

Perancangan Perancangan Pameran *Toy Photography* Sebagai Media Promosi Komunitas BTSTP Indonesia

Alvin Febrian Y.¹, Baskoro Suryo Banindro², Yusuf Hendra Yulianto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, 60236
Email: m42415163@john.petra.ac.id

Abstrak

BTSTP (Behind The Scene Toy Photography) Indonesia adalah komunitas fotografi yang berfokus pada *genre toy photography*. *Toy photography* adalah fotografi yang objek fotografinya adalah mainan. Dikarenakan objek fotografi yang berupa mainan, *toy photography* terkadang dikolerasikan dengan anak-anak. Di Indonesia, mainan masih hanyalah sebuah media hiburan untuk anak-anak kecil. Oleh karena itu, banyak masyarakat masih menganggap *toy photography* kekanak-kanakan. Hal ini akan berpengaruh pada komunitas BTSTP Indonesia yang bergerak pada bidang tersebut. Untuk mengatasi hal ini, perancangan sebuah pameran *toy photography* diharapkan dapat mengenalkan masyarakat dengan *genre* ini. Pameran ini dikemas dengan menggunakan tema "*behind the scene*" dimana setiap karya yang dipajang akan dipajang bersama dengan proses pemotretannya. Diharapkan pameran ini dapat menginformasikan kepada masyarakat tentang sisi profesionalisme dan teknik yang diperlukan untuk menghasilkan karya *toy photography*.

Kata kunci : Komunitas BTSTP ID, *toy photography*, kekanak-kanakan, profesionalisme, teknik

Abstract

Title: *Toy Photography Exhibition Design as A Promotion Media for BTSTP ID (Behind The Scene Toy Photography Indonesia) Community*

BTSTP Indonesia (Behind The Scene Toy Photography) is a photography community that focus on the genre of toy photography. Toy photography is photography in which the object of the photographs are toys. Due to the photographic object consists of toys, toy photography is considered to be correlated with children. In Indonesia, toys are still only seen as an entertainment medium for small children. Therefore, many people still consider toy photography is childish. This will affect BTSTP Indonesia community who's engaged in this field.

To overcome this problem, a toy photography exhibition is designed to introduce people to this genre. This exhibition is packaged under the theme "behind the scenes", where each piece on display will be displayed along with the process of producing the photograph. It is hoped that this exhibition will inform the public about the professional side of toy photography and techniques needed to produce a good toy photography piece.

Keywords: *BTSTP ID Community, toy photography, childish, professional, technique*

Pendahuluan

Hobi koleksi mainan merupakan hobi yang berjodoh dengan fotografi, karena mereka ingin memamerkan koleksinya dengan foto yang memukau atau adegan yang lucu. *Toys photography* tak ubahnya adalah foto model, hanya saja objek atau model tersebut sekarang adalah mainan. Mainan tersebut bisa berupa miniatur atau *action figure* yang dapat digerakan. Jika tadi dikatakan bahwa *toys photography* adalah foto model yang digantikan mainan, berarti fotografer juga harus mengarahkan gaya model alias mainan tersebut. Kombinasi pose model mainan dengan *angle* kamera akan menghasilkan foto dengan adegan yang menarik. Bisa menggunakan lebih dari satu model mainan dan proses *digital imaging* untuk menciptakan adegan dramatis, lucu, maupun romantis.

Toys photography bukanlah hobi yang eksklusif. Banyak juga orang yang memiliki hobi serupa dan pada akhirnya mereka membentuk sebuah komunitas. Salah satu komunitas tersebut adalah BTSTP ID, yang nama lengkapnya “Behind the Scene Toy Photography Indonesia”. Komunitas yang aktif di *Instagram* dan *facebook* ini adalah komunitas anak muda sangat gemar memotret mainan koleksinya. Perbedaan komunitas ini dengan komunitas serupa adalah, komunitas ini tidak hanya meng-*share* hasil jepretan koleksi mainan mereka, tetapi juga membagi dan membahas *behind the scene* dibalik pemotretan tersebut. Dari *behind the scene* tersebut, diharapkan fotografer lainnya dapat menggunakannya sebagai sumber inspirasi atau sebagai sebuah referensi untuk mengembangkan karya *toys photography* milik mereka sendiri. (Joy Pixel, 2017)

Anggota BTSTP ID menganggap *toys photography* adalah sebuah hobi yang menantang. Dimana fotografer ditantang untuk memotret objek mainan dan dibuat sebagaimana mungkin agar objek terlihat natural dan benar-benar sesuai dengan konsep yang diinginkan. Dengan adanya aplikasi *digital imaging* seperti *photoshop*, membuat *toys photography* menjadi lebih bebas, dikarenakan objek tidak lagi terpikat dan dapat merubah *background* dan atmosfer aslinya.

