seni yang menarik, mewah, dan mahal. Oleh karena itu, penciptaan karya fotografi ini diharapkan bersifat komunikatif. Hal ini bermaksud untuk menampilkan seberapa bagus bentuk, desain, dan detail kualitas bahan sebuah mobil *diecast*. Kemampuan fotografi juga dapat menerangkan apa fungsi atau manfaat dan diperuntukkan kepada siapa barang tersebut. Seperti diungkapkan oleh Perweiler (1984:7), bahwa semua orang yang melihat foto iklan suatu produk harus memahami tentang apa yang dimaksud dari foto tersebut.

2. Komunikasi Visual

Secara umum hasil karya fotografi ini dapat dikategorikan sebagai foto komersial. Pada foto komersial biasanya unsur estetis tervisualkan secara baik guna menarik perhatian dari khalayak. Fotografi komersial juga mampu memberikan persepsi tersendiri sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dari foto tersebut. Hal ini tentu relevan dengan Haryanto (2016:6), yang menyatakan bahwa pendekatan estetika penting untuk dilakukan melihat foto iklan. Tidak hanya

pada keindahannya, tetapi juga menyentuh dalam pengalaman akan rasa dan etika (moral). Tampilan fotografi yang memiliki sifat riil semakin memudahkan persuasi bagi target penikmat. Selain merepresentasikan produk, model yang memperagakan pesan juga akan terlihat semakin nyata.

Dalam penciptaan karya fotografi ini, elemen pelengkap seperti diorama diharapkan dapat memberikan kesan lebih nyata dan terasa sehingga orang yang melihat karya foto ini akan mendapat rangsangan untuk mengingat kembali masa lalunya. Menurut Rakhmat (1991:92), pengalaman-pengalaman baru akan dimasukkan pada “laci” kategori yang ada dalam memori seseorang, berdasarkan kesamaannya dengan pengalaman masa lalu. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa seseorang yang mendapatkan pengalaman visual baru dapat mengakses pengalaman visual pada masa lalunya.

3. Olah Digital

Dalam penciptaan karya fotografi ini dilakukan olah digital *focus stacking* guna mendapatkan detail objek yang baik. *Focus Stacking* merupakan teknik olah digital yang digunakan untuk menambahkan ruang tajam sebuah foto. Foto yang dihasilkan merupakan penumpukan beberapa foto yang memiliki titik fokus yang berbeda dengan menggunakan *software editing* foto. Soedjono (2007:9) membagi estetika fotografi dalam dua wilayah, yakni estetika pada tataran ideasional dan estetika pada tataran teknis. Dijelaskan lebih lanjut bahwa estetika fotografi juga meliputi hal-hal yang berkaitan dengan berbagai macam teknik, baik yang bersifat teknis peralatan maupun yang bersifat teknik praxis-implimentatif dalam menggunakan peralatan yang ada guna mendapatkan hasil yang diharapkan.

Pada dasarnya *focus stacking* ini merupakan teknik *blendingimage* yang diseleksi

menyesuaikan titik fokus, dan disusun dengan merata dengan posisi yang bertumpuk sehingga menghasilkan imaji baru yang mempunyai rentang ketajaman yang lebih lebar. Dalam proses produksinya, dilakukan pemotretan beberapa kali terhadap satu objek dengan titik fokus yang berbeda-beda.

Proses olah digital dalam penciptaan karya fotografi ini tidak hanya sebatas melakukan teknik *focus stacking* saja, tetapi juga pengaturan warna, kontras, dan kecerahan agar lebih sempurna. Untuk menghasilkan visual yang lebih realistis, tidak menutup kemungkinan juga digunakan teknik kompositis yang disesuaikan dengan kebutuhan konsep.

Konsep awal perwujudan karya fotografi ini adalah pemilihan mobil mainan *diecast*. Menentukan mobil yang akan dijadikan objek foto merupakan hal yang cukup sulit dilakukan, mengingat banyak macam dan jenis mobil *diecast* yang tersebar di pasaran. Guna menghindari kesan monoton dalam setiap foto, mobil mainan dipilih berdasarkan fungsinya. Dari pemilihan itu dibagi dalam tiga kategori, yakni *city car*, *sport car*, dan *sport utility vehicle*. Dari beberapa kategori ini dibuat set diorama yang sesuai dengan bentuk dan karakter model mobil *diecast*. Beberapa di antaranya juga akan ditambahkan dengan elemen pendukung lain.

