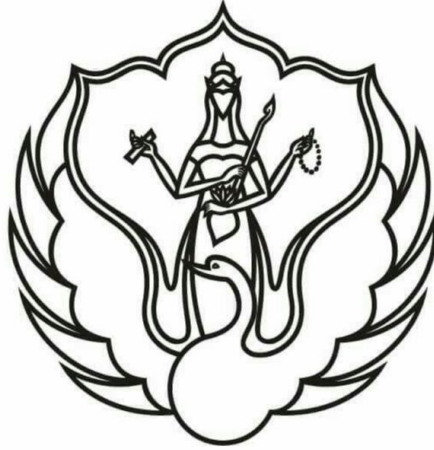


**IMPLEMENTASI VISUALISASI *PERIPHERAL GAMING FANTECH*
DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL**



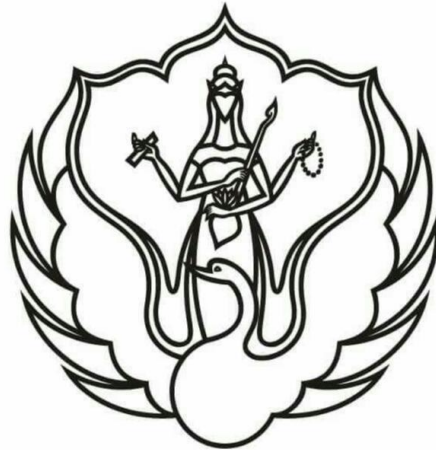
SKRIPSI PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI

Disusun oleh:

**Tri Pamungkas Aji
1910970031**

**PROGRAM STUDI FOTOGRAFI
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**IMPLEMENTASI VISUALISASI *PERIPHERAL GAMING FANTECH*
DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL**



SKRIPSI PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI

Untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana
Jurusan Fotografi, Program Studi Fotografi

Disusun oleh:
Tri Pamungkas Aji
1910970031

**PROGRAM STUDI FOTOGRAFI PROGRAM SARJANA
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**IMPLEMENTASI VISUALISASI *PERIPHERAL GAMING* FANTECH
DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL**

Diajukan oleh
Tri Pamungkas Aji
NIM 1910970031

Skripsi Penciptaan Seni Fotografi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Skripsi Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I / Ketua Penguji



Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn.
NIDN 0013077608

Pembimbing II / Anggota Penguji



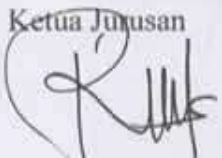
Nico Kurnia Jati, M.Sn.
NIDN 0007068806

Cognate / Penguji Ahli



Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D.
NIDN 0028024904

Ketua Jurusan



Kusri, S.Sos., M.Sn.
NIP 19780731 200501 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Dr. Edul Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tri Pamungkas Aji
Nomor Induk Mahasiswa : 1910970031
Program Studi : S-1 Fotografi
Judul Skripsi : **Implementasi Visualisasi *Peripheral Gaming*
Fantech dalam Fotografi Komersial**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam **Skripsi/Karya Seni Tugas Akhir** tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain sebelumnya, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta,

Yang menyatakan

Tri Pamungkas Aji

HALAMAN PERSEMBAHAN



Rasa Syukur dan terima kasih yang dapat aku sampaikan
Untuk Allah Subhanahu wa Ta'ala serta keluarga tercinta.

Karya tugas akhir ini saya persembahkan untuk:
Kedua Orangtua dan Ibu, serta Saudara.
Tanpa kalian mungkin saya tidak bisa merasakan bagaimana rasanya mengenyam
dunia pendidikan sampai meraih gelar sarjana.
Terima Kasih

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA atas Rahmat dan anugerah-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan seni fotografi ini yang berjudul “Implementasi Visualisasi *Peripheral Gaming* Fantech dalam Fotografi Komersial” dengan baik. Tugas akhir ini merupakan bentuk pertanggungjawaban penulis sebagai mahasiswa Program Studi S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini terdapat arahan, dukungan, saran dan pendapat yang sangat membantu dalam setiap prosesnya. Oleh karena itu penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya;
2. Bapak Sukaca dan Ibu Endang Susiati selaku orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa demi kelancaran skripsi;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Kusrini, S.Sos., M.Sn. Ketua Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Novan J. Andrea, M.Sn., Sekertaris Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MF A., Ph.D., sebagai Dosen Penguji Ahli
7. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan;

