

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Anxiety atau kecemasan merupakan suatu hal yang wajar dialami oleh setiap orang dalam hidupnya. Rasa cemas seringkali muncul sebentar, lalu hilang dengan sendirinya. Kecemasan adalah sebuah gangguan dari alam perasaan manusia itu sendiri yang ditandai dengan adanya rasa takut atau khawatir yang mendalam dan berkelanjutan. Neil A. Rector mengatakan.

Rasa cemas adalah reaksi tubuh terhadap sesuatu yang asing atau berbahaya. Ketika seseorang merasa bahaya, atau berfikir bahwa bahaya akan terjadi, otak mengirimkan pesan ke sistem saraf yang merespon dengan melepaskan adrenalin. Melepaskan adrenalin menyebabkan perasaan waspada dan energik. Adrenalin yang meningkat juga memiliki efek samping yang tidak menyenangkan, seperti perasaan gugup, tegang, pusing, berkeringat, gemetar atau sesak nafas (Rector, 2005: 4).

Pada dasarnya *anxiety* merupakan perasaan takut yang tidak jelas dan tidak ada hubungannya dengan faktor lingkungan atau situasi dimana seseorang merasakan ketidaknyamanan dan memiliki sebuah firasat dilanda malapetaka. *Anxiety* adalah suatu perasaan yang sifatnya umum, dimana pada setiap individu mempunyai kecemasan yang berbeda-beda. Contoh penyebab kecemasan yang dapat dijumpai, misalnya seperti rasa cemas yang diakibatkan oleh bertemu dengan bayangannya sendiri atau biasa disebut dengan fenomena *doppelganger*.

Dalam sejarah, ada banyak catatan mengenai orang-orang yang bertemu dengan bayangan dirinya sendiri. Fenomena ini sering disebut dengan istilah *doppelganger*. *Doppelganger* berasal dari Bahasa Jerman yaitu, *doppel* (ganda) dan

doppelgaenger (perjalan). Menurut tim redaksi *Longman Dictionary of Contemporary English*, *doppelganger* adalah roh imajiner yang terlihat persis seperti orang yang hidup. Menurut Jean Paul dalam buku *The Pleasure of Abandonment* ketika orang “melihat diri mereka sendiri”, ketika seseorang “berjalan dua kali”, dia adalah seorang *Doppelganger*. (Fleming, 2006: 42). Dalam banyak kasus, *doppelganger* dipercaya sebagai tanda-tanda kematian. Fenomena *doppelganger* memiliki banyak penjelasan beragam di berbagai bagian dunia.

Dopperlganger ini pernah dialami oleh Abraham Lincoln mantan presiden Amerika Serikat. Kisah nyata ini diceritakan oleh Noah Brooks yang mengaku mendengarnya langsung dari mulut Abraham Lincoln. Diceritakan bahwa saat Lincoln terpilih menjadi presiden, ia menjumpai sosok dirinya dengan dua wajah di ruang tamunya. Satu wajah lebih pucat dibanding yang lainnya. Ketika Lincoln mendekatinya, bayangan itu langsung menghilang. Beberapa hari kemudian, bayangan dirinya dengan dua wajah itu muncul kembali. Namun penampakan itu adalah penampakan yang terakhir kalinya. Ketika ia menceritakan pada istrinya, istrinya berkata bahwa dua wajah itu berarti Lincoln akan terpilih sebagai presiden untuk dua kali masa jabatan, sedangkan wajah kedua yang lebih pucat menunjukkan kalau ia tidak akan hidup melewati masa jabatan keduanya. Prediksi kematiannya terbukti benar karena pada tahun 1865 Lincoln terbunuh pada saat memegang masa jabatan keduanya (Sandburg, 1926: 423-4).

Fenomena *doppelganger* ini juga diangkat dalam sebuah film yang berjudul *The Broken* tahun 2008. Film yang disutradarai oleh Sean Ellis ini menceritakan tentang seorang radiologis sukses bernama Gina Mcvey yang menangani kasus

penyakit aneh dimana organ dalam pasiennya tampak normal dan lengkap seperti biasanya, namun hanya saja posisinya terbalik. Semenjak itu, ia mulai menyadari orang-orang bersikap aneh dan seringkali orang-orang melihat dua orang yang sama namun dengan kepribadian yang berbeda. Suatu hari, Gina melihat dirinya sendiri sedang mengemudi mobil dan mulai dari situ hal-hal mengerikan mulai terjadi. Tidak hanya film. Pengkarya sendiri pernah mengalami fenomena *doppelganger* ini. Dimana ketika sedang berada di kamar, seseorang melihat pengkarya sedang berada di tempat lain.

Fenomena *doppelganger* ini memberikan dampak kecemasan bagi pengkarya yang telah merasakannya. Kecemasan datangnya kematian atau malapetaka yang menimpa seseorang. Dari pengalaman yang dirasakan ini menjadi alasan timbulnya ide penciptaan *anxiety* dari fenomena *doppelganger*. Dampak kecemasan yang dirasakan dari fenomena *doppelganger* ini sangat menarik untuk dijadikan sebagai ide penciptaan karya seni. Pengkarya berusaha merefleksikan dan menyampaikan seperti apa kecemasan yang terjadi pada seseorang ketika mengalami fenomena *doppelganger* melalui karya seni fotografi, sehingga karya seni fotografi ini menjadi acuan bagi orang-orang yang mengalami *anxiety* berlebihan untuk mengatasi rasa cemas yang dialaminya.

Penciptaan karya seni fotografi bisa didasarkan untuk berbagai kepentingan dengan menyebutnya sebagai penyampai pesan bagi tujuan tertentu. Fotografi merupakan perpaduan dari teknologi dan seni. Berbagai nilai estetika dihadirkan dalam sebuah karya fotografi untuk memberikan karakter dan keindahan dalam hasil visualnya. “Seni fotografi bukan sebuah rekaman yang apa adanya dari dunia

nyata, tetapi menjadi karya seni yang kompleks dan media gambar yang memberi makna dan pesan” (Ajidarma, 2001: 26). Untuk memberikan makna dan pesan pengkarya menerapkan fotografi ekspresi. Fotografi ekspresi merupakan ungkapan jiwa yang mengutamakan ekspresi jati diri pribadi seseorang yang akan diekspresikan dalam karya seni.

