



Visualisasi Fotografi *Cosplay* Dengan Teknik *Digital Imaging*

Gusti Putu Tirta Rama Editama¹, I Made Saryana², I Komang Yorda Garmita³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Denpasar

¹tirtarama47@gmail.com

Abstrak

Fotografi *cosplay* adalah pengembangan dari fotografi model *fashion* yang mengambil tema kartun jepengangan, dimana model akan memakai kostum dan berias layaknya karakter yang ada di sebuah animasi kartun Jepang (*anime*). Perbedaan fotografi *cosplay* dengan fotografi model *fashion* terletak pada pose model, di fotografi model *fashion*, model akan berpose untuk menunjukkan pesona pakaian yang model kenakan, sedangkan pada fotografi *cosplay*, model/*cosplayer* akan berpose sesuai dengan karakter yang dia perankan. Fotografi *cosplay* tidak hanya terbatas pada teknik fotografi saja, namun dapat diperluas dengan memberi elemen elemen *digital* yang memiliki keterkaitan dengan karakter yang diperankan. Tujuan ditambahkannya elemen digital tersebut adalah untuk menambah kekayaan visual dan menambah nilai estetika pada foto. Hal ini sangat bermanfaat untuk memperkaya ide ide kreatif fotografer dalam melakukan penciptaan foto *cosplay* agar tidak monoton. Hal itu membuat penulis tertarik melakukan penciptaan karya fotografi *cosplay* yang ditambahkan dengan polesan *digital imaging*, namun tidak mengubah *background* atau latar belakang tempat acara jepengangan yang digunakan untuk melakukan foto sesi. Dengan maksud, penulis hanya akan melakukan penambahan efek karakter pada foto. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan *hunting* foto di acara jepengangan dan menargetkan *cosplayer* yang memerankan karakter fantasi yang nantinya dapat diberikan efek sesuai karakter. Hasil yang dihasilkan berupa beberapa karya foto *cosplay* yang sebagian besar mengambil tampilan karakter dari kartun Jepang (*Anime*) dan komik jepeng (*manga*) serta *game* yang diberi efek sesuai dengan karakter masing masing. Penulisan ini diharapkan dapat membuka wawasan baru tentang fotografi *cosplay* dan dapat menerapkannya untuk menambah nilai estetika pada foto nantinya.

Kata kunci: fotografi, *cosplay*, olah digital

Abstract

Cosplay photography is an extension of fashion model photography that takes on the theme of Japanese cartoons, where the model wears costumes and makeup to resemble characters from Japanese animation (anime). The difference between cosplay photography and fashion model photography lies in the model's pose. In fashion model photography, the model poses to showcase the charm of the clothing they are wearing, while in cosplay photography, the model/cosplayer poses according to the character they are portraying. Cosplay photography is not limited to just photography techniques, but can be expanded by adding digital elements related to the character being portrayed. The purpose of adding these digital elements is to enhance the visual richness and increase the aesthetic value of the photo. This is very useful in enriching the creative ideas of photographers in creating cosplay photos, so they don't become monotonous. This has inspired the author to create cosplay photography works that are enhanced with digital imaging touches, without altering the background or the setting used for the photoshoot. The intent is that the author will only add character effects to the photo. The author collected data by doing photo hunting at Japanese-themed events, targeting cosplayers portraying fantasy characters who could later be given effects that matched their characters. The results include several cosplay photo works, mostly featuring characters from Japanese cartoons (anime), Japanese comics (manga), and games, with effects corresponding to their respective characters. This writing is expected to open new perspectives on cosplay photography and to apply it to enhance the aesthetic value of future photos.

Keywords: photography, *cosplay*, digital imaging

PENDAHULUAN

Fotografi *cosplay* adalah pengembangan dari fotografi model *fashion* yang mengambil tema kartun jepangan, dimana model akan memakai kostum dan berias layaknya karakter yang ada di sebuah animasi kartun Jepang (*anime*). Perbedaan fotografi *cosplay* dengan fotografi model *fashion* terletak pada pose model, di fotografi model *fashion*, model akan berpose untuk menunjukkan pesona pakaian yang model kenakan, sedangkan pada fotografi *cosplay*, model/*cosplayer* akan berpose sesuai dengan karakter yang dia perankan. Sebagian besar kostum *cosplay* memiliki desain yang rumit dan memiliki aksesoris pendukung yang banyak.

Pada fotografi *cosplay*, pose saja belum cukup. Foto yang dihasilkan harus sesuai dengan karakteristik kepribadian dari karakter yang diperankan *cosplayer*. Terkadang foto *cosplay* juga memerlukan tambahan efek pendukung pada fotonya untuk menambah suasana yang sesuai dengan adegan karakter yang diperankan. Oleh karena itu, penulis membuat karya Tugas Akhir dengan teknik *digital imaging* efek pada foto *cosplay*. *Digital imaging* sendiri adalah sebuah proses pengolahan gambar yang melibatkan teknologi digital untuk menghilangkan atau menambahkan suatu objek ke dalam sebuah foto. Hal yang dipentingkan tidak sekedar tampilan estetik visualnya saja tetapi nilai estetis kesesaatan (*aesthetic momentum*) subjek karyanya yang justru diutamakan. Sehingga subjek yang ditampilkan merupakan subjek terpilih yang memiliki nilai uniqueness karena keterkaitannya dengan waktu pengambilan yang tepat dengan makna yang tersirat dalam lingkup peristiwanya merupakan *subject matter* dengan nilai otentisitas tinggi. Disamping itu keindahan yang dikandungnya merupakan dambaan bagi setiap seniman fotografi yang jarang kita temui (Soedjono, 2007: 10). Teknik *Digital Imaging* sudah menjadi bagian dari pengembangan teknik olah digital pada fotografi yang banyak digunakan hingga saat ini.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan

penulis dan pembaca dapat memahami proses dan memvisualisasikan teknik digital imaging efek pada sebuah foto *cosplay*.

