

## ADAPTASI KISAH MITOLOGI YUNANI *THE FALL OF ICARUS* DALAM KARYA SENI PARALAKS 3D

Syahda Yaqiq Nurmiladiah<sup>1</sup>, Didit Endriawan<sup>2</sup> dan Adrian Permana Zen<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
syahdanurmiladiah@student.telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id,  
adrianzen@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Kisah *The Fall of Icarus* merupakan legenda klasik yang telah menginspirasi banyak karya modern. Tugas akhir ini bertujuan untuk mengadaptasi kisah tersebut menjadi sebuah karya seni kontemporer yaitu Paralaks 3D. Pengkaryaan tugas akhir ini melibatkan analisis terhadap kisah yang dipilih, dengan fokus penggambaran karakter Icarus, pemahaman tentang ambisi, keterbatasan, dan konsekuensi dari tindakan yang melampaui batas. Selain itu, pengkaryaan ini juga mengungkap bagaimana penulis menggunakan elemen-elemen sastra seperti deskripsi visual, perbandingan, dan bahasa metaforis untuk memperkuat pesan yang terkandung dalam kisah *The Fall of Icarus*. Kisah *The Fall of Icarus* terbukti menjadi sumber inspirasi penulis dalam pembuatan karya tugas akhir "ADAPTASI KISAH MITOLOGI YUNANI *THE FALL OF ICARUS* KE DALAM KARYA SENI PARALAKS 3D" penggunaannya sebagai metafora dalam karya seni kontemporer ini memberikan dimensi tambahan yang memperkaya pemahaman mengenai ambisi, keterbatasan, dan konsekuensi dari tindakan manusia.

**Kata kunci:** icarus, ambisi, paralaks

**Abstract:** *The story of The Fall of Icarus is a classic legend that has inspired many modern works. This final project aims to adapt the story into a contemporary work of art, a 3D Parallax Art. The work on this final project involves an analysis of the chosen story, with a focus on depicting the character Icarus, ambitions, limitations, and the consequences of actions that go beyond the limits. In addition, this work also reveals how the author uses literary elements such as visual descriptions, comparisons, and metaphorical language to reinforce the message contained in the story of The Fall of Icarus. The story of The Fall of Icarus has proven to be a source of inspiration for the author in making his final project work "THE ADAPTATION OF THE GREEK MYTHOLOGICAL STORY THE FALL OF ICARUS INTO 3D PARALLAX ART WORK" Its use as a metaphor in contemporary art provides an additional dimension that enriches understanding of ambition, limitations, and the consequences of human action.*

**Keywords:** *icarus, ambition, parallax*

## PENDAHULUAN

Mitos Icarus, seorang anak laki-laki yang mencoba terbang terlalu dekat dengan matahari dan kemudian dihancurkan, berasal dari Yunani kuno. Meski tergolong tokoh kecil, cerita dari mitologi Yunani ini masih sering dibacakan hingga saat ini. Dikisahkan, seorang Bapak bernama Daedalus dan anaknya Icarus dipenjara di dalam labirin. Daedalus akhirnya memutuskan dia dan Icarus harus pergi dengan berpura-pura menjadi burung dan terbang. Sebagai pengerajin, Daedalus kemudian membuat sayap yang terbuat dari bulu angsa dan lilin untuknya dan Icarus. Daedalus melihat bahwa sayap yang dia buat rapuh, oleh karena itu dia memperingatkan Icarus agar tidak terbang terlalu tinggi atau terlalu rendah.

Jika terbang terlalu tinggi, panas dari sayap akan melelehkan lilin yang digunakan sebagai perekat. Terlalu percaya diri, Icarus mengabaikan peringatan Daedalus sebelumnya. Dia begitu terpesona dengan penerbangan awalnya sehingga dia terus mendaki di ketinggian. Sayangnya untuk Daedalus, ketakutan terburuknya terwujud ketika Icarus terbang terlalu dekat dengan matahari, menyebabkan lilin meleleh dan bulubulunya rontok dari rangka kayu. Jatuhnya Icarus ke laut dan selanjutnya tenggelam ke dalam air berlangsung cukup cepat. Banyak karya sastra dan seni yang terinspirasi oleh mitos Icarus. Sastra dan seni Renaisans kaya akan penggambaran Icarus. Namun, penting untuk menyadari bahwa realisme cerita hanyalah sebuah kerangka kerja, dan lebih bermanfaat untuk memeriksa cerita untuk nilai-nilai yang dikandungnya.

