BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anxiety dalam bahasa Indonesia adalah cemas, cemas ialah kondisi yang dialami setiap manusia. Setiap hari manusia dihadapkan pada berbagai situasi atau kejadian yang memicu munculnya kecemasan. Misalnya ujian mendadak, presentasi tugas, terlambat masuk kelas, *deadline* pekerjaan, tugas dan sebagainya. Sebenarnya kecemasan adalah reaksi yang wajar yang dapat dialami oleh siapapun, sebagai respon terhadap situasi yang dianggap mengancam dan membahayakan. Jika kecemasan tersebut berlebihan, maka dapat mengarah ke gangguan yang akan menghambat fungsi seseorang dalam kehidupannya.

Kecemasan adalah sesuatu yang menimpa hampir setiap orang pada waktu tertentu dalam kehidupannya. Kecemasan merupakan reaksi normal terhadap situasi yang sangat menekan kehidupan seseorang. Kecemasan bisa muncul sendiri atau bergabung dengan gejala-gejala lain dari berbagai gangguan emosi (Savitri Ramaiah, 2003:10).

Seseorang mengalami kecemasan akan mengalami berbagai gejala seperti gugup, gelisah, tidak tenang, detak jantung yang cepat, nafas tidak karuan, gemetaran, berkeringat, tidak bisa tidur, tubuh merasa lemas, mual, sulit kosentrasi, adanya perasaan yang akan ditimpa hal bahaya, dan lain sebagainya, hal tersebut membuat seseorang yang mengalaminya merasa

tidak menyenangkan karena gangguan kecemasan itu. (Kiki Fatmala Sari, 2022)

Fotografi pada umumnya sebagai alat untuk dokumentasi sebuah peristiwa atau sebuah kejadian. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan ide kreatif manusia, maka fotografi dikelola untuk membuat hasil pemotretan yang lebih unik dan berbeda. Fotografi dirancang dengan konsep tertentu, diproses dan dihadirkan sebagai luapan ekspresi artistik pemotretnya, maka karya tersebut menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. Karya fotografi ekspresi dianggap dapat menampilkan keinginan penulis dalam menampilkan karya fotografi ekspresi yang mengangkat tema dari gejala *anxiety attack* dengan media yang berbeda dan unik menggunakan *glow in the dark* serta menggunakan teknik *uv photography* dan semua proses pemotretan menggunakan teknik foto *eye angle view.*

Bedasarkan penjelasan diatas, muncullah ketertarikan penulis mengangkat sebuah *Anxiety Attack* atau serangan kecemasan yang berlebihan dalam fotografi ekspresi sebagai tema dalam tugas akhir fotografi ekspresi dengam menggunakan media cat *Glow In The Dark* yang di aplikasikan pada tubuh manusia serta benda-benda dikarenakan pengkarya sedang merasakan kecemasan sebagai mahasiswa yang juga dialami sosial sekitar pengkarya.

Glow in the dark dalam Bahasa Indonesia berarti terang dalam gelap. Cahaya yang menyala terang dalam kegelapan pada objek-objek tertentu seperti tubuh ataupun benda terjadi karena terkenanya *paint fosfor*, hal itu menjadikan suatu yang unik. Penggunaan *paint fosfor* itu juga menggunakan

lampu khusus yaitu lampu uv atau *ultraviolet* untuk memperlihatkan warna dari cahaya yang menyala dalam kegelapan.

Pada penggarapan karya ini pengkarya menggunakan media cat *glow in the dark* untuk menyampaikan maksud dari *anxiety attack* dengan hal baru dan menarik. Perpaduan warna dari cat *glow in the dark* dengan makna *anxiety attack* adalah hal yang membuat penikmat karya tertarik dengan hasil yang pengkarya sajikan nantinya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan penciptaan ini adalah "Bagaimana menciptakan karya fotografi ekspresi mengenai *anxiety attack* dengan media *glow in the dark* pada tubuh manusia"?

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Menciptakan karya fotografi ekspresi dengan objek tubuh terhadap *anxiety attack*.

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi Pengkarya

a) Menciptakan karya fotografi berjudul *Anxiety Attack* dalam Fotografi Ekspresi

b) Dapat menghasilkan karya seni yang dapat dinikmati oleh penikmat karya seni terutama dibidang fotografi.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

c) Bisa berbagi hal unik lewat karya fotografi.

b. Bagi Lembaga atau Masyarakat

a) Sebagai bahan referensi untuk pembaca atau mahasiswa jurusan fotografi dalam kajian fotografi seni atau fotografi ekspresi.

b) Terciptanya sebuah karya fotografi yang unik serta jarang ditemui agar menjadi referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya program studi fotografi.

D. Tinjauan Karya

Tinjaun karya pada saat penciptaan karya seni mengacu pada orisinalitas karya, pengkarya mencari karya fotografer untuk dijadikan acuan atau tinjauan dalam karya penciptaan nantinya dalam menciptakan karya yang baru dengan meninjau karya fotografer yang dijadikan acuan. Pengkarya memberikan perbedaan serta kesamaan pada karya yang diciptakan dari objek, konsep, dan teknik pengambilan foto.

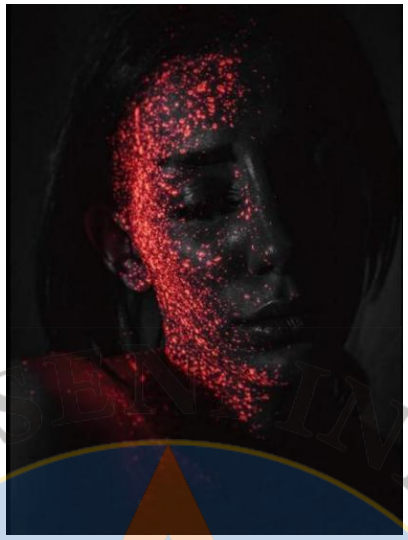
Berikut merupakan karya acuan yang menjadi inspirasi dalam pembuatan karya fotografi ekspresi :

Daria Khoroshavina seorang seniman dan fotografer kitchen atau fotografer tentang dapur yang berasal dari Rusia. Daria Khoroshavina juga pernah motret *UV light* serta melukis tubuh dengan desain bintang.

Gambar 1.
"We Are All Made Of Stars" Karya Daria Khoroshavina
(Sumber : Orms Connect, 2014)

Foto yang berjudul *We Are All Made Of Stars* karya Daria Khoroshavina merupakan foto konsep yang menarik. Daria Khoroshavina melakukan pengambilan gambar foto *beauty* yang perlihatkan *art* atau seni dari *make up* yang diaplikasikan pada objek. Daria Khoroshavina menggunakan bantuan cahaya *UV light* agar cat *glow in the dark* yang digunakan lebih mengeluarkan warna atau lebih bercahaya saar dipantulkan cahaya dari *UV light* tersebut.

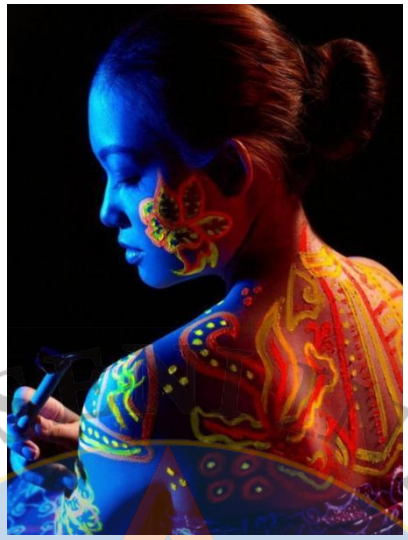
Dalam karya berjudul *We Are All Made Of Stars* yang pengkarya tinjau pengkarya juga menggunakan objek manusia. Untuk pembeda karya pengkarya dengan karya Daria Khoroshavina nantinya terlihat dari sisi pengambilan komposisi, objek pendukung yang digunakan, dan pengkarya menggunakan tema a*nxiety attack* pada karya pengkarya melalui media *glow in the dark*.



