

Naskah Publikasi

**VISUALISASI DUNIA ANAK
DALAM FOTOGRAFI FASHION**



Disusun dan dipersiapkan oleh

Rosa Sinta Afrida

1710848031

**PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

Naskah Publikasi

**VISUALISASI DUNIA ANAK
DALAM FOTOGRAFI FASHION**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rosa Sinta Afrida
1710848031

Telah dipertahankan di depan para penguji
pada tanggal 7 Juni 2022



Pembimbing I*

Oscar Samaratunga, SE, M.Sn.

Pembimbing II*

Syaifudin, M.Ds.

Dewan Redaksi Jurnal *Specta*

Pitri Ernawati, M.Sn.

spectā

Journal of Photography,
Arts, and Media

Volume X Nomor Y,
Bulan 20xx: yy-zz

DUNIA ANAK DALAM FOTOGRAFI FASHION

Rosa Sinta Afrida

Oscar Samaratunga

Syaifudin

S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta

Jalam Parangtritis KM 6,5 Sewon Yogyakarta

Tlp. 0895422246777

Surel: rosasinta68@gmail.com

ABSTRAK

Fotografi merupakan teknologi sekaligus seni yang ditemukan di berbagai bidang kehidupan manusia. Fotografi juga digunakan untuk tujuan sosial, seperti fotografi selebriti, serta tujuan komersial, seperti fotografi *fashion*. Secara umum *fashion* diartikan sebagai segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh seseorang, tidak hanya mencakup pakaian, tetapi juga dapat mencakup tas, sepatu, gelang, kalung, kacamata, dan aksesoris kepala seperti topi dan bandana. Tujuan dari penciptaan ini ialah memvisualisasikan *fashion* anak melalui media fotografi, dengan tema dunia anak. *Fashion* anak-anak yang dulunya dianggap remeh, kini menjadi tren *fashion* para orang tua. Penciptaan ini menggunakan metode observasi, eksplorasi, eksperimentasi dan perwujudan. Pada metode observasi dilakukan pengamatan melalui media sosial dan pengamatan langsung. Hasil yang didapatkan dari karya tugas akhir ini adalah visualisasi fotografi *fashion* yang dijadikan referensi gaya berpakaian dalam menggunakan busana kasual.

Kata Kunci: visualisasi, dunia anak, fotografi *fashion*

ABSTRACT

Photography is a technology as well as an art that is found in various fields of human life. Photography is also used for social purposes, such as celebrity photography, as well as commercial purposes, such as fashion photography. In general, fashion is defined as everything that is worn on a person's body, not only including clothes, but can also include bags, bracelets, necklaces, glasses, and head accessories such as hats and bandanas. The purpose of this is to visualize children's fashion through photography, with the theme of children's world. Children's fashion, which was once taken for granted, has now become a fashion trend for parents. This creation uses the methods of observation, exploration, experimentation and embodiment. The observation method is carried out through social media and direct observation. The result of this final project is the visualization of fashion photography which is used as a reference for dressing styles in casual clothing.

Keywords: *visualization, children's world, fashion photography*

PENDAHULUAN

Trend fashion anak sering mengikuti perkembangan, se Fotografi adalah teknologi sekaligus seni yang dijumpai di berbagai bidang kehidupan manusia. Fotografi juga digunakan untuk tujuan sosial, seperti fotografi selebriti, serta tujuan komersial, seperti fotografi *fashion*. Perkembangan *fashion* di Indonesia didorong oleh beberapa faktor seperti media massa, dunia bisnis, internet dan dunia *entertainment*, faktor-faktor tersebut menjadi acuan bagi beberapa desainer untuk mendesain pakaian sesuai dengan perkembangannya.

Secara umum *fashion* diartikan sebagai segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh seseorang. *Fashion* atau dalam bahasa Indonesia yang disebut fesyen, yang dapat dipahami sebagai “cara, mode, gaya atau busana yang berkaitan dengan pakaian” (Salim, 2006). Kategori produk *fashion* tidak hanya mencakup pakaian, tetapi juga dapat mencakup tas, sepatu, gelang, kalung, kacamata, dan aksesoris penutup kepala seperti topi dan bandana.

