

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, dalam istilah sosial disebut dengan *zoon politicon*. Dorongan dari lahir memaksa mereka untuk selalu menampilkan dirinya dalam berbagai bentuk di masyarakat, sehingga dengan sendirinya mereka akan berinteraksi dengan masyarakat. Salah satu bentuk karakter manusia adalah memiliki rasa takut, ada berbagai macam ketakutan-ketakutan dalam diri manusia diantaranya adalah takut ketinggian, takut gelap, takut pada binatang tertentu dan sebagainya (*Riliv,2020:3*). Salah satu diantara ketakutan yang sering dialami manusia yaitu ketakutan terhadap hantu.

Dalam istilah ilmu pengetahuan ketakutan terhadap hantu disebut *Phasmophobia*. *Phasmophobia* adalah rasa takut yang intens pada hantu. Bagi orang-orang dengan fobia hantu, penyebutan hal-hal supernatural, seperti hantu, penyihir, dan vampir bisa cukup untuk membangkitkan ketakutan irasional. Seringkali trauma atau peristiwa kehidupan yang dapat menjadi dasar bagi munculnya fobia. Namun bagi yang lain, kondisi ini dapat berkembang tanpa ada pemicu. Orang-orang dengan *phasmophobia* sering melaporkan merasakan kehadiran “sesuatu” ketika mereka sendirian. Mereka bahkan mendapat kesan berbeda bahwa mereka sedang diawasi atau sedang berkonfrontasi dengan makhluk gaib. Rasa takut yang begitu parah terkadang membuat pengidap fobia ini tidak dapat bergerak atau melakukan aktivitas sebagaimana mestinya. Ini dikarenakan terlalu fokus dengan kecemasan. (*dr.Rizal fadli,halodoc:2020*)

Penyebab *phasmophobia* trauma atau kejadian yang menyebabkan stres luar biasa juga dapat memicu seseorang mengalami *phasmophobia*. Fobia lain seperti ketakutan saat sendirian (*autophobia*) juga bisa berperan dalam menyebabkan *phasmophobia*. Ada berbagai macam reaksi manusia dalam menghadapi ketakutan-ketakutannya, ada yang mencoba lari, ada yang mencoba menghadapi, ada yang mencoba mengimajinasikan atau berhalusinasi seolah-olah itu semua hanyalah lelucon. Dari berbagai macam reaksi manusia yang umum digunakan melawan rasa takut mereka yaitu dengan menganggap bahwa mereka tidak ada disekitar mereka, adapun reaksi lain dari manusia menganggap bahwa hantu itu sama seperti manusia pada umumnya, tidak menakutkan ketika kita bisa berinteraksi dengan mereka, dan menjadikannya sebagai objek karya seni seperti seni lukis, film atau foto. Dalam hal ini penulis mengangkat *phasmophobia* sebagai karya dari fotografi ekspresi.

Anti tesis adalah gaya bahasa yang memadukan dua kata yang saling berlawanan dalam satu susunan. Kedua kata tersebut tidak hanya saling berlawanan, melainkan sangat bertolak belakang dari sisi makna (*Nur Indah Sholikhati, 2019:111*). Anti tesis majas yang digunakan untuk memberikan perlawanan makna dari *phasmophobia* sesungguhnya, yang nantinya akan divisualisasikan dalam bentuk fotografi ekspresi.

Fotografi adalah sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting (*Sudarma 2014:2*). Fotografi hadir sebagai media ungkapan jiwa yang pernah dialami seseorang dan dituangkan dalam karya seni. Satu dari sekian *genre* fotografi disebut dengan

fotografi ekspresi. Fotografi ekspresi adalah ungkapan jiwa yang mengutamakan ekspresi jati diri pribadi seseorang yang akan diekspresikan dalam karya seni murni (Syafriandi,2016:52). Pemilihan penciptaan karya fotografi dengan *genre* ekspresi karena dalam *genre* fotografi ini terdapat kegiatan transfer pesan secara visual berdasarkan perspektif sang fotografer kepada penikmat foto dengan tujuan untuk mempengaruhi jalan pikiran penontonnya melalui konten imajinatif dan estetik.

Berdasarkan penjabaran di atas penulis tertarik menciptakan karya yang menggambarkan orang-orang yang mencoba mengatasi ketakutannya terhadap hantu dan akan diwujudkan dalam fotografi ekspresi

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan uraian pada latarbelakang diatas masalah yang dapat dirumuskan dalam penciptaan ini adalah :

Bagaimana memvisualisasikan anti tesis *phasmophobia* dalam fotografi ekspresi?

## **C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat penciptaan**

### **1. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah

Menciptakan karya fotografi ekspresi dengan objek anti tesis terhadap *phasmophobia*.

## 2. Manfaat

### a. Bagi Pengkarya

- 1) Untuk menghilangkan trauma yang pernah dirasakan pengkarya
- 2) Untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan karya fotografi ekspresi

### b. Bagi Intitusi Pendidikan

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

### c. Bagi Masyarakat

- 1) Meningkatkan daya tarik dari fotografi ekspresi
- 2) Menambah wawasan tentang fotografi ekspresi

## D. Tinjauan Karya

Tinjauan Karya digunakan sebagai pedoman bagi penulis agar tidak terjadi kesamaan dengan karya-karya sebelumnya, sehingga karya yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan mengenai orisinalitas karya.