Gambar 2.
"Dark Beuty" Karya Amirhossein Kazemi
(Sumber : darkbeutymag, 2016)

Karya kedua dari fotografer Amirhossein Kazemi yang berjudul *Dark Beauty* menjadi acuan karya pengkarya. Karya ini berarti seseorang di tengah amarah dan emosinya dia butuh ketenangan ditandakan dari warna merah yang berarti emosi dan ekspresi wajah yang tenang.

Dalam karya yang berjudul *dark beuty* yang pengkarya tinjau pengkarya juga menggunakan objek manusia. Untuk pembeda karya pengkarya dengan karya Amirhossein Kazemi nantinya dari segi pengambilan objek yang dari kepala sampai pinggang serta *full body* dan menggunakan media cat *glow in the dark*.



Gambar 3.
"Batik Motif Tugu Pahlawan" Karya Gracella Sovia Mingkid
(Sumber : Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna, 2017)

Karya ketiga dari fotografer Gracella Sovia Mingkid yang berasal dari Surabaya menjadi acuan karya pengkarya. Karya Gracella Sovia Mingkid berjudul Batik Motif Tugu Pahlawan tentang sarana pencitraan batik di Surabaya dengan model yang unik yaitu melukis pada badan manusia motif batik tersebut.

Dalam karya yang berjudul Batik Motif Tugu Pahlawan yang pengkarya tinjau pengkarya juga menggunakan objek manusia. Untuk pembeda karya pengkarya dengan karya Gracella Sovia Mingkid nantinya dari segi pengambilan foto, serta tanda yang pengkarya visualkan pada tubuh objek menandakan ke arah *anxiety attack* bukan sebagai sarana untuk pencitraan batik, perbedaan dari motif yang akan divisualkan pada objek manusia nantinya.

E. Landasan Teori

Di dalam sebuah penciptaan dibutuhkan dukungan dari hasil-hasil penciptaan yang sudah ada sebelumnya dan berhubungan dengan penciptaan yang dilakukan saat ini

1. Fotografi Ekspresi

> Fotografi ekspresi adalah "sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan demi kepentingan si pemotretnya sebagai ungkapan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jadi divisi pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni. Karya fotografi yang diciptakan jati diri si pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan merupakan karya seni murni fotografi (fine art photography) karena bentuk penampilannya yang menitikberatkan pada ekspresif-estetis seni itu sendiri" (Soejono, 2007 : 40).

Fotografi ekspresi ini sebagai landasan bagi pengkarya untuk menvisualkan karya penciptaan.

2. Kecemasan (*Anxiety Attack*)

> "Kecemasan adalah suatu keadaan khawatir yang mengeluhkan bahwa sesuatu yang buruk akan segera terjadi (Nevid, dkk 2005). Banyak yang harus dicemaskan, misalnya keseatan, relasi, sosial, ujian, karir, kondisi lingkungan dan sebagaiannya. Adalah normal, bahkan adptif, untuk sedikit cemas mengenai aspek-aspek hidup tersebut. Kecemasan bermanfaat bila hal tersebut mendorong untuk melakukan pemeriksaan medis secara reguler atau memotivasi untuk belajar menjelang ujian. Kecemasan adalah respon yang tepat terhadap ancaman, tetapi kecemasan bisa menjadi abnormal bila tingkatnya tidak sesuai dengan porsi ancaman, atau sepertinya datang tanpa ada penyebabnya" (Nevid, dkk 2005).

Dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini pengkarya memilih isu Anxiety Attack sebagai gagasan dalam menvisualkan penciptaan karya.

3. Warna

Salah satu elemen yang dapat dengan mudah menarik perhatian adalah warna. Seluruh warna telah disiapkan untu suatu rangsangan sifat dan emosi manusia. Dalam aktivitas manusia, warna membangkitkan kekuatan perasaan untuk bangkit, baik dalam penggunaan interior maupun untuk berpakaian. Berikut ini adalah warna-warna yang mempunyai asosiasi dengan pribadi seseorang menurut Marian L. David (dalam Darmaprawira 2002: 37), mengatakan sebagai berikut :(a) Merah: cinta, nafsu, kekuatan, dosa, berani, menarik, primitif, kehangatan, bahaya. (b) Jingga: semangat, hangat, menarik, muda, ekstremis. (c) Kuning: cerah, bijaksana, bahagia, pengkhianatan, pengecut. (d) Hijau: cemburu, kaya, tumbuh, tenang. (e) Biru: damai, bersih, ramah, percaya. (f) Ungu: kreativitas, harga diri, kehalusan. (g) Pink: terima kasih, cinta, kesehatan, simpati, kagum.

Dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini pengkarya menggunakan beberapa penggunaan warna penanda dan pembeda dalam proses penciptaan karya.

4. Semiotika

Semiotika adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign)* atau studi bagaimana sistem penandaan itu berfungsi. Sebagai disiplin ilmu semiotika disebut dengan *semiology*, yaitu ilmu yang mempelajari berbagai tanda-tanda dengan berbagai aspek bidang sistem kajiannya

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

yang dilakukan baik secara induktif kau pun secara deduktif (Soedjono, 2016 : 36).

Di dalam karya fotografi yang berbentuk visual dimensi tidak mungkin lepas dari tanda-tanda yang dihadirkan untuk memberikan berbagai makna yang dibebankan di dalamnya. Hal ini juga merupakan kehadiran tanda visual yang bisa dimaknai atau diinterpretasikan sesuai dengan keadaan maupun konteks penampilannya. Maka dari itu kajian semiotika dan pengkajian upaya menginterpretasikan setiap tanda visual yang ada dalam setiap kehadiran karya fotografi dan mendapatkan penjelasan mengenai makna tersebut.

> Menurut Roland Barthers semiotika ilmu yang mempelajari mengenai bentuk (*form*). Semiotika tidak hanya meneliti *signfant* dan *signife*, tetapi juga hubungan yang mengikat mereka. Pada proses penciptaan ini, pengkarya menggunakan semiotika menurut Roland Barthers, Hubungan antara petanda dan penanda menghasilkan sebuah makna.

Teori semiotika yang digunakan pengkarya dalam pendekatan visual karya berfungsi untuk mengungkapkan makna pesan dalam sebuah karya. Pengkarya menggunakan objek manusia dan benda yang terkena cat *glow in the dark* menjadi objek penciptaan karya yang sedang mengalami kecemasan atau *anxiety attack*.

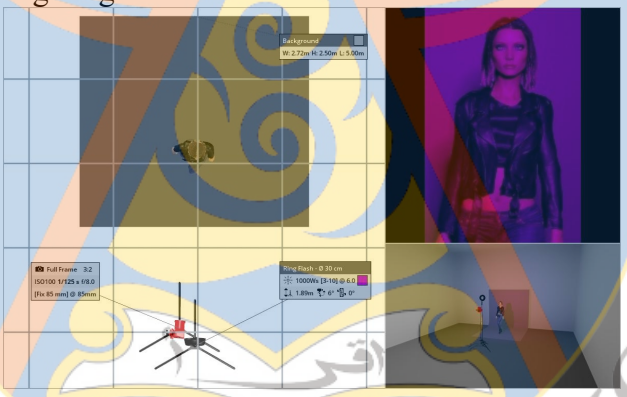
5. Tata Cahaya

Cahaya adalah elemen penting dalam fotografi, karena pada dasarnya fotografi adalah proses merekam dengan cahaya. Pengaturan tata cahaya menggunakan peralatan pencahayaan agar kamera dapat melihat objek dengan jelas.