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan teknik *digital imaging* efek pada foto *cosplay*.
2. Bagaimana cara memvisualisasikan *style* foto *cosplay* dengan teknik *digital imaging*.
3. Apa saja wujud fotografi *cosplay* dengan teknik *digital imaging*.

TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka, penulis menjelaskan beberapa tinjauan yang terkait dengan teknik digital imaging. Penulis juga menyelipkan beberapa kutipan dari beberapa literatur yang mendukung tinjauan pustaka yang ada. Berikut beberapa tinjauan pustaka, diantaranya :

Tinjauan Tentang Fotografi

Fotografi atau *Photography* berasal dari kata Yunani "*photos*" dimaksud dengan cahaya dari "*graphos*" diartikan sebagai melukis/menulis. Pada umumnya fotografi merupakan kegiatan seni mengambil gambar dengan menggunakan alat yang disebut dengan kamera dari obyek/subyek, dimana pengambilan foto tersebut membutuhkan suatu cahaya (Karyadi, 2017 : 6). Fotografi terdapat berbagai macam aliran sesuai bidangnya masing masing. Terdapat beberapa bidang fotografi dengan tujuan foto tersendiri yaitu :

1. Fotografi Komersial

Fotografi komersial adalah foto-foto yang berhubungan dengan dunia periklanan, perindustrian, penjualan, dan lain-lain. Dalam foto komersial fotografer biasanya memfoto objek benda hidup dan benda mati sesuai permintaan konsumen (Trestianto, 2011 : 12). Foto Komersial memotret untuk kebutuhan iklan yang disebut dengan *Advertising*. Cabang dari fotografi yang lebih banyak bekerja untuk memenuhi kebutuhan industri dalam periklanan, penjualan, peragaan, dan untuk kebutuhan

media massa ataupun publikasi khusus. Foto Komersial meliputi foto produk, foto fashion, foto industri, foto potret, foto arsitektur, foto udara, foto *pra-wedding* (Nugroho, 2006 : 77).

2. Fotografi Seni

Fotografi Seni merupakan sebuah karya foto sebagaimana karya seni rupa murni lainnya yang tampil sebagai suatu karya yang individu dan kreatif. Dikatakan sebagai individual karena eksperimen yang kreatif dan mampu menciptakan sebuah karya foto yang menunjukkan karakter pribadi dan memiliki bobot nilai estetika. (Soeprapto Soedjono, 2007:27).

3. Fotografi Jurnalistik

Fotografi Jurnalistik merupakan cabang fotografi dimana seseorang yang memotret menyampaikan sebuah berita lewat kameranya kepada pembaca sebuah media cetak (Rambey, 2008 : 135). Foto jurnalistik adalah bidang fotografi yang memotret dengan nilai berita dan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak banyak.

4. Fotografi Dokumentasi

Dikutip dari *oxfordlearnersdictionaries*, dokumentasi memiliki dua arti, yaitu arti pertama menyuguhkan informasi atau bukti resmi yang berguna untuk menjadi sebuah catatan dan arti yang kedua sebagai upaya mencatat dan mengategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto, video, dan lainnya.

Fotografi *cosplay* bisa menjurus ke dua bidang fotografi yaitu fotografi komersial dan fotografi seni. Fotografi *cosplay* dapat digolongkan ke dalam fotografi komersial yaitu fotografi *fashion* yang dimana model memerankan suatu karakter dari suatu film animasi/lainnya dan dapat juga digolongkan ke dalam fotografi seni karena terdapat teknik *digital imaging* yang membuat foto memiliki nilai estika lebih dan terlihat semakin menarik serta semakin mencerminkan karakter yang diperankan lewat efek karakter yang ditambahkan dalam foto.

Hal atau aspek yang harus diperhatikan dalam fotografi *cosplay* adalah pose, ekspresi, latar tempat pemotretan, dan efek. Fotografer

dituntut untuk memahami karakter yang diperagakan oleh model, untuk menentukan pose dan ekspresi yang harus diberikan serta tempat pemotretan dan efek yang harus diberikan dalam foto jika diperlukan. Fotografi *cosplay* bisa dilakukan di berbagai tempat, baik di tempat yang telah ditentukan sesuai dengan konsep karakter atau bahkan di lokasi acara jejepangan.

Tinjauan Tentang *Cosplay*

Cosplay adalah sejenis kegiatan pertunjukan yang berpakaian lengkap menirukan suatu karakter dalam suatu film animasi atau game. Istilah "*cosplay*" diciptakan oleh Nobuyuki Takahashi sekitar tahun 1984 saat ia menghadiri Konvensi Dunia Fiksi Ilmiah di Los Angeles. Terpesona oleh para penggemar yang mengenakan kostum, ia menulis sebuah laporan yang diterbitkan di majalah fiksi ilmiah Jepang, menggunakan kata "*cosplay*" untuk merujuk pada "*costume play*" atau bermain kostum (Xie, 2005:52). Sebagai bentuk singkat dari kata-kata "*costume play*", *cosplay* dianggap sebagai peran di mana para partisipan berdandan seperti karakter fiksi terkenal. Tokoh-tokoh dari animasi, komik, dan permainan, atau yang disebut "ACG," menjadi sumber utama karakter-karakter fiksi tersebut (Kelts, 2006:151). Menurut Permatasari, *cosplay* berbeda dengan hanya mengenakan kostum, aktivitas *cosplay* memiliki keunikan karena melakukan *role-play* atau pemeranan karakter (2017:1). Model yang melakukan *cosplay* biasanya disebut *Cosplayer*. *Cosplay* sendiri terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut (Setiawan, 2013):

1. *Cosplay Anime dan manga*, orang yang menyukai *anime* atau *manga* pasti mengenal karakter-karakter dalam *anime* atau *manga* dengan melakukan *cosplay* suatu karakter yang terdapat di dalam *anime* atau *manga* favorit mereka. Jenis *cosplay* ini sering terlihat pada acara bertema jejepangan.