Gagasan-gagasan tersebut menjadi inspirasi dan mendorong timbulnya ide merefleksikan kecemasan akibat mengalami fenomena *doppelganger* sebagai latar belakang terciptanya sebuah karya seni. 3D *modelling* dipilih sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan gagasan tersebut. 3D *modelling* adalah proses untuk menciptakan objek 3D yang akan dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Menurut William Vaughan 3D *modelling* adalah hasil representasi dari proses secara matematika yang membentuk objek 3D. Hasil dari proses tersebut adalah apa yang sekarang ini disebut dengan 3D *model* atau 3D *mesh* (Vaughan, 2011: 4). 3D *modelling* diperkenalkan sebagai alternatif baru dalam fotografi yang diciptakan menggunakan media yang berbeda.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Sebagaimana yang telah dijabarkan diatas, maka permasalahan yang dapat di rumuskan dalam penciptaan ini adalah bagaimana menciptakan karya fotografi ekspresi menggunakan teknik 3D *Modelling* dengan objek “*anxiety*”?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN KARYA

1. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan penciptaan di atas, maka tujuan penciptaan karya ini adalah:

- a. Untuk menghasilkan karya fotografi ekspresi dengan objek *anxiety* dampak dari fenomena *doppelganger*.
- b. Untuk menghadirkan karya fotografi ekspresi yang berbeda dengan teknik *3D Modelling*.

2. Manfaat penciptaan

a. Bagi Pengkarya

- 1) Dapat mengaplikasikan ilmu dan teori fotografi yang telah di dapat selama proses kuliah.
- 2) Untuk memperkenalkan teknik *3D modelling* sebagai alternatif baru.
- 3) Untuk menciptakan karya fotografi ekspresi dengan objek *anxiety* yang di angkat dari fenomena *doppelganger*.

b. Bagi Institusi Pendidikan

- 1) Diharapkan memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan penciptaan dalam bidang seni fotografi.
- 2) Bisa memberikan referensi untuk memicu kreativitas bagi penciptaan karya seni fotografi selanjutnya.

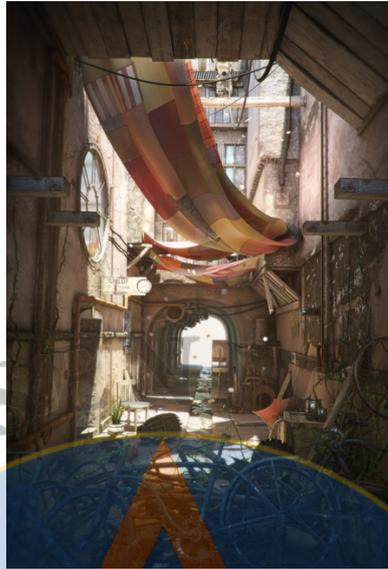
c. Bagi Masyarakat.

- 1) Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya seni fotografi.
- 2) Dapat bermanfaat bagi masyarakat, seniman sesuai temuan fenomena sebagai ide pengkarya yang serupa.

D. TINJAUAN KARYA

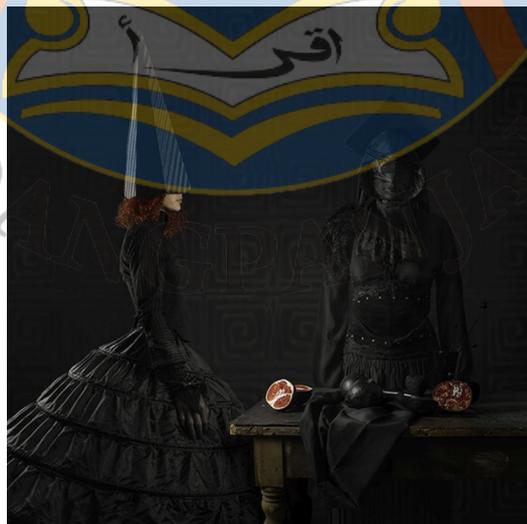
Dalam pembuatan karya seni atau pun karya foto haruslah karya yang diciptakan sendiri tentu tidak boleh plagiasi karya orang. Orisinalitas adalah karya yang dihasil merupakan karya atau ide sendiri. Mengacu pada orisinalitas karya pengkarya menekankan perbedaan pada objek, konsep dan pesan foto yang akan di sampaikan. Namun dalam penciptaan karya pengkarya harus mencari beberapa karya fotografi yang sesuai dengan *genre* yang dipakai dalam penciptaan, yang nantinya karya-karya tersebut menjadi acuan dalam penciptaan karya fotografi baru.

Karya pertama yang menjadi acuan pengkarya adalah karya dari Peter Nowacki yang berjudul *The Race Day* dan *Far Far Away*. Peter Nowacki telah bekerja sebagai seniman 3D sejak 2011, bertanggung jawab atas tekstur, bayangan, pencahayaan, dan rendering. Peter pernah tampil di *Creativebloq*, *Expose 10*, majalah *3D World*, dan majalah *ComputerArts*. Pengkarya menjadikan karya Peter Nowacki sebagai acuan karya karena menggunakan teknik yang sama yaitu *3D modelling*.



Gambar 1 : karya dari Peter Nowacki
(Sumber: www.behance.net. 2022)

Kedua, yang menjadi acuan pengkarya adalah salah satu karya fotografi ekspresi Lotta Van Droom. Karya foto ini menampilkan sebuah karya fotografi ekspresi dengan komposisi horizontal dan tepat di tengah-tengah *frame* dan adanya *background* yang mendukung objek agar terlihat lebih menonjol.



Gambar 2: Karya dari Lotta Van Droom
(Sumber: www.lotta-van-droom.com. 2022)

Pengkarya menjadikan karya Lotta sebagai acuan karya, perbedaan karya yaitu karya Lotta Van Droom tidak menggunakan teknik *3D modelling*. Sedangkan penulis menggunakan teknik *3D modelling* pada fotografi ekspresi yang mengangkat fenomena *doppelganger*.

Karya ketiga yang menjadi acuan pengkarya adalah karya dari Thomas Friedrich Schaefer yang berjudul *Experiential Spaces*.



Gambar 3: Karya dari Thomas Friedrich Schaefer
(Sumber: www.PetaPixel, 2022)

Karya Thomas mencakup perangkat hiper-realistis yang menyediakan kerangka naratif untuk momen-momen hubungan interpersonal. Pencahayaan pada karya Thomas ini menggunakan warna cahaya dingin dan panas. Dengan menggunakan lensa ukuran 35mm untuk memberikan efek pandangan manusia normal. Karya Thomas ini menjadi acuan penulis dengan teknik pencahayaan *three point of lighting* dan warna pencahayaan yang sama dan penggunaan lensa 35mm untuk tujuan memberikan efek pandangan manusia normal. Perbedaan karya Thomas ini dengan karya dari pengkarya adalah isu yang diangkat. Thomas

mengangkat isu tentang kenangan masa kecil sedangkan pengkarya mengangkat dampak negatif *anxiety* dari fenomena *doppelganger*.