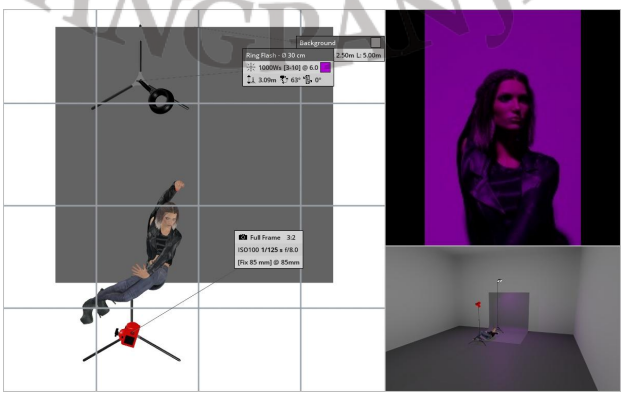
Menurut Giwanda (2003:21) secara umum pencahayaan dibagi menjadi dua yaitu cahaya tidak lansung atau *indoor* yaitu menggunakan bantuan cahaya berupa lampu dan cahaya langsung atau *outdoor* yaitu dengan memanfaatkan cahaya matahari langsung.

Dalam karya ini pengkarya menggunakan cahaya buatan dari lampu UV. Lampu *ultraviolet* juga dimanfaatkan sebagai alat proses *desinfektan*, dengan kata lain tak hanya sekedar lampu yang mampu menghasilkan sinar *ultraviolet* saja. Lampu *ultraviolet* menjadi hal penting di proses tugas akhir ini, penggunaan lampu *ultraviolet* akan membuat benda yang disinari lampu uv akan berwarna dan terang.

a. Skema Lighting

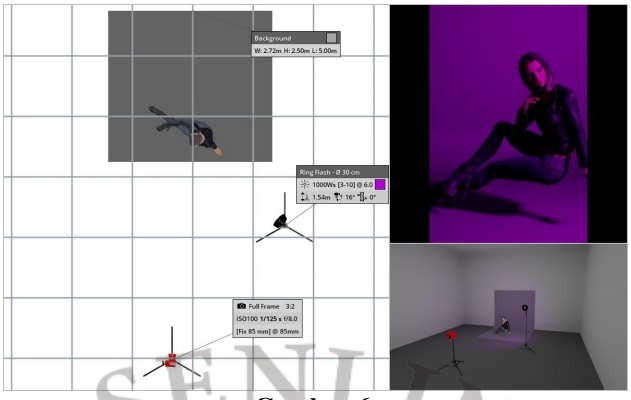


Gambar 4.
Skema Lighting
(Sumber: Melany Marza, 2022)



Gambar 5.
Skema Lighting
(Sumber: Melany Marza, 2022)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG



Gambar 6.
Skema Lighting
(Sumber: Melany Marza, 2022)

6. *Digital Imaging*

Digital imaging adalah salah satu proses olah digital guna memperbaiki kembali sebuah foto dalam suatu *software.* Proses olah digital dalam karya dilakukan untuk penyempurnan karya.

> Menurut Nugroho (2011; 150) *Digital Imaging* adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi digital dengan program komputer, ada proses *retouching*, *combining*, dan *composing*.

Program *Digital imaging* yang pengkarya gunakan dalam karya ini adalah Program *adobe photoshop* dengan menggunakan teknik *croping*, *combining*, dan *adjusment* warna, dan mengolah foto.

F. Metode penciptaan

1. Persiapan

Melakukan berbagai persiapan berupa pencarian dibuku, diinternet, mengumpulkan ide, *sharing* dengan teman, mencari referensi gambar yang terkait tentang penciptaan karya fotografi ekspresi yang dibutuhkan dalam pemotretan dan mempersiapan kebutuhan saat eksekusi karya.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

a. Eksplorasi

Menentukan bagian anggota tubuh yang mana dijadikan objek dan ditetapkan untuk pemotretan nanti serta langsung menentukan beberapa opsi objek dari bagian anggota tubuh manusia pada model, dikarenakan manusia juga merasakan kecemasan saat terjadi hal pemicu terjadinya *Anxiety Attack* dan akan membantu saat pemotretan nantinya serta dibagian tubuh yang digunakan sebagai tanda bahwa seseorang itu mengalami gejala tersebut pada tubuhnya. Sehingga pada saat eksekusi karya persiapan sudah matang dan mudah untuk dilakukan karena sudah tertata.

b. Wawancara

Melakukan wawancara secara online dengan Kiki Fatmala Sari (31 tahun) yang bekerja sebagai psikolog anak tentang gejala dan ciri-ciri yang terkena *anxiety attack* untuk memberi gambaran lebih jelas terhadap apa saja yang dialami jika seseorang mengalami *anxiety attack*, dan dari wawancara pengkarya bisa mencoba menganalisis apa yang dirasakan oleh seseorang yang mengalami *anxiety attack*.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar 7.
Wawancara
(Dokumentasi : Nana Kartina, 2022)

Gambar 8.
Wawancara
(Screen layar : Melany Marza, 2022)

c. Realisasi Konsep

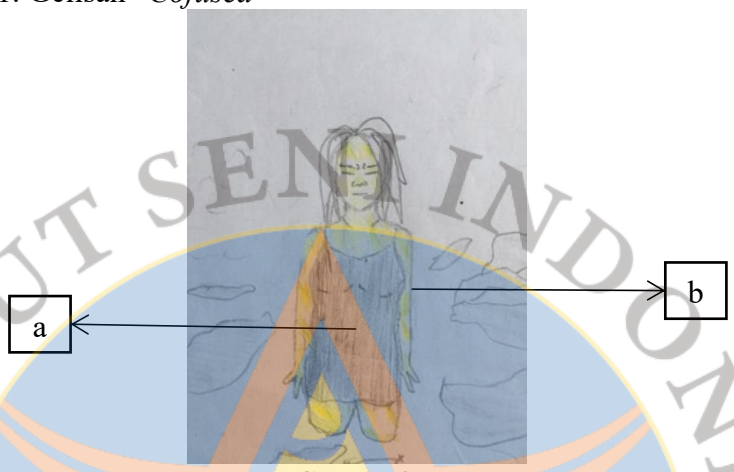
Karya foto akan diproses di dalam ruangan dengan memanfaatkan properti pendukung dan pencahayaan yang cocok dengan konsep yang sudah dibuat, juga menggunakan pencahayaan bantuan dari lampu UV atau lampu neon saat pemotretan. Pengkarya menvisualisasikan *anxiety attack* pada objek tubuh manusia, dengan satu atau dua orang model perempuan, dikarenakan tema *anxiety attack* juga menggambarkan pengalaman pribadi pengkarya.

2. Perancangan

Dalam tahap ini pengkarya mulai merancang bentuk foto yang diciptakan sesuai dengan konsep pengkarya bedasarkan ide dan gagasan

yang telah didapat serta penyatuan informasi dalam sebuah bentuk yang dibuat dalam penciptaan karya.

a. *Story board*
   1. Gelisah "*Cofused"*

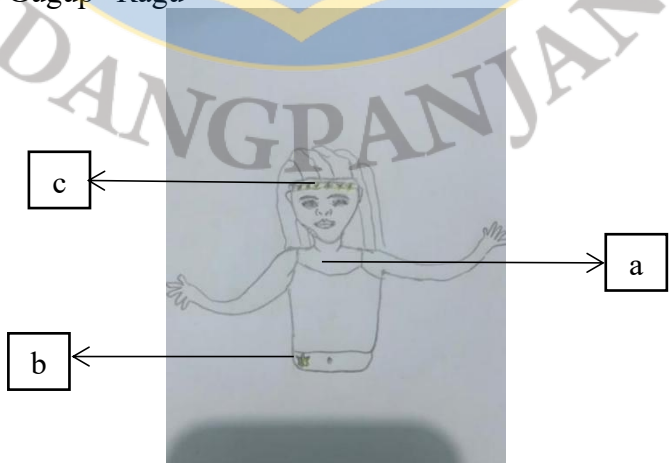


Gambar 9.
Story Board "Gelisah"
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu gelisah
b. Tubuh bagian tangan berwarna kuning dan hijau.

