



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN BUKU TUTORIAL *TOYS***

## ***PHOTOGRAPHY***

### **Proposal Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Michael Andrew Pranowo  
NIM : 12120210164  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2016**

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN BUKU  
TUTORIAL TOYS PHOTOGRAPHY**

Oleh

Nama : Michael Andrew Pranowo

NIM : 12120210164

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Tangerang, 9 Juni 2015

Pembimbing

Desy Sandrayani H., S.Sn., M.Pd.

Penguji,

Ketua Sidang,

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum

Darfi Rizakavirwan, S.Sn., M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Andrew Pranowo  
NIM : 12120210164  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN BUKU TUTORIAL TOYS PHOTOGRAPHY**

Laporan tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Juni 2016

Michael Andrew Pranowo

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan berkatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Percancangan Buku Tutorial Toys Photography dengan tepat waktu

Melalui trend dan perkembangan fotografi hingga mengarah ke toys photography, penulis mendapatkan info bahwa telah banyak penggemar fotografi yang menggunakan objek mainan (*toys*) sebagai objek utama. Namun belum ditemukannya buku berupa panduan cara foto toys photography bagi para penggemar toys fotografi. Laporan tugas akhir ini dibuat oleh penulis sebagai penerapan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni & Desain, program studi Desain Komunikasi visual dengan peminatan Desain Grafis.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyelesaikan laporan magang ini kepada:

1. Tuhan YME.
2. Ketua Program Studi Fakultas Seni & Desain Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech
3. Dosen pembimbing, Desy Sandrayani H., S.Sn., M.Pd. yang telah mendukung proses bimbingan hingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendukung dan merawat penulis.
5. Teman-teman penulis di Universitas Multimedia Nusantara.
6. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap, laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca sehingga dapat memberikan inspirasi dalam berbagai hal. Laporan ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca dapat menjadi masukan yang berguna untuk ke depannya.

Tangerang, 9 Juni 2016

Michael Andrew Pranowo

UMMN

## ABSTRAKSI

Fotografi dewasa ini merupakan media yang sudah dapat dimiliki dengan mudah oleh semua orang di dunia. Namun fotografi sangatlah luas dalam penerapannya sebagai media. Dalam setiap ide maupun desain dapat dibentuk dan dirancang sesuai keinginan kita, namun fotografi juga dapat digunakan sebagai media yang berfungsi sebagai penerapan desain tersebut. Selain itu fotografi tidak hanya digunakan sebagai seni terapan atau desain, tetapi juga dapat mewakili seni yang diciptakan oleh fotografer itu sendiri. Objek dalam pemilihan foto tidak selalu benda yang hidup namun benda mati (*still life*) seperti mainan atau *Toys* dapat dirancang dengan konsep. Konsep dan ide-ide imajinasi dari fotografer akan sesuai dan mendukung hasil foto berdasarkan penerapan komposisi, *lighting* dan beberapa teknik-teknik lainnya. Maka besar harapan agar pembaca dapat mempraktikkan berbagai teknik-teknik yang ada dalam perancangan buku tutorial *toyss photography*.

Kata Kunci: Fotografi, *Tutorial*, *Toys*, Mainan, *Still Life*, Pencahayaan



UMN

## **ABSTRACT**

*Today, photography is a media that already can be held easily by everyone in the world. But photography is very broad in its application as a medium. In any design ideas can be shaped and designed according to our wishes, but photography can also be used as a medium that serves as the implementation of the design. Besides photography is not only used as an applied art or design, but it can also represent the art created by the photographer himself. Object in the photo selection is not always living things but inanimate objects (still life) such as toy can be designed with the concept. Concepts and ideas imagination of photographers would be appropriate and support the images based on the application of the composition, lighting and some other techniques. So much hope that readers of this analysis can practice various techniques in the analysis of the toys photography.*

*Keywords: photography, lighting, composition, toys photography*

UMMN



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU TUTORIAL TOYS PHOTOGRAPHY.....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>X</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6. Metodologi Perancangan.....	4
1.7. Timeline Perancangan.....	5
1.8. Skematika Perancangan Data.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1. Tipografi.....	7
2.1.1. Tipografi <i>Grid</i> .....	7
2.1.2. <i>Single Column Grid</i> .....	7
2.1.3. <i>Multiple Column Grid</i> .....	7
2.1.4. <i>Modular Column Grid</i> .....	8
2.2. Elemen dan Prinsip Desain .....	8

