

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta yang di kenal sebagai kota pelajar dan pusat kebudayaan merupakan salah satu tujuan wisata terbesar di indonesia setelah bali, menurut data dari BPS (Badan Pusat Statistik) Daerah Istimewa Yogyakarta. Perkembangan pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2023 mencapai 7,2 juta pengunjung, Yogyakarta terkenal dengan kekayaan alam dan budayanya yang memukau seperti Candi Prambanan, Keraton Yogyakarta serta *museum seni*-nya yang masih lestari hingga kini. salah satu *event* seni terbesar di Yogyakarta adalah ArtJog yang dimana *event* tahunan ini selalu sukses dalam menyelenggarakan *event* akbar ini, berdasarkan laporan dari Heri Pemas Management (2020) selaku perusahaan yang mensponsori *event* akbar ini pada tahun 2018 pengunjung artjog adalah sebanyak 75,553 orang dan meningkat jumlahnya pada tahun 2019 sebanyak 102.977 orang.

Tren wisata yang tengah berkembang adalah *Urban Tourism* dimana kegiatan wisata di lakukan didalam kota dengan melibatkan berbagai sektor ekonomi, termasuk administrasi, manufaktur, dan perdagangan serta transportasi. Salah satu contoh dari *Urban Tourism* di Jogjakarta adalah kedai klinik kopi, salah satu kedai kopi yang memiliki konsep cukup unik, terletak di jalan kaliurang km 7.8 gang madukoro, sinduarjo, ngaglik sleman Yogyakarta, kedai klinik kopi menjadi daya tarik wisata di bidang perdagangan dengan konsepnya yang unik, dengan bagaimana caranya interaksi dari pemilik kedai tersebut kepada para pengunjungnya.

Wisatawan mempunyai banyak alasan mengapa menjadikan kedai klinik kopi sebagai salah satu tujuan wisata terutama bagi para penikmat kopi, yaitu bagaimana pepeng selaku barista dan pemilik kedai menjelaskan atau mengobrol dengan pengunjungnya melalui pendekatan selayaknya seorang teman yang sedang berkunjung ke rumahnya dan dijamu dengan keramahannya.

Dalam skripsi ini penulis akan membahas karya *visual* pada aliran atau bidang *fotografi*, yang selalu menggunakan suatu objek nyata yang ada di kehidupan sekitar, namun terekamnya karya tadi menjadi sebuah dua dimensi. Yang di terjemahkan dan di tangkap melalui mata seorang *fotografer* yang merekam momen tersebut. Masing-masing pengamat bisa saja berbeda dengan apa yang hendak di ungkapkan oleh *fotografer* melalui karya dua dimensinya, namun semua itu tetap menjadi hal yang wajar dan sangat umum sebagai suatu fenomena umum dalam masyarakat yang berkuat di dunia seni, terutama fotografi.

Di dalam penelitian ini penulis mempunyai sebuah keunikan dalam proses pembuatan karya tersebut yaitu dengan menggunakan gaya dokumentasi tapi masih berpatokan dengan konsep awal si penulis.

Dalam bidang kreatif dan seni, banyak hasil karya yang melibatkan emosi atau ungkapan ekspresi dari seorang seniman, sebagai wadah atau media yang dapat dinikmati dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari si pelaku seni. Namun tetap dapat dinikmati oleh pengamat atau penikmat seni, hasil karya para seniman itu di ungkapkan dalam berbagai jenis tipe karya, baik yang dapat dinikmati secara *visual* atau bahkan gabungan antara *visual* maupun audio. Karya yang dapat dinikmati secara *visual* antara lain adalah dalam bentuk karya berbentuk dua dimensi seperti lukisan, *kolase*, dan juga karya *fotografi*, dan ada juga karya yang berbentuk tiga dimensi seperti karya pahatan patung, keramik, maupun *furniture*.

Berbagai ungkapan yang berasal dari jiwa dan pemikiran pelaku seni tadi, di tuangkan dan di wujudkan dalam bentuk karya. Yang tersampaikan melalui mediasi karya tadi, ada beberapa karya yang dapat dengan mudah di pahami dan ada juga beberapa karya yang sulit untuk di pahami. Keterbatasan dan pemahaman akan karya seni sebagai media komunikasi antara pelaku seni dan juga pengamatnya ini beragam, sebab latar belakang seseorang dan pengalaman hidup seseorang bisa menghasilkan sudut pandang dan pola pikir yang berbeda-beda.

1.2 Fokus Permasalahan Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Fokus Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas fokus permasalahan yang penulis ambil adalah bagaimana cara menggambarkan komunikasi di kedai klinik kopi melalui *foto story*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran penulis dalam menciptakan sebuah *foto story* kedai klinik kopi.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan atau mengenalkan suasana yang ada di kedai klinik kopi melalui *media visual fotografi* sebagai *ilustrasi*.

1.4 Manfaat Karya

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah;

1. Manfaat Akademis

Photo Story ini dapat menjadi sumber *inspirasi* dan *refrensi* yang berharga bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta dalam mengembangkan keterampilan dalam pembuatan *Photo Story*. Mahasiswa dapat menggunakan karya ini sebagai panduan praktis dalam seluruh proses pembuatan *Photo Story*, mulai dari tahap pra produksi hingga pasca produksi. mereka dapat mempelajari Teknik - Teknik *fotografi*, pengambilan gambar, penyuntingan dan *storytelling* yang di gunakan dalam karya ini untuk diimplementasikan dalam karya - karya *photo story* mereka sendiri. dengan memanfaatkan karya ini sebagai *refrensi*, mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta dalam menciptakan *Photo Story* yang kreatif dan berkualitas tinggi.

2. Manfaat Praktis

Karya *Photo story* ini dapat menjadi media *edukasi* dan informasi yang *efektif*, terutama bagi mereka yang memiliki minat dalam berkuliner, selain itu *Photo Story* yang menggambarkan aktivitas atau suasana yang ada di kedai klinik kopi dapat menjadi daya Tarik tambahan bagi pariwisata yang ada di Yogyakarta. Hal ini dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke kota tersebut, sehingga berdampak *positif* pada perekonomian *local* dan memperluas kesempatan bekerja di sektor pariwisata.