2. Gugup "Ragu"

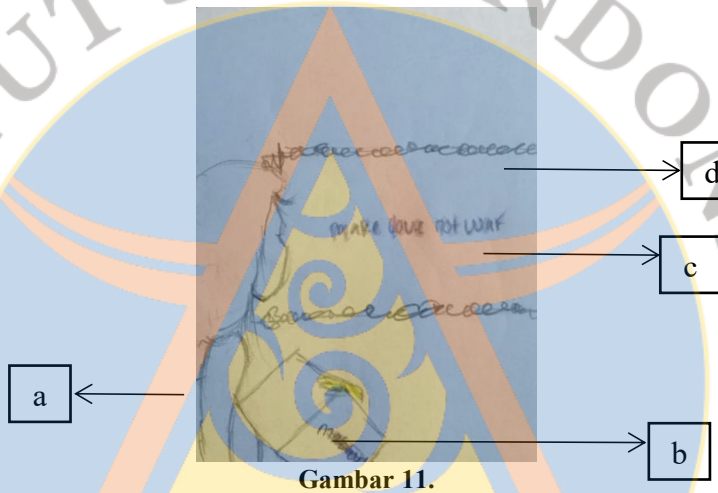


Gambar 10.
Story Board "Gugup"
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu gugup.
b. Di bagian perut ada gambar kupu-kupu di cat warna kuning
c. Kepala diperban dan di buat gambar bintang-bintang

3. Sulit Kosentrasi "*Anttention Dificity Hiperactivity Disorder*"



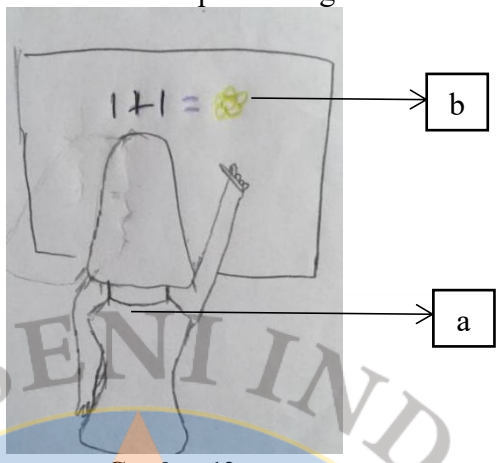
Gambar 11.
Story Board "Sulit Kosentrasi"
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu sulit kosentrasi
b. Tangan di cat berwarna hijau dan tulisan di buku berwatna ungu
c. Tulisan di papan tulis berwarna ungu
d. Sekeliling papan tulis ada bunga

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

4. Pikiran Merasa Tidak Mampu “Meragukan Diri Sendiri”

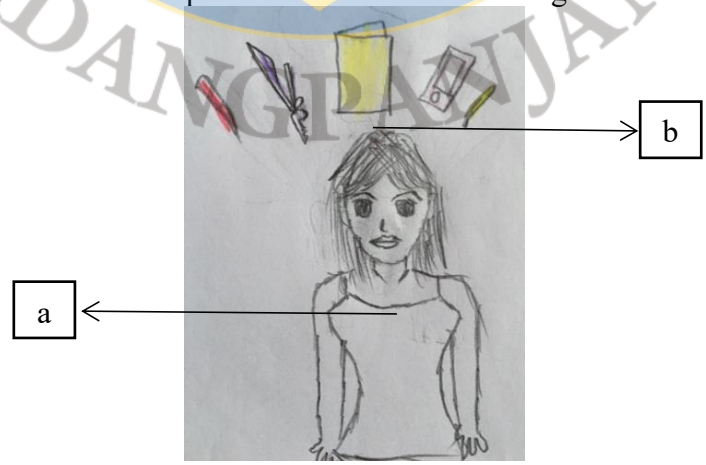


Gambar 12.
Story Board “Pikiran Merasa Tidak Mampu”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu pikiran merasa tidak mampu
b. Menulis dipapan tulis yang di tulis satu tambah satu, sama dengan di cat warna ungu, dan hasilnya bunga yang di cat warna hijau

5. Pikiran Campur Aduk “Pikiran Bercabang”



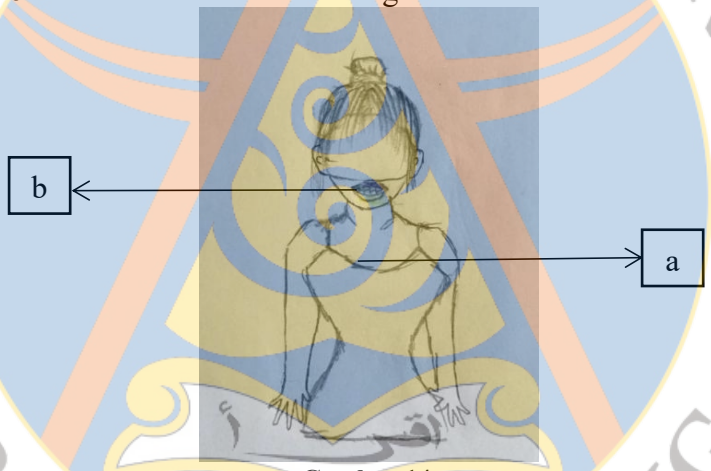
Gambar 13.
Story Board “Pikiran Campur Aduk”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu pikiran campur aduk
b. Di atas kepala diletakkan pena di cat warna hijau, handphone di cat warna pink, buku di cat warna kuning, mainan kunci di cat warna ungu, dan pisau di cat warna merah.

6. Sulit Berbicara “Sulit Mengutarakan”



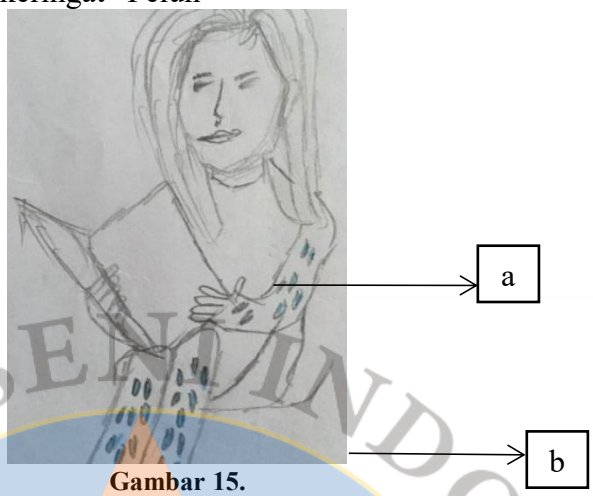
Gambar 14.
Story Board “Sulit Bicara”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu sulit bicara
b. Bibir berwarna ungu dan kuning sedangkan mata,hidung, dan dahi selain mulut ditutup menggunakan kain hitam.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

7. Banyak Berkeringat “Peluh”



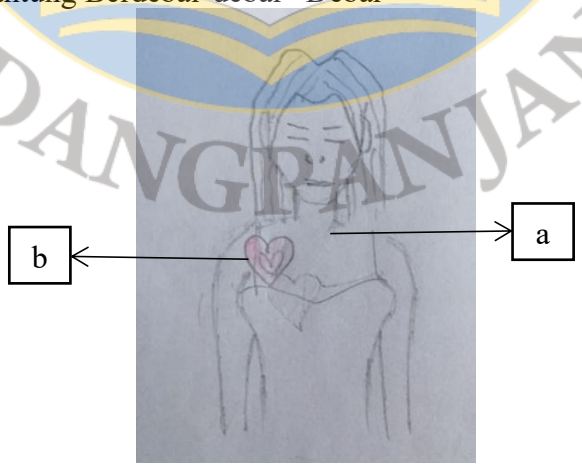
Gambar 15.
Story Board “Peluh”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu banyak berkeringat.