2. *Cosplay dari game*. *Cosplay* ini terinspirasi dari *game* yang rutin dimainkan oleh pemain, *cosplay game* biasanya lebih sulit dibandingkan *anime* atau *manga*, karena kostum

yang digunakan lebih kompleks dan detail tentang kostum, wig, dan properti tambahan lainnya.

3. *Cosplay Tokusatsu* adalah singkatan dari istilah *tokushusatsuei* yang merupakan istilah Jepang yang diterjemahkan sebagai “fotografi khusus” dan merujuk pada penggunaan efek khusus.

4. *Cosplay Gothic* dan *Lolita Cosplay*. Gotik mengacu pada cosplay dimana karakter mengenakan pakaian gelap atau gotik. Biasanya orang yang memakai baju gotik dekat dengan *fashion lolita*, namun lolita sendiri merupakan cosplay khas eropa pada abad ke 18 dan 19 untuk gaya berlapis.

5. *Cosplay Original Character* (OC). Karakter cosplay asli ini biasanya dibuat oleh cosplayer itu sendiri. Karakter yang diperankan tidak ada hubungannya dengan *game*, *anime*, atau *manga*. *Cosplayer* bebas menggunakan kostum dan aksesoris favoritnya. Jika mereka baru pertama kali melakukan *cosplay* dan ingin *cosplay*.

Pemain *cosplay* yang disebut *cosplayer* memiliki komunitas sebagai identitas diri (Lotecki, 2006). *Cosplay* adalah salah satu aspek yang bisa dilihat lewat antusias penggemarnya dan sudah banyak diiput oleh media seperti majalah *Cosmode*. Selain majalah ada juga situs komunitas seperti “Cure” dan “Cosplayer” yang berisi posting foto dari para penggemar ketika menggunakan kostum, saling berbagi tips untuk membuat kostum dan informasi mengenai acara yang akan datang. Banyak dari para *cosplayer* yang aktif dalam media sosial (Rahman, dkk., 2012). *Cosplayer* tidak hanya sekedar berdandan dan memakai kostum seperti pada saat pesta kostum maupun *halloween*, namun *cosplayer* menghabiskan uang dan juga waktu untuk proses pembuatan kostum, membeli kostum, mempelajari pose karakter, serta mempelajari dialog dari karakter yang akan diperankan. Pada acara-acara tertentu *cosplayer* akan tampil dengan mengubah penampilan dan identitas dirinya di dunia nyata menjadi karakter fiksi yang telah dipilih. Oleh karena itu, hanya bermodalkan kreativitas saja

tidak cukup untuk mencapai sebuah totalitas dalam ber-*cosplay* (Winge 2006).

Cosplayer akan berusaha menjiwai peran dan pengkarakteran dari tokoh tersebut. misalnya seseorang yang di dunia nyata adalah seorang yang hiperaktif, memerankan karakter sebagai seorang yang pendiam dan pemalu. Seorang *cosplayer* harus mampu memerankan tokoh tersebut. *Cosplay* merupakan sebuah wadah aktualisasi diri, ajang kreatifitas dan rekreasi sebagai wujud eksistensi dari para pelakunya. Karakter yang sedang *dicosplay*kan dapat menyebabkan perubahan sifat *cosplayer*. *Cosplay* pada tingkatan tertentu tidak hanya memberikan kepuasan dalam berbusana, tidak hanya ekspresi tetapi juga dalam melakukan penjiwaan tokoh tersebut secara total (Saraswati, 2010).

Tinjauan Tentang Digital Imaging

Digital Imaging atau disebut juga *Digital Image Processing* atau *Digital Photographic Imaging* yaitu sebuah cara untuk mengedit gambar yang dapat berawal dari gambar yang di-*scan* dari dokumen asli maupun gambar yang berasal dari hasil pengambilan gambar, yang kemudian gambar-gambar tersebut dimanipulasi oleh komputer untuk menghasilkan dan menyempurnakan sebuah gambar agar mendapatkan hasil yang bagus dan sesuai dengan keinginan desainernya. Proses Digital Imaging dapat memakai *software* tertentu, misalnya *Adobe Photoshop*, *Adobel Illustrator*, *Maya*, dan *software* sejenisnya (Sadono, Tanudjaja, & Banindro, 2014). Pengertian lain dari *digital imaging* adalah suatu proses fotografi yang dimana pada saat pengeditan, sebuah gambar melalui proses penambahan/pengurangan objek dengan tujuan untuk merapikan dan mempercantik visual dari sebuah gambar. *Digital Imaging* juga banyak disebut dengan pengolahan citra gambar/perancangan pencitraan gambar. Pengolahan citra digital dimulai sejak awal tahun 1960-an ketika diluncurkannya komputer yang mampu melakukan pengolahan citra. Komputer tersebut adalah pemicu cepatnya perkembangan teknologi pengolahan citra

digital. Pada tahun 1964 terjadi proses pengolahan citra berupa perbaikan kualitas citra bulan dari distorsi di laboratorium Jet Propulsion. Citra bulan kemudian dikirim oleh pesawat ulang alik Ranger 7 (Gonzales, 2002).