Dalam proses pemotretannya setiap mobil akan dibuat dua jenis *frame*. Pertama ialah *frame* mobil secara keseluruhan. Hal ini bertujuan agar visual yang dihasilkan mampu mencakup secara keseluruhan, baik visual dari mobilnya maupun set diorama sebagai latar belakang. Kedua ialah memotret bagian detail dari mobil mainan tersebut. Bagian detail ini dipilih berdasarkan ciri khas dari karakter mobil atau bagian yang mampu mengidentifikasikan sebuah mobil tertentu. Proses penciptaan karya seni fotografi "Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still Life*" adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum proses pemotretan. Hal ini bertujuan agar pada saat pemotretan berjalan efektif sehingga hasil yang didapat maksimal. Dalam tahap persiapan perlu dilakukan penyesuaian antara ide dengan konsep yang telah dibuat. Dalam tahapan ini perlu dilakukan beberapa hal, antara lain:

a. Penentuan Objek Foto

Penentuan objek mobil mainan *diecast* yang akan difoto dilakukan dengan menyesuaikan konsep kategori *sport car*, *city car*, dan *sport utility vehicle*. Dalam setiap kategori tersebut terdapat beberapa model mobil dari berbagai merek pabrikan mobil. Akan tetapi dipilih berdasarkan pertimbangan ragam merek mobil, warna, dan bentuk. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesan monoton dalam setiap foto.

b. Pencarian Referensi

Dalam penciptaan karya ini, sebelum dilakukan pemotretan dicari terlebih dahulu sumber-sumber yang dapat dijadikan tinjauan karya atau sumber inspirasi. Referensi yang dipilih ialah berdasarkan ide dan konsep yang disusun sehingga didapatkan gambaran visual seperti yang diinginkan.

c. Pembuatan set diorama

Setelah objek ditentukan dan referensi visual didapat, hal berikutnya yang harus dipersiapkan ialah membuat dan mengatur set diorama. Pengaturan ini dilakukan dengan menyesuaikan referensi yang telah didapat. Set diorama yang dibuat berjumlah sembilan set, disesuaikan dengan jumlah mobil yang dipakai.

Set diorama tersebut terbuat dari bahan-bahan sederhana sehingga hanya diperlukan waktu sekitar 3-5 hari untuk membuat satu buah set diorama. Proses

pembuatan diorama tidak dilakukan oleh satu orang sehingga lebih efektif dalam pengerjaannya.

2. Pemotretan

Dalam penciptaan karya seni ini, semua pemotretan dilakukan di studio. Berdasar pada teori teknik foto *still life*, pemotretan dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis lampu beserta aksesorisnya. Penggunaan jenis lampu disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan. Pengambilan sudut serta penempatan objek juga harus diperhitungkan agar sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Dalam penciptaan karya fotografi ini ide dan konsep yang sudah tersusun diaplikasikan melalui proses perwujudan. Dalam mewujudkan penciptaan karya seni diperlukan peralatan, perlengkapan, teknik, dan paparan tahapan perwujudan.

1. Peralatan, Perlengkapan, dan Teknik

a. Peralatan

1) Kamera digital Nikon D7000 dan Canon EOS 650D

Nikon D7000 adalah salah satu kamera semi pro dengan resolusi 16 *Mega Pixel* yang diproduksi oleh Nikon. Sementara itu EOS Kiss X5 adalah kamera level *low entry* keluaran pabrikan Canon beresolusi 18 *Mega Pixel*. Penggunaan dua merek kamera ini dikarenakan perbedaan jenis lensa yang telah disesuaikan dengan konsep karya. Dalam pemotretan karya seni ini dilakukan dengan dua jenis lensa yang berbeda merek.