Tinjauan memuat *rivew* atau penjelasan padat dan sistematis tentang hasil-hasil karya seni terdahulu, yang ada hubungan baik langsung maupun tidak langsung dengan karya seni yang diciptakan (*Dharsono 2016:42*)

Berikut karya acuan yang menjadi inspirasi dalam pembuatan karya fotografi ekspresi



**Gambar 1.**

Judul: Last Friend

Sumber: Facebook sylwia Makris

Tahun: 5 Agustus 2021

Foto yang berjudul *Last Friend* karya Sylwia Makris merupakan foto konsep yang objek pendukungnya dirancang dan dibuat langsung oleh Sylwia Makris. Sylwia Makris melakukan pengambilan gambar menggunakan *mix lighting*. *Mix lighting* adalah teknik penggabungan *available light* dengan *artificial light*. Yang menarik dengan foto ini adalah adanya cahaya buatan dan cahaya alami yang digunakan Sylwia Makris. Penggunaan warna gambar dan tempat yang digunakan juga membuat penulis sebagai penikmat seni ikut merasakan apa yang terjadi didalam foto tersebut.

Dalam karya berjudul *Last Friend* yang penulis tinjau, penulis juga akan menggunakan objek hantu sebagai objek utama dan manusia sebagai objek pendukung yang akan dibuat dan cahaya yang digunakan juga menggunakan cahaya alami dan cahaya buatan. Untuk pembeda karya penulis dengan karya

Sylwia Makris nantinya terlihat dari segi warna dan dari kegiatan yang akan dilakukan antara objek hantu dan objek manusia akan terlihat berbeda.



**Gambar 2.**

Judul: The Seven Deadly Sins

Sumber: Facebook Sylwia Makris

Tahun: 27 Juni 2019

Foto kedua dengan judul *The Seven Deadly Sins* Sylwia Makris juga merupakan foto konsep objek yang utama dan objek pendukungnya dirancang dan dibuat langsung oleh Sylwia Makris. Pengambilan foto diambil di dalam studio Sywlia yang menggunakan cahaya *artificial light*. Yang menarik dari foto ini yaitu penggunaan cahaya yang sengaja dibuat dengan menggunakan *lighting* yang kemudian diatur sesuai kebutuhan foto atau bisa disebut *artificial light*. Selain itu yang menarik dari foto tersebut untuk dijadikan referensi penulis karena objek

yang ada difoto tersebut menjadi acuan penulis untuk membuat karya, adanya objek utamanya hantu dan objek pendukungnya manusia.

Dalam karya yang berjudul *The Seven Deadly Sins* yang penulis tinjau, penulis juga akan menggunakan objek pendukung yang akan dibuat oleh penulis. Untuk pembeda karya penulis dengan karya Sylwia Makris nantinya terlihat dari pengambilan foto penulis dengan format *horizontal* tidak seperti foto diatas dengan format *vertical*, dari *angle* pengambilan penulis nantinya tidak terlalu dekat dan nantinya penulis juga akan menggunakan pencahayaan yang minim atau bisa disebut dengan *low key*.



**Gambar 3.**

Judul: Menari Dalam Bayangan

Sumber: Instagram Mikaelaldo

Tahun: 1 November 2019

Foto yang berjudul *Menari Dalam Bayangan* karya Mikael Aldo merupakan foto konsep yang objek pendukungnya dirancang dan dibuat langsung Mikael Aldo. Mikael Aldo melakukan pengambilan gambar menggunakan *shutter*

*speed* rendah, sehingga memerlukan *tripod* untuk pengambilan gambar supaya tidak terjadinya *shaking* yang berlebihan. Yang menarik dari foto tersebut adalah penggunaan cahaya terobosan dari pintu atau jendela yang biasa disebut *window light* membuat foto menjadi menarik dan efek asap yang dibuat menjadikan foto tampak terkesan horror membuat penonton ikut merasakan apa yang terjadi didalam foto tersebut.

Dalam karya berjudul *Menari Dalam Bayangan* yang penulis tinjau, penulis juga akan menggunakan *window light* disertai dengan asap yang akan membuat foto tersebut terkesan horror sesuai dengan apa yang penulis inginkan. Untuk pembeda karya Mikael Aldo dengan penulis nantinya terlihat dari pengaturan objek lebih terlihat tidak seperti bayangan, serta pengambilan warna gambar juga akan berbeda.

Dari dua pengkarya di atas penulis ingin menyampaikan bahwasanya terjadi perbedaan karya penulis dengan dua pengkarya sebelumnya itu. Nanti akan terlihat dari segi komposisi, pengaturan cahaya serta warna *tone* gambar juga akan berbeda. Penggunaan cahaya alami, dan cahaya buatan dan penggunaan warna *tone* gambar penulis menggunakan warna yang dingin.

## **E. Landasan Teori**

Didalam sebuah penciptaan dibutuhkan teori pendukung dari hasil-hasil penciptaan yang sudah ada sebelumnya dan berhubungan dengan penciptaan yang dilakukan saat ini.

## 1. Fotografi Ekspresi

Fotografi ekspresi merupakan sebuah karya fotografi yang di rancang dengan konsep tertentu dengan memiliki objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luapan ekspresi dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi karya fotografi ekspresi (Soedjono, 2007:27)

Fotografi ekspresi dipilih sebagai landasan teori penulis karena karya yang akan diciptakan penulis merupakan luapan dari ekspresi penulis dan juga pengalaman dari apa yang penulis rasakan.

## 2. *Phasmophobia*

*Phasmophobia* adalah ketakutan seseorang terhadap hantu, semua hal yang berbau supranatural otomatis menimbulkan kepanikan bagi pemilik fobia ini. Bahkan ada yang rela memanggil pengusir hantu professional ke rumahnya, serta membeli alat elektromagnetik khusus agar tidak panik (Riliv, 2020:104)

*Phasmophobia* ini nanti akan menjadi landasan penulis untuk membuat karya fotografi ekspresi, yang mana bagaimana cara melawan rasa dari *phasmophobia* tersebut.