Ada berbagai macam jenis foto *fashion*, mulai dari *high fashion*, tradisional, konvensional, *art*, hingga *casual* dan *fun fashion* (Adimodel, 2012:10). Gaya busana anak yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah busana kasual. Ernawati

(2008), busana santai atau kasual adalah busana yang digunakan pada waktu santai atau rekreasi.

Berbicara tentang *fashion*, saat ini peminat *fashion* berkembang sangat pesat. *Fashion* anak-anak yang dulunya dianggap remeh, kini telah menjadi *trend fashion* para orang tua. Orang tua saat ini bersaing untuk membuat anaknya terlihat lebih baik dan menjadi pusat perhatian orang-orang di sekitarnya. Terlihat dari beraneka ragamnya model busana anak yang berganti mengikuti *trend fashion* seperti halnya *fashion* wanita dewasa. Selain mengikuti tren, pemilihan busana anak juga perlu diperhatikan seperti pemilihan bahan yang mudah menyerap keringat, desain yang sederhana dan warna-warna ceria.

Menurut Nursalim & Trisno (2011:499) menyebutkan bahwa, fesyen tidak hanya sekedar pekerjaan tetapi juga hobi sebagai hal yang menyenangkan bagi orang yang gemar mengikuti tren fesyen. Tren fesyen tidak hanya digemari oleh satu kalangan saja, tetapi hampir semua kalangan.

Trend fashion anak sering mengikuti perkembangan, seperti kartun yang sedang naik daun, biasanya banyak produksi baju yang menggunakan gambar kartun tersebut. Shinta (2018: 65)

menyatakan, tren mode berubah dengan cepat dan menyebabkan masyarakat yang berlomba-lomba mencari barang mode terbaru dari berbagai macam jenama. Alimarauf (2018) mengatakan, seiring dengan perkembangan lingkungan, teknologi dan zaman, anak sekarang ini membutuhkan inovasi-inovasi baru dengan banyak varian terutama *fashion* kasual yang sering dipakai untuk aktifitas sehari-hari.

Dalam hal memilih pakaian, aksesoris, makanan, dan bahkan mainan, anak-anak sering kali lebih menyukai warna-warna cerah. Warna adalah salah satu cara untuk mengembangkan imajinasi anak selama tahap perkembangan. Warna-warna cerah dan mencolok seperti merah, jingga, kuning, biru dan masih banyak warna lainnya secara visual dapat merangsang pemikiran dan aktivitas kreatif anak. Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*), kreativitas adalah aktivitas imaginative yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai (Craft, 2005). Menurut Supriyadi (2001: 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pada lingkungan keluarga, peran orang tua dalam perkembangan imajinasi anak merupakan upaya untuk menstimulasi, mengembangkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas anak di masa pertumbuhannya. Oleh karena itu, semakin baik dalam mendidik anak maka semakin baik juga karakter anak, anak merupakan generasi penerus. Namun, anak-anak juga tidak boleh terlalu dikekang, karena menyebabkan tidak pandai bersosialisasi dan tidak memiliki kebebasan untuk berekspresi.

Pengertian anak adalah seseorang yang masih ada di bawah usia tertentu dan belum dewasa serta belum kawin (Atmasasmita, 1983:25), termasuk anak dalam kandungan, anak laki-laki atau perempuan yang belum mencapai pubertas. Menurut Departemen Kesehatan RI (2009) usia dikategorikan menjadi: masa balita (0-5 tahun), masa kanak-kanak (5-11 tahun), masa remaja (12-25 tahun), masa dewasa (26-45 tahun), masa lansia (46-65 tahun) dan masa manula (65 tahun keatas). Objek dalam penciptaan karya ini memilih anak dalam kategori masa kanak-kanak yang berusia 5-11 tahun yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Dunia anak adalah dunia belajar dan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar banyak hal,

bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya (Sunar, 2007: 5). Masa anak-anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan, perkembangan anak diawali dengan perubahan fisik, emosi, berpikir dan bahasa. Masa anak-anak adalah masa yang menyenangkan karena mereka bisa belajar sambil bermain. Saat anak-anak bermain, muncul kepolosan karakter yang berbeda-beda di setiap permainan.