8. Nico Kurnia Jati.,M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan;
9. Pamungkas Wahyu Setyanto, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama proses perkuliahan;
10. Seluruh Staf Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah membantu selama masa perkuliahan hingga akhir;
11. Bung Idzkar, Iqbal, Syamil, Danang, Febra, Mizan, dan seluruh teman-teman serta semua pihak yang memberikan dukungan dalam proses skripsi penciptaan fotografi;

Masih terdapat beberapa kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, namun kritik dan saran sangat diharapkan untuk membuat skripsi menjadi lebih baik lagi. Semoga dengan adanya skripsi dapat memberikan manfaat dan kegunaan serta motivasi kepada semua pihak.

Yogyakarta, 22 Mei 2024

Tri Pamungkas Aji

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL...	i
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR KARYA.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	11
BAB III METODE PENCIPTAAN	15
A. Objek Penciptaan	15
B. Metode Penciptaan.....	20
C. Proses Perwujudan	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Ulasan Karya	33
B. Pembahasan Reflektif	92
BAB V PENUTUP	94
A. Simpulan.....	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Karya Foto Razer	11
Gambar 2 Karya agency Ayzenberg Group.....	12
Gambar 3 Karya Anna Ostrovkaya	13
Gambar 4 Kamera	22
Gambar 5 Lensa	23
Gambar 6 Kartu Memori.....	23
Gambar 7 Flash Godox SK400.....	24
Gambar 8 <i>Wireless Trigger</i>	25
Gambar 9 <i>Light stand dan stand background</i>	26
Gambar 10 Tripod.....	26
Gambar 11 Bagan Rencana Pembuatan Karya.....	32
Gambar 12 Skema <i>Lighting</i>	34
Gambar 13 Skema <i>Lighting</i>	37
Gambar 14 Skema <i>Lighting</i>	40
Gambar 15 Skema <i>Lighting</i>	43
Gambar 16 Skema <i>Lighting</i>	46
Gambar 17 Skema <i>Lighting</i>	49
Gambar 18 Skema <i>Lighting</i>	52
Gambar 19 Skema <i>Lighting</i>	55
Gambar 20 Skema <i>Lighting</i>	58
Gambar 21 Skema <i>Lighting</i>	61
Gambar 22 Skema <i>Lighting</i>	64
Gambar 23 Skema <i>Lighting</i>	67
Gambar 24 Skema <i>Lighting</i>	70
Gambar 25 Skema <i>Lighting</i>	73
Gambar 26 Skema <i>Lighting</i>	76
Gambar 27 Skema <i>Lighting</i>	79
Gambar 28 Skema <i>Lighting</i>	82
Gambar 29 Skema <i>Lighting</i>	85
Gambar 30 Skema <i>Lighting</i>	88
Gambar 31 Skema <i>Lighting</i>	91

DAFTAR KARYA

Karya 1 Maximum Power	33
Karya 2 Winner Haki	36
Karya 3 Winning Side.....	39
Karya 4 Black Stealth	42
Karya 5 Safe Zone	45
Karya 6 Trinity Angel 88	48
Karya 7 Trinity Symphony	51
Karya 8 Venom Speed	54
Karya 9 Moving Snake	57
Karya 10 Aurora Thor.....	60
Karya 11 Fantech Athmosphere	63
Karya 12 Lightning Sonata.....	66
Karya 13 Edge Sonata	69
Karya 14 Super Max	72
Karya 15 Joy Stick	75
Karya 16 Dual Sides.....	78
Karya 17 Winning Track	81
Karya 18 Raigor Track.....	84
Karya 19 EG-1 Scar	87
Karya 20 Thor X.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Behind the scene</i> pemotretan	93
Lampiran 2 Poster Pameran	94
Lampiran 3 Sampul Katalog.	95
Lampiran 4 Sampul Buku Foto.	96
Lampiran 5 Surat Bimbingan Dosen Pembimbing I	97
Lampiran 6 Surat Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	98
Lampiran 7 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I	99
Lampiran 8 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II	100
Lampiran 9 Surat Permohonan Mengikuti Ujian Skripsi	101
Lampiran 5 Surat Pernyataan	102
Lampiran 5 <i>Curriculum Vitae</i>	103



