

KREATIVITAS FOTOGRAFI *DIECAST* (KOLABORASI TIGA *GENRE* FOTOGRAFI)

Ixsora Gupita Cinantya, M.Pd., ACA.
Program Studi Desain Grafis
Fakultas Teknologi dan Informatika
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
(ixsora@stikom.edu)

Abstrak

Fotografi *diecast* termasuk salah satu bagian dari genre dari *Toys Photography*, dalam berkarya fotografi *diecast*, diperlukan konsep dan diskripsi imajinasi untuk memberikan sebuah nyawa pada sebuah obyek mati. Proses kreatif dalam pembuatan karya fotografi *diecast* terbilang menarik, karena tidak hanya penguasaan alat dan teknik fotografi namun dalam penerapannya juga menggabungkan dua genre fotografi lagi, yaitu *still life photography* dan *macro photography*. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis berdasarkan data analisis kualitatif pada karya-karya fotografi *diecast*, karena data yang diperoleh adalah data yang ditemukan langsung dilapangan yaitu berdasarkan karya-karya fotografi Komunitas Hotwheels Photography Indonesia (Hotphy). Fotografi *diecast* bukan sekedar rekaman apa adanya dari dunia nyata, tapi menjadi karya seni yang kompleks dan media gambar yang juga memberi makna dan pesan. Bersama dengan kreativitas kita, akan memungkinkan kita untuk menangkap momen-momen dan berbagi dengan semua orang. Oleh karena itu dengan penggabungan dari ketiga genre *toys photography*, *still life photography* dan *macro photography* yang diterapkan ke dalam fotografi *diecast* mampu menghasilkan karya yang memiliki nilai kreativitas tinggi.

Katakunci: Fotografi, *diecast*, *toys*, kreativitas.

1. Pendahuluan

Berbicara tentang fotografi memang tak ada matinya, karena gambar yang dihasilkan selalu memiliki daya tarik. Sejalan dengan perkembangan teknologi, dampak fotografi telah meluas ke seluruh dunia dan merambah beragam bidang kehidupan. Hampir seluruh kegiatan kehidupan manusia menjadikan fotografi sebagai alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam penerapannya, fotografi dapat dikategorikan dalam beragam genre. Salah satu jenis fotografi yang sedang *booming* dikalangan komunitas *diecast* adalah fotografi *diecast*. Fotografi *diecast* termasuk salah satu bagian dari genre dari *Toys Photography* atau fotografi mainan, yang merupakan salah satu jenis fotografi yang belum banyak dilakukan oleh fotografer. Jenis fotografi *diecast* ini terbilang unik sekaligus menarik. Jenis fotografi ini biasanya menata objek mainan menjadi sebuah diorama kemudian difoto. Namun objek mainan dalam *diecast* fotografi yang pakai adalah mainan mobil-mobilan.

Sepaham dengan pendapat Fauzi Helmy (2013:05) Fotografi mainan merupakan sebuah proses berkesenian yang sungguh menyenangkan sekaligus melelahkan, karena mainan ditempatkan sesuai dengan diskripsi imajinasi yang terintergrasi dengan lokasi atau benda yang sesuai

dengan alur cerita sebenar-benarnya. Oleh karena itu dalam berkarya fotografi *diecast*, diperlukan konsep dan diskripsi imajinasi untuk memberikan sebuah nyawa pada sebuah obyek mati.

Beberapa komunitas fotografi *diecast* sudah bermunculan dan telah mempublikasikan karyanya ke media sosial sebagai ekspresikan diri dan menuangkan segala imajinasinya. Tidak sedikit pula yang mengadakan kompetisi fotografi *diecast* ini. Salah satu komunitas fotografi *diecast* yang aktif mengadakan kompetisi tiap minggunya adalah komunitas Hotwheels *Photography* atau yang disingkat komunitas Hotphy. Mereka merupakan komunitas fotografi mainan mobil-mobilan yang dibuat khusus bagi pencinta hotwheels (salah satu brand mainan mobil-mobilan) yang hobi fotografi. Tidak sedikit yang berminat untuk bergabung, bahkan hampir setiap hari mereka memunculkan karya-karya baru yang kreatif.