BTSTP bukanlah komunitas *toy photography* yang paling dikenal di Indonesia. Gelar itu jatuh pada komunitas Toygraphy Indonesia. Dalam

segi kompetitif tidak ada hal yang special dengan komunitas Toygraphy. Kelebihannya adalah umur dan anggota yang lebih senior. Meskipun begitu Toygraphy Indonesia juga memiliki permasalahan yang sama tentang *genre toys photography* yaitu, relasinya dengan objek mainan yang masih dianggap hanya sebuah objek hiburan untuk anak-anak, bisa mempengaruhi kredibilitas dari komunitas yang bergerak pada bidang ini. Komunitas BTSTP ID memiliki sisi profesionalisme yang masih belum terlihat di masyarakat awam. Untuk itu akan dirancang sebuah pameran yang akan menonjolkan *gimmick* mereka yaitu, menunjukkan proses *behind the scene* dari *toys photography*. Dengan menunjukkan proses *behind the scene* diharapkan masyarakat bisa lebih paham dengan potensi dari *genre* ini. Selain itu, tujuan lainnya berupa mempromosikan komunitas BTSTP ID melalui *gimmick* mereka kepada orang-orang yang tertarik untuk mendalami *toys photography*.

Metode Pengumpulan Data

Data dapat terkumpul menggunakan metode wawancara secara langsung narasumber yang dipercaya, pembagian kuisioner kepada orang-orang awam untuk mendapatkan masukan, observasi melalui media digital untuk melihat perkembangan proyek. Metode lainnya dapat berupa riset melalui jurnal serupa atau penelusuran melalui media digital.

Data Primer

Data diperoleh dari anggota-anggota BTSTP ID serta orang-orang yang senang mengoleksi mainan tentang permasalahan yang pernah dihadapi. Data berupa informasi awal mereka mengenai hobi *toy photography*, kendala mereka ketika melakukan proses *toy photography*, aktivitas komunitas, dan semacamnya.

Data Sekunder

Data yang diperoleh dari hasil penelusuran dari situs-situs di internet. Terutama situs tentang komunitas kolektor mainan, tutorial *digital imaging*, dan situs-situs sejenis, serta menreferensi dari buku-buku tutorial. Data berupa teori-teori mengenai fotografi dan *toy photography* serta teknik-teknik dasar yang perlu diketahui, secara teknis dan mekanik.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Oportunities, & Threats*). Problematika yang dibahas meliputi :

Analisis SWOT untuk komunitas BTSTP ID:

1. *Strength* (Kekuatan)
 - Memiliki *gimmick* berupa membagikan *behind the scene* dari karya *toy photography* anggotanya, yang nantinya bisa berguna sebagai referensi.
 - Aktif dan sering mengadakan *event*.
 - Komunitas dibuka untuk semua orang yang ingin masuk (tidak dibatasi).
2. *Weakness* (Kelemahan)
 - Tidak semua anggota bisa menghasilkan karya *toy photography* yang bagus.
 - Banyak anggota yang kurang aktif.
3. *Opportunity* (Peluang)
 - Hobi fotografi dan koleksi mainan banyak digemari oleh banyak orang.
 - Mainan yang digunakan (objek *toy photography*) merupakan *merk* yang sudah terkenal sehingga bisa menjadi *free publicity* bagi komunitas.
 - Salah satu komunitas yang khusus hanya bergerak di bidang *toy photography*.
4. *Threats* (Ancaman)
 - Pandangan negatif masyarakat terhadap hobi mengkoleksi mainan pada umur dewasa.