2) Lensa

Dalam pemotretan karya ini digunakan dua macam lensa, yakni lensa makro Nikkor AF 105mm f/2.8 dan lensa Canon EFS 18-55mm

yang merupakan lensa bawaan dari kamera. Lensa makro dipilih guna memaksimalkan rentang ketajaman fokus yang didapat dengan jarak yang cukup dekat. Hal ini relevan dengan salah satu konsep yang telah ditentukan, yaitu pengambilan gambar detail dari mobil mainan *diecast*. Sementara itu, lensa 18-55mm berfungsi untuk mengambil gambar dari keseluruhan mobil mainan *diecast*.

3) Tripod

Tripod diperlukan untuk mempermudah pemotretan foto *still life* karena objek foto merupakan benda mati. Objek benda mati akan lebih mudah difoto dengan posisi kamera yang stabil sehingga bisa dengan mudah mengatur posisi objek foto. Selain itu, tripod juga membantu menghindari goyangan yang diciptakan pada saat pemotretan dengan kecepatan rendah.

4) Lampu *Flash* dan *Continuous Light*

Proses pemotretan di studio memerlukan intensitas cahaya yang besar. Maka dari itu, lampu *flash* dan *continuous light* sangat bisa diandalkan dalam pemotretan karya seni ini. Penggunaan kedua jenis lampu ini disesuaikan dengan kebutuhan konsep yang telah direncanakan.

b. Perlengkapan

1) Reflektor

Reflektor berfungsi untuk memberi *fill in light*. Hal ini bermaksud untuk memantulkan cahaya ke bagian mobil mainan yang tampak gelap karena tidak terkena cahaya secara langsung. Dalam penciptaan karya ini digunakan kertas manila berwarna putih sebagai media reflektor.

2) Perangkat Komputer

Mengingat kamera yang digunakan adalah kamera *Digital Single Lens Reflect* (DSLR), untuk proses kelanjutannya diperlukan seperangkat komputer sebagai alat transfer data. Komputer juga digunakan untuk proses *editing* foto sehingga diperlukan spesifikasi komputer yang cukup baik guna mempermudah dan mempercepat proses. Dalam penciptaan karya ini digunakan komputer dengan spesifikasi *processor Intel Core i5*, *VGA NVIDIA GeForce GT950*, *harddisk 2TB*, dan *RAM 8GB*.

c. Teknik Pemotretan

Teknik pemotretan sangat memengaruhi hasil akhir karya foto. Maka dari itu diperlukan beberapa teknik pemotretan yang disesuaikan dengan ide dan konsep.

1) *Still Life*

Secara umum, teknik yang digunakan adalah teknik foto *still life*. Pemotretan dengan menggunakan teknik *still life* dapat memberikan keleluasaan bagi fotografer untuk mengatur atau menata baik objek ataupun cahaya. Penggunaan teknik *stil life* juga dapat mempermudah dalam penambahan atau pengurangan elemen pendukung pada objek foto.

2) Pencahayaan

Proses penataan penchayaan dalam pemotretan dilakukan dengan sederhana, yakni dengan menggunakan lampu *flash* sebagai *main light* dan reflektor sebagai sumber *fill in light*. Di samping itu, teknik pencahayaan dalam pemotretan juga dilakukan dengan menggunakan lampu *continous light* jenis LED

sebagai *main light* dan ditambahkan reflektor sebagai sumber *fill in light*.

3) *Slow Action*

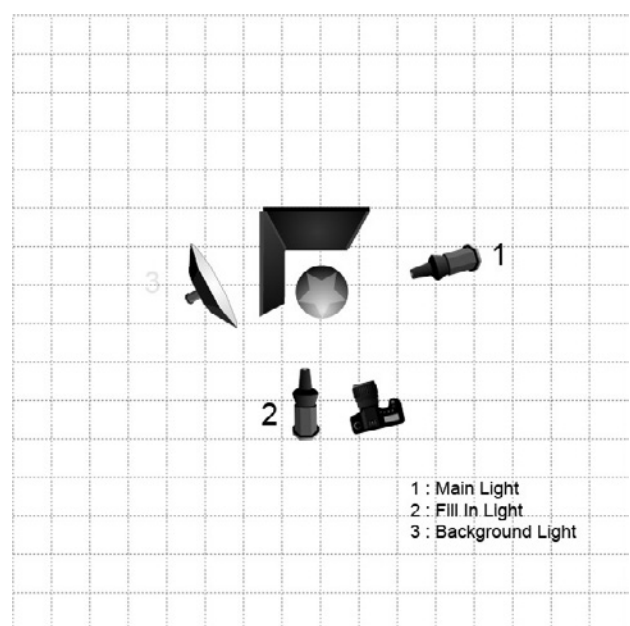
Beberapa konsep yang telah disusun akan dapat dimaksimalkan dengan teknik pemotretan *slow speed*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan efek *motion* pada elemen pendukung objek..