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). Dalam hal ini yang dipentingkan tidak sekedar tampilan estetis-visualnya saja tetapi nilai estetis-kesesaatan (*aesthetic momentum*) subjek karyanya yang justru diutamakan. Sehingga subjek yang ditampilkan merupakan subjek terpilih yang memiliki nilai uniqueness, karena keterkaitannya dengan waktu pengambilan yang tepat dengan makna yang tersirat dalam lingkup peristiwanya merupakan *subject matter* dengan nilai otentisitas tinggi disamping keindahan yang dikandungnya merupakan dambaan bagi setiap seniman fotografi yang jarang kita temui (Soedjono, 2007: 10).

Teknik *digital imaging* bukan hanya menambahkan objek dan properti digital tambahkan saja, efek pun dapat dimasukkan ke dalam foto dengan teknik *digital imaging*. Pada fotografi *cosplay*, sebagian besar teknik *digital imaging* yang dilakukan fotografer hanya sebatas menambahkan efek - efek karakter tanpa merubah latar belakang dari objek foto itu sendiri. Tujuan efek yang ditambahkan ke dalam foto untuk memperkuat ciri khas dari karakter yang diperankan *cosplayer* dan menambah nilai estetika pada foto.

LANDASAN TEORI

Teori Estetika Fotografi

Sebagai bagian dari bidang seni rupa, fotografi tidak terlepas dari nilai dan kaidah estetika seni rupa yang berlaku. Dengan asumsi bahwa setiap *genre* memiliki nilai dan kosa estetikanya sendiri, fotografi, dengan *sub-genre*-nya, juga tidak terlepas dari nilai dan kosa estetikanya sendiri. Penghadiran karya fotografi

tentunya juga memerlukan konsep perancangan yang bermula dari ide dasar yang berkembang menjadi implementasi praksis yang memerlukan dukungan peralatan dan teknik ungkap kreasinya. Lebih jauh lagi bagi pencapaian objektifnya, diperlukan berbagai eksperimentasi dan eksplorasi baik terhadap objek fotografi maupun proses penghadirannya setelah menjadi subjek/*subject matter* dalam karya fotografinya (Soedjono, 2007:7). Untuk itu penulis dalam Laporan Tugas Akhir dengan judul Visualisasi Fotografi *Cosplay* Dengan Teknik *Digital Imaging* menggunakan teori estetika pada tataran *Ideational* dan *Technical*.

1. Estetika Pada Tataran *Ideational*

Secara *Ideational*, wacana fotografi berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk yang berbudi/berakal yang memiliki kemampuan lebih untuk dapat merekayasa alam lingkungan kehidupannya. Hal ini merupakan alasan yang kuat untuk memungkinkannya tetap *'survive'* dan menciptakan berbagai *'karya kehidupan'* sebagai *'tanda'* eksistensinya di dunia (Soedjono, 2007:8). Eksperimentasi yang melibatkan berbagai penggunaan komponen perangkat keras dan lunak ini serta yang dibumbui dengan sentuhan estetis telah berhasil menghadirkan dihadapan kita sebuah domain baru yang disebut fotografi seni yang dalam hal ini penulis menghadirkan karya fotografi *cosplay*. Ide dari penciptaan karya ini berasal dari ketertarikan penulis terhadap *cosplay* karakter jepangan karena kesukaan penulis menonton kartun jepang/*anime* yang dimana penulis tertarik desain karakter, perawakan serta sifat dari karakter yang ada di dalam kartun jepang. Maka dari itu penulis, ingin mencoba membawa karakter dalam kartun jepang untuk di *'nyatakan'* dalam bentuk kegiatan *cosplay* dengan karakter kartun jepang/*anime*. Penulis juga ingin mengabadikannya menjadi sebuah karya fotografi *cosplay*.

2. Estetika Pada Tataran *Technical*

Wacana estetika fotografi juga meliputi hal hal yang berkaitan dengan berbagai macam teknik baik itu yang bersifat teknikal peralatan maupun yang bersifat teknik praksis-

imprementatif dalam menggunakan peralatan yang ada guna mendapatkan hasil yang diharapkan (Soedjono, 2007:14). Penulis dalam penciptaan karya tugas akhir ini memakai beberapa teknik fotografi seperti *depth of field* dengan menggunakan bukaan kecil pada lensa untuk menciptakan efek bokeh pada foto, penggunaan berbagai sudut pandang atau angle seperti low angle, eye level sampai dengan high angle. Komposisi juga penulis pakai untuk menambah nilai estetika pada foto seperti *Close Up*, *Medium Close Up* sampai dengan *Long Shot*. Penulis juga menggunakan teknik *editing* dalam penciptaannya dengan memberikan *tone* warna pada foto dan menggunakan teknik *digital imaging* untuk memberikan efek yang sesuai dengan karakteristik dan ciri khas dari karakter yang diperankan *cosplayer*. Setiap inovasi fotografi merupakan refleksi adanya pengembangan dalam konteks pencapaian ke arah kemajuan bagi pencarian solusi adanya keterbatasan dan kesulitan yang ada dalam menciptakan karya fotografi dengan berbagai kompleksitasnya. Hal ini disebabkan oleh upaya-upaya dalam memenuhi berbagai tuntutan zaman dengan kemampuannya yang terus berkembang guna mengantisipasi berbagai masalah penciptaan imaji fotografi.

