



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan dunia fotografi khususnya di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan, dalam artian fotografi bukan hanya sebagai pekerjaan profesional tapi sudah menjadi *life style* bagi masyarakat perkotaan. Fenomena ini terlihat dari semakin banyaknya media yang membahas tentang dunia fotografi, mulai dari koran, majalah, hingga aplikasi *handphone* berbasis internet (*Instagram*). Tujuan penelitian ini diarahkan pada perancangan buku tutorial *toys photography*.

Cabang seni fotografi mulai muncul bermacam –macam seperti *Landscape Photography*, *Macro Photography*, *Street Photography*, *Portrait Photography*, *Journalism Photography* dan *Fashion Photography*, kemudian muncul satu cabang baru yang ikut meramaikan dunia fotografi yaitu *Toys Photography*. Helmy (2013) mengatakan bahwa *toys photography* akan menjadikan mainan (*toys*) sebagai objek utama, dimana mainan-mainan akan menjadi lakon dalam mewakili imajinasi dan inspirasi anak-anak yang mengalir tanpa batas. Kemudian *toys photography* adalah sebuah cabang seni fotografi yang bertujuan untuk mengabadikan segala macam bentuk dari mainan yang telah di-*setting* sedemikian rupa sehingga mampu menggambarkan konsep ataupun makna tertentu dari objek tersebut tanpa bercerita dan hanya gambar yang berbicara.

Toys Photography sudah sangat dikenal di kalangan media sosial, terutama *Instagram*. Sampai saat ini para penggemar *toys photography* di seluruh dunia

yang memiliki *account* di *instagram* telah menggunakan hashtag yang berkaitan dengan *Toys Photography* telah mencapai 1,5 juta *posting-an*. Namun di Indonesia juga terdapat komunitas *toys photography* yaitu *@ToysGraphyId*, pada saat ini telah mencapai 14 ribu *followers*. Maka tak dipungkiri lagi bahwa *Toys Photography* telah diminati oleh banyak orang.

Buku fotografi yang ditampilkan dengan ilustrasi cara foto atau *behind the scene* dalam pembuatan foto merupakan kebutuhan yang diinginkan para penggemar foto *toys photography*, hal ini dibuktikan dengan adanya survey yang melibatkan 60 responden. Terdapat 76% responden yang menyatakan kesulitan dalam menciptakan konsep dan cerita pada *toys photography*. Para penggemar *Toys Photography* Indonesia masih takut untuk mengeksplor hasil karyanya melalui penggunaan teknik-teknik fotografi yang ada, hal ini dapat diketahui dari hasil karya para fotografer Indonesia melalui berbagai *posting-an* di media sosial, contohnya yaitu *Instagram* yang membahas tentang *Toys Photography*.

Memilih buku sebagai media yang akan digunakan dalam menjelaskan *Toys Photography* dapat memudahkan pembaca untuk mendapatkan cara-cara praktik serta informasi fotografi didalamnya. Buku juga mudah didapatkan karena banyak toko atau kios yang sengaja didirikan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat yang menggemari kegiatan membaca buku.

Penulis telah melakukan observasi dan tidak menemukan adanya buku tutorial *toys photography* di toko buku Gramedia, observasi dilakukan pada tanggal 12 Maret 2016. Oleh sebab itu penulis ingin merancang perancangan buku tutorial *toys photography*, sehingga pembaca dapat mengerti bagaimana

menghasilkan karya *toys photography* yang realistis dan sesuai dengan konsep atau pun pesan yang ingin disampaikan melalui berbagai panduan – panduan yang teknis.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku “Tutorial Toys Photography” yang efisien, menarik dan atraktif.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan dalam pembuatan Tugas Akhir ini agar penulisan Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari tujuan sebenarnya. Batasan- batasannya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini mengacu pada usia dewasa 20-30 tahun dan berdomisili di Jakarta yang ingin menambah wawasan tentang *toys photography*.
2. Perancangan tugas akhir ini meliputi pengertian-pengertian dasar cara memfoto hingga teknik-teknik yang dapat digunakan pada *toys photography*.
3. Perancangan konsep dan kreatifitas sumber hanya sebagai contoh dasar sehingga tidak ada batasan terhadap pembaca untuk mengembangkan konsep dengan kreatifitas tersendiri.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah merancang buku tutorial *toys photography*. Memberikan pengetahuan atau ilmu yang dapat diterapkan secara mendalam bagi para pembaca, khususnya para penggemar *toys photography*. Selain itu juga penelitian ini adalah untuk memberikan pengajaran serta

panduan-panduan fotografi pada *toys photography*. Sehingga dapat menentukan mana yang lebih baik atau mana yang sebaiknya dipilih dalam segi persiapan dan *finishing*.

