

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Fotografi adalah proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan menangkap pantulan cahaya yang mengenai suatu objek pada media yang peka cahaya. Tanpa adanya cahaya, karya seni fotografi tidak akan tercipta. Selain cahaya, film yang diletakkan di dalam kamera yang kedap cahaya memberikan kontribusi yang cukup besar. Sebuah karya seni akan tercipta jika film ini terekspos oleh cahaya. Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar media penangkap cahaya. Media yang telah dibakar dengan ukuran cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan yang sama dengan cahaya yang memasuki media pembiasan (selanjutnya disebut lensa). (Giwanda, 2001: 2)

Di era fotografi digital di mana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi *Digital ISO* (tingkat sensitifitas sensor kamera terhadap cahaya), selain itu murahnya harga kamera *DSLR (Digital Single Lens Reflex)* dan semakin kecil bentuk sebuah kamera (*Pocket Camera, Mirrorless Camera*) membuat bidang fotografi semakin banyak dan beraneka ragam.

Saat ini banyak sekali bidang-bidang fotografi yang ada di sekitar kita misalnya *Jurnalism Photography, Wedding Photography, Architectural Photography*. Dari beberapa contoh bidang fotografi di atas ada satu bidang fotografi yang saat ini sedang digemari oleh masyarakat luas yaitu *Toys Photography* atau biasa disebut *Toygraphy*. *Toygraphy* adalah fotografi yang menggunakan mainan sebagai objek foto. Mainan adalah sesuatu yang digunakan dalam permainan oleh anak-anak, orang dewasa ataupun binatang. Mainan yang digunakan sebagai objek foto di sini adalah mainan *Action Figure*. *Action Figure* adalah mainan berkarakter yang dapat diposekan,

terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, video game atau acara televisi, contohnya adalah *Captain America*, *Iron Man*, *Kamen Rider*, *Ultraman* dan lain-lain.

Penggunaan media mainan dalam fotografi ini dikarenakan mainan mudah dibawa kemana saja dan memiliki ide maupun konsep yang sangat luas sehingga sang fotografer dibebaskan dalam memilih tema dan konsep yang akan dibuat dalam foto. Saat ini banyak sekali fotografer mainan yang ada di luar negeri maupun dalam negeri khususnya Indonesia. Salah satu *Toyphotographer* dari Amerika Serikat adalah Johnny Wu, dia merupakan *toyphotographer* yang cukup terkenal akan efek dramatis yang ada dalam setiap fotonya. Untuk *toyphotographer* di Indonesia yang terkenal adalah Edy Hardjo dan Erwin Gerung, mereka merupakan salah satu penggiat *Toygraphy* di Indonesia saat ini.

Dengan adanya tokoh maupun karakter dari sebuah film dan komik dari situlah munculnya fenomena *fanboys & fangirls* dari karakter film maupun komik. Dari kecintaannya ini mereka mulai mengumpulkan dan mengoleksi pernak-pernik dari film maupun tokoh dalam komik mulai dari, gelas, pajangan dinding, poster hingga *action figure* dari karakter favorit mereka. Dengan adanya kolektor *action figure* ini yang mulai sadar bahwa mainan dapat dijadikan objek foto maka dari itu dibentuklah komunitas sebagai tempat para kolektor untuk memotret mainan koleksinya. Contoh beberapa komunitas *toygraphy* yang ada di Indonesia adalah ToygraphyID, BTSP\_ID, LegographerID, Toysportal.

Dengan makin berkembangnya *Toygraphy* saat ini, diperlukan juga pengetahuan tentang teknik-teknik dasar fotografi yang dapat diaplikasikan ke dalam foto mainan tersebut sehingga foto yang dihasilkan mempunyai konsep fotografi yang baik. Namun masih banyak masyarakat khususnya kolektor/penggemar mainan yang masih terkendala dalam masalah teknis seperti kurangnya ilmu tentang fotografi dasar dan kurang mengenal kamera yang digunakan, maka dari itu sebelum memotret harus mengetahui aspek-aspek dasar seperti pencahayaan, mencegah foto *blur*, kedalaman fokus (Tjin;2015). Setelah melakukan wawancara dengan ketua komunitas *toygraphy*

Toysportal Bandung Syafaat Sugiarmaja didapatkan hasil bahwa sekitar 1/4 anggota komunitas ini masih kurang dalam memotret dalam segi komposisi, pencahayaan, kedalaman focus, kurangnya pemanfaatan teknik fotografi (*light painting, high speed, rule of third*, dan sebagainya) dan konsep yang diterapkan dalam setiap fotonya. Hal tersebut merupakan aspek dasar dalam fotografi yang dapat mempengaruhi aspek dalam sebuah foto. Jika foto yang ditampilkan kurang dalam aspek-aspek dasar maka membuat orang yang melihatnya kurang tertarik untuk melihat foto tersebut.

