

PENGGARYAAN FOTOGRAFI *ACTION FIGURE* PERUSAHAAN MAINAN DI SAMARINDA

“TA: Program Studi Seni Rupa Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom”

Abstrak

Pemasaran secara digital menjadi sebuah aspek yang sangat menguntungkan dalam penjualan produk yang di pasarkan secara bebas dan dengan perizinan yang tepat. Media informasi seperti sosial media, menjadi sebuah tempat yang sangat baik untuk pemasaran produk secara digital, salah satunya fotografi produk mainan. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pembuatan karya TA ini adalah pengumpulan data melalui kuisisioner. Populasi pada penelitian ini adalah sejumlah masyarakat umum atau secara acak yang di berikan sebuah pertanyaan dan pernyataan yang memiliki sebuah hubungan yang erat antaran konsumen terhadap sejumlah pemasaran digital melauai foto produk yang menjawab apakah foto produk yang akan di hasilkan memiliki pengaruh besar terhadap ketertarikan konsumen untuk membeli sejumlah produk mainan tersebut. Sebanyak 95,5% masyarakat berpendapat bahwa karya fotografi mainan yang dilampirkan didalam form tersebut cukup memiliki unsur-unsur maupul elemen-elemen yang memenuhi baik atau buruknya hasil fotografi mainan yang diambil.

Kata kunci: *Digital Komersil, Fotografi Mainan, Industri Kreatif Indonesia*