## 3. Semiotika

Semiotika adalah satu dari beberapa kajian yang menjadi tradisi pada teori komunikasi. Tradisi semiotika meliputi kumpulan teori terkait cara tanda-tanda menggambarkan sebuah benda, ide, situasi, kondisi, perasaan serta kondisi selain tanda-tanda tersebut (Littlejohn, 2009:53)

Untuk dapat lebih memahami kondisi psikologis fotografer dalam karyanya, pemaknaan tanda-tanda dengan semiotika dapat memandu untuk memperoleh pesan atau ide yang coba disampaikan fotografer, sekaligus memahami kondisinya. Berikut adalah teori tentang semiotika Barthes yang lebih familiar dengan fotografi.

*Barthes (1977:17)* menuliskan dengan menggunakan media fotografi dalam semiotika bahwa dalam semua seni tiruan ini terkandung dua pesan: pesan denotasi yaitu analogon (Barthes menuliskan bahwa analogon adalah perwakilan dari benda sesungguhnya dalam gambar yang memang merujuk kepada benda itu, persepsi dari realita dan gambar) itu sendiri, dan pesan konotasi yaitu cara bagaimana khalayak pada batas tertentu mengkomunikasikan apa yang mereka pikirkan tentang pesan itu.

Dalam semiotika Barthes, pesan pada denotasi dan konotasi dibedakan, menjadi bagaimana dalam fotografi pers menurut Barthes memiliki makna enotasi yang tidak dapat diganggu gugat, namun memiliki makna bagaimana fotografi itu sebagai pesan yang dialterisasi dengan budaya dari khalayak tertentu.

Teori semiotika yang akan digunakan penulis dalam pendekatan visual karya berfungsi sebagai petanda dari karya penulis. Penulis menggunakan beberapa objek pendukung yang akan menjadi objek penciptaan karya.

#### 4. Konsep Pencahayaan

Sumber cahaya dalam fotografi sangat diperlukan karena fotografi pada dasarnya yaitu melukis dengan cahaya, ketika tidak cahaya akan sulit untuk

menciptakan karya foto, oleh karena itu penulis menggunakan pencahayaan untuk menciptakan karya foto.

*Artificial light* merupakan cahaya buatan yang tidak berasal dari sumber cahaya alami. Seperti yang kita ketahui ada beberapa sumber cahaya alam yang bisa dijadikan alat untuk mendapatkan pencahayaan, seperti matahari dan bulan. *Artificial light* adalah lawan dari itu semua. Ia adalah cahaya yang diciptakan oleh manusia.

*Available light* adalah kebalikan dari *artificial light*. Ini adalah semua pencahayaan yang dilakukan secara natural. Seperti pencahayaan yang didapat dari matahari, bintang, dan bulan.

*Key light* merupakan sumber cahaya utama atau yang terkuat. Pencahayaan *key light* diarahkan dari sisi samping di depan objek yang akan diambil. Cahaya yang datang dari *key light* merupakan cahaya dominan dalam setting. Pada pengambilan gambar secara out-door, *key light* yang merupakan pencahayaan utama datang dari cahaya matahari. Sehingga, pencahayaan lainnya harus melengkapi sesuai dari arah yang berlawanan dari sinar matahari sebagai cahaya utama.

*Fill Light* merupakan sumber cahaya sekunder atau cahaya pengisi di bagian yang berlawanan dari *key light*. Jadi, jika *key light* datang dari arah kiri, maka *fill light* datang dari arah kanan. Biasanya, intensitas cahaya dari *fill light* harus lebih rendah dibandingkan cahaya *key light*. *Fill light* membantu mengurangi bayang yang dihasilkan oleh *key light* sehingga gambar nampak lebih natural. (Rangga Aditiawan, 2015:12)

Konsep pencahayaan *artificial light, available light, key light, fill light* ini menjadi acuan penulis untuk penciptaan karya fotografi ekspresi.

## F. Metode Penciptaan

### 1. Persiapan

Tahap persiapan ini berupa pengumpulan data mengumpulkan ide, seterusnya penulis mencari referensi dari berbagai sumber seperti buku, dan internet yang cocok dengan fotografi ekspresi dan penulis menjadikan manusia sebagai salah satu objek dalam penciptaan karya.

#### a. Eksplorasi

Pengkarya mulai menentukan ide tau gagasan yang menjadi fokus penciptaan. Pengkarya selanjtnya menentukan lokasi yang tepat untuk memproduksi yaitu di rumah seorang warga yang berada di batipuh dan menganalisis sesuai dengan tema yang penulis pilih yaitu *Anti Tesis Phasmophobia* dalam Fotografi Ekspresi.

#### b. Observasi

Melakukan wawancara langsung dengan informan rentang usia 5-80 tahun yang mengalami *Phasmophobia* yang bernama Alya (9 tahun), Ahmad (15 tahun), Bella (22 tahun), Nayar (78 tahun) Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap apa saja yang dirasakan seseorang dalam mengalami *Phasmophobia*, dan dari wawancara penulis bisa mencoba menganalisis apa yang dirasakan oleh seseorang yang mengalami *Phasmophobia*. Penulis melakukan observasi terhadap anak-

anak ada yang mengatakan mereka tidak takut hantu karena belum pernah melihat, ada yang takut terhadap hantu karena ditakut-takuti orang dewasa ada yang takut hantu karena melihat gambar atau film. Penulis melakukan observasi kepada beberapa remaja kebanyakan mereka mengatakan awal mula takut terhadap hantu waktu masa kanak-kanak, seperti yang dijelaskan di atas kenapa anak-anak takut terhadap hantu dari situlah mereka takut terhadap hantu. Penulis melakukan observasi terhadap orang dewasa, kebanyakan dari mereka tidak terlalu takut pada hantu, menjadikan hantu itu hanya khayalan mereka saja, tetapi masih ada yang takut sekali pada hantu karena mereka suka menonton film hantu dan fikiran mereka terdoktrin bahwa hantu itu berbahaya dan menakutkan bagi mereka. Penulis melakukan observasi terhadap orang tua dari beberapa orang tua mengatakan selama mereka hidup ada beberapa kali mereka pernah melihat hantu, dan itu menyeramkan tetapi mereka menganggap hantu adalah teman mereka dihari tua ini.