Teori Semiotika

Menurut Peirce, semiotika merupakan sesuatu yang memiliki kaitan dengan logika. Dimana sebuah logika dapat mempelajari bagaimana seorang manusia berfikir yang menurutnya dapat dilakukan dengan tanda-tanda. Tanda-tanda ini akan memungkinkan manusia untuk berkomunikasi, berpikir, dan menafsirkan suatu makna kehidupan. Dalam penjelasannya, Pierce juga berpendapat bahwa tanda-tanda ini dapat berupa tanda visual baik verbal dan non-verbal (Ajeng, 2022). Penulis dalam Laporan Tugas Akhir ini menggunakan teori semiorika Trikonomi Kedua : Ikon, Indeks, dan Simbol. Dipandang dari sisi hubungan representamen dengan objeknya, yakni hubungan “menggantikan” atau *the “standing for” relation*, tanda-tanda diklasifikasikan oleh Pierce menjadi ikon (*icon*), indkes (*index*), dan

symbol (*symbol*).Pierce menganggap trikonomi ini sebagai pembagian tanda yang paling fundamental (Kris Budiman, 2011). \

Tingkatan Tanda

Menurut Roland Barthes terdapat dua tingkatan pertandaan (*staggered system*), yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi (*denotation*) dan konotasi (*conotation*) (Yasraf, 2003:261).

1. Denotasi merupakan tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan pertanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti (Yasraf, 2003:261). Dalam penulisan terdapat tingkatan denotasi yang berupa perawakan wujud kostum dari karakter yang diperankan oleh *cosplayer*.
2. Konotasi merupakan tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (Yasraf, 2003:261). Penulis menambahkan beberapa objek pendukung yang mencerminkan ciri khas dari karakter masing-masing. Setiap objek memiliki makna dan arti masing-masing terhadap karakter yang diperankan *cosplayer*. Objek tersebut berupa asap yang melambangkan aura, warna yang melambangkan ciri khas atau sifat karakter, bulu yang melambangkan kekuatan karakter dan lain sebagainya.

METODE PENCIPTAAN

Kata “metode” atau “method” dalam bahasa Inggris, berarti cara, atau cara kerja yang bersistem (sistematis) yang digunakan untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan atau pekerjaan untuk mencapai tujuan tertentu (Sukaya, 2009, 8). Sedangkan kata “penciptaan” tulisan ini menunjukkan sebuah proses, perbuatan atau cara menciptakan. Sehingga “cipta” dapat diartikan sebagai pikiran atau

kesanggupan mengadakan sesuatu yang baru atau sebagai angan-angan yang kreatif, Dengan demikian “penciptaan” dapat diartikan juga sebagai proses atau cara menciptakan atau kesanggupan mengadakan sesuatu yang baru sebagai perwujudan angan-angan yang bersifat kreatif (Sukaya, 2009, 8). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode penciptaan adalah proses atau cara seseorang dalam proses perwujudan sesuatu atau perwujudan angan-angan yang bersifat kreatif.” (Sukaya, 2009, 9). Adapun metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini, diantaranya :

1. Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan penulis adalah melakukan pencarian referensi gambar dari beberapa fotografer *cosplay* yang ada dan menyesuaikan dengan karakter yang di-*cosplay*-kan. Mengunjungi acara jejepangan dan melakukan hunting foto juga menjadi metode observasi yang dilakukan. Selain mengumpulkan bahan penulis juga dapat mengetahui jenis jenis *cosplay* yang ada di acara jejepangan tersebut.

2. Metode Studi Kepustakaan

Pada metode Studi Kepustakaan ini penulis melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan konsep skripsi ini dari berbagai sumber berbentuk dokumen seperti majalah, jurnal, artikel, buku, dan internet yang dapat menunjang karya ini.

VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA Karya

Foto Yang Berjudul “Elysia Beauty Form”



Foto 1. “Elysia Beauty Form”, 2024
(Sumber: Penulis, 2025)

Elysia merupakan karakter game Honkai Impact 3 yang memiliki sifat ceria dan elegan, kepribadiannya terus terbawa sampai dia mendapatkan form terakhirnya. Dia merupakan *Flame-Chaser* kedua, dan pencipta kelompok tersebut. *Elysia Beauty Form* adalah judul foto yang diberikan pada foto *Cosplay* ini. Dimana pada foto menampilkan *Cosplayer* mengenakan dan memerankan karakter Elysia yang menggunakan *Form herrscher of Human*. *Cosplayer* berpose elegan dengan satu tangan lentik berada di dekat wajah, satu tangan lainnya mengarah ke kamera dan ekspresi wajah dibuat sedikit sayu agar memberikan kesan elegan.

Terdapat pula sentuhan *digital imaging* berupa pecahan kaca dan batu kristal yang diberi warna khas dari karakter Elysia yaitu merah muda keunguan. Kristal ini melambangkan kekuatan yang dimiliki Elysia, dan dalam cerita dikatakan bahwa kristal ini adalah serpihan energi *virus Honkai* yang dijadikan kekuatan untuk melawan balik asal muasal dari *virus* tersebut. Disekitarnya diberikan tambahan bintang-bintang dan sedikit efek *blur motion* untuk penghias dan menambah kesan fantasi nya. Foto di *grading* warnanya dengan *tone*

warna cerah yaitu merah muda. *Tone* ini dipakai untuk memperkuat kesan indah, elegan dan mempesona dari karakter Elysia.