Media penyampaian informasi banyak jenis-jenisnya, seperti iklan televisi, *billboard, flyer*, brosur, koran, buku dan sebagainya. Pemilihan media buku sebagai media penyampaian informasi karena buku dianggap sebagai media yang bersifat efisien dan memiliki isi yang sangat lengkap, ini terbukti masih banyaknya orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran selain itu buku menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, karena dengan membaca buku pembaca bisa mendapatkan informasi dan ilmu secara utuh selain itu media buku juga mudah diterima oleh masyarakat umum, namun ada kelemahan dari media buku adalah buku juga terkadang cenderung membosankan sehingga para pembaca malas untuk membacanya. Walaupun terkadang sudah membacanya, para pembaca susah untuk memahami isi buku tersebut.

Di Indonesia sendiri buku bertemakan *Toygraphy* hanya ada 1 berjudul “Dunia Tanpa Nyawa” karya Fauzy Helmi namun di dalam bukunya hanya berisi foto mainan saja dan tidak menjelaskan tentang seluk beluk pengambilan gambar, mainan yang digunakan adalah jenis *urban toys* dan konsep fotonya adalah tempat wisata yang cocok dengan tema dari *urban toys*. Kemudian untuk buku yang berasal dari luar negeri adalah “LEGO Star Wars Small Scenes from a Big Galaxy” karya Vesa Lehtimäki . Buku ini menampilkan foto LEGO minifigure karakter dari film fiksi ilmiah *Star Wars*. Layout buku ini sangat menarik, konsep fotonya sesuai dengan adegan dari film *Star Wars* dan penjelasan di setiap fotonya juga mudah dimengerti di bagian belakang buku

ini terdapat beberapa tutorial pengambilan fotonya sehingga pembaca mengetahui teknik foto yang digunakan.

Oleh karena itu untuk memudahkan penggemar/kolektor mainan yang ingin mencoba dalam bidang *Toygraphy* diperlukan pembuatan buku *Toygraphy* beserta teknik pengambilan gambar dengan visual yang menarik, terdapat ilustrasi tata letak alat-alat fotografi yang diperlukan (*flash external, background*, dan lain-lain). Selain itu terdapat hasil-hasil dari fotografi pada *action figure* itu akan diperlihatkan juga pada bagian buku ini, sehingga memancing keingintahuan pembaca buku untuk mendalami *toygraphy* ini.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di latar belakang maka dapat diketahui permasalahan dalam *Toys Photography* adalah :

- Kurangnya pengetahuan fotografi dasar bagi masyarakat, khususnya kolektor maupun penggemar action figure sehingga masih banyak foto yang kurang dalam hal komposisi, pencahayaan, dan lain-lain.
- Belum banyak media informasi dalam bentuk buku tentang teknik yang digunakan dalam pengambilan foto mainan.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti melalui latar belakang maka dapat diperoleh hasilnya sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang buku teknik *Toygraphy* yang informatif dan memudahkan pembaca untuk mengetahui teknik dan konsep tentang *Toygraphy*.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah pada mainan *Action Figure* yang digunakan sebagai objek foto dengan skala 1:12 (contoh: SHFigurarts, Hasbro Blackseries, Marvel Legend), *Action Figure* skala 1:6 (Hot Toys, Sideshow, 3A), dan skala LEGO minifigure.

### 1.4 Ruang Lingkup

Perancangan buku *Toygraphy* ini dibatasi oleh ruang lingkup desain. Beberapa batasan-batasan masalah yang akan dilakukan dalam tugas akhir sebagai berikut:

a. Apa

Membuat strategi perancangan buku *Toygraphy* yang mengajak dan memperkenalkan bidang fotografi yang menggunakan mainan (*action figure*) sebagai objek foto.

b. Bagaimana

Perancangan diharapkan mampu membuat fans maupun kolektor mainan mengetahui tentang teknik, konsep dan dapat mencoba untuk menggunakan mainan sebagai objek foto.