Analisis SWOT untuk komunitas Toygraphy ID:

1. *Strength* (Kekuatan)
 - Anggota senior sudah berpengalaman dalam bidang *toys photography*.
 - Komunitas dibuka untuk semua orang yang ingin masuk (tidak dibatasi).
2. *Weakness* (Kelemahan)
 - Tidak memiliki *gimmick* tersendiri yang dapat membedakan komunitas ini dengan komunitas *toy photography* lainnya.
3. *Opportunity* (Peluang)
 - Hobi fotografi dan koleksi mainan banyak digemari oleh banyak orang.
 - Mainan yang digunakan (objek *toy photography*) merupakan *merk* yang sudah terkenal sehingga bisa menjadi *free publicity* bagi komunitas.

- Salah satu komunitas yang khusus hanya bergerak di bidang *toy photography*.
 - Merupakan komunitas *toy photography* tertua di Indonesia.
4. *Threats* (Ancaman)
 - Pandangan negatif masyarakat terhadap hobi mengkoleksi mainan pada umur dewasa.
 - Banyak komunitas serupa mulai bermunculan.

Kesimpulan

Dari hasil analisis SWOT, dapat disimpulkan kalau komunitas BTSTP Indonesia memiliki kelemahan pada umur komunitas yang masih muda dan anggotanya yang masih tergolong awam dengan bidang *toy photography*. Dimana komunitas Toygraphy Indonesia telah mengestabilisasi seni *toy photography* terlebih dahulu, serta anggotanya yang juga benar-benar memahami *genre* fotografi maninan.

Dari segi *branding* BTSTP Indonesia juga memiliki permasalahan dimana nama komunitas yang cukup susah untuk disebut dan diingat, nama BTSTP merupakan akronim dari “Behind The Scene Toy Photography”, sedangkan Toygraphy Indonesia memiliki nama komunitas yang lebih simpel dan mudah untuk diingat karena namanya yang hanya merupakan perpaduan kata “Toy Photography”.

Untuk media publikasi, kedua komunitas menggunakan media sosial seperti *Instagram* untuk mempromosikan komunitas masing-masing. Anggota komunitas akan meng-*upload* karya *toyphotography* mereka ke media sosial pribadi mereka, kemudian karya yang dianggap menarik akan di *repost* di akun komunitas masing-masing, tentunya dengan izin pemilik karya aslinya. Biasanya para Netizen secara tidak sengaja akan menemukan karya *toy photography* tersebut. Bagi mereka yang tertarik, akan mencari lebih dalam tentang karya tersebut. Penyelenggaraan *event* juga menjadi media publikasi yang bagus.

Konsep Perancangan

Perancangan ini memuat identitas visual yang konsisten dan sesuai dengan citra BTSTP Indonesia dengan tujuan untuk menunjukkan identitas BTSTP Indonesia sehingga mudah dikenali oleh masyarakat luas sebagai salah satu

komunitas *toy photography* yang unik. Perancangan diharapkan mampu meningkatkan *brand awareness* yang dapat mengangkat *genre toy photography* menjadi *genre yang mainstream*. Perancangan dilakukan dengan pemilihan media komunikasi yang tepat dan penggunaan gaya desain yang modern, menarik dan mengandung ciri khas BTSTP Indonesia sendiri. Secara garis besar media yang akan digunakan meliputi: pameran, pamphlet, buku katalog pameran, buku komunitas, *simple diorama*, *bookmark*, pin dan lain-lain.

Konsep Kreatif

Konsep penyajian berupa ditampilkan dalam bentuk pameran foto. Karya foto akan dikemas dalam bentuk yang menarik dengan tema profesionalisme dalam *toys photography*, dengan menunjukkan karya *toys photography* beserta proses *behind the scene*-nya. Karya foto akan disusun berdasarkan kategori dan akan disediakan pamphlet didekat karya foto yang berisi *behind the scene* dari foto tersebut. *Behind the scene* dalam pamphlet akan berisi daftar properti foto yang digunakan, kamera dan *setting* kamera yang digunakan, kilasan dari proses *editing*, penjelasan singkat dari konsep karya foto, dan tentunya perbandingan karya sebelum dan sesudah *editing*. Untuk mempromosikan komunitas *toy photography* BTSTP Indonesia akan dibuat buku pendamping yang mencakup aktifitas komunitas serta sebagian karya-karya fotografi mainan dari anggotanya. Media publikasi untuk mempromosikan pameran *toys photography* ini adalah dengan menggunakan poster *event* pada media sosial berupa *Facebook* dan *Instagram* dimana komunitas BTSTP ID aktif.