2. Tahapan Perwujudan

Beberapa hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah menyiapkan peralatan dan melakukan pengaturan serta pengecekan alat yang akan digunakan. Setelah kesiapan peralatan, perlu dilakukan beberapa test *shot* guna kembali memastikan keselarasan antara pencahayaan dan objek foto. Apabila hasil



Gambar 1. "Always be Ready", 40x60cm Luster Doff (2017)



Gambar 2. Diagram penataan cahaya pemotretan karya 1. (Sumber : foto dokumen pribadi.)

yang didapat dirasa sudah sesuai dengan yang diinginkan, maka dilakukan beberapa pengambilan gambar dengan titik fokus yang berbeda pada masing-masing *frame*.

Dalam serangkaian proses penciptaan karya ini diperlukan proses pascaproduksi, yakni pengolahan gambar secara digital agar hasil yang didapat sesuai dengan yang diinginkan. Teknik olah digital *focus stacking* dilakukan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Sebenarnya proses ini dapat dilakukan secara manual, tetapi bisa juga dilakukan secara otomatis.

Dalam karya 1 ini (gambar 1 dan 2) objek yang digunakan adalah mobil Range Rover tipe Evoque tahun 2014 dikombinasikan dengan set diorama yang menggambarkan di dalam sebuah ruang garasi. Dalam foto ini terlihat mobil menghadap ke sebuah pintu garasi yang tertutup, komposisi ini menggambarkan mobil siap untuk melaju kapanpun. Kesan realistis yang didapat merupakan pembuktian teori psikologi visual Gestalt tentang kesamaan bentuk.

SIMPULAN

Perkembangan fotografi saat ini telah menghadirkan berbagai macam genre, jenis atau aliran fotografi. Salah satunya adalah fotografi mainan yang dapat dilakukan dari berbagai pendekatan, misalnya pendekatan fotografi komersial. Hal ini karena sebuah mainan pada saat ini bukan hanya suatu benda yang hanya dimainkan oleh anak-anak. Secara khusus mobil mainan *diecast* kini bukan lagi sebuah mainan yang hanya dibeli oleh anak-anak lalu dimainkan hingga rusak. Lebih dari itu mobil mainan *diecast* telah menjadi karya seni yang dapat dikoleksi khususnya mobil berskala 1:24. Oleh karena itu, melalui pendekatan fotografi komersial, keistimewaan mobil mainan *diecast* dapat tervisualisasikan dengan baik. Mobil mainan

yang semula hanya benda mati saja, melalui fotografi dapat diciptakan menjadi sebuah karya seni visual yang tampak lebih nyata.

Melalui teknik fotografi *stilllife* secara umum didapatkan hasil foto yang mampu menambahkan nilai jual dari mobil mainan *diecast* sebagai objek penciptaan. Akan tetapi, hal ini juga bergantung pada tingkat kualitas dari setiap barang yang dapat berbeda-beda walaupun berasal dari satu merek bahkan dengan model yang sama karena di setiap unit ada saja kekurangan yang dapat mengurangi nilai jual mobil tersebut. Contohnya untuk mobil *diecast* merek Welly, banyak ditemukan hasil pengecatan yang kurang maksimal. Sementara itu, ukuran skala 1:24 yang terbilang sedang untuk ukuran miniatur mobil sangat cocok untuk dijadikan model pemotretan.