c. Siapa

Target utama buku ini adalah untuk para fans dan kolektor mainan laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 16-45 tahun. Namun tidak menutup kemungkinan buku ini juga dapat ditujukan untuk masyarakat umum yang mulai mencoba *toygraphy*.

d. Di mana

Penelitian dilakukan di komunitas *Toygraphy* Toysportal Bandung dan untuk komunitas di luar kota Bandung penulis akan melakukan penelitian dengan wawancara melalui perwakilan anggota komunitas dan melalui media kuesioner sehingga didapatkan data yang akurat selama penelitian berlangsung.

e. Kapan

Perancangan dilakukan pada bulan Februari hingga bulan Juni tahun 2017.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan buku Teknik dan Konsep *Toygraphy* adalah sebagai penunjang informasi yang lengkap kepada penggemar maupun kolektor mainan yang tertarik dengan fotografi dan mempelajari *Toygraphy* maupun yang baru akan mempelajari *Toygraphy*.

### **1.6 Metodologi Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. berikut teknik yang digunakan dalam pengumpulan data :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah mengumpulkan data dari dokumen atau sumber pustaka berupa buku.

Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari dan memilih buku sebagai dasar literatur yang sesuai dengan topik, mencari informasi tambahan, kemudian menulis dan menyusun teori dari data pokok yang telah terkumpul. Teori yang akan digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini yang paling utama adalah teori tentang fotografi dasar. Teori ini sangat penting mengingat bahwa banyak sekali aspek-aspek dasar fotografi yang diperlukan. Selain teori tentang fotografi dasar, digunakan juga teori tentang buku, layout, tipografi, warna karena karyatugas akhir penulis dalam bentuk buku.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. ((Moleong (2009, halaman 186))

Penulis akan menggunakan wawancara terstruktur, wawancara ini berpedoman pada pertanyaan yang sudah disiapkan oleh penulis dan nantinya akan diajukan kepada narasumber. Wawancara akan ditunjukkan kepada anggota komunitas Toysportal Bandung. Penulis mengambil sample di kota Bandung karena dengan menggunakan wawancara secara langsung, penulis dapat mendapatkan berbagai macam informasi maupun data tentang fotografi mainan dan cara ini lebih efektif daripada wawancara melalui *e-mail*, *LINE*, maupun *social media* lainnya akan tetapi penulis juga akan mencari data wawancara melalui perwakilan komunitas *Toygraphy* di luar kota Bandung agar data yang didapatkan semakin akurat.

c. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun berbagai biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi akan dilakukan langsung ketika Komunitas *Toygraphy* Bandung mengadakan *gathering*. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang teknik-teknik yang digunakan dalam fotografi mainan karena di dalam *gathering* ini biasanya diadakan *coaching clinic* dari anggota komunitas Toysportal.