Menurut Aris Priyanto (2014: 46), bermain sangat penting bagi perkembangan anak pada semua fase perkembangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan imajinasi (bermain simbolis) dapat mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kreativitas, perkembangan daya ingat, kerja sama, penerimaan kosa kata, persahabatan, dan pengendalian diri.

Saat bermain suasana hati anak juga cepat berubah, ada anak yang pemalu, berani, penasaran, bahkan ada juga anak yang banyak menangis, namun dibalik semua itu ada sifat yang dimiliki anak tetapi tidak dimiliki orang dewasa, seperti kepolosan dan sikap apa adanya. Kepolosan itulah yang menjadikan fotografi anak terasa sangat hidup, menjadikan setiap foto yang tercipta

sebagai duplikasi diri yang seutuhnya, yang membuat kita sebagai orang tua tak pernah bosan menatap fotonya lama-lama, tersenyum sendiri melihat raut wajah dengan ekspresi khasnya atau selalu gemas dengan Bahasa tubuhnya (Rizaldi, 2011:2).

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya (Mutiah, 2010:113).

Anak-anak pada umumnya cepat terpengaruh oleh hal-hal di sekitarnya, seperti masalah keluarga, lingkungan sekitar, teman dan lingkungan bermain, acara TV, dan lain sebagainya. Perkembangan zaman sangat mempengaruhi kehidupan dan perkembangan anak. Seiring perkembangan zaman turut mempengaruhi pola pikir anak, misalnya anak suka bermain dengan *gadget* canggih mulai dari *play station*, laptop bahkan *iPad* yang sedang tren saat ini. Mereka sangat jarang bermain dengan teman dan lebih banyak bersenang-senang dengan permainan

digunakan dalam penciptaan karya ini adalah warna-warna cerah, seperti *pink*, biru, dan kuning.



Gambar 3

<https://www.instagram.com/alliecottrill/>
karya foto Allie Cottrill
Diakses 13 Februari 2022 22.49 WIB

Allie Cottrill adalah seorang fotografer yang berasal dari Amerika Serikat, yang bekerja dengan bayi, anak-anak dan remaja untuk periklanan, *fashion*, gaya hidup dan pemotretan editorial. Dalam karya ini, ide yang akan diacu adalah penerapan komposisi, seperti *long shot* dan *medium full shot*, agar *fashion* yang dikenakan oleh model tetap terlihat jelas.

METODE PENELITIAN

Membuat sebuah karya fotografi yang menarik membutuhkan beberapa tahapan, yaitu observasi, eksplorasi, eksperimentasi dan perwujudan. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara teliti, langkah pertama adalah mengamati *fashion* kasual yang digunakan oleh anak-anak untuk

menentukan konsep karya yang akan dibuat. Pengamatan ini dilakukan melalui media sosial seperti Instagram dan Pinteres, juga pengamatan langsung disepular tempat tinggal, tempat perbelanjaan dan tempat umum lainnya.

Selanjutnya adalah metode eksplorasi yang digunakan dalam penyusunan ide dan konsep dengan membuat moodboard sebagai gambaran perancangan, seperti pengaturan pencahayaan yang akan dilakukan saat pemotretan, pemilihan pose dan pemilihan model yang akan digunakan sebagai objek dalam penciptaan karya, dan dilengkapi dengan ide-ide dari tinjauan karya yang dipilih.

Setelah ide dan konsep tersusun langkah selanjutnya adalah metode eksperimentasi, yaitu proses yang diperlukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, dalam penciptaan karya tugas akhir ini melakukan eksperimentasi pencahayaan, pose dan komposisi yang menunjang nilai artistik. Eksperimentasi juga dilakukan pada proses *editing*, seperti menambahkan effect light pada background sehingga menjadikan sebuah foto berdimensi dan terpisah dari background.