Penggunaan set diorama yang sederhana sebagai objek pendukung sangat banyak membantu untuk menguatkan kesan realistis dan juga membawa pesan yang lebih khusus. Tidak hanya itu, detail kemiripan set diorama juga menambahkan rasa kehidupan terhadap mobil mainan *diecast*. Akan tetapi, penggunaan diorama sederhana jenis *landscape* kurang cocok untuk pemotretan yang dilakukan di dalam studio. Hal ini dikarenakan keterbatasan ruang dan alat yang digunakan.

KEPUSTAKAAN

Buku

- Abdi, Yuyung. *Photography from My Eyes*. Jakarta: PT Gramedia. 2012.
- Ardiansyah, Yulian. *Tips & Trik Fotografi: Teori dan Aplikasi Belajar Fotografi*. Jakarta: Grasindo. 2005.
- Feininger, Andreas. *Unsur Utama Fotografi*. Semarang: Dahara Prize. 1994.

- _____. *The Complete Photographer*. Semarang: Dahara Prize. 1999.
- Harsanto, P. Widyo. *Retorika Visual Fotografis dalam Iklan Koran*. Yogyakarta: PT Kanisius. 2016.
- Helmy, Fauzi. *Dunia Tanpa Nyawa (Toys Photography)*. Jakarta: Gramedia. 2011.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju. 1995.
- Langford, Michael John. *Langford's Basic Photography - 7th Edition*. USA: Elsevier. 2007.
- _____. *Langford's Advance Photography*. USA: Elsevier. 2008.
- Lutfi, Andiyan. *Indonesia Macrophotobook*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2012.
- Nugroho, R. Amien. *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2006.
- Peres, Michael R. *Focal Encyclopedia of Photography*. China: Elsevier. 2007.
- Perweiler, Gary. *The Secrets of Studio Still Life Photography*. New York: AMPHOTO. 1984.
- Pribadi, Giusti. "Eksplorasi Mobil Mainan Melalui Teknik Ilusi Optik dengan Setting Ruang Publik". Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2015.
- Rakhmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1991.
- Sangadji, Etta Mamang. *Metodologi Penelitian - Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2010.
- Soedjono, Soeprapto. *Pot Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti. 2007.
- Soelarko, RM. *Komposisi Fotografi*. Jakarta: PT. Indira. 1978.
- Suparyono, Johannes. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. 1981.
- Supriyono, Rakhmat. *Your Guide to Good Photography*. Jakarta. Elex Media Komputindo. 2012.
- Tjin, Enche. *Lighting Itu Mudah*. Jakarta: Bukune2011.
- Tom Grill dan Mark Scanlon. *Photographic Composition*. New York: American Photographic Book. 1990.
- Widada. *Cara Mudah Kreasi Fotografi Plus Editing Image*. Yogyakarta: Gava Media. 2014.

Pustaka laman

- <http://www.autoartmodels.com/en/> diakses pada 7 November 2016, pukul 14.01 WIB.
- <http://www.bburago.com> diakses pada 2 Februari 2017, pukul 11.20 WIB.
- <https://digital-photography-school.com/an-introduction-to-focus-stacking/> diakses pada 6 Maret 2017, pukul 20.11 WIB.
- <https://www.facebook.com/VisualEchos/photos/a.173845659353292.43362.173836206020904/1243457295725451/?type=3&theater> diakses pada 13 Februari 2017, pukul 13.19 WIB
- <https://www.flickr.com/photos/ciriasfuck/5931636626/> diakses pada 7 Juni 2017, pukul 10.20 WIB.
- <http://tipsfotografi.net/tips-toys-photography> diakses pada 14 Februari 2017, pukul 16.37 WIB.
- http://www.dinkytoys.ch/cgi/Scarce.pl?SuchenNach=0022D_0001 diakses pada 4 Mei 2017, pukul 15.15 WIB.

<http://budiarto82.blogspot.co.id/2013/01/memilih-koleksi-diecast-tips.html> diakses pada 4 Mei 2017, pukul 15.24 WIB.

<http://www.kenrockwell.com/canon/lenses/18-55mm-stm.htm> diakses pada 5 Mei 2017, pukul 10.07 WIB.