1.5. Metodologi Perancangan

Proses perancangan desain ini diuraikan ke dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Dalam proses ini, dilakukan pengumpulan data yaitu berupa teknik-teknik fotografi dari pengetahuan dasar hingga penggabungan beberapa teknik yang telah dikuasai oleh fotografer profesional. Penelitian ini juga diperkuat dengan proses wawancara ahli. Kemudian, penulis melakukan proses *existing studies*, di mana penulis mencari buku-buku yang sudah ada, kemudian membandingkannya satu dengan yang lain, dan digunakan sebagai referensi.

2. Sketsa

Penulis menyatukan ide-ide yang didapat dari brainstorming ke dalam pembuatan sketsa untuk merancang buku.

3. Proses Visualisasi

Pada tahap ini proses desain dikerjakan berdasarkan sketsa-sketsa yang telah dibuat dan dieksekusi versi digitalnya dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, In-Design dan Photoshop.

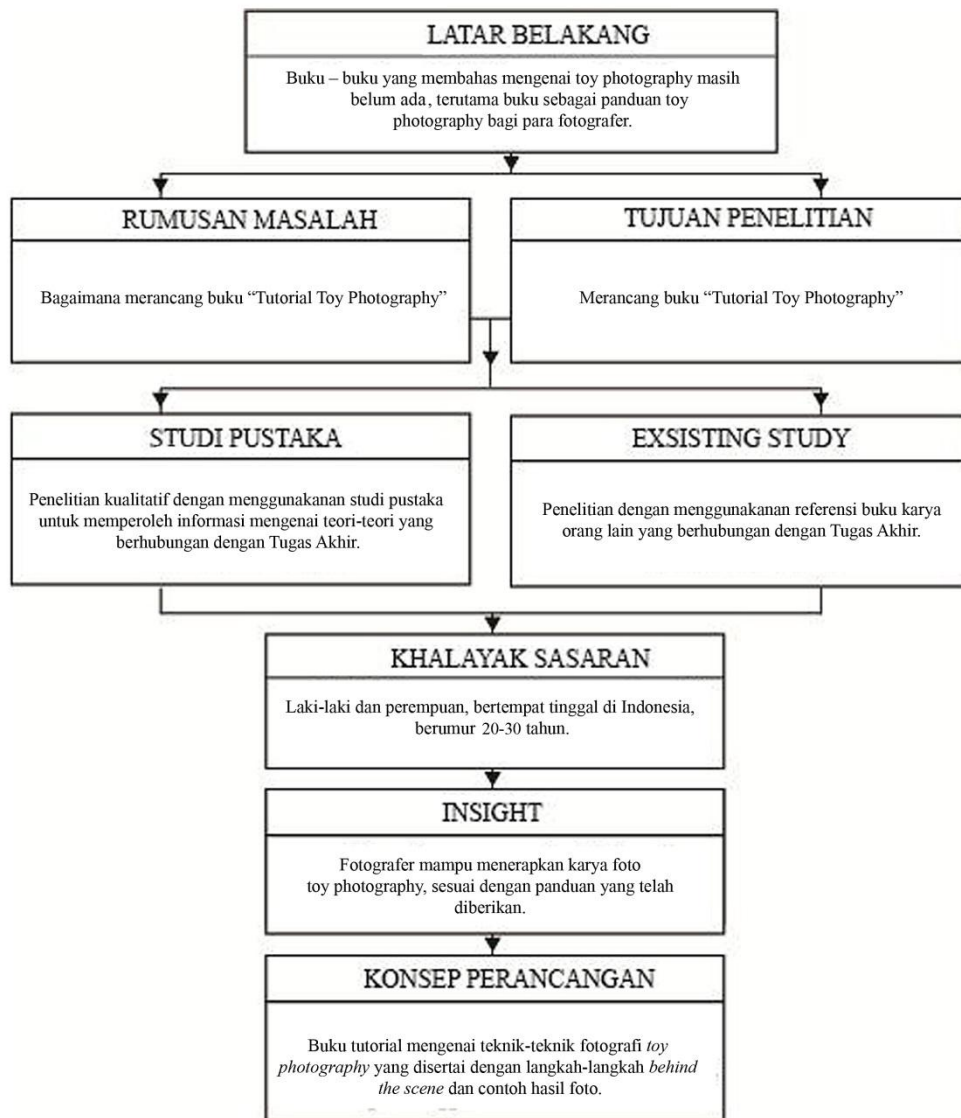
1.6. Timeline Perancangan

	Februari	Maret	April	May	June
Observation	■	■			
sketching	■	■			
designing		■	■		
Revision		■	■		
Finalizing				■	
presentation					■

Gambar 2.1. Bagan Timeline Perancangan

UMMN

1.7. Skematika Perancangan Data



Gambar 2.2. Bagan Skematika Perancangan

