

BAB III

PERANCANGAN KARYA

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pada penelitian ini responden yang dibutuhkan datanya yaitu Idham mahardika sebagai owner dari *brand* “ORO WOOD ALL”. Penulis hanya mengambil data sesuai keperluan penulis bila hasil penelitian telah memuaskan atau sesuai kepuasan penulis bila informasi yang diperlukan telah didapatkan. Dalam pengumpulan data untuk mendapatkan informasi sendiri penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi lapangan

Pada pengumpulan data dengan cara observasi ini penulis terjun langsung ke *workshop* “Oro wood all” untuk melakukan observasi lapangan. Tujuan melakukan observasi lapangan ini adalah untuk mengetahui hal yang terjadi dilapangan.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan tidak secara formal namun lebih kepada pembicaraan yang santai yakni untuk membuat responden dapat lebih terbuka dalam menjawab setiap pertanyaan. Tujuan dari wawancara ini sendiri untuk menggali informasi yang ingin diketahui dari responden. Pertanyaan yang ditanyakan kepada responden juga hanya meliputi produksi hingga penjualan dari *brand* Oro wood all, pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan seperti:

- 1) Sejarah awal berdiri perusahaan?
- 2) Visi dan Misi perusahaan?
- 3) Mengapa memproduksi mainan?
- 4) Bagaimana grafik penjualan?

Selebihnya pertanyaan-pertanyaan tersebut ditanyakan lebih mendalam kepada responden tersebut.

3.2 Konsep Karya

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa sebuah fotografi *Still life* sebagai media promosi memerlukan beberapa hal yang perlu diperhatikan yang juga digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya, yaitu:

1. Menunjukkan produk tersebut
2. Memberikan informasi yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh produk (kelebihan produk)
3. Bersifat membujuk
4. Dapat memberikan kesan yang membuat konsumen lebih tertarik dengan produk

Beberapa hal tersebut yang digunakan oleh penulis di dalam pembuatan karya foto produk dari *brand* Oro wood all. Menurut penulis hal itu akan menarik perhatian konsumen.

3.2.1 Konsep Karya Visual

Pada karya visual yang dibuat, penulis membagi pembuatan karyanya disetiap jenis produk. Untuk jenis wooden rocking motorcycle empat gambar, untuk jenis ride on toys tiga gambar, untuk jenis balance bike empat gambar, untuk urban toys dua foto.

3.3 Referensi Karya



Gambar 3.1 karya foto Andrea Papini untuk katalog IKEA 2015



Gambar 3.2 karya foto Andrea Papini untuk katalog IKEA 2015



Gambar 3.3 karya foto Andrea Papini untuk katalog IKEA 2015

Penulis memilih karya foto diatas sebagai referensi dikarenakan referensi tersebut sesuai dengan konsep yang akan digunakan untuk penulis, penulis mengambil set lokasi seperti dalam karya foto diatas.



Gambar 3.4 karya foto Heret Frasthio untuk Biore anti bacterial 2015



Gambar 3.4 karya foto Heret Frasthio untuk Sequislife 2016



Gambar 3.4 karya foto Heret Frasthio untuk Panasonic 2017

Dari karya foto diatas penulis mengambil referensi *tone color* atau *mood color* yang seperti karya diatas. Untuk diterapkan dalam pembuatan karya.



Gambar 3.4 karya foto Karl Taylor untuk Blancpain Watch 2015



Gambar 3.4 karya foto Karl Taylor untuk Zenith Watch 2017



Gambar 3.4 karya foto Karl Taylor untuk Dior Watch 2016

Dari karya diatas penulis mengambil referensi untuk bagian detail dari produk yang akan di foto.

3.4 Alat dan *Editing*

3.4.1 Alat

Alat yang digunakan yaitu:

- Kamera *Mirrorless*

Kamera ini sudah cukup untuk mendapatkan kualitas HD dan cukup untuk percetakan gambar poster atau board.

- Tripod

Tripod berguna saat pengambilan gambar dengan *speed* yang lambat.

Seperti dalam konsep ada suasana gelap pada konsep itu sedikit

dibutuhkan.

- Flash Eksternal

Flash disini sudah cukup memberikan cahaya lebih untuk mendapatkan gambar yang lebih baik.

- Triger

Triger dibutuhkan untuk dapat menghubungkan kamera dengan lensa saat pemotretan dilakukan.

- Soft Box

Softbox digunakan agar memberikan cahaya yang soft kepada model.

- Reflector

Seperti pada konsep akan ada beberapa yang dilakukan diluar ruangan dan penulis membutuhkan reflektor untuk dapat memberikan tambahan cahaya atau memberikan sentuhan cahaya kepada objek.

3.4.2 *Editing*

Editing yang digunakan yaitu menggunakan Photoshop dan Lightroom. Penulis memberikan tampilan yang sedikit berlebihan dibeberapa gambar karena membutuhkan elemen-elemen yang diperlukan untuk ditempelkan kedalam gambar untuk dapat sesuai konsep penulis dalam karya visual.