

**MOBIL MAINAN *DIECAST* SKALA 1:24
DALAM FOTOGRAFI *STILL LIFE***



SKRIPSI PENCIPTAAN
TUGAS AKHIR KARYA SENI

Dio Rama Aditia

1310646031

**PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**MOBIL MAINAN *DIECAST* SKALA 1:24
DALAM FOTOGRAFI *STILL LIFE***



**TUGAS AKHIR SKRIPSI
KARYA SENI**
untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana
Program Studi Fotografi

Dio Rama Aditia

1310646031

**PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dio Rama Aditia

No. Mahasiswa : 1310646031

Program Studi : S-1 Fotografi

Judul Karya Seni : Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still*
Life

menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Karya Seni saya 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 secara tertulis saya disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggung jawab atas Skripsi Penciptaan Karya Seni saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, apabila di kemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 5 Juli 2017
Yang menyatakan

Dio Rama Aditia

Tugas Akhir Karya Seni ini dipersembahkan kepada:
ayahku Sukria dan ibuku Tati Rantauwati
kedua kakakku Yogi Setiawan dan Erlika Garliana



KATA PENGANTAR

Terima kasih yang tidak terhingga atas segala anugerah yang dilimpahkan oleh Allah SWT sehingga Skripsi Penciptaan Karya Seni yang berjudul “Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still Life*” terselesaikan dengan tepat waktu. Penciptaan karya ini merupakan ungkapan ide agar para pelaku fotografi umumnya para pemuda yang kreatif dapat terus mengasah kemampuan dan berimajinasi sehingga dapat menciptakan karya-karya lainnya yang kaya akan kreativitas. Skripsi Penciptaan Karya Seni ini juga merupakan persyaratan untuk menyelesaikan jenjang studi S-1. Dengan terselesaikannya Skripsi Penciptaan Karya Seni ini rasa syukur dan terima kasih dipersembahkan kepada:

1. Keluarga besar H. Sukria;
2. Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Pamungkas Wahyu S., M.Sn., Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Deddy Setyawan, M.Sn., Pembantu Dekan II Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Muhammad Fajar Apriyanto, M.Sn., Pembantu Dekan III Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Dr. Irwandi, M.Sn., Ketua Jurusan Fotografi;
7. Oscar Samaratunga S.E., M.Sn., Sekretaris Jurusan Fotografi, sekaligus Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali;

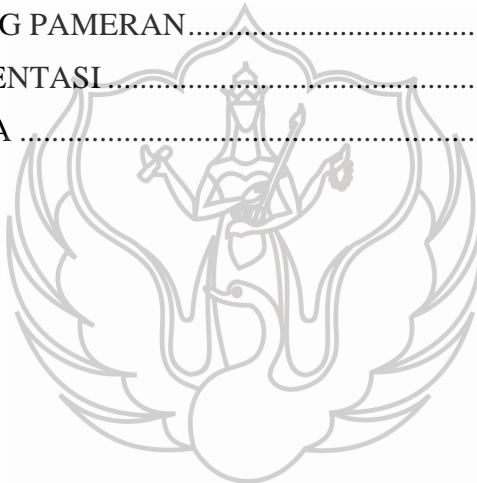
8. Susanto Umboro, M.Sn., Penguji Ahli;
9. Zulisih Maryani, M.A., Dosen Pembimbing I;
10. Para dosen FSMR dan para pegawai FSMR;
11. Devi Andriyani dan Keluarga;
12. Dadang Abdul Halim, Nandi Sunardi, dan Rikma Ramdhani;
13. Muhamad Ardan Zia, Muhammad Agung Setiawan, Fiki Dwi Adi, Louis Indigo, Faisal, dan John Bondan;
14. Teman-teman FSMR yang tidak bisa disebutkan satu per satu;
15. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini yang tidak dapat dicantumkan satu per satu.

Penciptaan karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan penciptaan karya seni ini.