Menurut Carl Rogers (1982), Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Proses kreatif sebagai "munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan individu di satu pihak

dan dari kejadian, orang-orang, dan keadaan hidupnya dilain pihak."

Proses kreatif dalam pembuatan karya fotografi *diecast* terbilang menarik, karena tidak hanya penguasaan alat dan teknik fotografi namun dalam penerapannya juga menggabungkan dua genre fotografi lagi, yaitu *still life photography* dan *macro photography*. Sehingga karya *diecast* fotografi yang dihasilkan merupakan penggabungan dari tiga genre fotografi. Tiga genre fotografi itu adalah *toys photography*, *still life photography* dan *macro photography*.

Berdasarkan pertimbangan tersebut di atas, maka penulis tertarik mengangkat karya fotografi *diecast* melalui kolaborasi teknologi dan kreativitas dikaji melalui *genre toys photography*, *still life photography* dan *macro photography*. Sehingga diharapkan dapat mengungkap, mendeskripsikan dan menganalisis kolaborasi dari ketiga genre fotografi tersebut yang diterapkan pada karya fotografi *diecast* dan juga sebagai wacana bagi kalangan pecinta *diecast*, fotografer *diecast* ataupun masyarakat umum.

2. Metode

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis berdasarkan data analisis kualitatif pada karya fotografi *diecast*, karena data yang diperoleh adalah data yang ditemukan langsung di lapangan yaitu berdasarkan pada karya komunitas *Hotwheels Photography Indonesia* (Hotphy).

3. Kajian Pustaka

3.1 Mobil Mainan (*Diecast*)

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, mobil berarti kendaraan darat yang digerakkan oleh tenaga mesin, beroda empat atau lebih (selalu genap) biasanya menggunakan bahan bakar minyak untuk menghidupkan mesinnya (Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, 2001:750). Sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain anak-anak bahkan orang dewasa. Jadi dapat disimpulkan mobil mainan adalah sesuatu yang memiliki bentuk seperti mobil (tiruan) dengan skala yang lebih kecil yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak bahkan orang dewasa. *Die cast* adalah mengacu pada mainan atau model koleksi, yang diproduksi dengan metode *die casting*. Terbuat dari logam, dengan rincian plastik, karet atau kaca. Logam yang digunakan bisa berupa paduan logam seng dengan aluminium dan tembaga. Koleksi yang paling umum adalah replika mobil

(<http://diecastmobil.net>, 12 September 2014, pukul 09:49 WIB).

Istilah mainan *die-cast* atau *diecast* dan penghobinya disebut *diecaster*, mengacu pada model mainan atau barang koleksi yang diproduksi dengan menggunakan metode *die-casting*. Mainannya terbuat dari logam, dengan detail dari plastik, karet, atau kaca. Mainan yang sepenuhnya terbuat dari plastik diproduksi dengan proses *injection molding* yang sama. Logam yang digunakan adalah campuran timbal (pada mainan-mainan awal), atau lebih umum disebut Zamak (atau *Mazak* di Inggris), campuran seng dengan sejumlah kecil aluminium dan tembaga. Timbal, yang banyak digunakan sebelumnya untuk mainan logam cor, atau besi adalah limbah yang harus dihindari secara hati-hati dalam campuran ini karena mereka menimbulkan apa yang disebut dengan zinc pest (proses korosi antar-kristal yang merusak campuran seng yang mengandung limbah timbal). Campuran ini juga disebut sebagai logam putih atau pot metal, meskipun istilah ini juga sering tertukar dengan istilah campuran mainan timbal. Mainan *diecast* yang paling umum adalah model skala mobil, pesawat, peralatan konstruksi, dan kereta api, meskipun hampir semua benda dapat diproduksi dengan metode ini.