Karya Foto Yang Berjudul “*Pinion’s Aria*”



Foto 2. “*Pinion’s Aria*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2025)

Robin merupakan karakter game Honkai Star Rail yang memiliki sifat lembut, elegan dan sopan. Robin merupakan *diva* atau penyanyi Halovian terkenal di dunianya. Karya diatas berjudul “*Pinion’s Aria*”, judul ini diambil dari salah satu *skill*-nya dalam permainan yang menampilkan gerakan mengarahkan tangan ke atas meraih bulu yang merupakan bentuk dari kekuatan yang dimilikinya. Dengan balutan *notes* musik yang menggambarkan ciri khas seorang penyanyi.

Terdapat pula sentuhan *digital imaging* berupa *notes* musik sebagai efek *background* dan bulu yang dikelilingi cahaya pantulan gelembung di atas tangan dari *cosplayer* yang merupakan segel dari kekuatan dari karakter Robin. Foto di *grading* warnanya dengan *tone* warna sejuk. *Tone* ini dipakai untuk memberikan kesan sejuk pada foto.

Karya Foto Berjudul “*Fallen Angel*”



Foto 3. “*Fallen Angel*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2025)

Cosplay karakter pada karya ini adalah perpaduan antara suatu karakter dengan tema *Halloween*. Karakter yang diperankan adalah Columbia dari *game* Genshin Impact. Columbia merupakan peringkat ketiga dari sebelas *Fatui Harbingers*. Dalam *game* Genshin Impact, karakter ini belum keluar menjadi karakter seutuhnya, hanya sempat terlihat di salah satu *treaser* dari *game* tersebut. Meski begitu, karakter ini sudah banyak di *cosplay*-kan oleh beberapa *cosplayer*. Columbia memiliki sifat misterius, lembut dan memiliki kecerdasan menjawab pertanyaan dengan jawaban yang unik sesuai yang diceritakan rekanannya dalam *game* Genshin Impact. Ciri khas dari karakter ini adalah sayapnya yang lebar dengan rambut berwarna hitam bergradasi ungu sampai ujungnya. Dalam *game*, karakter Columbia menggunakan penutup mata dan terdapat sayap di belakang kepalanya. Namun pada *cosplay* ini, *cosplayer* menyatukan konsep karakter Columbia dengan konsep *Halloween*.

Cosplayer menggunakan kostum *dress* putih dengan sayap dengan bercak darah dan menggunakan atasan khas Columbia dengan tiara putih menghiasi kepalanya. Foto di *grading* warnanya dengan *tone* warna gelap, yaitu warna merah pekat kehitaman. *Tone* ini dipakai untuk memberikan kesan misterius pada

foto. Terdapat pula sentuhan *digital imaging* berupa bulu burung yang seolah olah berjatuh dari langit. Ini mencerminkan ciri khas dari karakter Columbia, sesuai dengan julukan dan judul Karya diatas yaitu “*Fallen Angel*”.

Karya Foto Yang Berjudul “*Wind Warrior*”



Foto 4. “*Wind Warrior*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2025)

Feixiao merupakan seorang Cakar *Merlin* dari Xianzhou Yaoqing dan salah satu dari Tujuh Jenderal Penengah dalam *game* Honkai Star Rail. Feixiao memiliki sifat unik dan berjiwa bebas, serta lugas dan menawan. Dalam *game* dikatakan, dia ahli dalam semua bentuk seni bela diri dan telah mengasah dirinya menjadi senjata yang hebat. Dia pun mendapatkan julukan "Jenderal Penakluk." dari penduduk dan tentara Xianzhou. Penulis memberikan judul “*Wind Warrior*” pada karya diatas. Judul tersebut juga mencerminkan dari karakter Feixiao yang sangat cepat dan lincah dalam melakukan tugasnya. Dalam foto, *cosplayer* berpose merentangkan kiri lurus kebelakang seolah memegang senjata, tangan kanan di depan badan dan kaki kiri terangkat menekuk ke depan serta kepala dan pandangan menoleh ke kanan.

Terdapat pula sentuhan *digital imaging* berupa penambahan senjata karakter, dikarenakan saat dilapangan *cosplayer* tidak mempunyai senjata dari karakter yang diperagakan. Selain itu, ditambahkan efek angin memutar diantara tangan dan senjata yang mencerminkan kekuatan yang keluar dari dirinya dan efek *background* kabut yang memberikan kesan lebih dramatis. Foto di

grading warnanya dengan tone warna gradasi antara biru dan kuning. Tone ini dipakai untuk memberikan kesan royal pada foto dan memperkuat karakter jenderal dari Feixiao.

Karya Foto Yang Berjudul “*Celestial Shower*”



Foto 5. “*Celestial Shower*”, 2024
(Sumber: Penulis, 2025)

Ganyu merupakan karakter *game* Genshin Impact yang memiliki sifat sangat lemah lembut, santun, dan pendiam karena warisan setengah *qilin*-nya, dan mudah gugup. Di dalam *game*, Ganyu adalah seorang sekretaris Liyue Qixing yang menjabat selama ribuan tahun. Dalam *gamenya*, Ganyu memiliki kekuatan serangan es, dimana pada serangan pamungkas, Ganyu mengeluarkan bola yang berbentuk bulan berukiran seekor rubah berwarna biru yang dilempar keatas dan mengeluarkan butiran es untuk melumpukan musuh. Maka dari itu, penulis memberikan nama serangan pamungkas Ganyu pada judul karya diatas. Judul karya tersebut yaitu “*Celestial Shower*”, yang menampilkan gerakan merentangkan tangan kiri kedepan dan tangan kanan menekuk di samping wajah *cosplayer* serta kaki kiri menekuk ke belakang.