c. Studi Pustaka

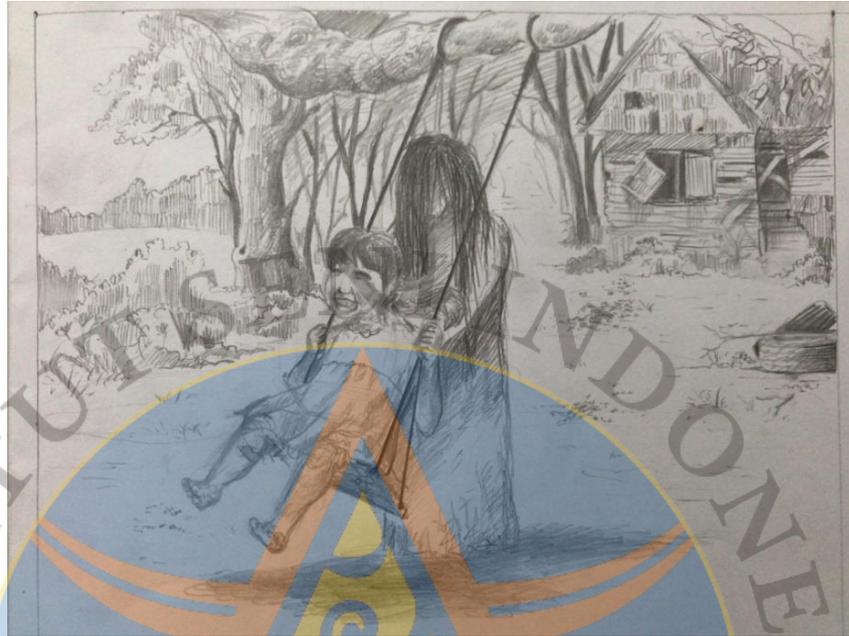
Mengumpulkan bahan dari sumber referensi tertulis seperti buku, majalah dan *literature* yang bersangkutan tentang psikologi atau buku tentang *Phasmophobia*. Selain itu juga digunakan referensi dari media online berupa website untuk melengkapi data yang akan diolah. Buku dan media *online* yang menjadi acuan penulis untuk melengkapi data yaitu buku tentang psikologi abnormal, ensiklophobia, memahami fobia

apa dan mengapa dan *website online* yang menjadi acuan penulis yaitu halodoc fadli

## 2. Perancangan

Dalam penggunaan simbol dan properti, banyak pertimbangan mengenai mana saja yang harus dimasukkan ke dalam *frame* dan mana saja yang tidak perlu. Simbol yang sederhana yang digunakan dalam karya contohnya seperti tangan yang menggenggam pergelangan kaki yang akan melangkah, visual tersebut digambarkan sebagai simbol keterikatan yang memaksa. Contoh lain yaitu penggunaan properti. Sebagai pondasi awal pembuatan karya-karya berikut, langkah pertama adalah membuat *Story Board* sebagai acuan terhadap karya-karya sudah ada. *Story Board* yang dibuat berisikan kumpulan referensi bagaimana nantinya pakaian, ekspresi model serta pengaturan cahaya yang digunakan dalam pembuatan karya. Lalu pada tahap selanjutnya adalah membuat sketsa sederhana berdasarkan informasi yang sudah terkumpul serta menggabungkan ide dari referensi yang ada. Tujuannya adalah sebagai pengingat agar tidak ada yang terlewat saat pemotretan berlangsung. Simbol adalah lambang yang mengandung makna atau arti.

a. Story Board



**Gambar 4.**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Gambar diatas adalah gambar yang akan diciptakan penulis nantinya, di dalam gambar tersebut penulis akan menggunakan hantu (kuntilanak) sebagai objek utama penulis dan objek pendukungnya anak-anak, gambar diatas tampak anak-anak yang sedang bermain ayunan dengan hantu dan terlihat dari ekspresinya dia merasakan senang sekali tanpa rasa takut, dan terlihat dari tempat yang tampak tempat yang sudah lama tinggal dan menyeramkan.

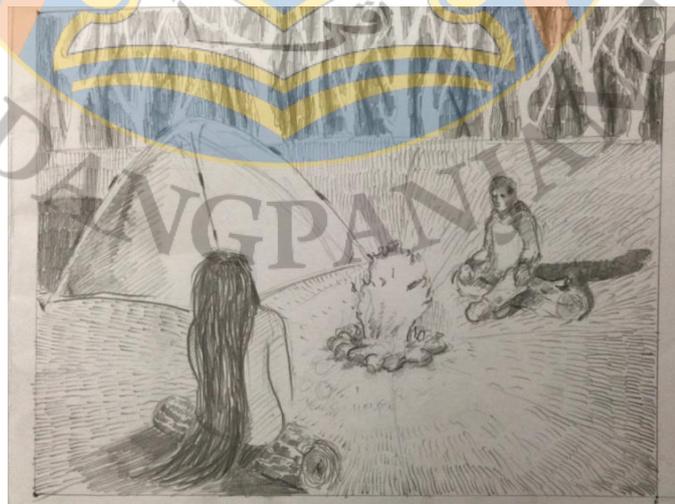
Karya yang pengkarya garap kurang lebih seperti gambar diatas menggunakan hantu sebagai objek utama dan anak-anak sebagai objek pendukung, mereka sedang bermain ayunan.