IMPLEMENTASI VISUALISASI *PERIPHERAL GAMING* FANTECH DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL

ABSTRAK

Mengeksplorasi dan menganalisis penciptaan karya fotografi komersial pada produk *peripheral gaming* dari Fantech. Penciptaan ini dilakukan untuk memberikan visualisasi dalam bentuk karya fotografi produk yang dapat memberikan pengalaman visual yang impresif dan menarik. Sehingga dapat dijadikan sebagai media untuk promosi maupun sebagai bahan referensi baru dalam penciptaan fotografi komersial. Terdapat Sembilan produk yang dijadikan objek dengan menggunakan teknik *light painting* sebagai elemen utamanya yang didapatkan dari menggabungkan dua buah foto melalui aplikasi pengeditan gambar.

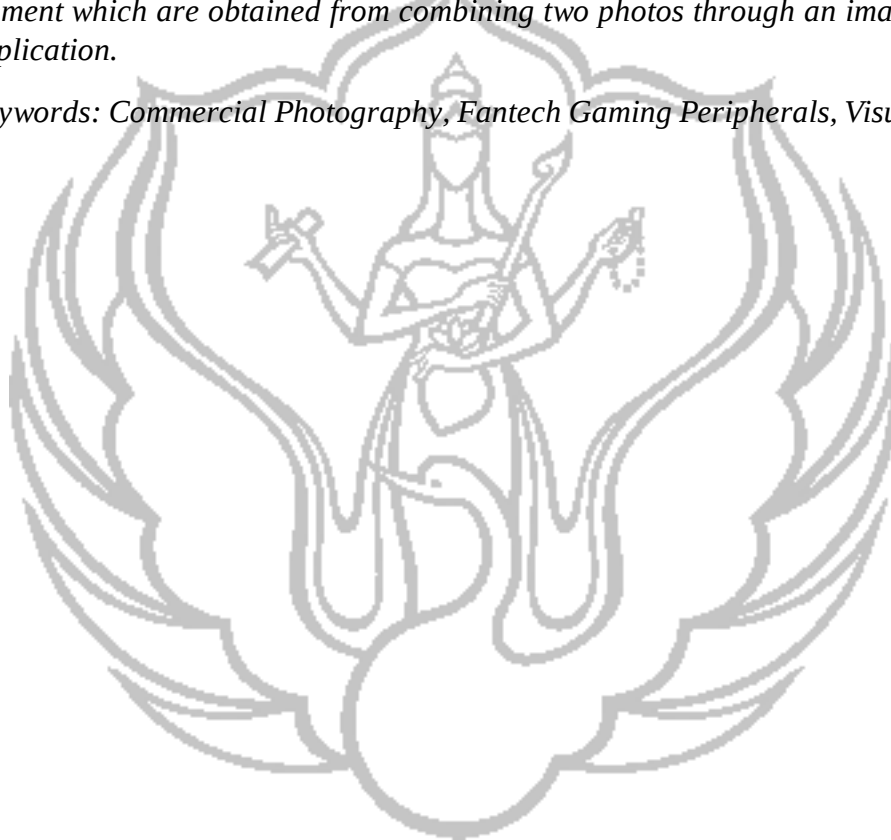
Kata Kunci: Fotografi Komersial, *Peripheral Gaming* Fantech, Visual



**IMPLEMENTATION OF FANTECH GAMING PERIPHERAL
VISUALIZATION IN COMMERCIAL PHOTOGRAPHY
ABSTRACT**

Explore and analyze the creation of commercial photography works on gaming peripheral products from Fantech. This creation was carried out to provide visuals in the form of product photography work that can provide an impressive and interesting visual experience. So it can be used as a medium for promotions or as new reference material in the creation of commercial photography. There are nine products that are used as objects using light painting techniques as the main element which are obtained from combining two photos through an image editing application.

Keywords: Commercial Photography, Fantech Gaming Peripherals, Visual



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan industri game di Indonesia telah menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat dan menjadi salah satu sektor yang paling menjanjikan dalam ekonomi kreatif. Menurut laporan PricewaterhouseCoopers (PwC), pendapatan dan nilai pasar game elektronik (video game dan *e-sport* di Indonesia diproyeksikan tumbuh sebesar 13,8 % secara tahunan, meningkat menjadi US\$3,1 miliar (Rp49 triliun) pada tahun 2023, dari hanya US\$1.6 miliar pada tahun 2022. Pertumbuhan ini didorong oleh perbaikan akses internet dan minat generasi muda, sehingga menjadikan pasar game di Indonesia sebagai yang tercepat ketujuh di dunia.