Gambar 1. Model Pameran

Tema

Nuasa yang akan dimunculkan dalam pameran *toy photography* ini adalah profesionalisme. Dimana pameran akan menampilkan sisi profesionalisme dari genre fotografi mainan dan bisa merubah pandangan kekanak-kanakan dari masyarakat yang biasanya terikat dengan pandangan mereka terhadap mainan. Dengan merubah pandangan masyarakat terhadap *toy photography* diharapkan juga dapat memberi merubah pandangan mereka terhadap komunitas BTSTP Indonesia.

Judul

Judul yang digunakan adalah “BEHIND THE SCENE” Toyphotography Exhibition. Pameran fotografi ini dimaksudkan untuk menonjolkan sisi profesionalisme dengan menunjukkan proses membuat karya *toys photography*.

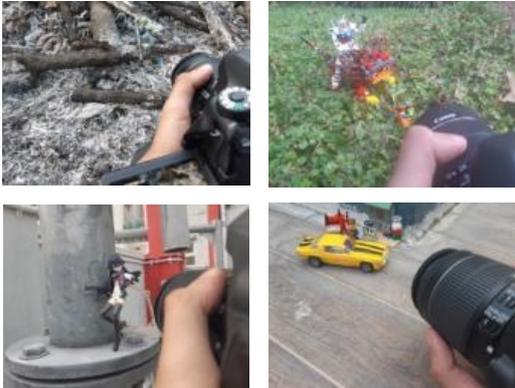
Proses Desain

Pengambilan Karya Foto

Pemotretan diadakan pada tanggal 25 Maret 2019 hingga tanggal 29 Maret 2019 secara *indoor* di studio pribadi dengan panduan *sketch/moodboard* yang telah dirancang sebelumnya. Objek mainan akan dibersihkan terlebih dahulu sebelum dipotret. Backdrop dipilih sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, serta pengaplikasian komposisi dan penataan properti.

Pengambilan karya foto akan menggunakan teknik fotografi *medium shot* dan *close-up*. *Angle* dan properti dalam karya foto akan digunakan sesuai konteks dengan pesan yang ingin disampaikan dari karya *toys photography*. Dari keseluruhan foto telah ditangkap, foto akan disortir menjadi 12 karya terbaik yang akan menunjukkan sisi profesionalisme dari karya *toys photography* komunitas BTSTP ID, dengan menggunakan teknik fotografi yang kiranya tidak dapat diimitasi oleh fotografer amatiran. Mainan atau objek foto yang digunakan adalah *Gundam plastic model kit*, *Figma action figure series*, *Lego*, dan *Transformers studio series*. Mainan yang dipilih merupakan mainan eksklusif yang biasanya dijadikan barang kolektor dan bukan mainan untuk anak-anak (kecuali *Lego*). Untuk properti sebagai pendamping objek foto akan digunakan objek praktikal dan digital. Objek praktikal adalah properti yang ada didalam karya foto secara fisik dan bukan hasil dari proses *editing*. Objek digital berupa properti yang yang tidak nyata

dan merupakan hasil manipulasi dari proses *editing* karya *toys photography*.



Gambar 2. Pengambilan Karya Toy Photography

Penyeleksian Foto Berdasarkan Theme



Gambar 3. Foto Seleksi Toy Photography Urban Theme



Gambar 4. Foto Seleksi Toy Photography Solo Action Theme



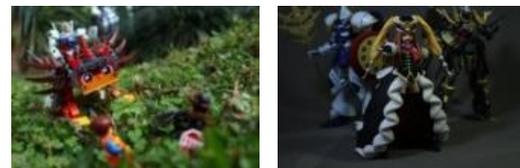
Gambar 5. Foto Seleksi Toy Photography War Theme