E. LANDASAN TEORI

Dalam proses penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan beberapa teori yang menjadi acuan dasar.

1. Fotografi Ekspresi

Sebuah karya fotografi dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan diproses dan dihadirkan demi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi karya fotografi seni. Dalam hal ini karya fotografi tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri si pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni. “Karya fotografi yang diciptakan merupakan karya seni murni fotografi atau (*fine art photography*) karena bentuk penampilan yang menitik beratkan pada nilai ekspresif-estetis seni itu sendiri” (Soedjono, 2006;40).

Menurut (Soedjono, 2006: 42), “fotografi ekspresi adalah sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai ungkapan artistik dirinya”. Hal ini berarti pemotret dapat menyampaikan maksud dan pesan yang diinginkan melalui konsep serta objek di dalam foto.

2. Semiotika

Semiotika adalah cabang ilmu filsafat yang mempelajari “tanda” yang lazim disebut filsafat penanda. Semiotika adalah cabang ilmu yang mempelajari studi tentang tanda dan bagaimana system penandaan itu sendiri berfungsi. Semiotika tidak hanya terbatas pada teks. Kajian tentang semiotika dapat berupa tanda dan makna dalam Bahasa yang terdapat pada seni, media massa, musik dan segala hal yang diproduksi untuk ditunjukkan kepada orang lain (Barthes, 2012: 13). Didalam karya fotografi yang berbentuk visual dua dimensi tidak mungkin lepas dari tanda-tanda yang dihadirkan untuk memberikan berbagai makna yang dibebankan di dalamnya. Semiotika yang akan digunakan dalam pendekatan visual karya yang berfungsi untuk mengungkapkan makna dan pesan dalam sebuah karya.

Secara umum semiotik biasanya didefinisikan sebagai teori filsafat umum yang berkenaan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi. Penulis memakai teori semiotika dari Roland Barthes, menurutnya semiology bertujuan untuk memahami sistem tanda, karena apapun unsurnya dapat dikaitkan dengan tanda. Teori Barthes membagi tingkatan makna menjadi dua, yaitu denotasi dan konotasi.

Denotasi adalah makna yang dideskripsikan secara defisional, literal atau pengertian umum sebuah tanda. Sedangkan tingkatan makna yang kedua adalah konotasi, konotasi merupakan makna yang dideskripsikan secara luas dan dalam yang mengacu pada asosiasi budaya dan personal berupa emosional, ideologis dan lainnya (Barthes, 2012: 13)

Pengkarya memakai teori semiotika dari Roland Barthes, menurutnya semiology bertujuan untuk memahami sistem tanda, karena apapun unsurnya dapat dikaitkan dengan tanda.

3. Psikologi Kecemasan

Menurut Rollo May dalam *The Meaning of Anxiety*.

Manusia mengalami kecemasan saat dirinya sadar bahwa eksistensinya atau beberapa nilai yang dianutnya terancam hancur atau rusak. May mendefinisikan kondisi kecemasan sebagai “kondisi subjektif ketika seseorang menyadari bahwa eksistensinya dapat dihancurkan dan ia dapat menjadi ‘bukan apa-apa’ (*nothing*). Ia juga menyebut kecemasan sebagai ancaman terhadap nilai-nilai penting. Kecemasan ada saat seseorang mengalami masalah saat pemenuhan potensi. Hal ini dapat berakibat pada stagnasi dan kehancuran, namun juga dapat berakibat pada pertumbuhan dan perkembangan. (Mulyadi, Lisa, Kusumastuti, 96: 2016)

Rollo May membagi kecemasan menjadi dua, yaitu (Mulyadi, Lisa, Kusumastuti, 96: 2016):

a. Kecemasan Normal

Agar nilai-nilai seseorang dapat tumbuh dan berubah, berarti ia harus mengalami kecemasan konstruktif atau kecemasan normal. Semua pertumbuhan selalu meliputi pelepasan nilai-nilai lama yang akan menyebabkan kecemasan.

b. Kecemasan Neurotik

May mendefinisikan kecemasan neurotic sebagai reaksi yang tidak proposional atas suatu ancaman, meliputi represi dan bentuk-bentuk lain dari konflik intrapsikis, yang dikelola oleh bermacam bentuk pemblokiran aktivitas dan kesadaran. Kecemasan neurotik dialami saat nilai diubah menjadi dogma.

Rasa cemas pada seseorang karena adanya sebuah reaksi emosi dalam pribadi seseorang tersebut yang berlebihan kemudian timbulnya penyebab dari kecemasan itu, yaitu:

- a. Rasa cemas yang timbul akibat melihat adanya bahaya yang mengancam, kecemasan ini lebih dekat dengan rasa takut, karena sumbernya yang terlihat jelas dalam pemikiran.
- b. Rasa cemas akibat rasa berdosa atau bersalah, hal-hal yang berlawanan dengan keyakinan dan hati nurani seseorang.
- c. Rasa cemas berupa penyakit, kecemasan ini disebabkan oleh hal-hal yang tidak jelas dan tidak berhubungan dengan apapun.

Mustamir Pedak membagi kecemasan menjadi tiga, yaitu (Pedak, 2009: 30):

- a. Kecemasan Secara Rasional

Merupakan suatu kecemasan dan ketakutan akibat adanya suatu objek yang memang mengancam dirinya, ketakutan ini dianggap sebagai unsur pokok yang normal dari mekanisme pertahanan seseorang.

- b. Kecemasan Secara Irasional

Kecemasan seperti ini biasanya terjadi pada seseorang yang sedang mengalami emosi pada keadaan-keadaan yang spesifik dan biasanya tidak dianggap mengancam.

- c. Kecemasan Secara Fundamental

Kecemasan fundamental merupakan suatu pertanyaan tentang siapa dirinya, untuk apa hidupnya, dan akan kemanakah kelak hidupnya berlanjut. Kecemasan ini disebut sebagai kecemasan eksistensial yang mempunyai

peran fundamental bagi kehidupan manusia.

