

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Foto adalah kata lain dari kata potret. Foto dalam pengertian secara umum adalah sebuah gambar yang terbentuk dari sebuah jepretan kamera. Foto atau fotografi berasal dari bahasa Inggris yaitu *Photography*, sedangkan *Photography* itu sendiri dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata *photos* yang memiliki arti cahaya dan *grafo* memiliki arti menulis atau melukis menggunakan bantuan media cahaya. Selain definisi yang dijelaskan di atas, foto juga dapat dibedakan menjadi bermacam-macam kategori. Maksud dari pembagian kategori ini sendiri bertujuan agar lebih mudah dalam pembuatan dan pemanfaatannya, tinggal menyesuaikan keperluan dari masing-masing individu itu sendiri. Ada cukup banyak kategori dari foto itu sendiri, diantaranya foto jurnalistik, foto kedokteran, foto olahraga, dan masih banyak lagi (Aziz, Abdul. 2015. Fotografi Dasar. Surabaya).

Sejarah dunia fotografi sendiri dimulai dengan aktivitas pengamatan yang dilakukan oleh Mo Ti, Mo Ti adalah seorang lelaki berkebangsaan Cina. Tepatnya di abad ke-5 SM, Orang itu mengamati sebuah refleksi ruangan yang terbentuk dari lubang kecil yang berada di ruangan gelap. Jika pada dinding sebuah ruangan yang gelap terdapat lubang kecil atau biasa disebut juga dengan *pinhole*, Maka di bagian dalam ruangan itu objek yang ada di luar akan dipantulkan secara terbalik melalui lubang yang tadi. Namun setelah beberapa ratus tahun kemudian banyak ilmuwan menyadari bahkan mengagumi fenomena *pinhole* tersebut. Dengan seiring perkembangan zaman, Dunia fotografi sendiri sekarang memiliki banyak jenis aliran, misalnya *Street Photography*, *Wildlife Photography*, *Fashion Photography*, dan masih banyak lagi. Dari beberapa contoh bidang fotografi tersebut, ada satu bidang fotografi yang sangat digemari oleh khususnya pecinta mainan yaitu *Toys Photography* atau biasa disebut *Toysgraphy*. *Toys Photography* adalah fotografi yang menggunakan mainan sebagai objek utama pada sebuah foto, dimana imajinasi yang fotografer miliki diaplikasikan kepada si objek utama tersebut.

*Toys Photography* dipopulerkan oleh Elsie Wright dan Frances Griffiths pada saat itu mereka berusia 16 dan 9 tahun, dengan karya pertamanya bertemakan peri kertas di tahun 1917. Kemudian ada Edward Weston yang terkenal memotret mainan yang berasal dari Meksiko pada tahun 1925. Meskipun *Toys Photography* sudah ada sejak 1920-an atau bahkan bisa dibilang lebih awal dari tahun yang diperkirakan itu, *Toys Photography* menjadi gaya fotografi yang populer di tahun 1970 dan 1980 dengan beberapa karya yang terkenal mulai dari David Levinthal, kemudian Laurie Simmons, Arthur Tress, dan Ellen Brooks.



Gambar 1.1 Foto yang diambil oleh Elsie Wright dan Frances Griffiths  
Sumber: <https://imagedodianopontolit.files.wordpress.com/2008/08/cottingley-fairies.jpg>  
(Diakses pada 10/01/21)

*Toys Photography* sendiri termasuk ke dalam kategori *still life photography*, *still life photography* terdiri dari dua suku kata, yaitu *still* dan *life*. *Still* yang berarti diam, dan *life* yang memiliki arti hidup. Lalu menurut seorang digital *artist* dan fotografer *freelance* yang bernama Silvia Sandriani bahwa *still life* adalah sebuah karya foto yang dimana menggunakan benda mati sebagai objek utamanya, kemudian si objek tersebut menjadi terlihat hidup dan memiliki cerita. Istilah *still life* sendiri dalam dunia fotografi mulai populer di tahun 1900 an. Jauh sebelum populer pada saat itu, *still life* sendiri sudah banyak digunakan oleh para pelukis di tahun 1500 an. Perlahan tapi pasti, *still life* ini sendiri semakin banyak yang tertarik untuk mempelajarinya. Khususnya anak milenial jaman sekarang. *Still life* sendiri

terbagi lagi menjadi dua kategori, yaitu *still life* murni dan *still life* umum. *Still life* murni pada penerapannya adalah si fotografer bisa lebih bebas dan idealis, Sehingga dapat menerapkan ide-idenya tanpa ada batasan. Sedangkan *still life* umum memiliki batasan-batasan, sehingga tidak bisa melakukan apa yang dilakukan oleh *still life* murni. Biasanya *still life* umum digunakan pada saat foto komersial seperti foto produk suatu brand.