**Gambar 5.**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

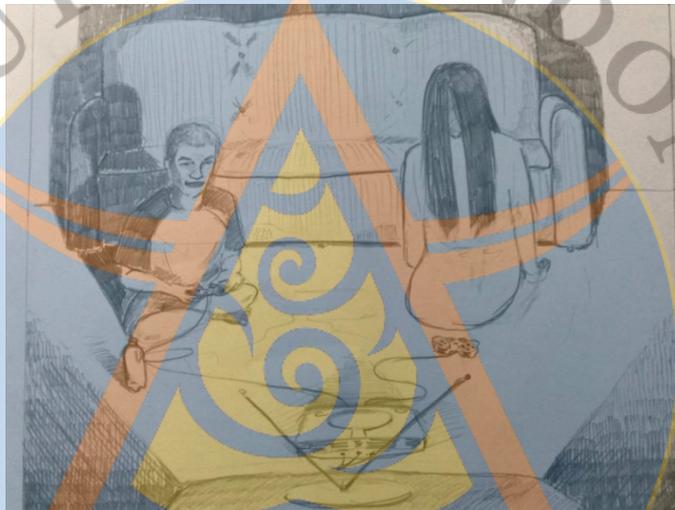
Foto selanjutnya yang pengkarya ciptakan terlihat dari gambar diatas penulis masih menggunakan anak-anak sebagai objek pendukung. Anak-anak yang masih sedang bermain dengan hantu tapi permainan yang berbeda, mereka sedang bermain boneka di dalam kamar yang tampak menyeramkan tetapi anak kecil tersebut tidak merasa takut sama sekali, tetapi merasa senang karena ada yang menemaninya bermain.



**Gambar 6.**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang pengkarya ciptakan terlihat dari gambar di atas, penulis menggunakan anak remaja sebagai objek pendukung penulis nantinya, tampak seorang remaja sedang melakukan kemah dengan hantu, tidak terlihat takut sama sekali dia merasa nyaman dan melakukan obrolan dengan hantu, bahkan ditempat yang sepi dan menyeramkan dia merasa nyaman akan kehadiran hantu tersebut.



**Gambar 7.**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang pengkarya ciptakan menggunakan anak remaja sebagai objek pendamping, tampak anak remaja yang sedang bermain ps tetapi dia tidak sendirian bermain ditemani oleh hantu, dia tidak merasakan takut sama sekal, merasa senang karna ada yang menemaninya untuk bermain.



**Gambar 8.**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang pengkarya ciptakan menggunakan objek pendukungnya orang dewasa, tampak orang dewasa yang sedang lembur bekerja sampai malam, walaupun dia bekerja sampai malam dia merasa tidak takut sama sekali tetapi merasa bahagia karena ada hantu yang menamninya bekerja dan hantu membantu memijit orang dewasa tersebut supaya tidak merasa kelelahan.



**Gambar 9**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang pengkara ciptakan menggunakan objek pendukung orang tua, tampak orang tua yang sedang berdansa dengan hantu, orang tua tersebut terlihat tampak sangat senang sekali akan kehadiran hantu tersebut dan tidak merasa takut sama sekali



**Gambar 10**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang pengkarya ciptakan menggunakan objek pendukung remaja yang sedang bermain piano ditemani oleh hantu, remaja tersebut tidak terganggu sama sekali oleh hantu, nantinya ketika proses pembuatan karya hantu tersebut ikut memainkan piano bersama remaja tersebut.



**Gambar 11**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang pengkarya ciptakan menggunakan objek pendukungnya orang tua yang sedang menyapu halaman di bantu oleh hantu, orang tua tersebut tampak senang tidak takut sama sekali, dia merasa bahagia ada yang menolongnya bekerja.



**Gambar 12**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang akan penulis ciptakan menggunakan objek anak-anak yang sedang bermain petak umpet bersama hantu, anak tersebut merasa

senang sekali, ada teman bermain walaupun teman bermainnya adalah hantu, dia tidak takut sama sekali.

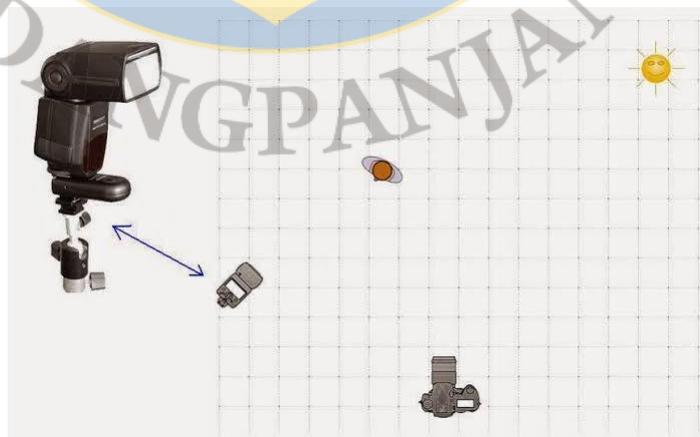


**Gambar 13**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Foto selanjutnya yang pengkarya ciptakan menggunakan objek orang dewasa yang sedang melakukan pekerjaan melukis, dia melukis tidak sendirian tapi di temani oleh hantu yang akan menjadi inspirasi lukisan dia.

b. Skema Lighting



**Gambar 14**

Sumber: Dokumentasi pribadi  
Tahun 2022

Pada skema lighting yang diciptakan pengkarya yaitu menggunakan cahaya alami dan cahaya buatan atau bisa disebut *available light* dan *artificial light* dan arah cahaya *oval light*.