4. *3D Modelling*

3D modelling adalah proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Pengertian lainnya adalah sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek dalam tiga dimensi (Vaughan, 2011: 4). Konsep dasar dari *3D modelling* adalah permodelan. Permodelan sendiri adalah membentuk suatu benda-benda atau obyek. Membuat dan mendesain obyek tersebut sehingga terlihat hidup. Pada dasarnya, pembuatan objek 3D terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

a. *Primitive Modelling (Solid Geometry Modelling)*

Disebut dengan *Constructive Solid Geometry*, karena pemodelan 3D ini menggunakan objek-objek solid yang sudah ada pada standar geometri. Pemodelan dengan *Primitive Modelling* bisa menggabungkan objek dasar tanpa mengubah bentuk dari objek. Dengan batasan ini, *primitive modelling* ini hanya bisa digunakan untuk membuat model yang standar.

b. *Polygonal Modelling*

Polygonal modelling disebut juga dengan *sculpting* (memahat), lantaran pemodelan ini menyerupai hasil pahatan. *Polygonal modelling* ini dimulai dari memilih bentuk pada standar geometri kemudian dikonversi menjadi *editable mesh* atau *editable poly* agar bentuk dasarnya bisa diedit. Kemudian bentuk dasar tadi disesuaikan dengan melakukan editing pada *vertex*, *edge*, *face*, *poly*, *border* atau elemen. *Polygonal modelling* ini dapat

digunakan untuk membuat model dengan bentuk kompleks dalam waktu yang relative cepat.

c. *NURBS Modelling (Curve Modelling)*

NURBS merupakan pemodelan dalam *3ds max* dengan focus memanfaatkan kurva dan *surface 3d*, sesuai dengan singkatan dari *NURBS* itu sendiri *Non-Uniform Rational B-Spline*. Pemodelan ini memungkinkan untuk membuat bentuk dengan kurva kerumitan tinggi, sehingga pemodelan ini menjadi standar *modelling* dalam pembuatan objek dengan permukaan kurva.

5. Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang tidak bisa berdiri sendiri. Penampilan warna selalu dipengaruhi dan ditentukan oleh warna lain yang ada disekitarnya. Warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata kita dan juga mempengaruhi emosi. Menurut C.S Jones dalam *Anything But Neutral: Using Color To Create Emotional Image* berikut adalah perbedaan arti efek emosi dari penggunaan setiap warna:

- a. Kuning berasosiasi kepada sinar matahari yang menunjukkan keadaan tenang dan hangat. Kuning cerah mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang cerah, dan hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, peringatan dan kegembiraan. Kuning kehijauan mengasosikan sakit, penakut, iri, bohong dan luka.
- b. Jingga mempunyai karakter dorongan, semangat, dan anugerah tapi juga menyimbolkan bahaya. Jingga merupakan warna hangat.

- c. Warna biru mempunyai watak dingin, negative, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, dan tak terhingga.
- d. Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup. Hijau juga melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran dan lingkungan.
- e. Warna hitam berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, kebodohan, dan keputusasaan. Warna hitam melambangkan kesalahan, depresi, ketidakbahagiaan, ketakutan dan penyesalan yang mendalam.
- f. Warna putih melambangkan kedamaian, ketentraman, kebenaran, ketulusan dan keadaan tak bersalah.
- g. Makna warna merah bisa menggambarkan reaksi fisik terkuat dari diri kita sendiri. Arti warna ini juga bisa disebut mengartikan kehidupan, seperti darah dan juga kehangatan. Disebut juga sebagai wana kehebatan dalam dunia romansa serta dalam dunia kekuasaan.

6. *Digital Imaging*

Digital Imaging pada dasarnya merupakan sebuah metode untuk mengedit atau mengolah gambar yang dapat dibaca dan dimanipulasi oleh perangkat komputer. Menurut Mariatul dalam “*Digital Imaging*” Concept Majalah Desain Grafis

Digital Imaging yang disebut juga *Digital Image Processing* atau *Digital Photographic Imaging* adalah sebuah cara untuk mengedit gambar yang dapat berasal dari gambar yang di *scan* dari dokumen asli maupun gambar yang di *scan* dari dokumen asli maupun gambar yang berasal dari hasil pemotretan yang kemudian gambar-gambar tersebut dimanipulasi oleh komputer untuk menghasilkan dan menyempurnakan sebuah gambar agar mendapatkan hasil yang mempesona dan sesuai dengan keinginan desainernya. Proses *Digital Imaging* dapat memakai *software* tertentu, misalnya *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *software* sejenisnya (Mariatul, 2006: 10).

Penggunaan *digital imaging* ini nantinya pengkarya gunakan untuk pengolahan foto seperti menggabungkan *3D model* dengan foto, penyesuaian warna, menghilangkan objek-objek yang mengganggu atau tidak dibutuhkan saat pengambilan gambar.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Dalam tahap persiapan ada beberapa langkah yang mesti dilewati dengan menganalogikan dampak dari fenomena *doppelganger* yang diangkat kedalam karya foto, kemudian melakukan penetapan konsep dan mencari referensi dari karya-karya yang sudah ada yang memiliki kesamaan topik maupun objek. Menentukan lokasi penciptaan karya ini yang dilakukan dalam ruangan yang memungkinkan untuk penciptaan karya tugas akhir ini serta kesediaan media yang diperlukan. Pendukung lain yang dikonsepskan kedalam karya tersebut adalah semua hal yang berhubungan dengan proses penciptaan.

2. Perancangan

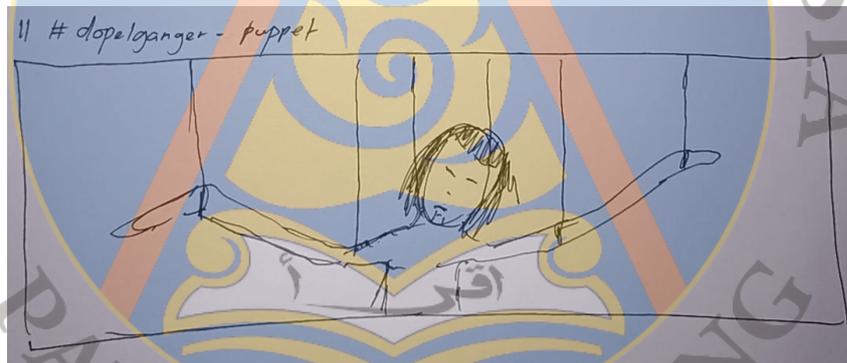
Menentukan ide atau gagasan yang menjadi fokus penciptaan ide serta gagasan yang menjadikan sebuah rumusan menjadi dasar penciptaan karya. Dalam tahap perancangan ini pengkarya menentukan ide karya tugas akhir dari fenomena *doppelganger*. Pada tahap ini pengkarya juga membuat *storyboard* berdasarkan konsep rancangan awal sebagai contoh.

a. *Storyboard*



Gambar 4: *Storyboard 1*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda, 2022)

Pada *storyboard* pertama menampilkan seseorang yang sedang memegang kaca di depan wajahnya dengan bentuk wajah yang berbeda. Dari gambar tersebut menjelaskan sisi lain dari orang tersebut.