DAFTAR ISI

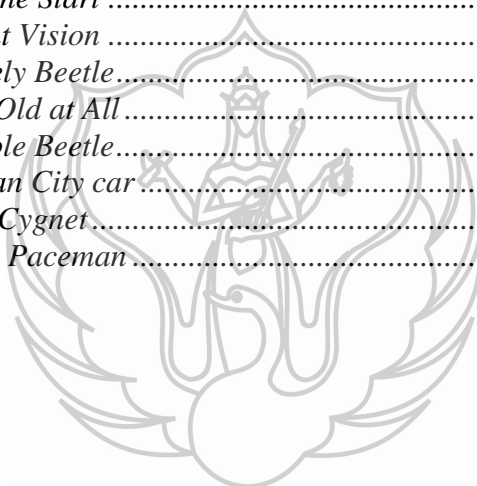
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ivv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR KARYA	ixx
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Penegasan Judul	6
1. Mobil Mainan <i>Diecast</i> Skala 1:24	6
2. Fotografi <i>Still Life</i>	7
C. Rumusan Ide	8
D. Tujuan dan Manfaat.....	9
BAB II IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN.....	10
A. Latar Belakang Timbulnya Ide.....	10
B. Landasan Penciptaan	12
1. Fotografi <i>Still Life</i>	13
2. Komunikasi Visual	17
3. Olah Digital.....	18
C. Tinjauan Karya.....	21
D. Ide dan Konsep Perwujudan.....	26
BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN	28
A. Objek Penciptaan	28
B. Metode Penciptaan.....	32
1. Persiapan	32
2. Pemotretan	34

C. Proses Perwujudan.....	35
1. Peralatan, Perlengkapan, dan Teknik.....	35
2. Tahapan Perwujudan.....	43
3. Bagan Rencana Pembuatan Karya.....	50
4. Biaya Produksi.....	52
BAB IV ULASAN KARYA.....	53
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	99
A. POSTER PAMERAN	99
B. KATALOG PAMERAN.....	100
C. DOKUMENTASI.....	101
D. BIODATA	104



DAFTAR KARYA

Karya foto 1 <i>Always be Ready</i>	54
Karya foto 2 <i>Evoque's Showroom</i>	56
Karya foto 3 <i>Evoque's Sun Roof</i>	58
Karya foto 4 <i>Real Conqueror</i>	60
Karya foto 5 <i>Mercy G-Class</i>	62
Karya foto 6 <i>Hardtop</i>	64
Karya foto 7 <i>Urban SUV Car</i>	66
Karya foto 8 <i>XC90</i>	68
Karya foto 9 <i>Spyder's Wing</i>	70
Karya foto 10 <i>Aventador LP700</i>	72
Karya foto 11 <i>Aventador's Side Skirt</i>	74
Karya foto 12 <i>Coming Home</i>	76
Karya foto 13 <i>Engine Start</i>	78
Karya foto 14 <i>Night Vision</i>	80
Karya foto 15 <i>Lonely Beetle</i>	82
Karya foto 16 <i>Not Old at All</i>	84
Karya foto 17 <i>Purple Beetle</i>	86
Karya foto 18 <i>Urban City car</i>	88
Karya foto 19 <i>Red Cygnet</i>	90
Karya foto 20 <i>Mini Paceman</i>	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Aston Martin One-77 oleh AutoArt Signature	22
Gambar 2. Honda Civic Karya Akun <i>Flickr</i> Ciri AS Fuck	23
Gambar 3. Ferarri oleh Bburago	24
Gambar 4. Foto Karya Andrew Thompson	25
Gambar 5. Felix Rodriguez dalam proses penciptaan karya foto	26
Gambar 6. Contoh mobil mainan <i>diecast</i> produk Dinky Toys	29
Gambar 7. Contoh mobil mainan <i>diecast</i> merek Welly	31
Gambar 8. Contoh perbandingan skala mobil mainan <i>diecast</i>	31
Gambar 9. Contoh set diorama yang digunakan dalam penciptaan	34
Gambar 10. Contoh Kamera Nikon D7000.....	35
Gambar 11. Contoh Kamera EOS 650D.....	36
Gambar 12. Contoh lensa Nikkor AF Micro 105mm f/2.8.....	37
Gambar 13. Contoh lensa Canon EFS 18-55mm	37
Gambar 14. Contoh <i>Memory Card</i> merek SanDisk	38
Gambar 15. Contoh peralatan tripod FotoPro	39
Gambar 16. Contoh lampu flash dan lampu LED	40
Gambar 17. Tahapan seleksi foto proses <i>editing focus stacking</i>	44
Gambar 18. Tahapan membuka foto pada <i>photoshop</i>	44
Gambar 19. Tahapan <i>load layer</i> dalam proses <i>focus stacking</i>	45
Gambar 20. Pemilihan semua <i>layer</i> dalam <i>focus stacking</i>	46
Gambar 21. Tahap pengaturan <i>alignment layers</i>	47
Gambar 22. Tahapan <i>blending image</i> secara otomatis	48