### 3. Perwujudan

Setelah dirasa semua kebutuhan pemotretan sudah siap, maka tahap selanjutnya adalah eksekusi. Pada tahap ini, proses eksperimentasi dan eksplorasi bersamaan dengan waktu eksekusi. Eksperimentasi dan eksplorasi yang dilakukan menyangkut komposisi dan teknik yang sesuai dengan ide serta interaksinya. Eksperimentasi yang berupa penambahan properti-properti yang sesuai saat eksekusi yang pada tahap perencanaan belum terpikirkan ke dalam ide dan konsep penciptaan. Eksplorasi yang dimaksud yaitu eksplorasi dalam hal teknik dan komposisi serta eksplorasi pose dan juga mimik wajah dari model bagaimana ketika bertemu dengan hantu yang seharusnya sang model merasa ketakutan tetapi di dalam foto menjadi bahagia serta tempat yang digunakan akan menjadi petanda dalam foto yang akan diciptakan.

Dalam proses penciptaan karya ini, ada beberapa kendala namun, pengkarya berusaha mencari jalan keluar atas kendala yang terjadi. Pemotretan dilakukan pada dua lokasi yang berbeda yaitu outdoor dan indoor. Di lokasi *outdoor*, mengambil setting lokasi memanfaatkan tempat yang sepi menjadi tempat yang menyeramkan. Pada setiap pemotretan diluar ruangan adanya tambahan lampu flash eksternal dan memanfaatkan cahaya alami dari matahari namun menunggu momentum cahaya sore agar

cahaya yang jatuh mengenai objek tidak keras. Sementara untuk pemotretan *indoor*, memanfaatkan lampu flash eksternal serta lampu studio, karena pemotretan dilakukan di dalam ruangan yang kurang mendapatkan cahaya dari luar ruangan.

Pengambilan gambar akan dilakukan kurang lebih 2 minggu dengan menggunakan kostum yang akan menjadi ciri khas karya penulis.

a. Alat

1. Kamera



**Gambar 15.**

Kamera DSLR Canon 6D

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir penulis menggunakan kamera DSRL Canon 6D sensor 26,2 megapixel CMOS AF, layar sentuh LCD *Vari-angle*, dengan spesifikasi yang digunakan seperti : kualitas foto yang sangat baik, performa yang baik pada kondisi kurang cahaya dengan level noise rendah, serta semua keunngulan yang dimiliki kamera ini, dirasa sudah cukup untuk menciptakan karya foto pengambilan gambar akan menitikberatkan fokus ke

objek hantu kamera Canon 6D dirasa mempunyai titik fokus yang tajam yang memudahkan penulis menciptakan karya, dan alasan penulis menggunakan kamera Canon 6D sebagai kamera yang digunakan karena penulis membutuhkan kamera yang memiliki kualitas gambar yang tinggi kamera Canon 6D ini termasuk kamera yang direkomendasikan untuk pengambilan gambar yang minim cahaya sehingga mempermudah pengkarya nantinya dalam mengambil gambar di tempat yang minim cahaya untuk menghindari noise yang berlebihan.

## 2. Lensa



**Gambar 16.**

Lensa kit 18-55mm

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

Lensa Canon kit 18-55mm merupakan lensa zoom standar dari Kamera Canon 6D yang digunakan penulis sebagai medium utama dari penciptaan karya Tugas Akhir ini. Dengan keunggulan auto fokus serta sabilizer pada lensa, sangat berguna untuk pemotretan yang diambil penulis cakupannya luas, sehingga objek hantu dan objek pendukungnya terlihat jelas.

### 3. Tripod



**Gambar 17.**

Tripod

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

Fungsi Tripod digunakan sebagai alat bantu pemotretan guna mempertahankan komposisi pengambilan gambar berkala, mempermudah proses pemotretan, karna pengkarya menggunakan objek hantu yang bergerak dengan adanya tripod meminimalisirkan *shaking* yang berlebihan terhadap foto.

### 4. Memory Card



**Gambar 18.**

Memory Card

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, Kamera digital sebagai medium utama pada penciptaan karya ini, pastinya menggunakan kartu penyimpanan SD (*secure digital*). SD card yang digunakan ialah sandisk ultra berkapasitas 64GB, didukung dengan kecepatan transfer data 100mb/sec card ini dibekali dengan penyimpanan yang cukup besar untuk menyimpan gambar RAW & JPG. Karena kapasitas memori yang besar memudahkan penulis mengambil gambar sebanyak apapun tanpa merasa takut memori penuh.

5. *Lighting Godox SL60W*



**Gambar 19.**

Lighting Godox SL60W

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis membutuhkan alat bantu lighting, dengan memakai pencahayaan tambahan ini, karena pengkarya mengambil gambar ditempat yang gelap dan untuk memberikan efek menyeramkan pada foto, lighting Godox SL60W sangat di butuhkan untuk memantulkan cahaya pada objek yang diinginkan.

6. *Soft Box*



**Gambar 20.**

Soft Box

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

Soft Box tipe Recangular ukuran 50 x 70 cm berfungsi agar cahaya yang jatuh pada objek tidak menimbulkan bayangan yang terlalu keras, karena pada objek hantu yang akan di foto pengkarya tidak ingin adanya bayangan pada hantu, soft box ini berfungsi untuk menemalisirkan bayangan yang akan timbul.

7. *Speedlight*



**Gambar 21.**

Speedlight

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

Speedlight tipe Godox TT600 dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini pada proses pemotretan diluar ruangan speedlight

ini digunakan ketika diluar ruangan mendung dan minimnya cahaya matahari tidak hanya ketika mendung atau kurangnya cahaya tetapi speedlight berguna juga untuk memperjelas foto yang akan diciptakan nantinya. Speedlight juga digunakan untuk pemotretan didalam ruangan sama halnya kegunaannya dengan lighting.