b. Dibagian tangan kaki dan wajah ada gambar tetesan air di cat warna biru

8. Jantung Berdebar-debar “Debar”



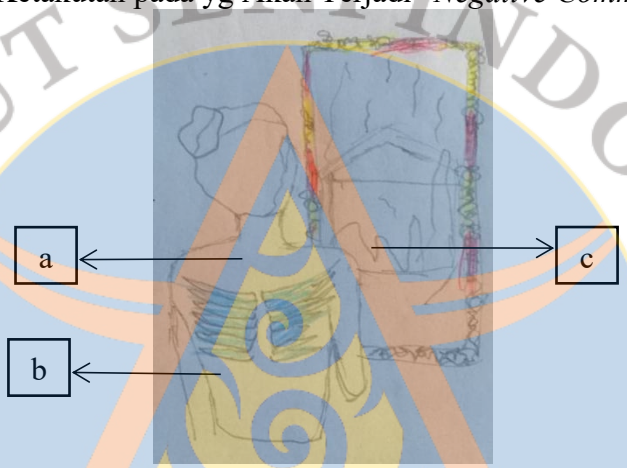
Gambar 16.
Story Board “Jantung Berdebar-debar”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu jantung berdebar-debar.
b. 2 Gambar hati berwarna pink

9. Ketakutan pada yg Akan Terjadi "*Negative Common*"



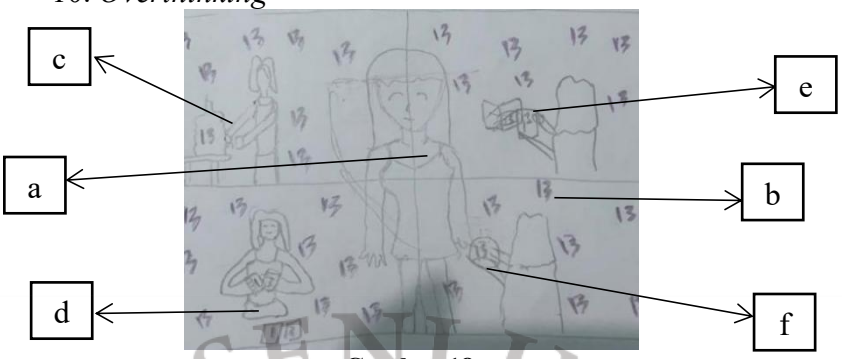
Gambar 17.
Story Board "Ketakutan pada yang akan Terjadi"
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu merasa ketakutan pada yang akan terjadi dimasa yang akan datang.
b. Di bagian punggung digambar sayap dengan cat warna biru
c. Memegang lilin, dan di pantulan cermin ada gambar rumah kebakaran, serta diberi bunga disekeliling cermin.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

10. *Overthinking*

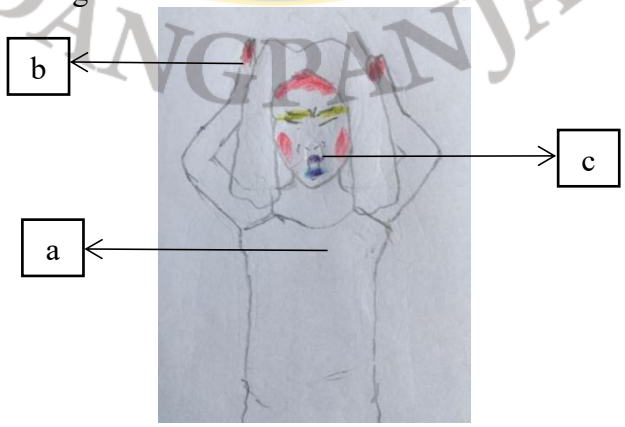


Gambar 18.
Story Board "*Overthinking*"
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu *overthinking*
b. Angka tiga belas melayang disekitaran 4 grid aktivitas berwarna ungu
c. Aktivitas lagi mengambil minum ketemu angka tiga belas
d. Aktivitas lagi main uno ketemu angka tiga belas
e. Aktivitas lagi lihat *handphone* ketemu jam 13.00
f. Aktivitas mau makai helm ketemu angka tiga belas

11. Pusing "Kacau"



Gambar 19.
Story Board "Pusing"
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

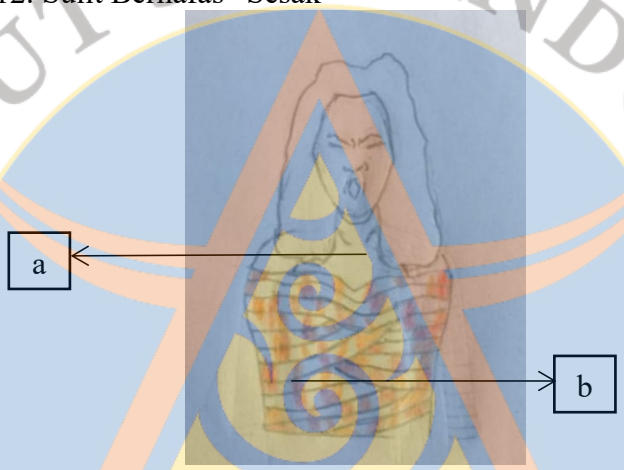
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu pusing.

b. Tangan memegang kepala, dibagian kuku diberi warna merah dan wajah yang diberi cat *glow in the dark.*

12. Sulit Bernafas “Sesak”



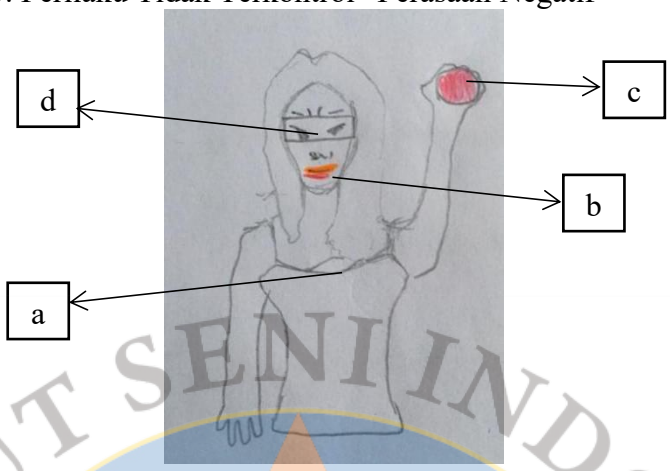
Gambar 20.
Story Board “Sulit Bernafas”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu sulit bernafas.

b. Badan yang dililit perban berwarna merah dan oren/jingga.