2.2.1.	Komposisi .....	8
2.2.2.	Garis .....	9
2.2.3.	Warna .....	9
2.2.4.	Tekstur.....	9
2.2.5.	Bentuk .....	10
2.2.6.	Form .....	10
2.2.7.	Jarak .....	10
2.3.	Prinsip Komposisi Desain .....	10
2.2.1	Pusat Perhatian .....	10
2.2.2.	Keseimbangan .....	11
2.2.3.	Harmonisasi .....	11
2.2.4.	Kontras .....	11
2.2.5.	Ritme.....	11
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI .....</b>	<b>14</b>
3.1.	Gambaran Umum Data Primer .....	14
3.1.1.	Observasi.....	14
3.1.3.	Hasil Kuesioner.....	18
3.1.4.	Analisis Data .....	19
3.1.5.	Existing Study .....	20
<b>BAB IV</b>	<b>PERANCANGAN.....</b>	<b>23</b>
	Konsep Perancangan .....	23
4.1.1.	Tujuan Perancangan .....	24
4.2.	Mind Mapping.....	25
4.3.	Mind Mapping.....	25
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>48</b>
3.1.....		48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>52</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Timeline Perancangan.....	5
Gambar 2.2. Bagan Skematika Perancangan .....	6
Gambar 3.1. Buku “Dunia Tanpa Nyawa, Toys photography” .....	15
Gambar 3.2. Berbagai jenis buku fotografi yang ditemukan penulis.....	16
Gambar 3.3. Berbagai kuesioner yang diajukan penulis terhadap responden.....	19
Gambar 3.4. contoh <i>layout</i> buku fotografi .....	21
Gambar 4.1. <i>mind mapping</i> dengan menggunakan program software X-mind ....	25
Gambar 4.2. Brainstorming.....	29
Gambar 4.3. Sketsa <i>cover</i> depan dan belakang.....	30
Gambar 4.4. Desain <i>cover</i> depan .....	30
Gambar 4.5. Desain <i>cover</i> belakang .....	31
Gambar 4.6. Sketsa daftar isi yang terpilih (kiri), dan yang tidak terpilih (kiri) ..	32
Gambar 4.7. Desain halaman daftar isi .....	32
Gambar 4.8. Sketsa kata pengantar dan Intro .....	33
Gambar 4.9. Desain kata pengantar .....	33
Gambar 4.10. Desain halaman intro.....	34
Gambar 4.11. Sketsa halaman <i>gear &amp; tools</i> .....	34
Gambar 4.12. Desain halaman <i>gear &amp; tools</i> .....	35
Gambar 4.13. Desain halaman dibalik karya .....	35
Gambar 4.14. Sketsa halaman <i>opening</i> bab .....	36
Gambar 4.15. Desain halaman <i>opening</i> bab.....	36
Gambar 4.16. Sketsa halaman karya .....	37
Gambar 4.17. Desain halaman karya .....	37
Gambar 4.18. Sketsa halaman <i>props bts &amp; step</i> .....	38
Gambar 4.19. Desain halaman <i>props bts &amp; step</i> .....	38
Gambar 4.20. Sketsa halaman <i>off the record</i> .....	39
Gambar 4.21. Desain halaman <i>off the record</i> .....	39
Gambar 4.22. Desain pewarnaan pada halaman karya .....	40
Gambar 4.23. <i>Font “forgotten futurist”</i> .....	41

Gambar 4.24 Desain poster 1 .....	43
Gambar 4.25 Desain poster 2 .....	43
Gambar 4.26 Desain poster 3 .....	44
Gambar 4.27 Desain iklan majalah pada majalah Trax .....	44
Gambar 4.28 Desain kaos .....	45
Gambar 4.29 Desain topi.....	45
Gambar 4.30 Desain pin gantungan kunci .....	45
Gambar 4.31 Desain instagram .....	46



UMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel SWOT Buku Tutorial *Toys Photography*.....27



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>Mind Mapping</i> .....	.xi
LAMPIRAN B: Sketsa dan Hasil Akhir Perancangan.....	.xii
LAMPIRAN C: Aplikasi Pada Media.....	.xviii
LAMPIRAN D: Kuesioner.....	.xxii
LAMPIRAN E: Asistensi.....	.xxiii

UMMN