#### 8. *Trigger*



**Gambar 22.**

Triger

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

*Trigger* tipe Godox XT2 pada proses pemotretan sebagai alat penghubung speed light yang mana digunakan untuk mengatur arah datangnya cahaya dan memblock cahaya sesuai konsep pengkarya.

## 9. Laptop



**Gambar 23.**

Laptop Acer

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tahun : 2022

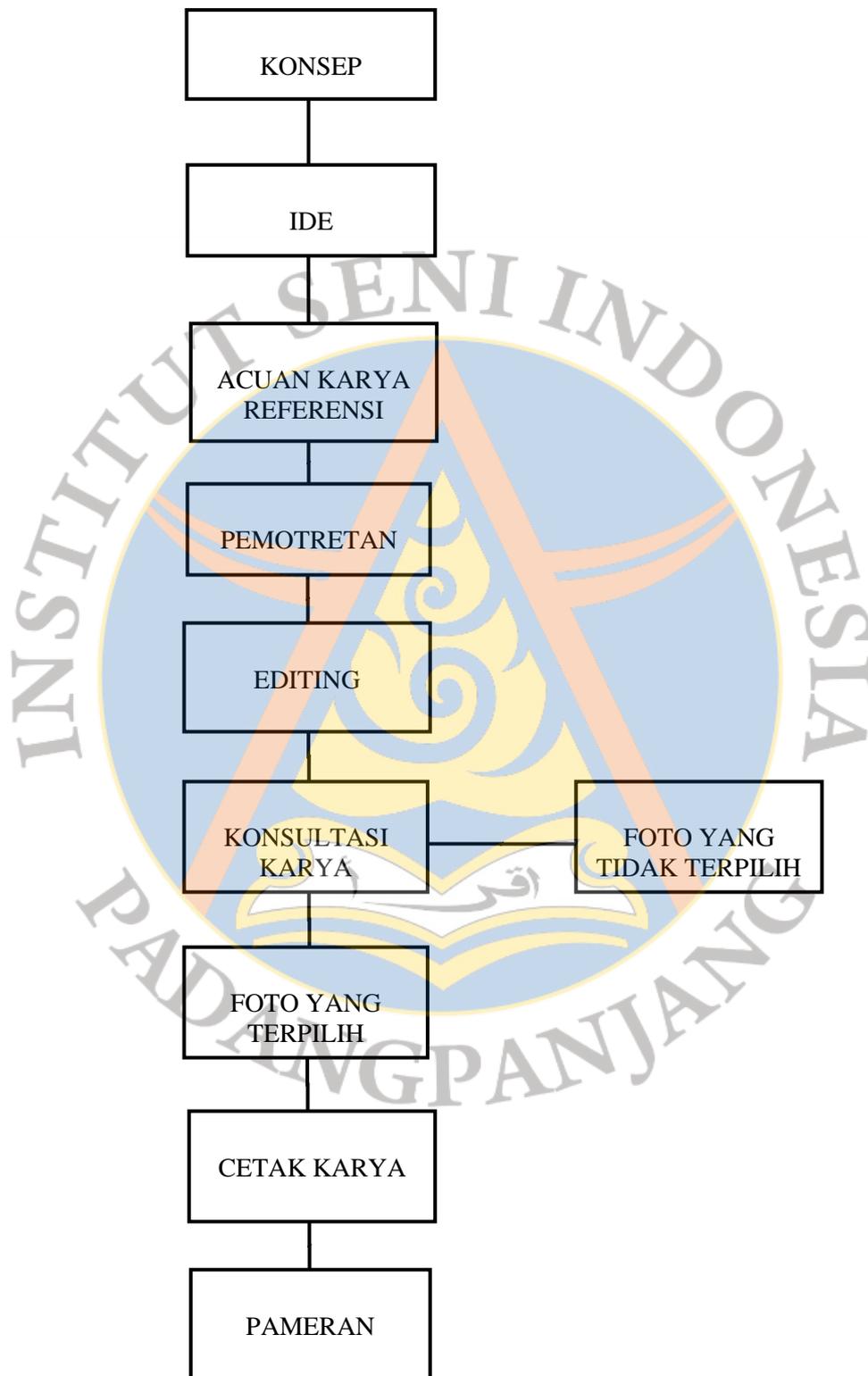
Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, pengkarya menggunakan laptop Acer Aspire AZC-105, dengan Processor AMD E1-2500. Laptop ini memiliki kapasitas penyimpanan 1 TB dengan RAM 4 GB dirasa sangat cukup mampu untuk digunakan penulis dalam proses penulisan maupun *editing* menggunakan Photoshop.

### b. Teknik

Penciptaan karya *Anti Tesis Phasmophobia* dimulai dengan tahap eksplorasi yaitu menentukan ide atau gagasan yang menjadi fokus penciptaan, selanjutnya tahap wawancara dengan teman-teman rentan usia 5-80 tahun yang mengalami *Phasmophobia* kemudian tahap realisasi karya yaitu pemotretan dilaksanakan di *indoor dan outdoor* penulis dengan objek utama Hantu, hal ini merupakan hal yang diinginkan penulis supaya apa yang diinginkan penulis tercapai sesuai dengan konsep penulis. Dalam pengambilan objek, penulis menggunakan teknik *Eye level angle*.