Ketertarikan penulis terhadap kisah mitologi Yunani *The fall of Icarus* yang unik dan mengandung pesan moral yang relevan dengan kehidupan di masa sekarang menginspirasi penulis untuk menjadikan kisah ini sebagai subjek sebuah proyek pengkayaan tugas akhir penulis. Dalam kisah ini, terdapat banyak perspektif realis dan tata nilai yang bisa dibedah dan direalisasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Pada tugas akhir ini penulis akan membuat sebuah karya

seni fotografi dengan output paralaks 3D. Lebih jauh lagi tentang fotografi, salah satu bentuk medium seni rupa ini sudah bukan lagi istilah yang asing didengar dan menjadi lebih dari sekedar alat untuk mendokumentasikan sesuatu. "Fotografi tidak hanya sebagai akses kemudahan alat rekam, namun di sana tercermin sebuah proses pencitraan 3 gagasan dan estetika yang lebih transenden." (B. Amelia, S. Sudono, A. P. Zen, 2022)

Seiring dengan berjalannya waktu, fotografi semakin cepat merambah menyentuh kehidupan sehari-hari banyak orang. Mengingat maraknya perkembangan fotografi tersebut, penulis merasa bahwa dunia fotografi hari ini menjadi hal yang sangat umum atau dikatakan mainstream apalagi kekuatan fotografi hari ini semakin berkurang dikarenakan medium yang digunakan semakin mudah, maka penulis ingin kembali mempertanyakan fotografi itu sendiri mulai dari lahirnya fotografi hingga saat ini yaitu perlu diciptakannya sebuah gagasan baru dalam karya fotografi dengan pola-pola lahirnya fotografi itu sendiri.

Dalam penciptaan ini, penulis melibatkan teknik fotografi dan paralaks dalam karya fotografi seni yang diciptakan. Hal tersebut didasari pada perkembangan teknologi yang kini turut memberikan andil dalam perubahan bentuk karya seni. Menurut Didit Endriawan., Donny Trihanondo., Tidak adanya 'penghalang' atau batasan dalam menghasilkan karya seni di abad ke-21 ini, menjadikan kreasi seniman juga kian beragam dan rumit (Trihanondo, D., & Endriawan, D. 2022). Salah satunya adalah inovasi karya fotografi kontemporer yang berbentuk tiga dimensi dimana fotografi itu sendiri berperan sebagai medium penyampai karyanya.

Dikutip dari Adrian Permana Zen., Cucu Retno Yuningsih., Untuk dapat menciptakan sebuah karya seni yang bernilai tinggi, berkualitas, kreatif, dan indah, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang karakteristik dan ruang lingkup fotografi, seperti prinsip-prinsip estetika, gagasan ekspresi, pengetahuan material,

dan metode. Salah satunya dapat diproduksi dengan menggabungkan teknologi modern dengan penciptaan sebuah karya seni (A.P Zen, C.R Yuningsih, 2021)

Paralaks, sering dikenal sebagai paralaks 3D, adalah efek visual di mana elemen latar depan dan belakang tampak bergerak dengan kecepatan berbeda. Penggunaan paralaks menanamkan rasa kedalaman, jarak, dan gerak ke gambar. Saat pengamat bergerak, mereka melihat pergeseran sudut antara dua titik tetap. Ini dikenal sebagai paralaks gerak. Jurnal ini berisi tentang penggambaran adaptasi dari kisah mitologi Yunani *The Fall of Icarus* yang direfleksikan menjadi karya seni Paralaks 3D. Adapun tujuan dari penciptaan ini adalah untuk memberikan gambaran hasil eksplorasi tema yang dituangkan ke dalam teknik fotografi sebagai gagasan berkarya.