Gambar 5: *Storyboard 2*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda, 2022)

Pada *storyboard* diatas terlihat seseorang yang sedang terikat seperti boneka yang menggambarkan seseorang yang pikirannya sudah diambil alih oleh kecemasan.



Gambar 6: *Storyboard 3*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

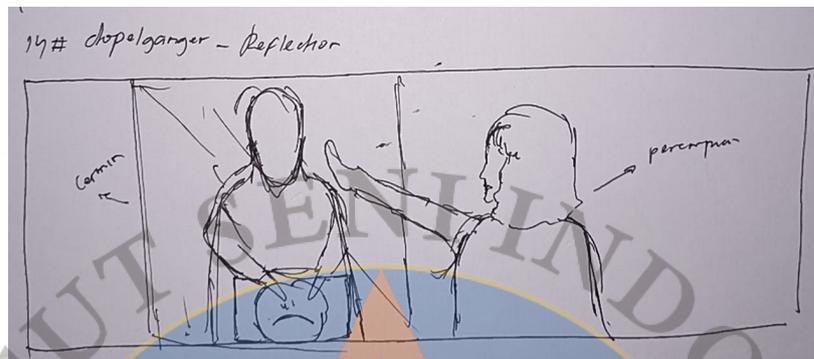
Pada *storyboard* ketiga ini ada dua orang dengan wajah yang sama, seseorang mencoba memaksa masuk dan satu orang lagi mencoba menahan pintu. *Storyboard* ini menggambarkan seseorang yang sedang berusaha tidak membiarkan kecemasan masuk ke pikirannya.



Gambar 7: *Storyboard 4*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Pada *storyboard* keempat ini menggunakan *setting* di dalam kamar memperlihatkan tangan yang mencoba menggapai seseorang. *Storyboard*

ini menggambarkan seseorang yang mengalami kecemasan berlebihan akan nasib buruk yang selalu menghampirinya.



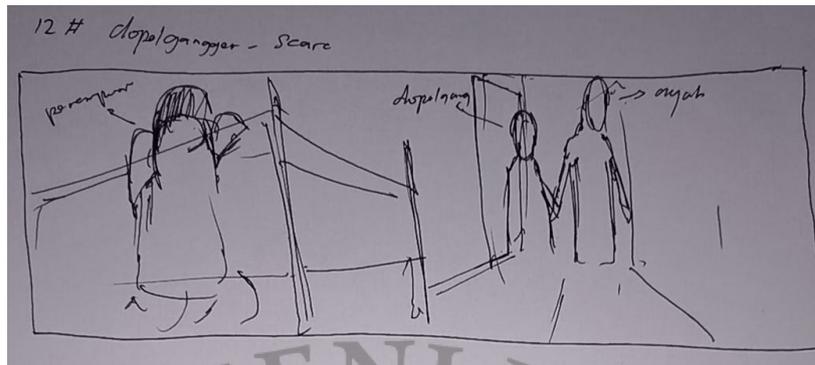
Gambar 8: *Storyboard 5*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard yang kelima menampilkan seseorang yang berdiri di depan cermin dengan wajah yang sama namun ekspresi yang berbeda, dengan *background* beberapa pajangan dan lampu hias ruangan.



Gambar 9: *Storyboard 6*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-6 menampilkan seseorang yang tengah duduk memperhatikan sebuah kotak musik. *Storyboard* ini menggambarkan seseorang yang merasa sudah dipermainkan oleh kecemasannya sendiri.



Gambar 10: *Storyboard 7*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-7 menampilkan seseorang yang sedang bersembunyi di balik kasur, dua orang berdiri di depan pintu. *Storyboard* ini menggambarkan seseorang yang merasa kecemasan yang dialaminya terus mengikuti.



Gambar 11: *Storyboard 8*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ini menampilkan seseorang yang sedang memainkan sebuah boneka, dibelakangnya berdiri pula seseorang memegang boneka yang sama. *Storyboard* ini menggambarkan seseorang yang merasa kecemasan telah merenggut kebahagiaannya.



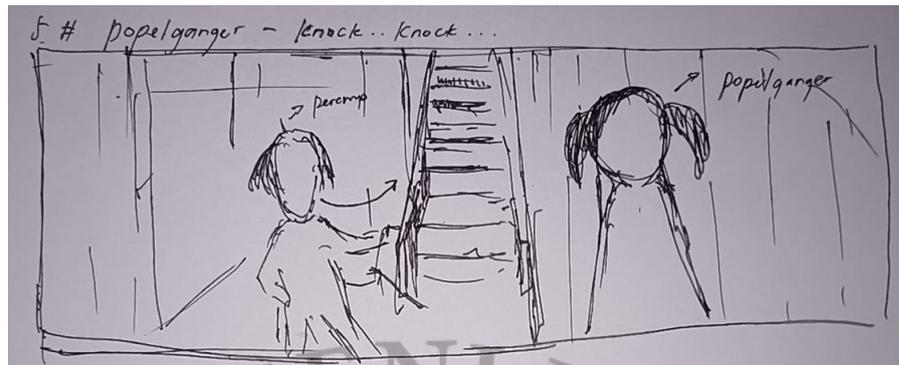
Gambar 12: *Storyboard 9*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-9 ini menampilkan seseorang yang sedang bersembunyi di bawah kasur, di depan kasur berdiri seseorang dengan wajah yang sama sedang menatapnya.



Gambar 13: *Storyboard 10*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-10 ini menampilkan seseorang yang sedang membuka topeng *doppelganger*nya. *Storyboard* ini menggambarkan seseorang yang sedang berusaha melawan kecemasannya.