*Eye level angle* merupakan sudut pandang kamera yang tingginya sejajar dengan tinggi objek yang berfungsi memberikan kesan *perspektif* foto realistis seperti umumnya sudut pandang manusia. Proses Penggarapan karya yang dilakukan pengkarya selama kurang lebih 2 minggu, menggunakan objek manusia anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua, foto ini dibagi menjadi 4 bagian usia, alasan penulis mengambil 4 bagian ini karena manusia yang takut hantu tidak hanya dikalangan remaja atau dewasa tetapi semua umur merasakan ketakutan terhadap hantu, karena hal ini penulis mempunyai ide menciptakan karya dari anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua, dan alasan penulis menggunakan objek utama hantu dengan wujud kuntilanak karena dalam ingatan penulis yang merasakan *phasmophobia* awal mula dari ketakutan penulis yaitu kuntilanak setelah itu penulis tidak berani mengetahui tentang hantu apa saja yang menyeramkan.

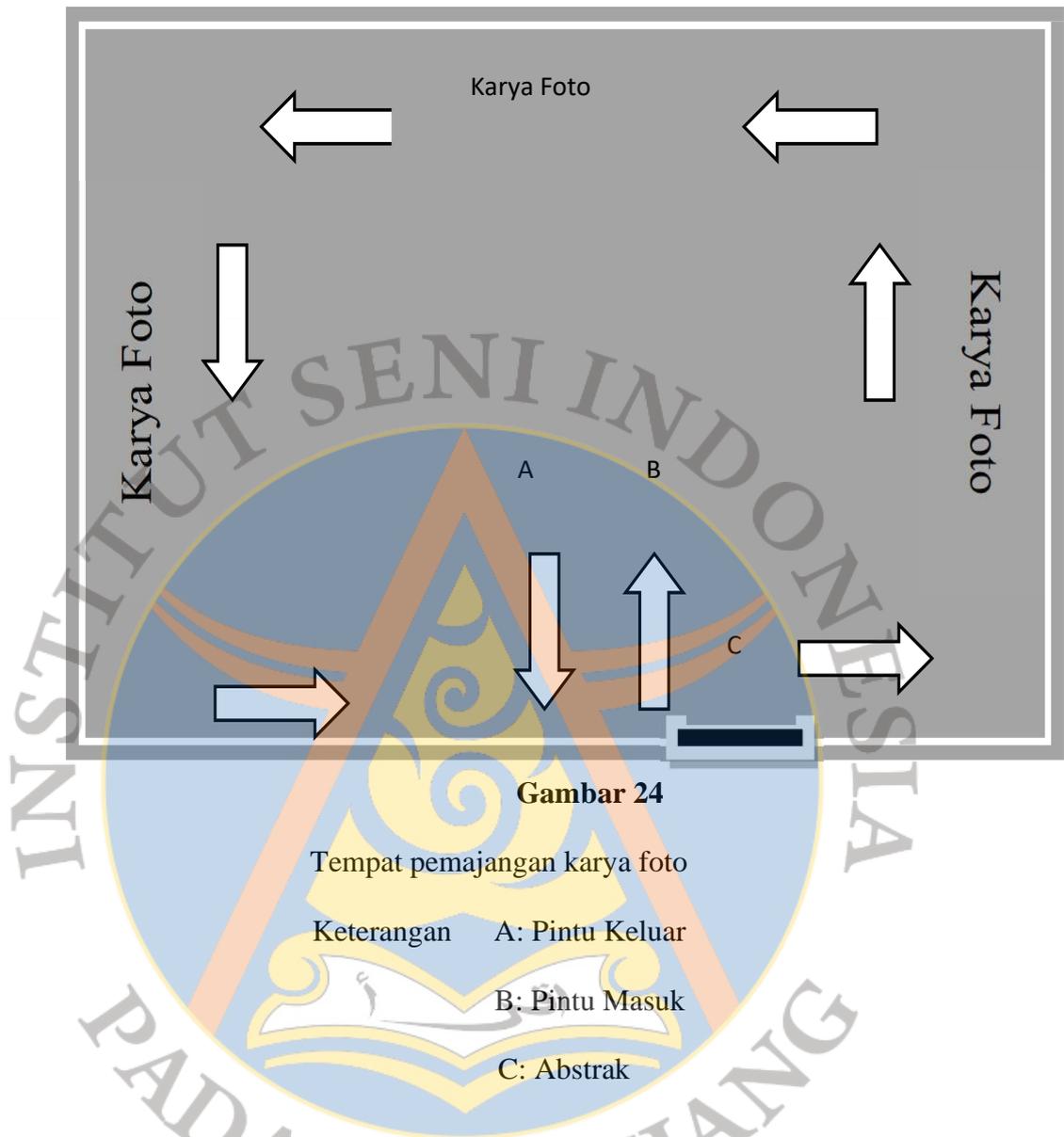
**i. Struktur Penciptaan Karya**



Struktur 1 penciptaan karya

#### 4. Penyajian Karya

Setelah penulis melakukan eksekusi karya, penulis melakukan pengeditan foto yang telah dieksekusi, penulis melakukan konsultasi karya kepada dosen pembimbing dan dosen pembimbing dan menyeleksi karya. Setelah semua karya dianggap layak dan lolos kurasi untuk dipamerkan, maka tahap selanjutnya adalah tahap akhir dari proses berkarya yaitu pelaksanaan pameran. Pengkarya memamerkan karya fotografinya di Lobi Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam ISI Padangpanjang, dengan karya yang dipamerkan sebanyak 20 karya dan menggunakan bahan *photopaperdoff* dengan ukuran 20RS (60 cm x 40 cm) dengan frame minimalis sebagai pertanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang akan diuji, dinilai dan dinyatakan layaknya untuk sebuah tugas akhir S1 fotografi oleh pembimbing dan penguji.



Dalam pemajangan karya tugas akhir, penulis melakukan dekorasi untuk persiapan pameran tugas akhir. Karya foto pertama dipajang mulai dari sebelah kanan di dekat pintu masuk gedung dan karya foto lainnya dipajang mengelilingi ruangan.