Gambar 6. Foto Seleksi Toy Photography Surreal Theme



Gambar 7. Foto Seleksi Toy Photography Cute Theme



Gambar 8. Foto Seleksi Toy Photography Crossover Theme



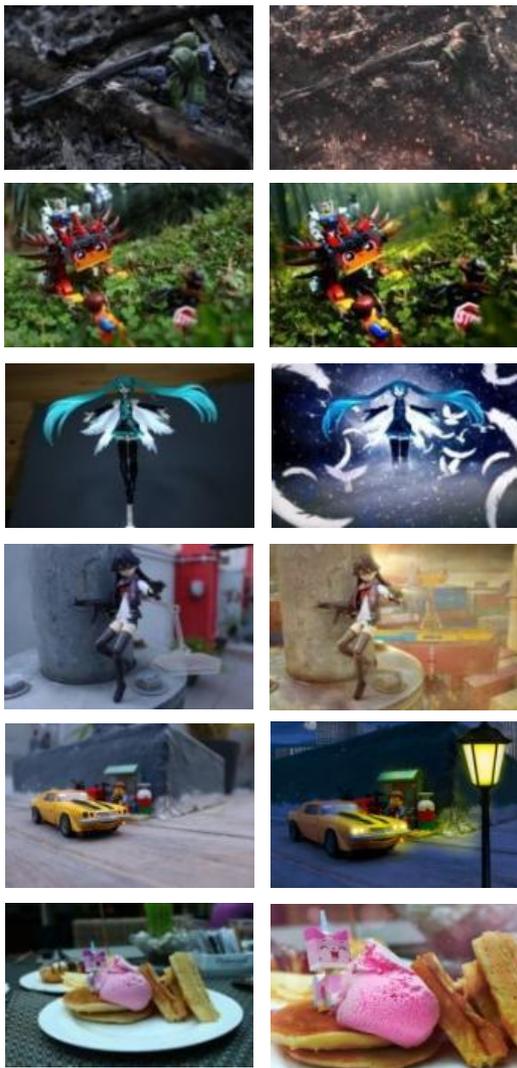
Gambar 9. Foto Seleksi Toy Photography Fantasy Theme



Gambar 10. Foto Seleksi Toy Photography Nature Theme

Editing

Editing dilakukan menggunakan program *Adobe Photoshop*. Prosesnya meliputi, *cropping*, *color balance*, *hue & saturation*, *brightness*, *contrast*, *masking*, dan sebagainya. *Retouching* pada objek mainan juga diperlukan untuk menyempurnakan hasil karya *toys photography*.



Gambar 11. Foto Sebelum dan Sesudah Editing

Elemen Desain



Gambar 12. Elemen Desain

Pengaplikasian Desain dalam Identitas Visual



Gambar 13. Pamflet "Behind the Scene"



Gambar 14. Buku Komunitas



Gambar 15. Buku Katalog Pameran



Gambar 16. Bookmark



Gambar 17. Pin, Kartu Pos, dan Amplop A4



Gambar 18. Mock-Up Simple Diorama

Kesimpulan

Merancang pameran *toy photography* dapat menjadi sebuah media yang efektif untuk mengenalkan komunitas BTSTP Indonesia kepada masyarakat umum. Masyarakat dapat langsung melihat proses *behind the scene* dari sebuah karya *toy photography*. Dengan menggunakan pamphlet yang berfungsi sebagai panduan, orang-orang dapat membawa pulang pamphlet tersebut dan mencoba sendiri di rumah. *Gimmick* ini yang tentunya adalah milik komunitas BTSTP Indonesia. Juga pada akhirnya mengenalkan masyarakat kepada komunitas ini. Disana anggota BTSTP juga memamerkan hasil karya *toy photography* mereka sendiri beserta proses *behind the scene*-nya.

Selain mempromosikan BTSTP Indonesia, pameran ini juga dapat menghapus konsep hobi *toys* hanya untuk anak kecil saja. Karena ada juga mainan anak kecil yang juga bisa dijadikan sebuah karya *toy photography* yang mengagumkan. *Gimmick* “*behind the scene*” ini terbukti efektif untuk memancing perhatian masyarakat untuk lebih memperdalam pengetahuan mereka seputar *toy photography*.

Saran

Menciptakan karya dalam dunia fotografi diperlukan penguasaan secara mendalam mengenai objek agar lebih mudah untuk mencapai tujuan yang diharapkan. *Toy photography* adalah topik yang masih jarang dibahas oleh kalangan masyarakat awam, dan data yang diperlukan biasanya tidak dapat ditemukan. Hal ini membuat proses penelitian dan pengambilan data menjadi lebih terbatas. Kebanyakan data yang diambil akan bersumber dari narasumber yang benar-benar paham di bidang tersebut.