Peripheral gaming merupakan perangkat tambahan yang terhubung ke *personal computer (PC)*, *console*, maupun ponsel untuk meningkatkan performa dan pengalaman pemain saat bermain game. Perangkat ini mencakup *input* dan *output* yang memberikan fungsi tambahan saat bermain game. Beberapa contoh *peripheral gaming* meliputi *mouse gaming*, *keyboard gaming* headset gaming dan *gamepad*.

Setiap perangkat memiliki peran penting untuk memastikan kenyamanan dan performa optimal saat bermain game. Misalnya, *mouse* dengan sensor tinggi dan *keyboard* mekanis yang responsif dapat memberikan presisi yang diperlukan dalam game *first person shooter (FPS)*, sementara perangkat dengan fitur makro memberikan keunggulan dalam game strategi atau *role playing game (RPG)*. Selain itu kualitas *audio* pada *headphone* juga

merupakan faktor kunci untuk mendapatkan pengalaman bermain yang impresif, terutama dalam game yang memerlukan pendengaran yang baik untuk mendeteksi suara lingkungan ataupun komunikasi tim. Pemilihan *peripheral gaming* yang tepat dapat memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman bermain dan kinerja dalam dunia *gaming*.

Fantech merupakan brand asal Indonesia yang bergerak di bidang *peripheral gaming*, menjadi salah satu brand lokal yang ikut andil dalam persaingan pasar global. Berawal dari inisiatif tiga bersaudara, Fandy, Ferdy dan Firsandy Pinaryd pada tahun 2009. Dengan slogannya “Gear Up and Win,” Fantech tidak hanya menyediakan *peripheral gaming* yang berkualitas, tetapi juga mendukung semangat kompetitif para pemain.

Dalam pasar dan persaingan global, Fantech sebagai salah satu brand lokal asli Indonesia, menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dengan berhasil melakukan distribusi ke lebih dari 80 negara serta mencapai lebih dari 5 juta pengguna. Hal ini pula yang melatar belakangi dipilihnya Fantech untuk dijadikan topik dalam penciptaan karya ini. Fantech memiliki potensi dalam meningkatkan jumlah penggunanya tidak hanya di pasar lokal namun juga internasional, jika dibandingkan dengan brand lokal sejenis. Ditambah jenis dan variasi produk yang ditawarkan Fantech beragam selain itu juga keseriusan mereka dalam melakukan penjualan secara global yang dapat dilihat dari websitenya, yaitu fantechworld.com.

Potensi pasar yang semakin membesar baik lokal maupun global menjadi salah satu perhatian bagaimana penyampaian materi promosi dilakukan. Perlu

adanya upaya eksploratif dalam memvisualkan materi promosi Fantech untuk merambah pasar yang lebih luas. Seperti halnya Logitech G, salah satu merek yang dihormati dalam industri game dapat dibilang pionir, yang terus berinovasi untuk memberikan pengalaman gaming terbaik bagi penggunanya. Hal tersebut tercermin dari cara mereka membangun komunikasi kepada konsumennya melalui visual promosinya, kedekatan emosional dan cara impresif bukan berarti terbaik namun dapat dijadikan contoh untuk adaptasi.

Melalui visualisasi produk *peripheral gaming* melalui fotografi komersial menjadi cara untuk menciptakan pengalaman visual yang impresif dan menarik bagi konsumen sehingga dapat bersaing dengan brand ternama seperti Logitech G dan Razer. Visual yang menjadi fokus utama dalam membuat materi promosi inilah yang kemudian mendorong upaya untuk melakukan eksplorasi dalam mengimplementasikan visualisasi yang mampu memberikan kesan mendalam dan realisme.

proses visual yang dilakukan yaitu dengan fotografi komersial. Menurut Soedjono (2007:25), arah pandang manusia (kita) tidak lepas dengan karya fotografi. Muncul dalam pelbagai bentuk, format, jenis, subjek dan karakter dalam visualnya. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan untuk membentuk visual yang digunakan untuk menampilkan produk dari Fantech sehingga konsumen dapat memahami dan mengerti secara visual tentang apa yang ditawarkan oleh Fantech.

