

LAPORAN TUGAS AKHIR
FOTOGRAFI MAINAN ROBOT TRANSFORMERS DENGAN
CERITA PERTARUNGAN TERAKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.Sn)



Disusun Oleh :
Adji Julian Firaisyah
NIM : 21310006

PROGRAM STUDI FOTOGRAFI
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Fotografi Mainan Robot Transformers
Dengan Cerita Pertarungan Terakhir

Penulis : Adji Julian Firaisyah
NIM : 21310006
Program Studi : Fotografi
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ~~Juma~~ Tanggal 18 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Irpan Riana, M.Sn
NIP 198311192019031010

Anggota 1

Anggota 2



Yuda Syah Putra, S.Pd., M.Sn
NIP 199105272019031015



Drs. AM. Hermanto Laksana, M.IKom
NIDN 8863380018

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Adji Julian Firaisyah
NIM : 21310006
Program Studi : Fotografi
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Zalzulifa, M.Pd

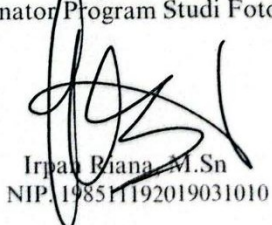
NIP 196308071989021002



Drs. AM. Hermanto Laksana,
M.IKom

NIDN. 8863380018

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Fotografi



Irpan Riana, M.Sn
NIP. 198511192019031010

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adji Julian Firaisyah
NIM : 21310006
Program Studi : Fotografi
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Transformasi: Pertarungan Terakhir... Fotografi Mainan Dalam Komik

..... adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Adji Julian firaisyah
NIM: 21310006

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adji Julian Firaisyah
NIM : 21310006
Program Studi : Fotografi
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Transformers: Pertarungan Terakur - Fotografi Mainan Dalam
Komik.....berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,


METRAL
TEMPEL
3982AAMX254679281
Adji Julian Firaisyah
NIM: 21310006

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Fotografi Mainan Robot Transformers Dengan Cerita
Pertarungan Terakhir

Penulis : Adji Julian Firaishyah

Pembimbing I : Dr. Zalzulifa, M.Pd

Pembimbing II : Drs. AM. Hermanto Laksana, M.IKom

Comics are a visual media that combines imagery and text to effectively convey stories. In today's digital era, visual exploration has evolved, one of which is through toy photography. This study aims to explore visualization techniques by integrating toy photography with the comic medium, specifically through a work titled "*Transformers: The Final Battle – Toy Photography in Comics*." The piece presents a narrative of conflict between two fictional factions, the Autobots and Decepticons, from the Transformers franchise. The author uses action figures as photographic subjects and applies techniques such as 3-point lighting, camera angles, and comic layout design to create a visual narrative. The creative process involves pre-production, production, and post-production stages, including diorama building, photo shoots, retouching, and comic compilation. The resulting work demonstrates that toy photography can serve as a new alternative in comic creation, expanding the possibilities of visual expression and its potential applications in commercial media such as packaging, apparel, trading cards, and more.

Keywords : *Toy photography, Comic, Transformers*

Komik merupakan media visual yang menggabungkan elemen gambar dan teks untuk menyampaikan cerita secara efektif. Dalam era digital saat ini, eksplorasi visual semakin berkembang, salah satunya melalui fotografi mainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi teknik visualisasi dalam menggabungkan fotografi mainan dengan medium komik, khususnya melalui karya berjudul "Transformers: Pertarungan Terakhir – Fotografi Mainan dalam Komik". Karya ini menampilkan narasi pertempuran antara dua kubu fiktif, Autobot dan Decepticon, dari waralaba Transformers. Penulis menggunakan mainan sebagai objek fotografi dan menerapkan teknik seperti three point lighting, sudut pandang kamera, serta layout komik untuk menciptakan narasi visual. Proses kreatif melibatkan tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi yang meliputi pembuatan diorama, pemotretan, retouching, dan penyusunan komik. Hasil karya ini menunjukkan bahwa fotografi mainan dapat dijadikan alternatif baru dalam penciptaan komik, memperluas kemungkinan ekspresi visual dan potensi penerapan dalam media komersial seperti kemasan, pakaian, permainan kartu dan lain sebagainya.

