

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Foto pada umumnya identik dengan kegiatan yang berkaitan dengan pengabdian suatu momen penting. Melalui media foto, kegiatan atau aktivitas akan menjadi lebih bermakna, karena media foto ini dapat membantu kita mengingat secara detail mengenai suatu kejadian atau fenomena.

Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi, fotografi telah menyebar, berkembang dan merambah ke berbagai aspek kehidupan sebagai sarana penyampaian aspirasi maupun komunikasi. Dapat kita lihat aplikasi dari karya fotografi dibutuhkan dalam berbagai bidang kehidupan, dalam kampanye pemerintahan, promosi berbagai produk, sebagai media pendukung buku pendidikan hingga penyampaian desain menu restoran.

Pengertian ilmu fotografi sudah banyak mengalami pergeseran, hal ini dikarenakan kemudahan teknologi yang membuat masyarakat enggan untuk mempelajari hal-hal yang bersifat kompleks. Menikmati hasil foto yang baik (menarik) memang menyenangkan, akan tetapi untuk menghasilkannya memerlukan perencanaannya dan konsep yang baik. Sangat disayangkan bila sebuah momen, khususnya yang jarang terjadi, diabadikan seadanya tanpa memperhitungkan segi teknis dan nilai artistik.

Banyak orang yang mengaku dirinya fotografer tanpa mengetahui ilmu mendasar mengenai fotografi terlebih dahulu. Bahkan tidak hanya terbatas di kalangan anak muda saja, melainkan anak-anak di usia 8-11 tahun pun yang sudah duduk di bangku sekolah sudah mengenal kamera dan sudah dapat mengambil gambar melalui kamera tersebut, misalnya dengan kamera ponsel.

Pada tahun 1895, George Eastman membuat film gulung (*roll film*) dengan bahan gelatin, yang dipakai untuk memotret (mengabadikan citra alam) sampai sekarang. Kamera yang menggunakan *roll film* ini dikenal dengan istilah kamera analog, namun dalam era modernisasi fotografi menampilkan perkembangan yang cukup besar dengan menampilkan fotografi *digital*, merekam gambar dengan sistem perpaduan teknologi komputer yang banyak dipergunakan sebagai alat penyimpan dokumentasi dan sudah tidak menggunakan *roll film*.

Dengan adanya era *digital* ini masyarakat sudah lebih mudah untuk mengenal dunia fotografi, sehingga tidak terbatas oleh umur dan juga gender, setiap orang bisa menggunakan kamera pada saat ini. Fotografi sudah menjadi suatu tren atau gaya hidup masyarakat pada zaman sekarang terutama di kalangan anak muda. Kamera *digital* sudah tidak menjadi suatu benda yang sifatnya eksklusif dan tidak sulit untuk digunakan.

Lalu bagaimana dengan ilmu fotografi itu sendiri? Apakah paradigma masyarakat pada umumnya yang mengatakan bahwa ilmu fotografi adalah suatu hal yang rumit dan tidak perlu untuk dipelajari adalah hal yang benar? Ilmu fotografi pada umumnya dapat dikenalkan kepada anak-anak di usia 8-11 tahun. Pada tahapan ini anak-anak mulai dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Mereka mulai menyadari perbedaan individu satu dengan yang lainnya.

Dalam fase usia 8-11 tahun ini, pada dasarnya antusiasme anak-anak sangat tinggi untuk mempelajari hal baru, jika dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan tentunya. Hal ini dapat merangsang mereka untuk memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada, selain itu juga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik, sosial emosional, intelektual maupun kreativitasnya. Pada fase umur inilah saat yang sangat memungkinkan memperkenalkan ilmu dasar fotografi pada anak-anak. Melalui pengenalan ilmu ini, diharapkan dapat membantu mengubah pola pikir anak-anak mengenai dunia

fotografi sebagai wadah penyaluran imajinasi serta mengasah kreatifitas mereka dengan hal positif dan tentunya melalui cara yang menyenangkan.

Media video dan gambar merupakan media yang dekat dengan dunia anak-anak, karena pada umumnya anak-anak lebih mudah untuk menyerap ilmu yang bersifat visual. Dalam media tersebut, bahasa yang digunakan juga harus sesuai dengan usia mereka.

Tugas akhir ini sangat berhubungan erat dengan ilmu desain komunikasi visual, karena kedua media ini akan dibuat sesuai dengan ilmu tersebut. Ilmu ini bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen desain grafis berupa bentuk dan tatanan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna dan *layout*.

Media yang akan digunakan pada proyek Tugas Akhir ini berupa buku pedoman penggunaan dasar kamera dengan gambar ilustrasi foto kolase sebagai media utama yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan pengenalan ilmu fotografi sejak dini dalam upaya meningkatkan rasa ketertarikan dan mengasah kreatifitas anak sekolah dasar dan untuk mendukung media utama akan digunakan *stop motion*. Kedua media ini diharapkan dapat membantu anak-anak usia 8-11 tahun untuk memahami dan menerapkan ilmu fotografi, sehingga ketertarikan akan ilmu fotografi dapat diberikan sejak usia dini.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan fenomena dan gejala yang telah diuraikan di latar belakang masalah, berikut akan dipaparkan dan dikemukakan identifikasi permasalahan yang timbul dari fenomena di atas. Rumusan masalah yang akan ditelaah dan dipecahkan dalam penelitian serta ruang-ruang lingkup kajian yang digunakan sebagai tolak ukur dalam pembahasan masalah.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dalam rangka menumbuhkan rasa ketertarikan pada ilmu fotografi sejak dini, memfokuskan pada :