13. Perilaku Tidak Terkontrol “Perasaan Negatif”

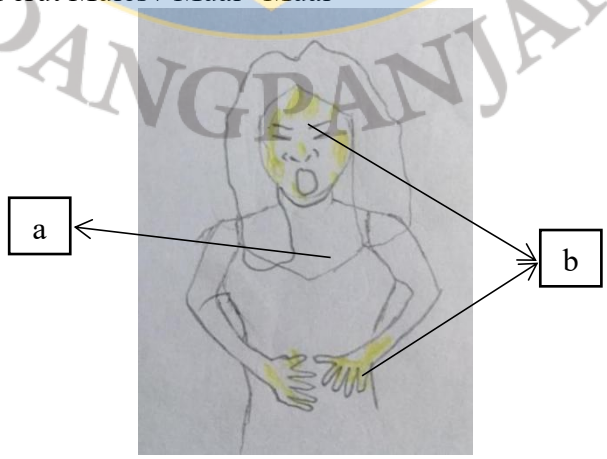


Gambar 21.
Story Board “Prilaku Tidak Terkontrol”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu prilaku tidak terkontrol.
b. Bibir di cat warna jingga/oren dan merah
c. Memegang batu yang di cat berwarna merah
d. Menggunakan mata anime yang di print

14. Perut Mules / Mual “Mual”



Gambar 22.
Story Board “Gugup”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

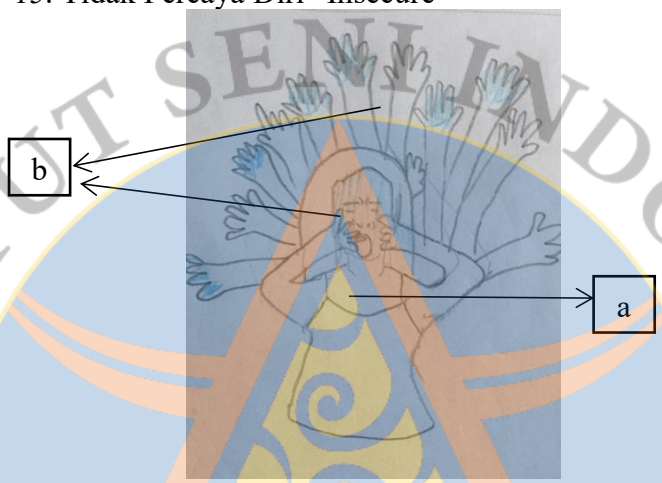
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu Mules.

b. Tangan dan wajah di cat *glow in the dark* berwarna hijau.

15. Tidak Percaya Diri “Insecure”



Gambar 23.
Story Board “TIdak Percaya Diri”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

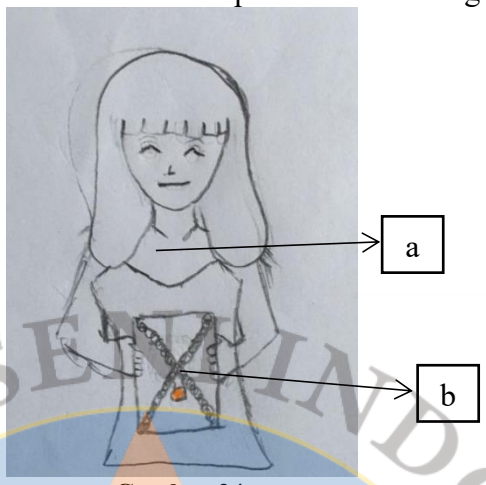
Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu tidak percaya diri.

b. Wajah dan tangan di cat warna biru tangan yang jauh di cat warna biru tangan yang dekat tidak di cat

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

16. Takut atau Khawatir terhadap Sesuatu “Tak Ingin Hilang”

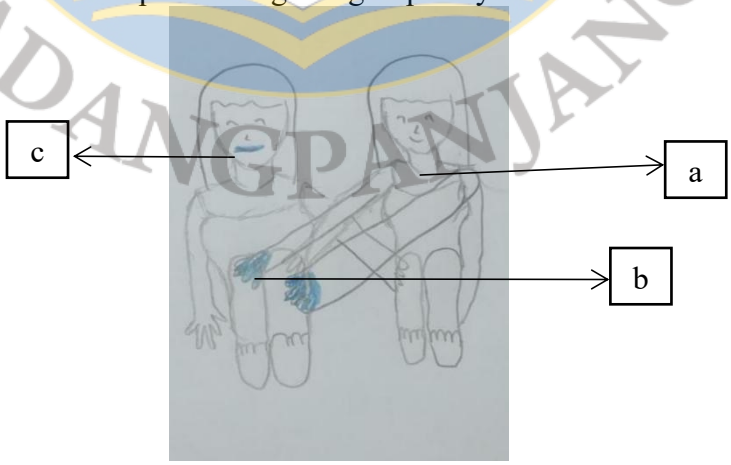


Gambar 24.
Story Board “Takut atau Khawatir terhadap Sesuatu”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu takut kehilangan atau khawatir terhadap sesuatu
b. Memegang karya seni yang dililit menggunakan rantai dan digembok menggunakan cat warna oren

17. Melekat pada Orang Yang Tepercaya “Bertaut”



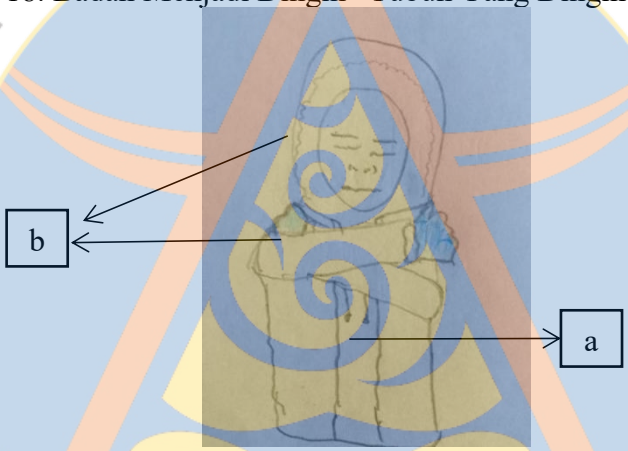
Gambar 25.
Story Board “Melekat pada Orang Yang Tepercaya”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Keterangan :

a. 2 Orang / Manusia, objek yang saling bercerita dan menggambarkan serta mengartikan sosok yang sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu melekat pada orang yang terpercaya
b. Tangan dari objek utama diberi cat warna biru
c. Objek pendukung di beri cat warna biru dibagian mulut

18. Badan Menjadi Dingin “Tubuh Yang Dingin”



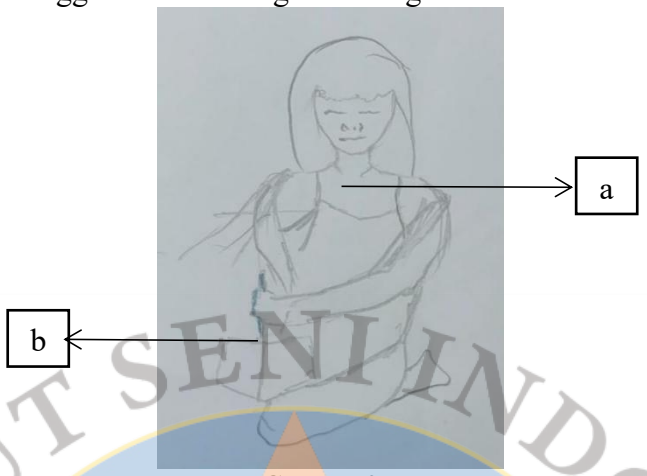
Gambar 26.
Story Board “Badan Menjadi Dingin”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu badan menjadi dingin.
b. Telapak tangan dicat menggunakan cat *glow in the dark* bewarna biru dan memakai jaket dan *hoodie*

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

19. Anggota Tubuh Bergetar “Bergerak”



Gambar 27.
Story Board “Anggota Tubuh Bergerak”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Keterangan :

a. Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu anggota tubuh bergetar

b. Menulis di buku dan kuku di cat warna biru

20. Wajah Memerah

Gambar 28.
Story Board “Wajah Memerah”
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