## **METODE**

Penulis dalam melakukan penciptaan karya akan menggunakan teknik fotografi dan Paralaks 3D sebagai output karya dengan mengangkat konsep kisah mitologi Yunani Kuno 'The Fall of Icarus'. Pada tahap awal, penulis akan melakukan pemotretan terlebih dahulu dengan seorang model di sebuah studio menggunakan green screen. Lalu penulis akan membua background terpisah menggunakan tools Adobe Photoshop dan terakhir akan dilakukan penyuntingan di Adobe Premiere untuk tahap hasil akhir yaitu Paralaks 3D. Penulis dalam penicptaan karya Parallax 3D: The Fall of Icarus mempertimbangkan realisme dan audiens berbasis nilai. Juga, demi pemahaman publik pecinta seni atas pesan 23 yang ingin disampaikan penulis dalam karya yang diciptakan.

Kamera yang digunakan untuk proses pemotretan menggunakan 30 kamera Fujifilm XT4 yang memiliki kelebihan performa fokus dengan algoritma baru, kecepatan auto-fokusnya mencapai pada kecepatan 0,02 detik. Kamera ini memiliki sensitivitas di rentang ISO 160 – 12800 dan masih bisa diperluas hingga

51200, Lensa yang digunakan yaitu lensa Fujifilm 35mm f1.4. Lensa ini memiliki Autofocus tenang dan cukup cepat, dan pada lensa 'R' Fujifilm pada umumnya lensa ini memiliki cincin aperture pada laras lensa. Adapun Memory yang digunakan penulis dalam pengkaryaan adalah Memory Sandisk SDXC Extreme Pro 16GB Class 10.

## HASIL DAN DISKUSI

### Penyuntingan Karya Fotografi menjadi Parallax 3D

Penulis menyunting karya fotografi yang sudah diambil menjadi bentuk Parallax 3D. Mulanya, penulis akan melakukan penyuntingan menggunakan software Adobe photoshop terlebih dahulu untuk membuat background. Setelah itu, hasil dari Adobe Photoshop melalui penyuntingan di software Adobe After Effect untuk menghasilkan karya Parallax.

### Adobe Photoshop



Gambar 1 Background Karya 1  
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada tahap ini, penulis melakukan tahapan pembuatan background di software Adobe Photoshop. Penulis mengumpulkan bahan/ elemen-elemen yang sekiranya sesuai dengan tema yang diangkat penulis ke dalam karya.



Gambar 2 Penempatan Objek pada Karya 1  
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada tahap ini, penulis menempatkan objek sesuai dengan placement yang diinginkan penulis.



Gambar 3 Penyempurnaan Elemen pada Karya 1  
sumber: dokumentasi pribadi

Pada tahap ini, penulis menyempurnakan elemen pendukung seperti sayap dan gaun agar pada saat tahap editing Parallax objek akan terlihat lebih 'hidup'. Secara keseluruhan, penulis menggunakan teknik *digital imaging* pada penyuntingan karya di Adobe Photoshop.



Gambar 4 Pemisahan Layer pada Karya 1  
sumber: dokumentasi pribadi

Pada tahap terakhir di Adobe photoshop, penulis memisahkan per-layer object yang akan dibuat bergerak. Setelah itu, proses editing dilakukan di Adobe After Effect untuk menghasilkan Parallax.

### ***Adobe After Effect***



Gambar 5 Adobe After Effect  
sumber: dokumentasi pribadi

Saat dipindahkan ke software Adobe After Effect, penulis memilih bagian position agar layer tetap terpisah.



Gambar 6 Adobe After Effect 2  
sumber: dokumentasi pribadi

Selanjutnya, penulis melakukan tahap motion tracking menggunakan 3D Camera pada Adobe After Effect. Untuk memudahkan point of view, geser seolah-olah terlihat dari samping agar bisa mengurutkan layer yang akan diedit. Pisahkan layer dari depan hingga belakang dan gerakan objek secara satu persatu lalu atur

posisinya. Agar terlihat lebih smooth, penulis menggunakan key-frame wingman.