DAFTAR DIAGRAM

Diagram penataan cahaya pemotretan karya 1	55
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 2	57
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 3	59
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 4	61
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 5	63
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 6	65
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 7	67
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 8	69
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 9	71
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 10	73
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 11	75
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 12	77
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 13	79
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 14	81
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 15	83
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 16	85
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 17	87
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 18	89
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 19	91
Diagram penataan cahaya pemotretan karya 20	93

Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still Life*

ABSTRAK

Mobil mainan merupakan suatu benda yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Akan tetapi berbeda halnya dengan mobil mainan jenis *diecast*, yakni mobil mainan yang terbuat dari logam kemudian dicetak ke dalam bentuk yang diinginkan. Mobil mainan *diecast* yang memiliki berbagai macam ukuran tidak hanya dimainkan oleh anak-anak karena pada perkembangannya *diecast* menjadi karya seni yang menarik untuk dikoleksi dan dipajang salah satunya mobil dengan ukuran skala 1:24. Dengan demikian muncul keinginan untuk menampilkan mobil mainan *diecast* dalam bentuk karya fotografi. Alasan pemilihan ukuran skala 1:24 adalah ukurannya yang terbilang sedang dan mempunyai detail kemiripan yang cukup baik sehingga cocok digunakan untuk foto *still life*. Selain itu, ukuran mobil mainan *diecast* skala 1:24 juga cenderung kurang diminati oleh para kolektor sehingga diharapkan penciptaan karya seni ini dapat meningkatkan minat para kolektor terhadap *diecast* skala 1:24.

Teknik fotografi *still life* merupakan salah satu metode dalam fotografi yang digunakan untuk keperluan komersial. Teknik *still life* digunakan untuk mempermudah penataan objek yang dikombinasikan dengan diorama. Kemudian penataan cahaya dan komposisi dalam teknik ini mampu menjadikan sebuah objek menjadi lebih bernilai jual. Ditambah dengan teknik olah digital *focus stacking* yang membantu menguatkan detail dari sebuah produk mobil mainan.

Penciptaan karya fotografi ini bertujuan untuk menampilkan sebuah mobil mainan yang menyerupai mobil sesungguhnya sehingga dapat menarik perhatian penikmat foto dan juga pencinta mobil mainan *diecast* khususnya yang berskala 1:24. Hasil dari penciptaan karya seni ini didapatkan bahwa mobil mainan yang semula hanya benda mati saja, melalui fotografi dapat diciptakan menjadi sebuah karya seni visual yang tampak lebih nyata. Mobil mainan *diecast* merek Welly ini banyak ditemukan hasil pengecatan yang kurang maksimal. Akan tetapi, penggunaan set diorama sebagai elemen pendukung sangat membantu untuk menguatkan kesan lebih nyata sehingga secara umum penciptaan karya seni ini dapat menambahkan nilai jual pada mobil mainan *diecast* skala 1:24.

Kata kunci: mobil mainan, *diecast* skala 1:24, fotografi, *still life*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Tuhan menciptakan alat indera manusia dengan sekian banyak kegunaannya. Mata sebagai indera penglihatan mampu memenuhi kebutuhan visual yang telah melekat dalam diri manusia sehingga dalam kehidupannya manusia tidak terlepas dari berbagai macam citra. Citra tersebut dituangkan dengan berbagai macam teknik dan media. Seperti pada dinding gua yang dipahat pada zaman prasejarah, lukisan yang menggunakan kuas pada media kertas, hingga gambar digital yang dibuat menggunakan berbagai macam teknologi. Seperti Soedjono (2007:49) kemukakan:

Ketika para pelopor fotografi (Niepce, Daguerre, Talbot, Wedgewood, dll.) bereksperimen dengan berbagai upaya untuk menciptakan sebuah gambar, mereka tidak akan menyangka bahwa apa yang mereka upayakan dan eksperimenkan itu akan berdampak luas dalam kehidupan manusia.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, pengaruh fotografi telah menyebar ke seluruh penjuru dunia dan merambah ke beragam aspek kehidupan lainnya. Hingga kini hampir ditemukan di berbagai sisi kehidupan manusia yang menjadikan fotografi sebagai alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Termasuk Indonesia yang juga telah mengenal fotografi dari zaman dahulu sehingga fotografi dapat diterima di segala bidang. Seperti diungkapkan Soedjono (2007:25), ke arah mana pun pandangan seseorang

selalu akan bertatapan dengan karya fotografi. Mereka hadir dalam berbagai bentuk, format, jenis, subjek, dan karakter serta gaya penampilan gaya yang beraneka ragam dalam menyemarakkan serta melingkupi kehidupan seseorang. Dengan meluasnya dampak penggunaan fotografi dalam kehidupan manusia mengakibatkan fotografi secara khusus diterapkan dalam bidang tertentu.

Jika ditinjau dari jenisnya, salah satu dari jenis fotografi, yakni fotografi komersial tentu sudah menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dari aspek ekonomi dalam kehidupan manusia, khususnya perdagangan. Penggunaan fotografi dalam bidang perdagangan sudah dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Sebagian orang menganggap fotografi sebagai suatu peluang ekonomi yang menjanjikan karena tingginya nilai seni yang mampu dijual. Sebagaimana ungkapkan Soedjono (2007:30), bahwa karya fotografi yang telah menjadi produk komoditas yang bernilai akan memiliki makna ekonomis karena diorientasikan bagi pencapaian tujuan komersial/finansial.

Bahkan dikatakan Feininger (1994:15), bahwa juru foto bayaran yang paling bahagia ialah mereka yang menganggap pemotretan sebagai jalan hidup dan yang memuaskan bagaimana senang(?) mereka menerima bayaran untuk pekerjaan yang digemari. Pernyataan tersebut menandakan bahwa fotografi juga tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan ekonomi, tetapi juga sebagai pemuas diri karena kecintaan dengan dunia fotografi. Besarnya ketertarikan khalayak terhadap pemanfaatan peluang ini fotografi komersial menjadi semakin luas dan bisa dieksplorasi lagi, seperti fotografi *fashion*, fotografi iklan/*advertising*, fotografi produk, dan fotografi *wedding/prewedding*.

Industri mainan di dunia telah berkembang sangat pesat. Pengaruh teknologi secara perlahan telah berdampak pada kebiasaan anak yang bermain menggunakan *handphone* atau komputer. Tentunya hal ini akan memengaruhi kemampuan motorik anak yang cenderung kurang bergerak. Menurut Kartono (1995:138), minat anak tercurah pada sesuatu yang dinamis bergerak. Segala sesuatu yang aktif dan bergerak akan sangat menarik minat perhatian anak. Hal ini terbukti dengan permainan anak pada era sebelum tahun 2000. Anak-anak bermain aktif dengan banyak bergerak dengan berbagai macam mainan sederhananya.

Pada masa anak-anak pula kehidupan fantasi mengalami perubahan penting. Pada masa itu anak akan menerima banyak keterampilan dan kemampuan yang turut dipengaruhi oleh lingkungannya. Seperti yang Helmy kemukakan (2013:4), bahwa masa kecil yang penuh imajinasi masih hangat dalam seseorang bagaimana ia bermain dengan mobil-mobilan dan menirukan suara raungan mesin membentuk perspektif psikologis dalam jangkauan konstruksi imajinasi anak-anak.