3.2 Fotografi Toys

Dunia tanpa nyawa, akan membawa kita kedalam ruang imajinasi anak-anak. Fotografi toys akan menjadikan mainan sebagai objek utama, di mana mainan-mainan akan menjadi lakon dalam mewakili imajinasi dan inspirasi polos anak-anak yang mengalir apa adanya tanpa batas. Fotografi mainan menurut beberapa fotografer mewakili sebuah imajinasi kita, agar mainan tersebut lebih bernyawa serta membuatnya lebih hidup seperti layaknya makhluk yang bisa bergerak dan beraktifitas dalam dunia nyata. Fotografi mainan ternyata dapat menghubungkan sebuah kondisi kultural yang dibangun dengan budaya adiluhung masa lalu, mitos modern sampai pada kondisi sosial modern, yang dibentuk seolah-olah sangat nyata. Namun semua itu kembali lagi kepada kita sejauh mana memiliki tingkat sensitifitas serta kejelian dalam menangkap momen dan memanfaatkan ikon fiktif yang dibuat berlebihan atau dikuatkan, melalui sebuah komposisi yang mungkin juga berlebihan, maka akan melahirkan fantasi yang membawa karakter serta bentuk yang diemban menjadi sebuah cerita. Mainan memang dapat mengalami pergeseran sesuai dengan waktu. Pada masa dulu, anak-anak membuat mainan

mobil-mobilan dari buah-buahan, lalu juga ada mainan dari kayu. Lalu seiring dengan laju zaman, mainan pun mengalami pergeseran seperti tampil dalam bentuk video games seperti *nascar*, *grand turismo*, dan sebagainya. Mainan mewakili imajinasi kita, aspirasi kami dan kami tidak bersalah, fantasi masa kanak-kanak. Kamera, bersama dengan kreativitas kita, akan memungkinkan kita untuk menangkap momen-momen dan berbagi dengan semua orang. Fotografer *Toys* Kebanyakan menempatkan mereka ke dalam adegan sehari-hari, hanya dibatasi oleh imajinasi atau hanya dalam sebuah karya foto, sebuah mainan akan menjadi hidup di tangan orang-orang kreatif, jika foto tersebut bisa menceritakan karakter dari mainan itu. Ketelitian, kesabaran, daya imajinasi, penguasaan teknik, serta pengetahuan yang luas mengenai sebuah mainan, akan menghasilkan sebuah karya foto yang bisa menceritakan sebuah tempat atau kejadian dari masing-masing karakter mainan tersebut.

3.3 Fotografi Still Life

Still-Life fotografi pada awalnya diterapkan dalam seni lukis sejak abad ke-15 adalah untuk melukis benda-benda mati yang ada di sekelilingnya. Akan tetapi kini jenis *Still-life* merupakan suatu bidang fotografi yang banyak dikerjakan dan digemari oleh para fotografer di seluruh dunia dengan berbagai macam teknik dan gaya dan *Still-Life* merupakan salah satu jenis foto yang populer baik untuk keperluan fotografi sebagai media ekspresi atau sebagai fotografi untuk kepentingan komersil. Dalam fotografi *still-life* hampir seratus persen obyek yang dibidik adalah benda mati yang harus digubah sedemikian rupa agar menjadi bentuk visual yang menarik. Obyek-obyek dalam *still-life* fotografi sangat banyak dan dapat ditemui di berbagai tempat, di sekeliling kita.

Still-life dapat diartikan sebagai "alam benda" atau dapat juga diartikan dengan "hidup sunyi". Dalam hal ini yang menjadi obyeknya tak lain adalah benda mati atau benda tidak bisa bergerak sendiri dan berukuran kecil. Tetapi dewasa ini, dalam fotografi definisi *still-life* diartikan sebagai "hidup sunyi" mulai bergeser. Isi sebuah foto *still-life* tidak lagi sunyi. Sekarang ini banyak foto-foto *still-life* nampak hingar bingar penuh dengan permainan warna dan berbagai macam obyek bisa masuk ke dalamnya, seperti *portrait* atau pemandangan yang menjadi bagian

dari foto *still-life* tersebut. Bahkan fotografi *diecast* juga merupakan bagian dari foto *still-life*.

Konsep dalam *still-life* fotografi biasanya tergantung dari apa yang akan ditonjolkan dalam foto tersebut. Karena foto jenis ini selalu berkembang, maka sekarang ini dalam foto *still-life* seringkali dimasukkan elemen-elemen pendukung yang bertujuan sebagai penunjang obyek utamanya tergantung bagaimana si fotografer itu menyajikannya dalam sebuah foto, elemen tersebut semacam sebuah properti pendukung. Elemen-elemen pendukung tersebut obyeknya tidak hanya benda mati tetapi dapat berupa unsur manusia. Selain itu dapat pula dengan menambahkan elemen pendukung yang berupa kesan gerak. Dalam *still-life* fotografi konsep sangat dibutuhkan untuk menjadikan hasil yang maksimal, salah satu kekuatan dari *still-life* fotografi yang bisa diterapkan dalam fotografi *diecast*, yaitu dengan menggabungkan antara konsep yang matang, teknik dan seni yang menjadi satu kesatuan dimana ada *action* dan unsur penunjang lainnya.