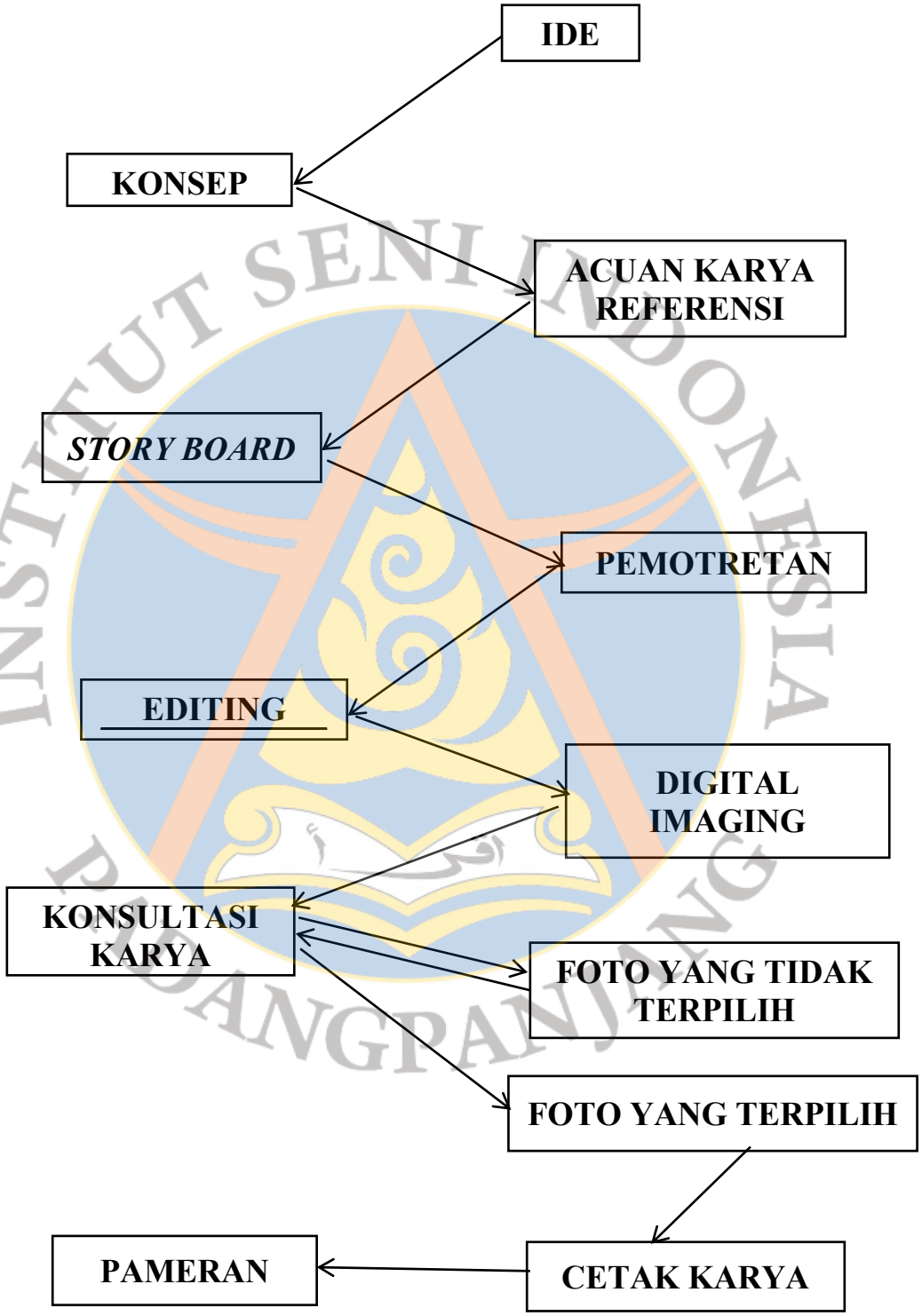
Keterangan :

a. Ada 3 Orang / Manusia, objek utama yang mengartikan sedang mengalami suatu gejala dari kecemasan yaitu wajah memerah, tiga objek yang disatukan menjadi 1 *frame*

b. Di bagian wajah ketiga objek di beri cat warna merah

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

b. *Bagan Penciptaan Karya*



Bagan. 1. Bagan Garapan Karya

3. Perwujudan

a. Alat dan Bahan

a) Kamera Sony A6400

Gambar 29.
Kamera Sony A6400
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya akan menggunakan kamera *mirorrless* Sony Alfa 6400, kamera adalah alat paling penting saat pembuatan karya. Sony Alfa 6400 memiliki spesifikasi seperti : kualitas foto yang baik, peforma yang baik pada kondisi kurang cahaya dengan level noise yang rendah, LCD putar yang memudahkan saat pemotretan, serta daya tahan baterai yang baik cukup untuk menciptakan karya foto Tugas Akhir fotografi.

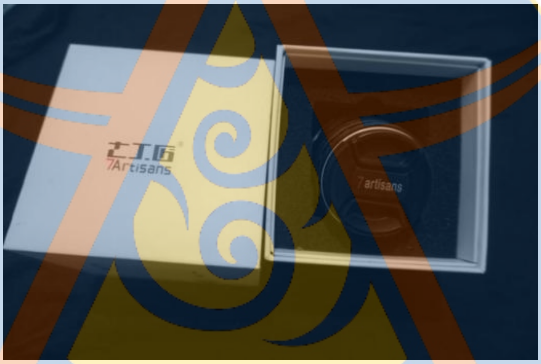
b) Lensa Kit 16-50mm

Gambar 30.
Lensa Kit 16-50mm
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Lensa Sony kit 16-50mm merupakan lensa *zoom* standar dari Kamera Sony A6400 yang digunakan pengkarya sebagai medium utama dari penciptaan karya Tugas Akhir ini. Dengan keunggulan auto fokus serta *stabilizer* pada lensa, sangat berguna untuk pemotretan cakupan luas, lensa ini juga menghasilkan bokeh walaupun tak menggunkan lensa fix.

c) Lensa Fix 7artisan 25mm for Sony



Gambar 31.
Lensa Fix 7artisan 25mm fot Sony
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Selain menggunakan lensa kit 16-50mm, pengkarya juga memakai lensa fix 25mm f/1.7 yang digunakan untuk menangkap gambar ruang tajam pada objek dengan *aperture* 1.7 dimana sanggup menghasilkan gambar secara jelas dan detail.

d) *Memory Lexar* 32GB

Memory dengan kapasitas 32GB akan banyak menampung foto ketika pemotretan karya tugas akhir ini agar saat pemotretan pengkarya tidak terkendala akibat kepenuhan data foto dalam

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

memory di akibatkan saat pemotretan menggunakan JPEG dan RAW yang cukup menghabiskan ruang penyimpanan di *memory card*.

Gambar 32.
Memory Lexar 32GB
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

e) *Tripod Exel*

Gambar 33.
Tripod Exel
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Pengkarya menggunakan *tripod*, untuk jaga-jaga saat pemotretan. Agar saat pemotretan karya, pengkarya bisa mengatasi objek yang bergerak atau getaran saat pemotretan dan mempertahankan komposisi pengabilan gambar berkala, serta meminimalisir terjadinya *shaking* pada hasil akhirnya nanti.

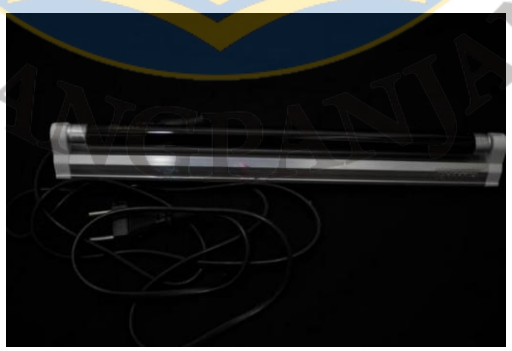
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

f) Laptop *Acer Swift 3*

Gambar 34.
Laptop Acer Swift 3
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, pengkarya menggunakan laptop Acer Swift 3, dengan *Processor* Intel Core i3-1005G1. Laptop ini memiliki kapasitas penyimpanan 1 TB dengan RAM 4GB dirasa sangat cukup mampu untuk digunakan pengkarya dalam proses pengkaryaan maupun editing karya, karna juga didukung dengan *Full HD* 1080 agar bisa melihat hasil lebih jernih saat seleksi foto.