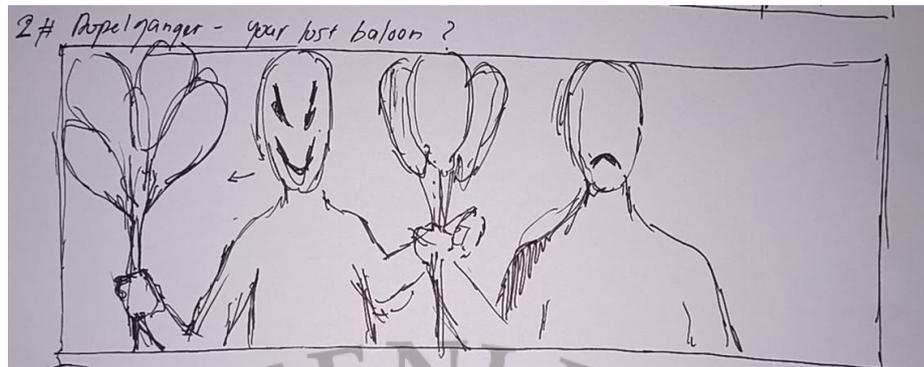
Gambar 14: *Storyboard 11*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-11 ini menampilkan seseorang yang sedang bersembunyi di balik tangga memperhatikan seseorang yang mirip dengannya sedang menaiki tangga.



Gambar 15: *Storyboard 12*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-12 ini menampilkan seseorang yang sedang berdiri memegang sebuah lentera di sebuah hutan, di depannya berdiri seseorang yang hanya terlihat kakinya saja.



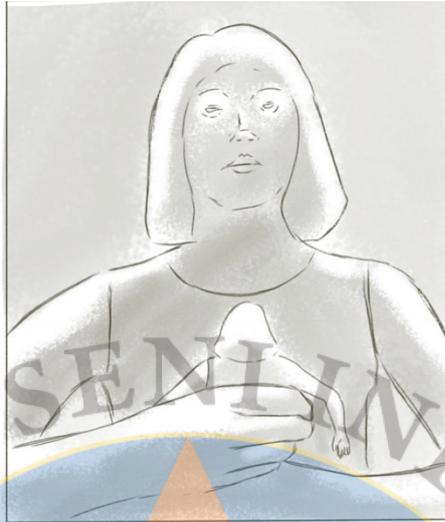
Gambar 16: *Storyboard 13*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-13 ini menampilkan *doppelganger* yang merebut balon yang dipegang seseorang. *Storyboard* ini menggambarkan kebahagiaan seseorang yang sudah dirampas oleh kecemasannya sendiri.



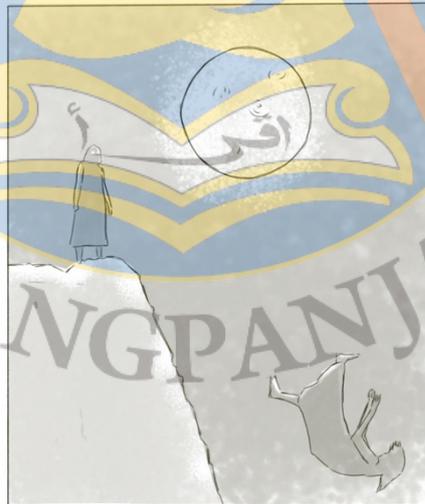
Gambar 17: *Storyboard 14*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ke-14 ini menampilkan seseorang yang sedang mengambang di air, di sebelahnya terlihat seseorang dengan wajah yang sama. *Storyboard* ini menggambarkan seseorang yang telah tenggelam dalam fikiran fikiran yang dicemaskannya sendiri.



Gambar 18: *Storyboard 15*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

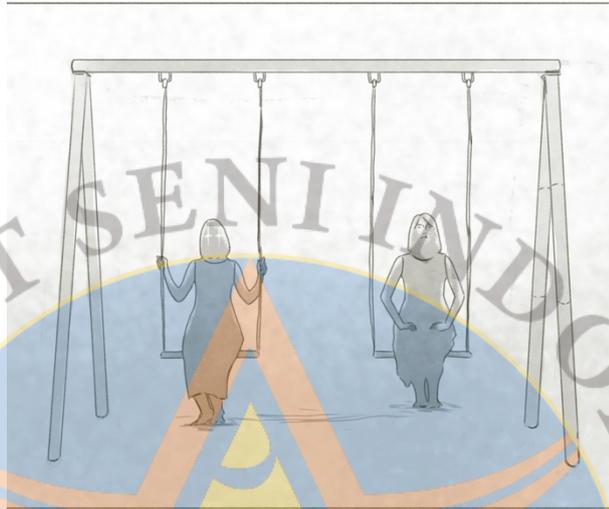
Storyboard ke-15 ini menampilkan *doppelganger* raksasa yang sedang menggenggam badan seseorang. *Storyboard* ini menggambarkan kecemasan yang telah menguasai seluruh pikirannya.



Gambar 19: *Storyboard 16*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

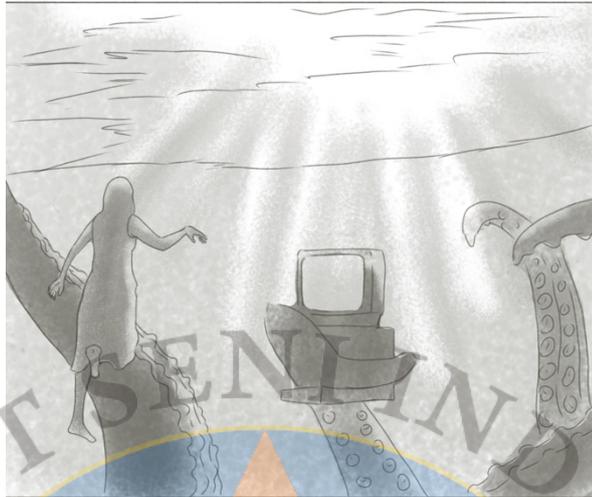
Storyboard ini menampilkan seseorang yang jatuh dari sebuah tebing, di ujung tebing itu berdiri seseorang yang wajahnya mirip dengannya.

Storyboard ini menggambarkan rasa cemas seseorang yang sudah membawanya jatuh ke ketakutan tanpa akhir.



Gambar 20: *Storyboard* 17
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ini menampilkan dua orang yang sedang bermain ayunan. *Storyboard* ini menggambarkan seseorang yang masih merasa kecemasan yang datang tidak mengganggu hidupnya.