3.4 Fotografi Makro

Fotografi makro adalah salah satu aliran atau *genre* dalam fotografi. Fotografi makro yaitu memotret sesuatu dengan jarak dekat yang memperlihatkan detail benda tersebut. Objek dalam fotografi makro adalah benda kecil. Fotografi makro ini biasanya memiliki rasio 1:1 dimana gambar yang dihasilkan sama dengan benda yang dipotret. Hasil dari foto ini yang paling disukai dari fotografer atau penikmat fotografi lainnya. Tentunya memang tidak mudah untuk mendapatkan hasil bagus, perlu pengetahuan cara memotret dan terus berlatih. Lensa yang digunakan Fotografi makro dianjurkan dengan lensa makro yang memiliki perbesaran rasio 1 :1 atau bahkan lebih. Tetapi selain lensa makro anda juga dapat menggunakan *reservse ring*, *extension tube* atau *filter close up*. Tetapi jika tidak ada, gunakanlah lensa bawaan dari kamera. Lensa bawaan kamera juga bisa menghasilkan hasil foto yang bagus. Untuk lensa bawaan saya sarankan, aturlah *diafragma* terbesar untuk dapat mendapatkan *depth of field* yang sesuai untuk fotografi makro ini. Settingan kamera dalam makro fotografi yaitu format gambar RAW, *Setting Shutter Speed* menjadi 1/80sec sampai 1/160sec tergantung situasi, ISO antara 100 - 400, *Aperture* antara F7 - F11, dan setting *Picture Style* pada *Neutral*. Mode Manual Fokus sangat dianjurkan karena kita dapat mengontrol sesuka

hati kita dan hasilnya akan lebih akurat daripada jika menggunakan auto fokus. Selain kurang akurat jika menggunakan auto fokus, mode ini juga biasanya tidak bisa memuaskan kita karena kamera tidak tahu objek mana yang kita target. Biasanya mode auto fokus, kamera akan memfokuskan objek yang paling dekat. Karena itu mode manual fokus sangat dianjurkan. Selanjutnya adalah penggunaan *tripod* berfungsi agar kamera tidak bergerak. Karena jika kamera bergerak sedikit pun maka hasilnya menjadi blur. Tripod ini juga membantu agar anda tidak capek karena memegang kamera dalam jangka waktu lama karena menunggu momen yang tepat. Yang terakhir adalah pencahayaan, dengan memanfaatkan cahaya dari matahari yang berlawanan (*backlight*) agar hasil foto dapat lebih indah. Dan jangan memotret berhadapan dengan matahari karena dapat menyebabkan objek terlihat gelap atau tidak jelas. Dan jangan menggunakan flash karena membuat hasil yang kurang bagus. Flash juga bisa diganti dengan lampu untuk mendapat cahaya yang bagus juga.

4. Pembahasan

Fotografi *diecast* memang belum dilakukan oleh banyak fotografer, namun bagi para penggemar *diecast* ataupun para kolektor, seni foto ini sepertinya sudah mendarah daging. Fotografi *diecast* pertama kali dipopulerkan oleh para penggemar *diecast* yang berasal dari komunitas. Salah satu komunitas fotografi *diecast* yang aktif mengadakan kompetisi tiap minggunya adalah komunitas *Hotwheels Photography* atau yang disingkat komunitas *Hotphy*. Mereka merupakan komunitas fotografi mainan mobil-mobilan yang dibuat khusus bagi pencinta *Hotwheels* (salah satu brand mainan mobil-mobilan) yang hobi fotografi. Tidak sedikit yang berminat untuk bergabung, bahkan hampir setiap hari mereka memunculkan karya-karya baru yang kreatif.