g) Lampu Sorot *UV* 150W

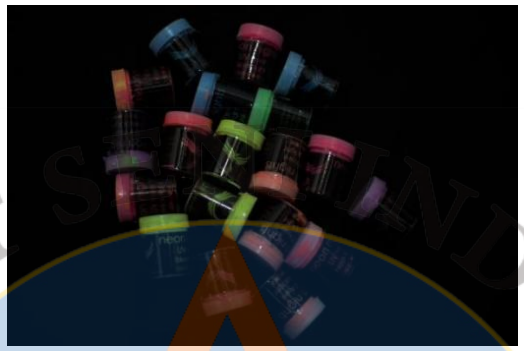


Gambar 35.
Lampur Sorot *UV* 150W
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Dalam proses penciptaan tugas akhir ini, pengkarya menggunakan lampu *UV* sebagai alat bantu untuk melakukan

pemotretan, karena hasil dari lampu UV dapat menghasilkan cahaya kepada objek yang terkena cat *glow in the dark*.

h) Cat Glow In the dark



Gambar 36.
Cat Air *Glow In The Dark*
(Dokumentasi : Melany Marza, 2022)

Pengkarya menggunakan cat *glow in the dark* sebagai media utama yang akan diaplikasikan kepada objek yang akan di potret. Menggunakan warna merah, kuning, jingga, biru, hijau, ungu, pink.

b. Teknik

Penciptaan karya *Anxiety Attack* dimulai dengan tahap eksplorasi yaitu menentukan ide atau gagasan yang menjadi fokus penciptaan, selanjutnya tahap wawancara dengan psikolog anak yang mengetahui gejala atau ciri-ciri dari yang mengalami *Anxiety Attack* kemudian tahap realisasi karya yaitu pemotretan dilaksanakan di *indor* yaitu di kontrakan pengkarya dengan objek manusia yang terkena cat *glow in the dark*, hal ini merupakan hal yang diingingkan pengkarya supaya apa yang diinginkan pengkarya tercapai sesuai dengan konsep pengkarya. Dalam pengambilan objek, pengkarya

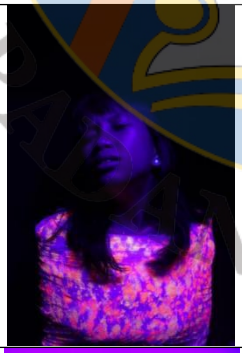
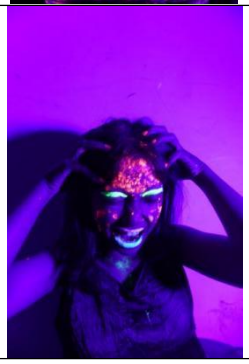
menggunakan teknik *Eye Angle* dan teknik pemotretan menggunakan lampu UV untuk cat *glow in the dark*.

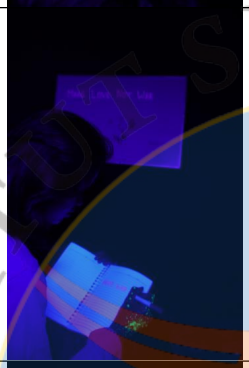
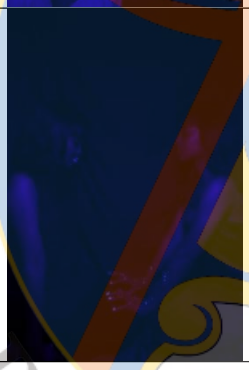
Eye Angle merupakan sudut pandang kamera yang sejajar dengan objek yang berfungsi memberikan kesan *realistis*, menggunakan lampu UV agar objek tubuh manusia atau benda yang terkena cat *glow in the dark* menimbulkan warna.

c. Seleksi Foto

Setelah pengabilan atau proses pemotretan selanjutnya adalah seleksi foto. Setelah adanya seleksi foto, maka akan dapat mengetahui foto yang tidak terpilih dan foto yang terpilih.

Karya yang tidak terseleksi karena adanya pengulangan objek baik dari *angle* pengambilan foto, penyesuaian dengan konsep, dan hasil karya foto yang *under* dan *blur* saat proses pengambilan foto.

No	Foto Yang Tidak Terpilih	Alasan
1		Karya ini tidak terpilih saat penyeleksian karya karena tidak sesuai dengan konsep yang objek harus mengikat rambut agar gejala sesak nafas lebih tersampaikan atau tervisualkan.
2		Karya ini tidak terpilih saat penyeleksian karya karena tidak menggunakan background hitam dan menghasilkan warna lampu uv lebih tajam terpantulkan ke dinding, dan menghasilkan bayangan saat pemotretan.

3			Karya ini tidak terpilih saat penyeleksian karya karena tidak sesuai dengan konsep penggarapan.
			Karya ini tidak terpilih saat penyeleksian karya tidak sesuai dengan konsep dan benda yang digunakan tidak sesuai juga dengan konsep.
			Karya ini tidak terpilih saat penyeleksian karya tidak sesuai dengan konsep, cahaya dari hasil karya foto ini terlalu *under* dan warna pada cat kurang glow, bahkan tidak kelihatan.

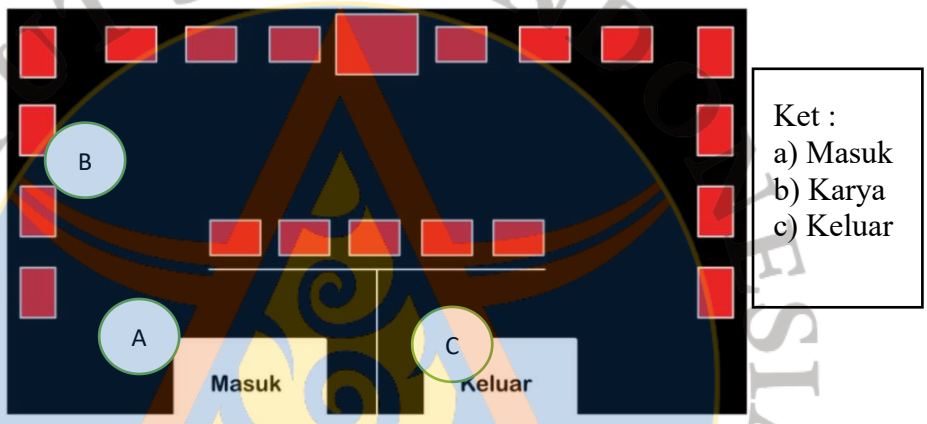
Tabel 1. Foto yang tidak terpilih

4. Penyajian karya

Setelah melakukan pemotretan dilanjutkan dengan pemilihan foto terbaik yang telah pengkarya potret, sehingga dapat memperoleh yang terbaik sesuai mau atau dengan ide pengkarya yang sudah dirancang sebelumnya, terkait untuk mewujudkan karya foto lebih baik lagi, pengkarya juga menyeleksi hasil dari pemotretan serta melakukan editan foto untuk hasil yang lebih baik.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambaran tata letak karya saat pemajangaan karya nantinya. Karya dibuat sebanyak 20 foto dan 19 karya dicetak dengan ukuran 40cm x 60cm pada media 3D dengan jenis kertas *paper laminating doff,* 1 karya dicetak dengan ukuran 60cm x 90cm. sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang akan diuji yang akan diseleggarakan di Gedung Pertunjukan ISI Padangpanjang.



Gambar 37.
Tata Letak Karya
(Sumber: Melany Marza, 2022)

Dalam skema memperlihatkan gambaran pameran yang diselenggarakan pengkarya, pintu masuk dan keluar melewati pintu yang tersedia, lalu pengunjung diarahkan melihat penjelasan judul pameran yang dicetak spanduk dan ditempel di dinding, kemudian pengunjung mengikuti alur dari karya satu sampai karya dua puluh yang merupakan karya akhir yang disajikan pengkarya.