Kata Kunci : *Fotografi Mainan, komik, Transformers*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, berkah, dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai disetiap Langkah kehidupan. Berkat petunjuk, kekuatan, serta izin dari-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Fotografi Mainan Robot *Transformers* Dengan Cerita Pertarungan Terakhir” dengan baik dan tepat waktu.

Tugas akhir ini dibuat dan disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.Sn). Karya ini merupakan hasil Proses Pembelajaran dan pengalaman kreatif yang penulis dapatkan selama masa studi, baik di dalam maupun juga di luar lingkungan kampus. Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi bukti nyata dari perkembangan kemampuan, daya pikir visual, serta ketekunan dalam berkarya secara profesional.

Penyusunan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si, M.Si, selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Irpan Riana, M.Sn, selaku Koordinator Program Studi Fotografi.
6. Nurul Akmalia, M.Med.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Fotografi.
7. Dr. Zalzulifa, M.Pd sebagai pembimbing 1
8. Pembimbing Drs. AM. Hermanto Laksana, M.IKom
9. Orang tua yang sudah memfasilitasi dan memberikan dukungan moral kepada penulis.

10. Teman-teman penulis yang sudah memberikan dukungan dan bantuan secara mental dan tenaga untuk membantu penulis menyusun laporan ini.
11. Teman-teman Program Studi Fotografi Polimedia atas dukungan serta kebersamaannya.
12. Seluruh pihak yang sudah membantu penulis untuk menyusun dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima segala bentuk kritik dan saran yang membantu untuk pengembangan karya di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, wawasan, dan inspirasi bagi pembaca, khususnya yang tertarik pada bidang fotografi mainan dan eksplorasi visual dalam media komik.

Jakarta, 18 Juli 2025

Penulis



Adji Julian Firaisyah

NIM. 21310006

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	III
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	V
ABSTRAK	VI
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	4
C. BATASAN MASALAH	4
D. RUMUSAN MASALAH	5
E. TUJUAN PENULISAN	5
F. MANFAAT PENULISAN	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
1. <i>Pengertian Fotografi</i>	7
2. <i>Segitiga Exposure</i>	7
3. <i>Pencahayaan</i>	9
4. <i>Sudut Pandang/Angle</i>	13
5. <i>Fotografi Mainan</i>	14
6. <i>Komik</i>	15
7. <i>Acuan Karya</i>	16
BAB III METODE PELAKSANAAN	20
A. DATA/OBJEK PENULISAN	20
B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	20
1. <i>Studi Pustaka</i>	20
C. RUANG LINGKUP	21
1. <i>Peran Penulis</i>	21
2. <i>Kategori Karya</i>	21
3. <i>Ide Kreatif</i>	21
D. LANGKAH KERJA	22
1. <i>Pra Produksi</i>	22
2. <i>Produksi</i>	43