Seiring perkembangan zaman mainan tidak hanya digeluti oleh anak-anak, tetapi juga kalangan orang dewasa karena pada dasarnya mainan mempunyai berbagai bentuk dan karakter. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, muncul berbagai macam jenis mainan baru yang diperuntukkan pada target pasar yang berbeda. Menurut Helmy (2013:4), dalam beberapa tahun terakhir ini banyak kolektor dan penggemar mainan bermunculan di Indonesia. Secara khusus para kolektor mobil mainan jenis *diecast* yang sudah cukup melegenda. Terlebih

lagi pabrikan mobil mainan yang mampu memproduksinya dengan hasil yang sangat menakjubkan. Hingga mobil mainan tersebut bukan hanya sebuah mainan, namun juga karya seni yang sangat indah untuk dipajang. Bahkan banyak pula yang secara sengaja membuat diorama guna dijadikan tempat pajangan mobil-mobil koleksinya. Kombinasi diorama dan mobil mainan *diecast* membuat karya seni itu semakin terasa lebih nyata.

Melalui media fotografi *still life* sangatlah menarik apabila keindahan mobil mainan ini dapat divisualisasikan secara sempurna. Kreasi diorama akan menambahkan kesan lebih nyata sehingga mampu memberikan rasa kehidupan. Kecintaan pada mobil mainan ini dapat dipadukan dengan pengetahuan tentang teknik fotografi dapat menciptakan suatu karya seni yang bermakna. Begitu pula Helmy (2013:10), mengatakan bahwa fotografi mainan mempunyai proses yang sangat unik dan menyenangkan, karena fotografer ditantang untuk berimajinasi agar mainan-mainan tersebut bisa tampak lebih hidup di alam nyata.

Karya yang dihasilkan tidak hanya sebuah gambar yang tampak hidup, tetapi juga merupakan sebuah pesan visual. Keselarasan antara diorama dengan mobil mainan dapat menguatkan pesan yang ingin disampaikan. Sebagaimana Feininger (1994:9) kemukakan bahwa foto itu dapat dipahami di seluruh dunia, maka fotografer harus berusaha supaya apa yang disampaikan ialah sesuatu yang bernilai dan mengutarakannya dengan indah. Proses penciptaan karya ini objek penciptaan ditujukan tidak hanya untuk memicu imajinasi saja, namun juga menguatkan nilai jual mainan tersebut.

Nilai jual komersial mobil *diecast* itu dapat terukur dari merek, model, bahan, ukuran, warna, tingkat kelangkaan, dan detail tingkat kemiripannya. Berdasarkan beberapa pertimbangan itu dipilih skala 1:24 dan beberapa jenis kategori mobil dari satu merek pabrikan. Ukuran skala 1:24 sangat cocok untuk dijadikan objek penciptaan karya fotografi ini, selain ukuran yang berkisar 15-18cm, juga karena detail tingkat kemiripan yang cukup baik. Beberapa merek pabrikan mobil *diecast* memproduksi mobil mainannya dengan menyesuaikan bentuk dari mobil yang sesungguhnya. Mobil mainan *diecast* ini juga sering disebut miniatur mobil. Beberapa merek lainnya memproduksi mobil mainan *diecast* dengan model *custom* yang tentu tidak sama dengan penampakan mobil sungguhnya.

Selain beberapa faktor tersebut yang mendasari bagaimana pentingnya penciptaan karya fotografi ini, aspek empiris juga tentu menjadi salah satu alasan dilakukannya penciptaan karya fotografi ini. Rasa ketertarikan terhadap mobil mainan *diecast* yang sudah lama terbangun diharapkan mampu menunjang penciptaan karya ini, khususnya dalam penyusunan konsep karya, yakni dalam pemilihan jenis mobil dan imajinasi yang ingin diciptakan. Dengan demikian, diharapkan proses penciptaan karya fotografi ini menghasilkan visualisasi mobil mainan *diecast* yang mampu menimbulkan imajinasi khalayak untuk memasuki dunia kecil dan menguatkan nilai jual mainan tersebut.

B. Penegasan Judul

Skripsi penciptaan karya seni ini memerlukan penegasan judul yang dapat diterangkan melalui konteks dan frasanya guna menghindari kesalahpahaman apa yang dimaksudkan. Adapun beberapa paparan mengenai pengertiannya adalah sebagai berikut.

1. Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24

Sebenarnya mobil mainan *diecast* merupakan sebuah objek penciptaan dalam karya fotografi. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2007:750), mobil adalah suatu kendaraan yang digerakan oleh mesin dan beroda empat atau lebih dengan menggunakan bahan bakar. Sementara itu mainan merupakan barang yang dimainkan atau suatu alat yang dipergunakan guna menyenangkan hati sehingga mobil mainan merupakan barang yang bisa dimainkan dalam bentuk mobil atau dapat pula dikatakan sebagai sebuah miniatur mobil.

Diecast merupakan sebuah mainan yang dibuat dengan metode *diecasting*, yakni melelehkan logam kemudian dituangkan ke dalam cetakan sesuai bentuk yang diinginkan. Bahan logam yang digunakan biasanya adalah campuran timbal, seng, sedikit aluminium, dan tembaga.

Skala berarti perbandingan ukuran objek dengan ukuran sesungguhnya. Mobil mainan *diecast* mempunyai berbagai macam ukuran skala mulai dari yang terbesar adalah skala 1:10 sampai dengan 1:155. Penciptaan karya fotografi ini menggunakan mobil mainan yang

berskala 1:24 artinya satu buah mobil sungguhan sama dengan 24 kalinya mobil mainan tersebut.

2. Fotografi *Still Life*

Fotografi berasal dari kata *photos* yang artinya cahaya dan *graphos* yang artinya melukis. Dengan demikian, fotografi dapat diartikan melukis dengan menggunakan cahaya. Namun pada dasarnya fotografi adalah proses masuknya cahaya melalui lensa ke dalam bidang kamera lalu direkam oleh media peka cahaya seperti film atau sensor digital. Kata *still* yang artinya diam atau mati, sedangkan *life* berarti hidup dalam konteks memberi "kehidupan" pada benda tersebut. Defibaugh dalam Peres (2007:324) mencatat bahwa *still life* adalah susunan elemen benda mati yang mengekspresikan isi sebuah gambar, cerita, dan metafora. Foto *still life* dapat diartikan memotret benda mati agar tampak lebih hidup dan berbicara. Foto *still life* bukan hanya memindahkan objek ke dalam sebuah foto, tetapi lebih dapat mengandung arti dengan pencapaian hasil foto yang lebih artistik dan bermakna.

Foto *still life* juga menjadi bagian dari jenis fotografi komersial. Lebih khususnya digunakan dalam pemotretan untuk sebuah iklan produk, makanan, dan lain-lain.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka yang dimaksud judul "Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still Life*" ialah sebuah penciptaan

karya fotografi yang memvisualisasikan mobil mainan *diecast* dengan menggunakan teknik fotografi *still life*.

C. Rumusan Ide

Pada dasarnya telah banyak fotografer yang bergelut pada fotografi mainan. Tidak sedikit pula karya foto yang dihasilkan ialah tentang mobil mainan *diecast*. Banyaknya foto yang telah dibuat tentu memicu penulis untuk melakukan beberapa perubahan dan mengombinasikan ide-ide yang telah terwujud menjadi sebuah ide baru yang lebih orisinal, mempunyai nilai jual tinggi, dan mampu menyampaikan pesannya dengan baik. Oleh karena itu, memaksimalkan teknik fotografi *still life* dan set diorama yang sesuai dengan karakter mobil diharapkan mampu menampilkan orisinalitas dan kekuatan pesan dari karya fotografi tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam skripsi penciptaan karya fotografi “Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still Life*” ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memvisualisasikan mobil mainan *diecast* berskala 1:24 dalam fotografi *still life*?
2. Bagaimana proses pembuatan visualisasi mobil mainan *diecast* berskala 1:24 agar lebih nyata?

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Proposal penciptaan karya fotografi “Mobil Mainan *Diecast* Skala 1:24 dalam Fotografi *Still Life*” ini bertujuan sebagai berikut:

- a) Menjelaskan cara memvisualisasikan mobil mainan *diecast* berskala 1:24 dalam fotografi *still life*.
- b) Menjelaskan proses pembuatan visualisasi mobil mainan *diecast* berskala 1:24 agar lebih nyata.

2. Manfaat

- a) Menambah literatur ilmiah tentang penciptaan karya fotografi *still life*, dan fotografi mainan.
- b) Mengembangkan industri foto komersial melalui foto *still life* mobil mainan.
- c) Menambah wawasan dan memicu kreativitas para fotografer agar semakin berkembang.