Gambar 7 Adobe after effect 3  
sumber: dokumentasi pribadi

Terakhir, penulis menggunakan Puppet Tools untuk membuat efek slow motion pada object. Setelah selesai, penulis menambahkan sound dan teks pada karya sesuai keinginan penulis. Penjelasan secara ringkasnya, penulis menggunakan software Adobe Photoshop untuk membuat background, proses masking, dan pemisahan layer. Lalu selanjutnya, penulis menggunakan software Adobe After Effect untuk membuat efek Parallax dengan menggunakan 3D Camera dan Puppet Tools.

### Hasil Karya

Seluruh karya hasil penggabungan fotografi dan editing dengan teknik Parallax yang dibuat penulis memiliki teknik yang sama. Namun, setiap karya memiliki arti yang berbeda. Berikut adalah karya-karya yang dibuat dan dianalisis menurut perspektif penulis.

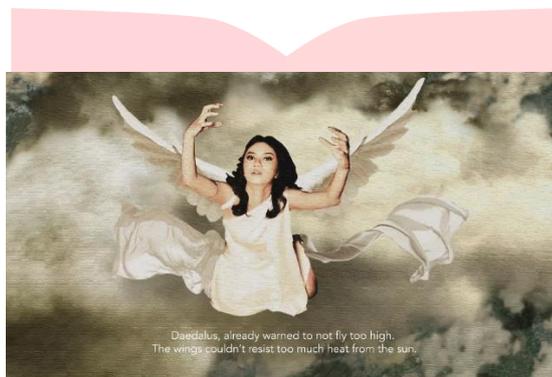
#### Karya 1 – Rise



*Gambar 8 Rise*  
sumber: dokumentasi pribadi

Merujuk pada kisah The Fall of Icarus yang menjadi sumber inspirasi penulis, Icarus mendapatkan sayap yang dibuat Daedalus, ayahnya. Icarus merasa dirinya mempunyai 'kekuatan' untuk kabur dari labirin yang menjebakinya dan bebas melintasi Pulau Kreta. Dalam karya ini penulis berusaha menunjukkan awal mula seorang manusia mempunyai rasa 'dorongan' untuk mencapai sesuatu atau cita-cita.

### **Karya 2 – Fly**



*Gambar 9 Fly*  
sumber: dokumentasi pribadi

Pada karya kedua, Daedalus yaitu ayah dari Icarus telah memperingatkan anaknya untuk tidak terbang terlalu tinggi karena panasnya sinar matahari dapat merusak sayapnya. Di sini lah awal mula tragedi yang akan menimpa Icarus. Penulis berusaha menggambarkan nasihat tidak akan pernah didengar oleh seseorang yang berambisi terlalu banyak dengan visualisasi pose 'terbang terlalu tinggi' pada karya kedua.

### **Karya 3 – Fall**



*Gambar 10 Fall*

sumber: dokumentasi pribadi

Pada karya ketiga, Icarus akhirnya jatuh karena sayapnya meleleh terpapar sinar matahari terlalu dekat. Ia mengabaikan perintah Ayahnya, karena ambisinya untuk menggapai sang matahari. Di sini penulis berusaha menggambarkan ambisi dan ego yang tidak sehat dapat menghancurkan diri sendiri.

#### **Karya 4 – Died**



*Gambar 11 Died*

sumber: dokumentasi pribadi

Pada karya keempat, dikisahkan Icarus akhirnya mati terjatuh dari ketinggian. Di karya ini penulis berusaha menggambarkan pada akhirnya seseorang yang mementingkan ego dan ambisinya sendiri dapat hancur secara tragis. Namun, kita tidak pernah tahu apakah Icarus mati dalam keadaan menyedihkan atau batin yang merasa 'puas' karena ia memenuhi ambisinya untuk menggapai sang matahari.

Manusia pada hakikatnya mempunyai ambisi terhadap sesuatu, entah diwujudkan secara baik dengan memikirkan diri sendiri dan orang di sekitar atau diwujudkan secara tidak baik seperti kisah Icarus. Mempunyai ambisi adalah hak setiap manusia, namun perlu digaris bawahi juga bahwa ambisi yang baik adalah ambisi yang tidak menyakiti siapapun terutama diri sendiri.