Terdapat pula sentuhan *digital imaging* berupa efek bola berukir rubah biru khas serangan pamungkas dari Ganyu ditambah dengan efek awan berputar disekeliling bola untuk menambah kesan seakan bola yang di pegangnya berputar. Lalu ditambahkan efek splash kabut es di bagian bawah *cosplayer* dengan menggunakan vektor yang sama dengan *spalsh* karakternya dan digabungkan dengan

foto. Vektor tersebut digabungkan dengan cara mengubah *blending mode* pada *layer* photoshop menjadi *overlay* dan di atur posisi serta dirapikan agar vektor dapat menyatu dengan warna foto. Tidak lupa diberikan tambahan goresan warna terang disekeliling objek untuk menghasilkan efek terang yang dihasilkan dari efek *splash* karakter. Foto di *grading* warnanya dengan *tone* warna dingin, yaitu warna biru. *Tone* ini dipakai untuk memberikan kesan sejuk pada foto.

Karya Foto Yang Berjudul “Butterfly Dance”



Foto 6. “Butterfly Dance”, 2024
(Sumber: Penulis, 2025)

Kocho Shinobu merupakan salah satu karakter pendukung utama di *anime* Kimetsu no Yaiba. Shinobu merupakan seorang pembunuh iblis dari *Korps* Pembasmi Iblis dan memegang jabatan menjadi *Hashira* Serangga (*Mushi Bashira*). Kocho Shinobu memiliki sifat ramah, ceria, dan lembut. Namun, di balik sifatnya yang tampak ceria, Shinobu memiliki kepribadian yang kompleks. Dalam cerita, dia merupakan *Hashira* paling unik diantara *Hashira* lainnya. Seluruh *Hashira* memiliki kemampuan memenggal kepala iblis baik secara fisik maupun kekuatan magisnya, namun berbeda dengan Shinobu yang mengandalkan teknik racun serangga pada pedangnya untuk melumpuhkan sekaligus membunuh iblis. Pada

karya diatas, seorang *cosplayer* memerankan karakter Kocho Shinobu lengkap dengan kostum hingga senjata khas dari Shinobu yang berbentuk pedang patah yang menyisakan bagian ujung yang runcing untuk menyalurkan racun. *Cosplayer* memperagakan pose mengayunkan pedang memutar ke kiri dengan posisi pedang menyamping di depan badan dari *cosplayer*. Badan *cosplayer* memutar agak kebelakang dengan kedua tangan memegang pedang dan pandangan wajah menghadap ke kamera.

Ditambahkan pula kupu kupu di sekitar *cosplayer* yang dibalut warna ungu dan diberikan sedikit efek *glow* yang mencerminkan karakter Shinobu adalah *Hashira* Serangga. Pada pedang juga diberikan efek *glow* berwarna ungu mencerminkan racun yang ditanamkan pada pedangnya untuk melawan musuh. Foto diberikan *grading tone* warna keunguan, dengan tujuan agar suasana pada gambar menyatu dengan efek yang diberikan.

KESIMPULAN

Penerapan teknik *digital imaging* efek pada foto *cosplay* yang dilakukan penulis yaitu menggabungkan beberapa vektor efek yang berkaitan dengan karakter yang diperankan *cosplayer* dengan foto yang diambil tanpa merubah latar belakang atau *background* tempat yang dijadikan tempat pemotretan. Penulis menggabungkan vektor menggunakan *software* Adobe Photoshop dengan menyusun vektor, mengubah *blending mode* sesuai dengan keperluan dan melakukan sedikit polesan tambahan warna untuk menyatukan warna vektor dengan warna foto. *Blending mode* yang biasanya dipakai penulis yaitu *Overlay* untuk objek utama dan *Soft Light* untuk tambahan warna. *Blending mode* dapat diubah di bagian atas *tab layer* yang ada di *workspace photoshop*. Jika efek yang telah di-*blending mode* terlalu menyatu dengan *background*, penulis melakukan duplikat terhadap vektor tersebut dan diberikan polesan tambahan atau pengurangan warna untuk menyesuaikan dan menyatukan vektor dengan foto.

Style setiap fotografer *cosplay* berbeda beda, baik dari segi pengambilan sampai *editing*. *Style* tersebut dapat menjadi nilai tambah dan keunikan dalam menghasilkan suatu karya foto *cosplay*. Penulis melakukan seleksi terhadap *cosplayer* yang akan difoto. Penulis menyeleksi dilihat dari kecocokan dengan kostum dan kelengkapan kostum. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan visual yang sesuai dengan harapan penulis. Dalam penciptaan ini penulis melakukan seleksi dengan memilih *cosplayer* yang memerankan karakter fiksi dari dunia lain yang memiliki kekuatan magis dengan tujuan agar dapat diberikan efek pada foto nantinya. Gaya dan ekspresi yang akan digunakan diambil dari beberapa referensi yang didapatkan di Google maupun Pintrest. Beberapa foto referensi yang digunakan penulis telah tertera pada beberapa karya dalam laporan ini. Dalam *editing* penulis melakukan *grading* foto dengan *tone* yang sesuai dengan konsep suasana pada masing masing foto.