Bagi mahasiswa yang ingin merancang karya serupa, diharapkan supaya mahasiswa mampu menghasilkan karya yang lebih baik mengingat perancangan ini jauh dari sempurna. Kedepannya perlu dilakukan riset dan komunikasi yang lebih matang pad komunitas yang ingin dikaitkan. Efektifnya, mengetahui terlebih dahulu seputar *toy photography* sebelum mengambil topik ini. Melakukan riset jauh sebelum penentuan topik bisa sangat membantu kedepannya.

Daftar Referensi

- Akram, D.R. (2013, Mei 19). Toy Fotografi. *Dwi Akram Blog*. Retrieved April 18, 2019 from <http://dwiakram.blogspot.com/2013/05/toys-photography-adalah-salah-satu-seni.html>
- Ambar. (2017, Mei 19). 16 Macam – Macam Lensa Kamera DSLR – Fungsi. *Pakar Komunikasi*. Retrieved April 28, 2019 from <https://pakarkomunikasi.com/macam-macam-lensa-kamera>
- Dewanto, D. (2010, Maret 29). Apa itu digital imaging. *Digital Imaging*. Retrieved April 25, 2019 from <http://megadiskon.com/content/news/read/126/Apa-itu-Digital-Imaging.html>
- Galeri Nasional Indonesia. (2007). *Pengertian dan Jenis Pameran*. Retrieved from <http://www.galeri-nasional.or.id/Pameran.php>
- Helmy, F., Putra, G.S., Mananta, D., Satrya, W., Zubak, M., & Cianciullo, V. (2013). *Dunia tanpa nyawa*. Jakarta: PT Gramedia
- Loesch, C. (2018, Mei 13). Toy Photographer Mitchel Wu: "You Need to Create The Emotion and Motion". *Musée Magazine*. Retrieved Mei 20, 2019 from <http://museemagazine.com/features/2018/5/13/toy-photographer-mitchel-wu-you-need-to-create-the-emotion-and-motion>
- Mardhatullah, R. (2017, September 16). Rules of BTSTP Indonesia. *BTSTP Indonesia File*. Retrieved Mei 28, 2019 from <https://www.facebook.com/notes/btstp-behind-the-scene-toys-photography-indonesia/rules-of-btstp-indonesia/1594850477221470/>
- Mulyanta, E.S. (2007). *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: ANDI
- Perdana, S. (2017, November 2). BTSTP Indonesia tempatnya anak kekinian share foto mainan. *Joy Pixel*. Retrieved April 25, 2019 from <https://joypixel.id/geeky/toys/btstp-indonesia-tempatnya-anak-kekinian-share-foto-mainan/>
- Puspito, H. (1989). *Sosiologi Semantik*. Yogyakarta: Kanisius
- Rio. (2018, Desember 15). Prediksi tren fotografi yang akan booming di tahun 2019 menurut dedot photography. *Blibli Friends*. Retrieved April 25, 2019 from <https://www.blibli.com/friends/blog/tren-fotografi-tahun-2019/>
- Rosyidi, R.M. (2009). *Perancangan buku tutorial digital painting 'ilustrasi 2d dengan teknik digital untuk tingkat lanjut*. (TA No. 01090357/KAI/2009). Undergraduate Thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Saputra, A.L. (2013). *Perancangan Fotografi Esai Komunitas Parkour "Scape" di Surabaya*. (TA No. 00022202/DKV/2013). Undergraduate Thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Sulaeman, A.H. (1981). *Petunjuk untuk Memotret*. Jakarta: Gramedia
- Swastha, B., & Irawan. (2003). *Manajemen Pemasaran Modern*. Diunduh dari Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Website: <http://ejournal.uajy.ac.id/179/3/2TA13124.pdf>
- Utami, E. (2017, Agustus 29). Indonesia miniature figure community wadah pencinta miniature figure 1:87. *Komunita Id*. Retrieved Mei 20, 2019 from <https://komunita.id/2017/08/29/indonesia-miniature-figure-community-wadah-pecinta-miniatur-figur-187/>