#### **KESIMPULAN**

Maraknya istilah fotografi dan penggunaan kamera digital telah sedikit demi sedikit mengikis keberadaan seni lukis karena penggunaan kamera yang

dirasa bisa didapat secara cepat, mudah, dan murah. Meskipun demikian, sebuah lukisan pasti tetap memiliki nilai estetis yang tinggi dibanding hasil jepretan kamera, namun teknologi fotografi lebih diminati karena telah mampu menjangkau masyarakat di semua kalangan sosial. Teknologi akan terus bergerak maju, manusia bisa memilih ikut berjalan maju atau terseret-seret karena memilih tinggal di masa lalu. Manusia yang bergerak maju tentu memaksa seni sebagai produk budaya untuk ikut maju bersama teknologi.

Hal tersebut pada akhirnya menarik minat penulis dalam pembuatan karya seni parallax 3D yang diadaptasi dari kisah mitologi Yunani The Fall of Icarus. Perpaduan karya seni fotografi dan Parallax dirasa memiliki daya yang kuat untuk menarik ketertarikan masyarakat. Kisah mitologi Yunani The Fall of Icarus telah menjadi sumber inspirasi penulis dalam berkarya. Dari kisah tersebut, perpektif realis yang bisa penulis ambil dituangkan ke dalam medium karya seni Parallax 3D. Hal ini yang membuat karya seni penggabungan antara fotografi dan Parallax menjadi sebuah karya seni yang menarik, unik, dan menjadi gagasan baru dalam berkarya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditiawan, Ferren. (2011). *Belajar Fotografi*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Bladjar.com. (2023) *Siapakah Icarus? Kisah Putra Daedalus dalam Mitologi Yunani*. [Online]. [Diakses 22 April 2023]. Tersedia di : <https://www.bladjar.com/siapakah-icarus/>
- Cartledge, Paul A. (2002). *"Inventing the Past: History v. Myth" The Greeks*. Oxford University Press.
- Dowden, Ken. (1992). *Myth and Mythology. The Uses of Greek Mythology*. UK: Routledge.
- Ginting, Jon K. (2016). *"Icarus Syndrome" : Kejatuhan Karena Pengabaian Tata Nilai*. [Online]. [Diakses 6 Mei 2023]. Tersedia di : <https://lembagakeris.net/icarus-syndrome-kejatuhan-karena-pengabaian-tata-nilai/>
- Hague, Rene. (1975). *David Jones*. Cardiff: University of Wales.
- Jim Lucas, Tereza Pultarova. (2022). *What is Parallax?*. [Online]. [Diakses 9

- November 2022 ]. Tersedia di : <http://space.com>
- Jubilee. 2012. *Kuasai Fotografi Digital dan DSLR dari Nol*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Kamal, Rahma Z dkk. *Visualisasi Puisi "Rasa Dosa" Karya Subagio Sastrowardoyo ke dalam Karya Seni Fotografi*. e-Proceeding of Art & Design : Vol.10, No.1 (2023)
- S. Soeteja, Zakaria. (2011). *Pendidikan Seni Rupa Berbasis Teknologi*. [Online]. [Diakses 13 Desember 2023]. Tersedia di : <http://zsoeteja.blogspot.co.id/2011/05/pendidikan-seni-rupa-berbasis-teknologi.html>
- Soekanto, Soerjono. (2002). *Sosiologi Sebagai pengantar*. Jakarta: UI-Press.
- Soerlako. 1990. *Komposisi Fotografi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tofts, Darren. (1999). *Parallax: Essays on Art, Culture and Technology*. Craftsman House: University of Michigan.
- Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022). *Insan Kreatif : Dedikasi, Mata Pencaharian dan Pengakuan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Zen, Adrian P., & Trihanondo, D. *Perkembangan Seni Fotografi dan Sinematografi Serta Tantangannya Pada Era Pasca Pandemi Covid-19*. Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA) : Vol.5, (2022)
- Zen, Adrian P., & Yuningsih, Cucu R. *Lokakarya Fotografi: Penggunaan Media Sosial Untuk Kreativitas Siswa Di Masa Pandemi*. Bemas: Jurnal Bermasyarakat : Vol.2, No.1 (2021)