Gambar 21: *Storyboard 18*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

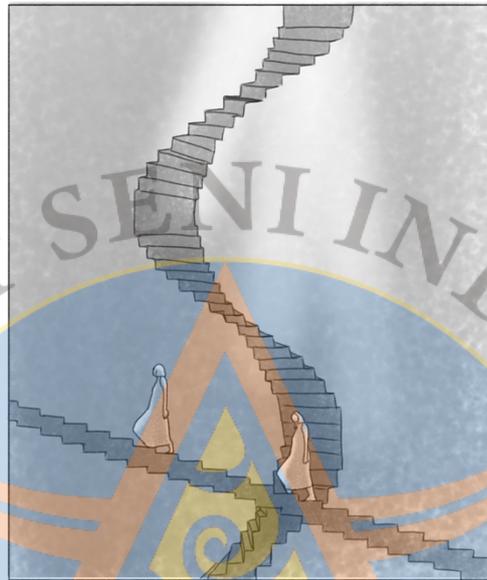
Storyboard ini menampilkan seseorang yang sedang berada di dalam air, di depannya tampak sebuah televisi dan beberapa kaki gurita yang besar.



Gambar 22: *Storyboard 19*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Storyboard ini menampilkan seseorang yang sedang terikat tak berdaya di sebuah kursi, di depannya berdiri seseorang yang sedang memegang

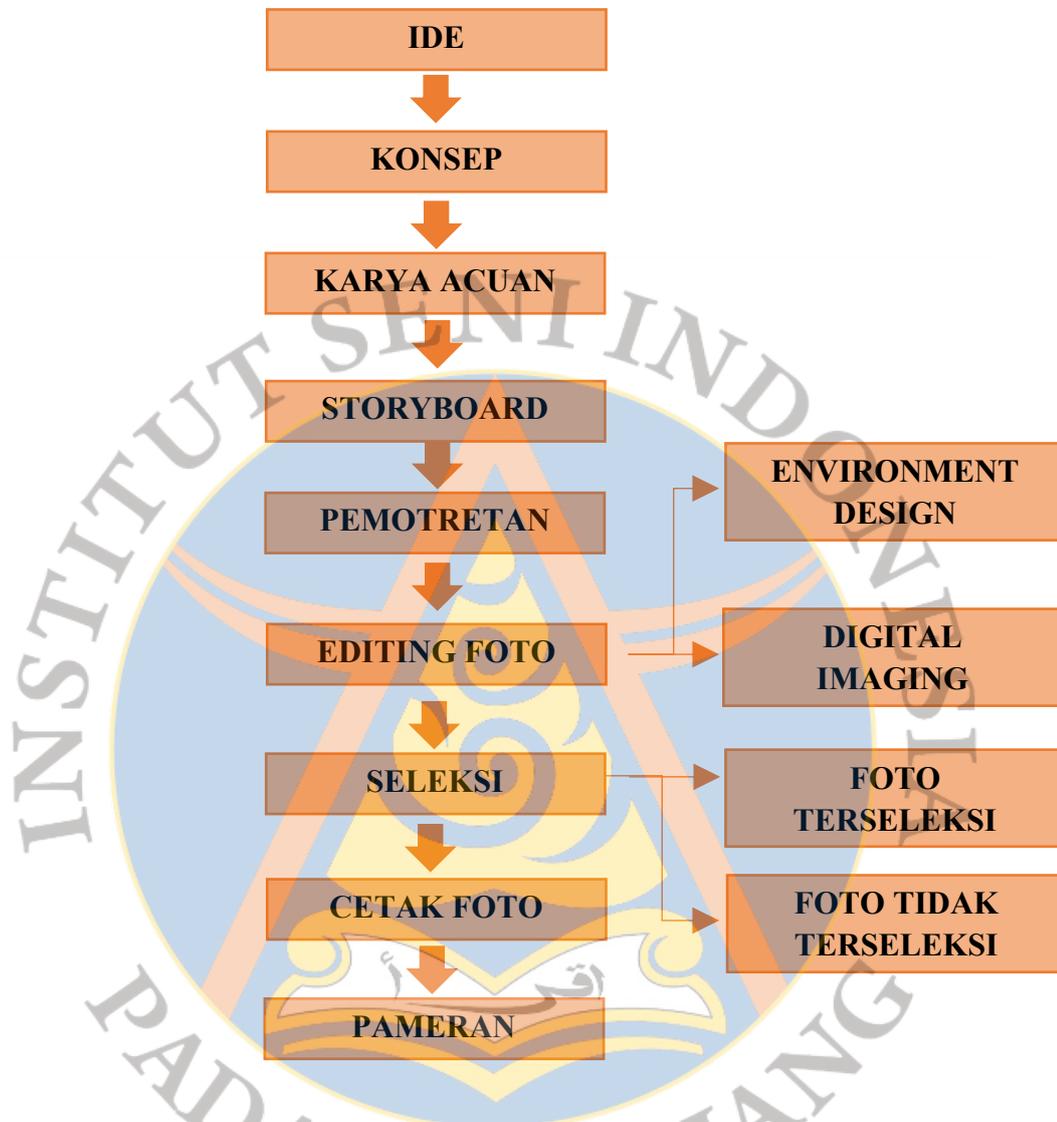
pisau. *Storyboard* ini menggambarkan kecemasan yang sudah mengancam hidupnya.



Gambar 23: *Storyboard 20*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda, 2022)

Storyboard ini menampilkan seseorang yang sedang diikuti oleh *doppelgangernya* di sebuah tangga yang berputar. *Storyboard* ini menggambarkan kecemasan yang terus menerus menghantui seseorang.

b. Bagan Rencana Pembuatan Karya



Bagan 1. Bagan Rancangan Pembuatan Karya

Tahap ini pengkarya merancang bentuk foto yang dihasilkan, hal ini digunakan sebagai pedoman saat proses pembuatan karya.

3. Perwujudan

a. Peralatan

1) Kamera Sony Alpha 6400



Gambar 24: Kamera Sony Alpha 6400
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda, 2022)

Kamera digunakan untuk memotret dan menghasilkan karya dampak dari fenomena *doppelganger* dalam fotografi ekspresi juga sangat diperlukan selama proses penggarapan karya. Alasan memilih kamera Sony Alpha 6400 adalah warna yang dihasilkan kamera ini sangat *vibrant* (cerah/hidup) dan sangat membantu untuk memotret objek yang akan dijadikan *3D modelling*.

2) Lensa

a) Lensa Sony 50mm f/1.8



Gambar 25: Lensa Sony 50mm f/1.8
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Fungsi lensa ini adalah untuk keperluan foto dekat (*close-up*) dan mempunyai sudut pandang yang kurang lebih sama dengan mata manusia. Pengkarya menggunakan lensa ini untuk mendapatkan detail dari objek.

b) Lensa Sigma 16mm f/1.4



Gambar 26: Lensa Sigma 16mm f/1.4
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Lensa ini digunakan untuk mendapatkan semua detail objek set

ruangan dan keperluan foto objek lainnya sehingga bisa menghasilkan gambar yang lebih luas.