Proses kreatif dalam pembuatan karya fotografi *diecast* terbilang menarik, karena tidak hanya penguasaan alat dan teknik fotografi namun dalam penerapannya, fotografi *diecast* ini merupakan penggabungan dari tiga *genre* fotografi menjadi satu. Tiga *genre* fotografi itu adalah *toys photography*, *stiil life photography* dan *macro photography*.

4.1. Diecast dalam Fotografi Toys

Fotografi *diecast* termasuk salah satu bagian dari *genre* dari *Toys Photography* atau fotografi mainan, yang merupakan salah satu jenis fotografi

yang belum banyak dilakukan oleh fotografer. Jenis fotografi *diecast* ini terbilang unik sekaligus menarik. Jenis fotografi ini biasanya menata objek mainan menjadi sebuah diorama kemudian difoto. Namun objek mainan dalam fotografi *diecast* yang pakai adalah mainan mobil-mobilan. *Diecast* fotografi juga mewakili sebuah imajinasi kita. Tantangan Fotografi *diecast* adalah untuk membuat mainan "menjadi hidup", Fotografi *diecast* kebanyakan juga menempatkan mereka ke dalam adegan sehari-hari, hanya dibatasi oleh imajinasi. Membuat karya foto dari sebuah mainan mobil-mobilan untuk bisa menjadi tampak hidup bukanlah sebuah pekerjaan yang mudah. Diperlukan daya imajinasi yang tinggi serta sebuah konsep yang matang sebelum mengeksekusi sebuah foto mainan tersebut. Hanya dalam sebuah karya foto, sebuah *diecast* akan menjadi hidup di tangan orang-orang kreatif. Ketelitian, kesabaran, daya imajinasi, penguasaan teknik, serta pengetahuan yang luas mengenai sebuah *diecast*, akan menghasilkan sebuah karya foto yang bisa menceritakan sebuah tempat atau kejadian dari masing-masing karakter mainan tersebut. Tugas fotografer juga merangkap sebagai sutradra dalam dunia kecil yang penuh imajinasi, menjadikan mainan sebagai aktor dan aktris dalam peran yang akan kita mainkan.

4.1. Diecast dalam Fotografi still life

Pemotretan *diecast* dalam *still life* fotografi menciptakan sebuah gambar dari benda mati agar tampak jauh lebih hidup dan berbicara. Pemotretan tidak hanya memindahkan objek ke dalam bingkai kamera, namun dengan tujuan mencapai hasil akhir foto yang lebih artistik dan bermakna. Dalam konteks ekspresif bisa dilakukan sesuai selera, konsep, dan emosi seorang fotografer. Fotografer harus ikut terlibat untuk berkreasi dengan objek yang difotonya dan mencari ide-ide kreatif untuk menghasilkan foto yang unik dan mengagumkan.



Gambar 1. Fotografi Diecast Monster Jam

Untuk pemotretan jenis ini biasanya fotografer lebih menonjolkan karya seni atau hanya sekedar untuk hobby dan dokumentasi pribadi. Dalam hal ini, fotografer harus mengasah kepekaan dan sensitifitas agar dapat berekspresi dengan lebih maksimal. Fotografi *diecast* juga mewakili sebuah imajinasi kita, agar mainan tersebut lebih bernyawa serta membuatnya lebih hidup seperti layaknya makhluk yang bisa bergerak dan beraktifitas dalam dunia nyata.



Gambar 2. Fotografi Diecast Karya Indra Morrison



Gambar 3. Fotografi Diecast Karya Indra Morrison

4.1. Diecast dalam Fotografi makro

Teknik dasar Fotografi makro juga diterapkan dalam fotografi *diecast*. Kita harus dapat mengontrol DoF dan *angle* yg benar untuk obyek-objek yang relatif kecil. Fotografi makro adalah salah satu aliran atau genre dalam fotografri. Fotografi makro yaitu memotret sesuatu dengan jarak dekat yang memperlihatkan detail benda tersebut. Objek dalam fotografi makro adalah benda kecil. Dalam fotografi diecast benda-benda kecil itu adalah mainan mobil miniatur dan action figur dan mainan lainnya yang bewujud mini.