1. Buku pedoman penggunaan dasar kamera dan *stop motion* yang akan digunakan untuk mengenalkan ilmu fotografi kepada anak-anak berusia 8-11 tahun.
2. Pengenalan ilmu fotografi melalui buku pedoman dan *stop motion* yang akan meningkatkan kreatifitas anak-anak.
3. Buku pedoman penggunaan dasar kamera dengan gambar ilustrasi *vector* dan foto kolase sebagai media utama.
4. *Stop motion* untuk mendukung media utama.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka itu permasalahan-permasalahan yang ada untuk menumbuhkan rasa ketertarikan pada ilmu fotografi sejak dini, yakni:

1. Bagaimana agar ilmu fotografi dapat dikenalkan kepada anak-anak berusia 8-11 tahun sekaligus turut mengembangkan kreativitas mereka?
2. Bagaimana agar jenis media yang akan diterapkan dapat menjadi sarana pengenalan ilmu fotografi yang tepat sehingga dapat menjadi wadah dalam melatih kreatifitas mereka?
3. Apakah melalui buku pedoman dan *stop motion* dapat membuat anak-anak menjadi tertarik terhadap ilmu fotografi dan turut mengembangkan kreativitas mereka?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1.3.1 Tujuan Perancangan**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penulis akan memaparkan secara garis besar pokok-pokok yang hendak dicapai, yaitu:

1. Mengenalkan ilmu fotografi kepada anak-anak berusia 8-11 tahun dalam upaya mengembangkan kreativitas mereka.
2. Mengetahui media seperti apakah yang cocok untuk dikenalkan pada anak-anak berusia 8-11 tahun agar menggugah rasa tertarik mereka dalam mempelajari suatu ilmu baru.
3. Mengetahui apakah media seperti buku panduan dan *stop motion* ini dapat membuat anak-anak menyerap dan mengerti mengenai dunia fotografi.
4. Dapat memberikan solusi dalam merancang suatu media yang efektif untuk anak-anak berusia 8-11 tahun dalam memperkenalkan ilmu fotografi, sehingga media ini dapat memberikan sumbangsih di dalam dunia pendidikan.

### **1.3.2 Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat yang diharapkan penulis yaitu :

1. Menciptakan sebuah desain buku dan *stop motion* yang mampu mengenalkan ilmu fotografi sejak dini yang diharapkan dapat menjadi sebuah wadah penyaluran kreatifitas anak-anak sekolah dasar.
2. Kedua media ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan suatu ilmu baru untuk anak-anak sekolah dasar.

## 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Langkah perancangan dibagi menjadi lima tahapan utama untuk melakukan perancangan:

1. Mendapatkan studi literatur mengenai ilmu fotografi dasar, perkembangan kreativitas dan psikologis anak-anak berusia 8-11 tahun serta media yang akan digunakan untuk menyampaikan ilmu fotografi itu sendiri.
2. Melakukan survei lapangan dan wawancara dengan psikologis anak untuk memastikan media yang akan disampaikan akan efektif untuk anak-anak berusia 8-11 tahun.
3. Membuat konsep untuk membuat media yang efektif yaitu berupa buku pedoman penggunaan dasar kamera dengan gambar ilustrasi *vector* dan foto kolase yang merupakan media utama dan membuat *stop motion* sebagai media pendukung.
4. Data-data yang sudah terkumpul dan terproses, serta media yang sudah dirancang akan dibuktikan langsung di lapangan.

### 1.4.1 Tehnik Pengumpulan Data

Langkah awal yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

#### 1. Studi Literatur

Penjelasan masalah – masalah yang terjadi dan digunakan sebagai acuan kilas balik dalam perancangan. Literatur yang membahas tentang ilmu fotografi dan perkembangan kreativitas anak-anak :

a. *Neil R. Carlson. Physiology of Behaviour*

b. *Lev Semenovic. Imagination and Creativity in Childhood*

c. *Henry Horenstein and Allison Carroll. Digital Photography, A Basic Manual*

d. *Ansel Adams. Basic Techniques of Photography*

Keempat buku ini dijadikan acuan dalam perancangan media yang efektif untuk anak-anak berusia 8-11 tahun yang akan memberikan pemahaman serta rasa ketertarikan akan dunia fotografi sejak usia dini.

2. Wawancara / *interview*

Melakukan wawancara dengan psikolog anak bernama Ibu Lisa Imelia, M.Psi, Psik dan fotografer cilik bernama Wiliam Christopher Simowibowo untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan anak-anak akan media tersebut dan bagaimana cara menyampaikan media agar efektif untuk anak-anak berusia 8-11 tahun.

3. Survey

Pada pengumpulan data akan dilakukan survai lapangan mengenai anak-anak yang nantinya akan melihat media yang sudah dirancang.

4. Pengolahan dan penyusunan data

Data-data yang sudah terkumpul akan digunakan untuk mengolah dan merancang media berupa buku pedoman yang akan dirancang beserta *stop motion* yang akan ditayangkan. Kedua media ini akan diberikan secara bersamaan di lapangan, pada saat *stop motion* ditayangkan buku pedoman penggunaan dasar kamera dengan gambar ilustrasi ini akan dibagikan.

#### **1.4.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif, karena perancang akan bertolak dari data dan memanfaatkan teori yang ada untuk membuat perancangan sebagai bahan penjas, dan akan berakhir dengan suatu “teori”.

## 1.5 Skema Perancangan