Penggunaan media mainan pada fotografi ini dikarenakan mainan itu sangat mudah untuk dibawa berpergian dan kita dapat menerapkan imajinasi kita yang tak terbatas ini dimanapun dan kapanpun, sehingga sang fotografer dibebaskan dalam memilih tema dan konsep yang akan dibuat pada foto tersebut. Saat ini banyak sekali fotografer mainan yang terkenal dari dalam dan luar negeri. Salah satu *Toys Photographer* dari Malaysia adalah Zahir Batin, dia merupakan *Toys Photographer* yang cukup terkenal, Karena dia memiliki ciri khas di kontennya, yaitu dia sangat menggeluti *action figure* dari karakter film star wars. Dan beberapa hasil karyanya seakan-akan sangat terlihat hidup. Untuk *Toys Photographer* di Indonesia sendiri yang cukup terkenal adalah Edy Hardjo, ia merupakan salah satu penggiat *Toys Photography* di Indonesia saat ini.

Aliran fotografi ini di Indonesia belum banyak peminatnya, dapat dilihat dari masih banyaknya orang yang belum mengetahui bahwa memfoto mainan ini memiliki kategorinya tersendiri, bukan hanya sekedar iseng mengambil gambar semata. *Toys Photography* sendiri terkadang disangkut pautkan dengan anak-anak, karena objek utama fotonya mainan. Di Indonesia sendiri, mainan masih dianggap sebuah media hiburan untuk anak kecil. Oleh karena itu masih banyak masyarakat yang beranggapan bahwa *Toys Photography* bersifat kekanak-kanakan. Namun perlahan *Toysgraphy* saat ini mulai dilirik dari berbagai kalangan, Tetapi tidak diikuti oleh perkembangan media yang membahas aliran fotografi ini dalam bentuk bahasa Indonesia, di Indonesia sendiri baru ada satu media cetak yang membahas tentang aliran fotografi ini, namun hanya menampilkan hasil foto dari fotografer itu saja, tidak menjelaskan tentang sejarah dan juga cara pengambilan gambarnya seperti apa. Hal ini penting dikarenakan masih ada masyarakat awam diluar sana khususnya penggemar mainan ataupun fotografi yang mulai tertarik dengan aliran fotografi ini, namun masih mengalami kesulitan mencari media yang membahas

tentang *Toys Photography* ini. Dan juga pengetahuan masyarakat terhadap *Toys Photography* masih bisa dibilang sangat minim. Hal tersebut diketahui setelah melakukan riset pada masyarakat umum yang ada di kota Bandung.

Dari pemaparan yang ada diatas, dibutuhkan media yang dapat merangkum pengetahuan *Toys Photography*, yang isinya berupa sejarah dan cara sederhana melakukan *Toys Photography* dengan menggunakan diorama.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang ada diatas maka dapat dijelaskan masalah yang ada dalam *Toys Photography* adalah :

- Kurangnya pengenalan *Toys Photography* kepada masyarakat umum khususnya para pecinta mainan dan fotografi.
- Masih minim media cetak atau digital dalam bentuk bahasa Indonesia yang membahas mulai dari sejarah hingga cara sederhana melakukan *Toys Photography* menggunakan diorama.
- Masih banyak yang belum mengetahui sejarah dan perkembangan dari *Toys Photography*.

## **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang sudah diteliti melalui latar belakang maka akan muncul masalah seperti berikut :

- Bagaimana menginformasikan *Toys Photography* kepada masyarakat umum khususnya para penghobi mainan dan fotografi ?

## **I.4. Batasan Masalah**

Agar mempermudah peneliti dalam proses penyusunan, penelitian ini hanya berfokus pada memberi informasi tentang *Toys Photography* kepada masyarakat khususnya para penghobi mainan dan fotografi.

- **Batasan Objek**

Menginformasikan mulai dari sejarah *Toys Photography* sampai cara sederhana melakukan *Toys Photography* menggunakan diorama.

- **Batasan Subjek**

Dibatasi untuk masyarakat umum, khususnya yang menyukai mainan dan fotografi, dengan batasan usia 18-25 tahun.

- **Batasan Tempat**

Perancangan ini dibatasi untuk wilayah Kota Bandung dan sekitarnya sebagai studi kasus. Perancangan ini dapat diterapkan pada seluruh wilayah Urban dan Sub Urban di Indonesia.

## **I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat tujuan dan manfaat seperti berikut :

### **I.5.1. Tujuan Perancangan**

Menginformasikan kepada masyarakat umum, khususnya pecinta foto dan mainan mulai dari sejarah *Toys Photography* hingga tips cara sederhana dalam melakukan *Toys Photography* menggunakan diorama kepada masyarakat.

### **I.5.2. Manfaat Perancangan**

Dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat, Seperti menambah pengetahuan dan informasi pada masyarakat umum agar menjadi lebih mengetahui informasi tentang *Toys Photography*, Kemudian dapat memudahkan masyarakat untuk membacanya, dikarenakan selama ini terkendala belum adanya buku yang membahas informasi *Toys Photography* dalam bentuk bahasa Indonesia. Dan penggunaan teknik fotografi di setiap halamannya bertujuan untuk masyarakat yang membacanya agar tidak mudah bosan.