Wujud foto *cosplay* dengan *digital imaging* yang dihasilkan sebagian besar merupakan karakter jenis *cosplay* yang diambil dari *anime*, *manga* dan *game* dengan sedikit kolaborasi konsep di beberapa karyanya. Karya yang dihasilkan berupa foto *cosplay* dengan penambahan vektor efek dengan teknik *digital imaging*. Karya yang dihasilkan pada penciptaan ini berjumlah 15 karya foto *cosplay* yang sudah terasistensi. Hal ini memang bukan hal yang baru, namun penulis menciptakan karya foto yang berbeda dengan karya yang sudah ada sebelumnya. Penulis melakukan modifikasi konsep dan pemilihan objek vektor yang berbeda dari foto *cosplay* yang dijadikan referensi penulis di setiap karyanya. Penulisan ini memberikan penulis wawasan lebih dan membantu penulis mengasah ide ide kreatif serta medalami konsep foto *copy* dengan *digital imaging*. Dengan ini, penulis juga dapat membantu *cosplayer* untuk mendapatkan gambar yang menarik dan bisa mereka *post* di media sosial untuk kebutuhan konten mereka.

SARAN

Masing masing fotografer *cosplay*, tentu memiliki *style* yang berbeda. Hal ini dapat dijadikan *point plus* untuk hasil karya yang dihasilkan. Fotografi *cosplay* tidak hanya terbatas pada teknik pemotretan tradisional, tetapi dapat diperluas dengan elemen-elemen *digital* yang memiliki ciri khas dan keterikatan dengan karakter yang diperankan untuk menambah kekayaan visual dan artistik. Hal ini juga dapat merangsang ide ide kreatif lainnya yang berpotensi untuk menciptakan karya foto *cosplay* yang belum pernah terciptakan sebelumnya. Kampus juga sebaiknya memberikan materi dan tambahan wawasan tentang fotografi *cosplay* dan dapat memperkenalkan lebih luas terkait tentang fotografi *cosplay* kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baetty, Ajeng Nur, Maya Purnama Sari. 2022. ANALISIS SEMIOTIKA FOTOGRAFI HUMAN FIGURE PADA FOTO KARYA MAHASISWA PENDIDIKAN MULTIMEDIA UPI. Bandung.
- Budiman, Kris. 2011. Semiotika Visual. JALASUTRA. Yogyakarta.
- Dinata, I Putu Mahendra, I Made Saryana, Cokorda Istri Puspawati Nindhia. 2023. Penggunaan Lensa Fish Eey Pada Pemotretan Street Fashion Fotografi. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Gonzales, Rafael C. ; Woods, Richard E. 2002. Digital Image Processing. New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
- Karyadi, Bambang. 2017. FOTOGRAFI: Belajar Fotografi. NahlMedia. Bogor.
- Kelts, Roland, (2006), Japanamerican : how Japanese pop culture has invaded the U.S., Plagrave Macmillan.
- Nugroho, R.Amien. 2006. KAMUS FOTOGRAFI. RAHMA SOLO. Solo.
- Permatasari, Elysia Intan. 2017. “Kajian Eksistensialisme Jean Paul Sartre Pada

- Cosplayer Japanese Pop Culture”. (Skripsi). Yogyakarta, UGM.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Rahman, O., L. Wing-sun., & B. H. Cheung. (2012). “Cosplay”: imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*. 13(3): 317-342. doi: <http://10.2752/175174112x13340749707204>.
- Rambey. Arbain, 2008. *Soedjai Karta Sasmita di Belantara Fotografi Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta dan LPP Yogyakarta.
- Sadono, Jennifer Budiono, Bing Bedjo Tanudjaja, Baskoro Suryo Banindro. 2014. Universitas Kristen Petra. Siwalankerto.
- Saraswati, N. S. (2010). *Makna aktualisasi diri para cosplayer di Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Gajah Mada.
- Setiawan, D. (2013). *Dialektika Cosplay, Estetika, Dan Kebudayaan Di Indonesia*. Corak, 2(1), 57–70. <https://doi.org/10.24821/corak.v2i1.2329>.
- Soeprapto, Soedjono. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Soedjono, Soeprapto. April 2019. “Fotografi Suralisme Visualisasi Estetis Citra Fantasi Imajinasi” dalam *Jurnal Rekam*. XV/01. Yogyakarta: ADSMRI bersama FSMR ISI Yogyakarta.
- Sukaya, Yaya. 2009. “Bentuk dan Metode dalam Penciptaan Karya Seni Rupa”. FPBS UPI
- VISUALISASI DEWI PERTIWI DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI. (2021). In *RETINA JURNAL FOTOGRAFI* (Vol. 1, Issue 2, pp. 88–101). <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/retina/>.
- Winge, T. (2006). *Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay*. Mechademia: University of Minnesota Press, 1:65-76. doi: <http://10.1353/mec.0.008>.
- W. J. S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Balai Pustaka, Jakarta, h. 649.
- Xie, Lvsha, (2005) “Qixanxi cosplay wenhua”(basic analysis of cosplay culture), *China youth study*, Vol.10, P52-54.
- PT Global Sukses Digital. (2023). *Sony A6400 Review, Harga dan Spesifikasi*. Diakses pada tanggal 23 November 2024, dari <https://doss.co.id/news/sony-a6400-review-harga-dan-spesifikasi?srsltid=AfmBOoo3jOmwdnOA3vRbQ0Hv1eIqSX7NIcXlrASXktjvop2aWwGpy46q>
- PT Global Sukses Digital. (2023). *Beberapa Kelebihan Godox TT600 dari Pada Lampu Flash Biasa*. Diakses pada tanggal 23 November 2024, dari <https://www.doss.co.id/news/beberapa-kelebihan-godox-tt600-dari-pada-lampu-flash-biasa?srsltid=AfmBOoon2IS5Me11Ynhdp45ePyKRVOVC72kVVcsJajNYjzlepMCbyAKu>.