Tahapan komersial yang dicapai melalui Fotografi komersial ini yang digunakan untuk memberikan daya tarik kepada konsumen. Menurut Enche Tjin

dan Erwin Mulyadi (2014:76) fotografi komersial memegang peranan penting dalam strategi pemasaran, terutama dalam era digital ini dimana visual menjadi salah satu faktor utama dalam menarik perhatian serta mempengaruhi konsumen dalam mengambil keputusan.

Menurut Soedjono (2007:25), kemana arah pandang kita, selalu akan bertatapan dengan karya fotografi. Muncul dalam pelbagai bentuk, format, jenis, subjek, dan karakter dalam gaya penampilannya. Implementasi visual *peripheral gaming* dalam fotografi komersial memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik visual dan mempertahankan perhatian konsumen. Hal ini sangat relevan menurut Enche Tjin dan Erwin Mulyadi (2014:76) fotografi komersial memegang peranan penting dalam strategi pemasaran, terutama dalam era digital saat ini di mana konten visual menjadi salah satu faktor utama dalam menarik perhatian dan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen. Maka fotografi, dapat disebut komersial ketika karya yang dihasilkan menjadi sebuah komoditas untuk mencapai tujuan komersial, menurut Soedjono (2007:30).

Jika dibandingkan dengan brand yang telah ada lebih dulu dan dengan pasar dan skala yang lebih besar, seperti Logitech dan Razer yang memang fokusnya pada bisnis *peripheral* dalam segi visual dan *marketing* - nya berbeda jauh. Pasar dan penggunaanya tentu lebih besar, bisa dibilang juga brand tersebut yang paling ternama dipasar internasional, kualitasnya berbanding juga dengan harga jualnya yang tentu brand lokal yang baru memulai dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir bersaing melalui harga jualnya yang lebih terjangkau

untuk konsumennya. Oleh sebab Logitech dan Razer dengan pasar yang lebih luas dan brand *identity* yang lebih kuat memberikan perlakuan khusus dalam segi visual yang ditampilkan. Visual yang ditampilkan berkualitas tinggi juga mencerminkan brand tersebut berkualitas tinggi.

Market yang berbeda pula yang kemudian menjadi pembeda dari cara antara Fantech dan brand seperti Logitech dan Razer dalam melakukan pemasarannya. Brand lokal dan pasar lokal yang identik dengan harga terjangkau, sehingga ada beberapa hal yang harus dipangkas untuk mendapatkan harga yang lebih terjangkau dibandingkan brand Logitech dan Razer, salah satunya yaitu dari materi promosinya, visual fotografisnya. Hal ini menjadi salah satu *challenge* bagaimana brand lokal bersaing dengan brand besar, salah satu contohnya dengan memaksimalkan atau mencoba mengikuti cara brand besar dalam memvisualkan produknya. Fantech harganya terjangkau namun memiliki kualitas yang dapat bersaing dengan brand besar, hal itu disampaikan melalui visual fotografi dalam pemasarannya. yang memiliki banyak varian dan jenis produk, yang selama ini dijual retail baik di toko *online* maupun *offline*, dalam materi promosi mereka yang ditinjau dari aspek fotografi produknya yang dominan ditampilkan ialah sebatas foto yang diganti *background*-nya hanya untuk keperluan etalase toko *online* dan kurangnya eksplorasi dalam segi visual jika dibandingkan dengan kompetitornya. Melalui permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengimplementasikan visual *peripheral gaming* Fantech

B. Rumusan Penciptaan

Dalam penciptaan karya ini yang menjadi permasalahan utama yaitu bagaimana mengimplementasikan visual karya fotografi produk *peripheral gaming* Fantech. Sehingga menciptakan pengalaman visual yang impresif dan menarik bagi konsumen.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penciptaan fotografi “Implementasi Produk *Peripheral Gaming* Fantech dalam Fotografi Komersial” adalah mensegmentasikan visual fotografi produk *peripheral gaming* Fantech sehingga menciptakan pengalaman visual yang impresif dan menarik bagi konsumen.

2. Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dari skripsi penciptaan fotografi ini diantaranya:

- a. Menambah referensi karya di bidang fotografi komersial
- b. Menjadikan referensi baru mengenai penciptaan fotografi dalam kategori elektronik terutama *peripheral gaming*
- c. Menjadi media promosi bagi Perusahaan yang nantinya dapat digunakan di media *online* maupun *offline*.