d. Kuesioner

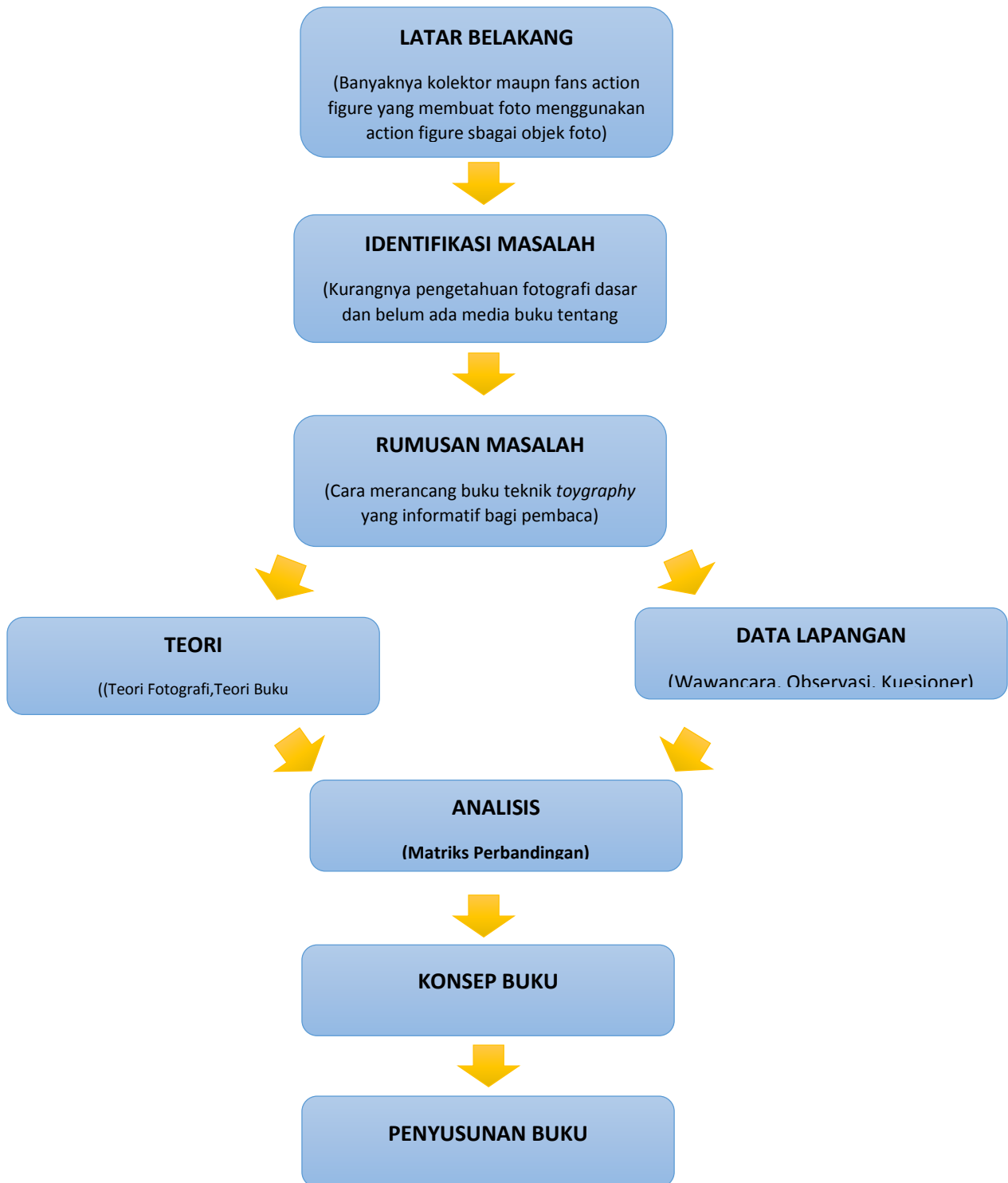
Pengumpulan data penelitian dengan menggunakan pertanyaan peneliti dan membutuhkan jawaban dari responden secara tertulis melalui kuisisioner. Target audiens untuk kuisisioner adalah masyarakat umum dalam rentang usia 17-35 dan lebih cenderung kepada responden yang memiliki daya tarik dalam *Toygraphy*. Tujuan dibuatnya kuisisioner ini adalah untuk mengetahui seberapa besar masyarakat yang mengetahui teknik-teknik fotografi yang digunakan dalam fotografi mainan. Selain itu juga penulis ingin mendapatkan data tentang *action figure* yang digunakan sebagai objek foto dari lini apa dan mengapa tertarik dengan lini *action figure* tersebut.

e. Analisis

Analisis adalah suatu cara untuk mencari data dengan cara mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali dengan kriteria tertentu, Setelah data terkumpul, maka akan penulis akan menganalisis data menggunakan teknik analisis kualitatif. Di mana penulis akan memilah dan menyusun klarifikasi data, menyunting data, melakukan analisis data sesuai dengan konstruksi pembahasan dari hasil penelitian yang nantinya akan ditarik kesimpulan. Dalam analisis ini juga menggunakan matrik perbandingan untuk menganalisis dan membandingkan dari buku-buku sejenis, apa kelebihan, kekurangannya sehingga menjadi dasar dalam perancangan buku ini.



## 1.7 Kerangka Perancangan



*Sumber: dokumentasi penulis*

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan dan menjelaskan mengenai latar belakang yang menyangkut dasar dasar ide dalam pembuatan desain, pengertian judul, permasalahan yang ada, serta batasan masalah yang merupakan gambaran umum dari sisi keseluruhan materi dan perancangan karya.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan tentang pariwisata dan buku yang membahas tentang segala hal yang berhubungan dengan pariwisata, buku yang memiliki teori seperti tata letak / layout, typografi, ilustrasi, fotografi dan buku buku lainnya yang berkaitan dalam perancangan.

### **BAB III DATA ANALISIS**

Berhubungan dengan konsep perancangan dan media yang akan digunakan sebagai promosi.

### **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Membahas tentang perancangan konsep visual dan konsep teknis.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Membahas mengenai kesimpulan dari proyek tugas akhir mahasiswa dan saran yang diajukan oleh penyusun.