3) *Accessories*



Gambar 27: Tripod
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan *tripod* agar tidak kehilangan komposisi saat pengambilan gambar yang berturut-turut serta membantu agar foto yang dihasilkan tidak *shacking*.

4) *Lighting*

a) Godox SK300II



Gambar 28: Godox SK300II
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Pengkarya menggunakan lampu *flash* jenis Godox SK300II sebagai alat bantu untuk penerangan terhadap objek yang akan difoto. Lampu ini membantu dalam pengambilan gambar berturut-turut dengan cepat. Lampu ini juga membantu untuk penerangan objek yang akan di potret sehingga detail objek terlihat jelas.

b) *Softbox*



Gambar 29: *Softbox*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda, 2022)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan lampu *softbox* untuk mendapatkan cahaya yang rata sehingga semua objek terlihat jelas dan warna yang dihasilkan lebih lembut.

c) *Trigger*



Gambar 30. *Trigger*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Fungsi *trigger* adalah sebagai pemicu lampu *flash* agar menyala ketika tombol *shutter* ditekan. Penggunaan *trigger* saat proses pembuatan karya akan sangat membantu pengkarya untuk memicu lampy *flash* agar dapat menyala secara bersamaan untuk menghasilkan pencahayaan yang pengkarya inginkan.

d) *Green Screen*



Gambar 31. *Green Screen*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

5) Alat Penyimpanan dan Pengolahan Data

a) *Memory Card Sandisk 32GB*



Gambar 32: *Memory Card Sandisk 32GB*
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan *memory card* jenis *extreme card* sebagai media penyimpanan foto yang akan penulis garap nantinya.

b) Macbook Pro MD101



Gambar 33: Macbook Pro MD101
(Sumber: Rifki Aditya Fernanda. 2022)

Pengkarya menggunakan laptop jenis Macbook Pro MD101 sebagai alat bantu dalam pengolahan foto. Pengkarya menggunakan laptop jenis ini karena lebih mendukung dalam pembuatan 3D *modelling* menggunakan *software blender* nantinya.

b. Teknik

1) Pemotretan

Pada tahap pertama, pengkarya melakukan pemotretan objek manusia dengan *angle* dari berbagai sisi seperti tampak depan, samping, kiri, samping kanan, belakang, dan detail wajah. Pengkarya melakukan pemotretan terhadap properti yang digunakan seperti meja, cermin, televisi, buku, dan cermin dengan *angle* dari berbagai sisi.

2) Pemodelan Objek 3D

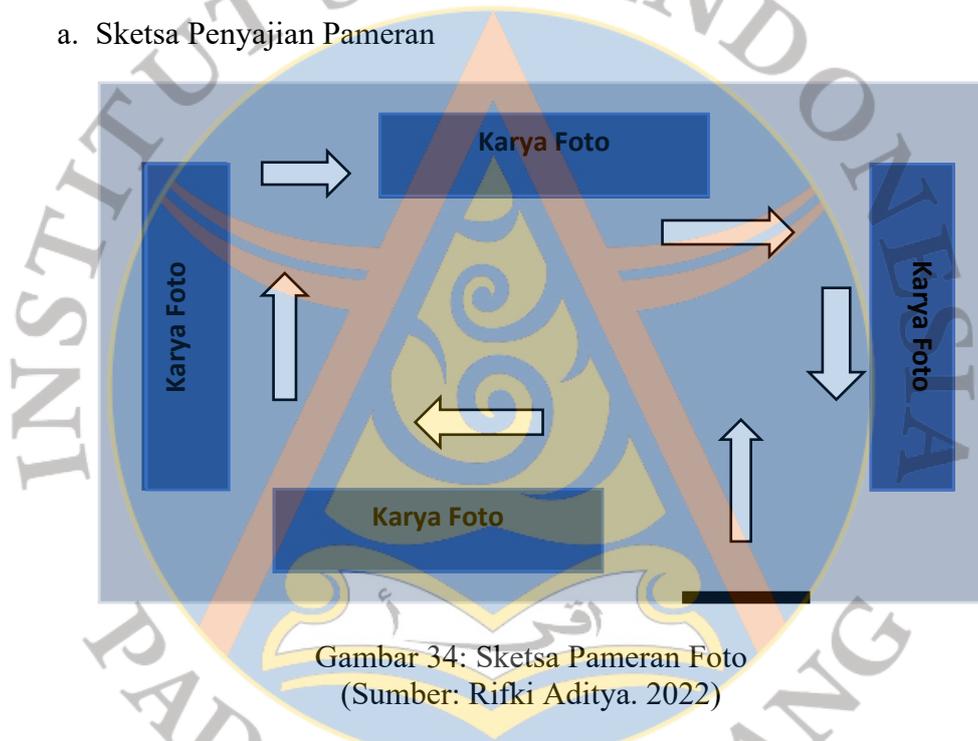
Pada tahap ini penulis mulai melakukan pemodelan dengan menggunakan pemodelan *primitive modelling* dan *polygonal modelling* menggunakan software *Blender*. *Primitive modelling* digunakan untuk membuat objek yang mudah tanpa mengubah bentuk aslinya, sedangkan *polygonal modelling* digunakan untuk membuat objek yang kompleks dengan waktu yang cepat. Setelah melakukan tahap pemodelan, penulis mulai melakukan *layout* pada objek 3D yang telah dibuat sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya.

4. Penyajian Karya

Setelah melakukan beberapa tahapan mulai dari persiapan, perancangan, dan perwujudan, pengkarya melakukan realisasi konsep dampak negatif

fenomena *doppelganger* dalam bentuk karya foto menggunakan media cetak *laminating doff* berukuran 20rs (40x60cm) sebanyak dua puluh buah yang dipamerkan pada kegiatan pameran tugas akhir. Lokasi diselenggarakan di Gedung Hoeridjah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Alasan pengkarya memilih Gedung Hoeridjah Adam yaitu tempatnya yang luas sehingga lebih leluasa memajang karya foto.

a. Sketsa Penyajian Pameran



Gambar 34: Sketsa Pameran Foto
(Sumber: Rifki Aditya. 2022)

Navigasi pengunjung pameran Fotografi ini berawal dari pintu masuk yang terlihat di gambar pada garis hitam, lalu pengunjung masuk belok kiri melihat karya yang telah terpajang, serta pengunjung mengikuti arahan dari sketsa yang telah dibuat, dan peletakan Abstrak di samping pintu.