Gambar 4. Diorama



Gambar 5. Diecast Ukuran Mini

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemotretan *diecast* dalam fotografi makro, yaitu lensa yang digunakan dianjurkan dengan lensa makro yang memiliki perbesaran rasio 1 :1 atau bahkan lebih. Tetapi selain lensa makro anda juga dapat menggunakan reservse ring, extension tube atau filter close up, jika menggunakan lensa standar settingan kamera dalam yaitu format gambar RAW, *Setting Shutter Speed* menjadi 1/80sec sampai 1/160sec tergantung situasi, ISO antara 100 - 400, *Aperture* antara F7 - F11, dan setting *Picture Style* pada Neutral. Mode manual fokus sangat dianjurkan karena kita dapat mengontrol sesuka hati kita Manfaatkan cahaya dari matahari yang berlawanan (backlight) agar hasil foto dapat lebih indah. Dan yang terakhir perlu diperhatikan adalah boleh menggunakan *Tripod* berfungsi agar kamera tidak begerak, sehingga menghindari blur.



Gambar 6. Proses Pemotretan Fotografi Diecast

5. Kesimpulan

Membuat karya foto dari sebuah mainan mobil-mobilan untuk bisa menjadi tampak hidup bukanlah sebuah pekerjaan yang mudah. Diperlukan daya imajinasi yang tinggi serta sebuah konsep yang matang sebelum mengeksekusi sebuah foto mainan. Dari sinilah kita mendapatkan pengalaman baru, bukan hanya menciptakan komposisi dan pencahayaan yang baik, namun kita juga belajar sebuah seni pementasan. Tantangan memotret selain menjadikan mainan tampak hidup

adalah menghilangkan kesan sebagai makhluk "plastik" maupun "logam", memerlukan kejelian dan analisis dan memahami objek utama. Kamera merupakan alat dalam berekspresi seperti halnya seni lukis yang menggunakan kuas dan kanvas untuk melukis. Syarat terpenting bukan jenis dan merek kamera tapi bagaimana kita mengerti dan bisa menggunakan kamera tersebut, serta memaksimalkan fitur-fitur yang ada. Miniatur mobil rata-rata berukuran kecil, maka dari itu kita harus dapat membuatnya tampak lebih besar dari ukuran aslinya dan membuat seolah-olah berukuran lebih tinggi dari ukuran aslinya dan membuat benda-benda disekelilingnya adalah bagian dari hidupnya. Untuk mencapai efek tersebut kita dapat menerapkan fotografi makro seperti mempersiapkan lensa makro, mengatur Shutter Speed, setting Picture Style, mode dan pengaturan *angel* yang benar akan mendapatkan hasil foto terbaik. Fotografi *diecast* bukan sekedar rekaman apa adanya dari dunia nyata, tapi menjadi karya seni yang kompleks dan media gambar yang juga memberi makna dan pesan. Bersama dengan kreativitas kita, akan memungkinkan kita untuk menangkap momen-momen dan berbagi dengan semua orang. Oleh karena itu dengan penggabungan dari ketiga genre *toys photography*, *still life photography* dan *macro photography* yang diterapkan ke dalam fotografi diecast mampu menghasilkan karya yang memiliki nilai kreativitas tinggi.

7. Pustaka

- Helmy, Fauzie (2013). *Dubia Tanpa Nyawa, Toys Photography*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
- It Works Team. (2014). *Fotografi makro kreatif*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia : Jakarta.
- Kabir , Siful. (2011). *A-Z Tutorial Lengkap Fotografi*. Dive Press : Yogyakarta
- Laely dan Paulus (2012). *Still Life*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Nugroho, Amien. (2006). *Kamus Fotografi*. CV. Andi Offset : Yogyakarta.
- Rogers, C. (1982). *Towards a Theory of Creativity*. Dalam P.E Vernon (Ed.), *Creativity*. Middlesex : Penguin Books.
- Triadi, Darwis. (2014). *Express Yourself*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.

Web :

- <https://simomot.com/2015/02/20/mainan-diecast-pengertian-sejarah-dan-jenis-jenisnya/>
<http://diecastbono.blogspot.co.id/2013/05/apa-yang-disebut-diecast-itu.htm>
http://farm9.staticflickr.com/8334/8113988875_10a97ea327_z.jpg
<http://diecastmobil.net>.