3. <i>Pasca Produksi</i>	47
BAB IV PEMBAHASAN	50
A. HASIL KARYA FOTO MAINAN	50
1. <i>Karya Foto 1</i>	51
2. <i>Karya Foto 2</i>	53
3. <i>Karya Foto 3</i>	55
4. <i>Karya Foto 4</i>	58
5. <i>Karya Foto 5</i>	60
6. <i>Karya Foto 6</i>	62
7. <i>Karya Foto 7</i>	64
8. <i>Karya Foto 8</i>	66
9. <i>Karya Foto 9</i>	68
10. <i>Karya Foto 10</i>	70
11. <i>Karya Foto 11</i>	72
12. <i>Karya Foto 12</i>	74
13. <i>Karya Foto 13</i>	76
14. <i>Karya Foto 14</i>	78
15. <i>Karya Foto 15</i>	80
BAB V PENUTUP	92
A. KESIMPULAN	92
B. SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Karya Mitchel Wu	17
Gambar 2. 2 Karya Matthew Cohen.....	18
Gambar 2. 3 Karya Johnny Wu.....	18
Gambar 3.1 Canon 750D.....	23
Gambar 3.2 Lensa Canon EFS 18-55mm.....	23
Gambar 3.3 Lensa Canon EFS 55-250mm.....	24
Gambar 3.4 Lensa Canon 50mm f/1.8 APS-C	24
Gambar 3.5 Baterai LP-E17.....	25
Gambar 3.6 Memori SanDisk 64GB	25
Gambar 3. 7 Tripod Excell	26
Gambar 3. 8 INBEX IP80	26
Gambar 3. 9 Midio LED Portable Flat Panel.....	27
Gambar 3. 10 Optimus Prime.....	29
Gambar 3. 11 Wheeljack	30
Gambar 3. 12 Jazz.....	31
Gambar 3. 13 Tigertrack	32
Gambar 3. 14 Megatron	34
Gambar 3. 15 Shockwave.....	35
Gambar 3. 16 Soundwave.....	36
Gambar 3. 17 Starscream	37
Gambar 3. 18 Fondasi Diorama.....	44
Gambar 3. 19 Proses Pewarnaan Diorama	44
Gambar 4. 1 Karya Foto “Di Tengah Pertempuran”	51
Gambar 4. 2 Diagram Lighting 1	51
Gambar 4. 3 Karya Foto 2 “Berubah!”	53
Gambar 4. 4 Diagram Lighting 2.....	54
Gambar 4. 5 Karya Foto 3 “Bala Bantuan”	55
Gambar 4. 6 Diagram Lighting 3.....	56
Gambar 4. 7 Karya Foto 4 “Kedatangan Megatron”	58
Gambar 4. 8Diagram Lighting 4.....	58
Gambar 4. 9 Karya Foto 5 “Decepticon”	60
Gambar 4. 10 Diagram Lighting 5	60
Gambar 4. 11 Karya Foto 6 “Autobot, Bersiaplah!”	62
Gambar 4. 12 Diagram Lighting 6	63
Gambar 4. 13 Karya Foto 7 “Decepticon, serang!”	64
Gambar 4. 14Diagram Lighting 7	65
Gambar 4. 15 Karya Foto 8 “Autobot Versus Decepticon”	66
Gambar 4. 16 Diagram Lighting 8	67
Gambar 4. 17 Karya Foto 9 “Amarah Megatron”	68
Gambar 4. 18 Diagram Lighting 9	69

Gambar 4. 19 Karya Foto 10 “Terkena Serangan”	70
Gambar 4. 20 Diagram Lighting 10	71
Gambar 4. 21 Karya Foto 11 “Bangkit”	72
Gambar 4. 22 Diagram Lighting 11	73
Gambar 4. 23 Karya Foto 12 “Serangan Balasan”	74
Gambar 4. 24 Diagram Lighting 12	75
Gambar 4. 25 Karya Foto 13 “Awal Dari Akhir”	76
Gambar 4. 26 Diagram Lighting 13	77
Gambar 4. 27 Karya Foto 14 “Kejatuhan Megatron”	78
Gambar 4. 28 Diagram Lighting 14	79
Gambar 4. 29 Karya Foto 15 “Satu yang Bertahan, Satu yang Tumbang”	80
Gambar 4. 30 Diagram Lighting 15	81
<i>Gambar 4. 31 Komik Halaman 1</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 4. 32 Komik Halaman 2</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4. 33 Komik Halaman 3</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4. 34 Komik Halaman 4</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4. 35 Komik Halaman 5</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4. 36 Komik Halaman 6</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4. 37 Komik Halaman 7</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4. 38 Komik Halaman 8</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 4. 39 Komik Halaman 9</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 4. 40 Komik Halaman 10</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 4. 41 Komik Halaman 11</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 4. 42 Komik Halaman 12</i>	<i>89</i>
<i>Gambar 4. 43 Komik Halaman 13</i>	<i>89</i>
<i>Gambar 4. 44 Komik Halaman 14</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 4. 45 Komik Halaman 15</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 4. 46 Komik Halaman 16</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 4. 47 Komik Halaman 17</i>	<i>91</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data Exif Karya	51
<i>Tabel 4. 2 Data Exif Karya</i>	<i>53</i>
Tabel 4. 3 Data Exif Karya	55
Tabel 4. 4 Data Exif Karya	58
Tabel 4. 5 Data Exif Karya	60
Tabel 4. 6 Data Exif Karya	62
Tabel 4. 7 Data Exif Karya	64
Tabel 4. 8 Data Exif Karya	66
Tabel 4. 9 Data Exif Karya	68
Tabel 4. 10 Data Exif Karya	70
Tabel 4. 11 Data Exif Karya	73
Tabel 4. 12 Data Exif Karya	75
Tabel 4. 13 Data Exif Karya	77
Tabel 4. 14 Data Exif Karya	79
Tabel 4. 15 Data Exif Karya	81