Setelah semuanya sudah ditentukan maka langkah selanjutnya adalah persiapan, yang harus

diperhatikan yaitu peralatan yang akan digunakan untuk pemotretan. Perwujudan konsep karya ini menggunakan model anak-anak dengan tema belajar dan bermain yang dipadukan dengan ekspresi ceria. Pengaturan pencahayaan disesuaikan agar menghasilkan efek dimensi dari karya foto yang akan dihasilkan. Pada tahap penyajian, 20 karya terpilih akan diseleksi menjadi 10 karya untuk dicetak dan dipamerkan. Karya dicetak dengan kertas foto yang berlaminasi doff dan ditempel di media foamboard, juga membuat katalog dengan mencetak seluruh karya dan menjelaskan karya tersebut secara detail.

PEMBAHASAN

Penciptaan karya tugas akhir pada bab ini akan membahas masalah teknis dan non teknis. Teknis yang dimaksud adalah tentang penggunaan segitiga eksposur dan pengaturan pencahayaan, sedangkan non teknis adalah tentang fashion yang akan digunakan saat pemotretan.

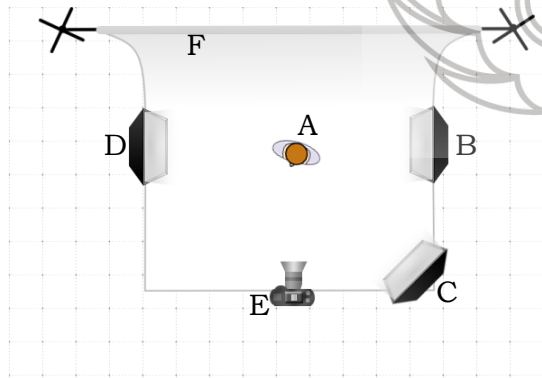
Karya penciptaan tugas akhir ini dihasilkan pada tahun 2022 begitu juga dengan semua proses kreatif hingga karya siap untuk dipamerkan. Proses pembuatan karya tugas akhir ini memiliki beberapa kendala seperti menghadapi anak-anak dengan mood yang tidak menentu, namun jika

dilakukan dengan kesabaran dan ketelitian, maka hasilnya akan sesuai dengan yang diinginkan. Pastikan perlengkapan atau barang yang akan digunakan terlebih dahulu, agar tidak mengganggu proses pemotretan berlangsung.

Pemotretan ini dilakukan dilakukan di studio foto, proses produksi sebelumnya sudah dipersiapkan terlebih dahulu seperti memilih beberapa referensi untuk dijadikan sebuah moodboard, seperti pemilihan pose, komposisi, tata lampu dan sebagainya. Adapun alat pendukung lainnya seperti lighting, background dan properti. Pemotretan ini menggunakan 2-3 lighting dengan aksesoris softbox, pemilihan background berwarna cerah seperti biru, kuning, dan merah muda. Lighting atau pencahayaan merupakan Teknik fotografi yang berhubungan dengan sumber cahaya, arah jatuhnya cahaya, karakter kuat-lunak cahaya, dan warna cahaya yang jatuh pada subjek foto dan latarnya (Ermawati, 2018: 108).



Karya 1
Skater Girl
 Rosa Sinta Afrida
 30 x 40 cm
 Cetak kertas foto *doff media foamboard*
 2022



Skema lighting 1

setelan *sweater* dan celana training yang berwarna *pink* pudar dengan motif *tie dye* dan menggunakan *sneakers* berwarna hitam. *Tie dye* merupakan *fashion* dengan tren yang digemari akhir-akhir ini, baju *tie dye* adalah baju yang penuh dengan warna cerah dan motif yang unik.

Foto ini menggunakan *eye level* sebagai sudut pandang pemotretan, dengan menggunakan *focal length* 24mm dan diafragma $f/10$, bertujuan agar keseluruhan objek terlihat jelas dan detail. Pencahayaan dalam pemotretan ini menggunakan 3 lampu dengan aksesoris *softbox* dengan ukuran 80x80cm yang ditempatkan pada sudut 45 derajat, *softbox* ukuran 50x70cm pada 135 derajat dan 270 derajat. Dengan keterangan pada gambar:

A = Model

B = *Lighting* dengan *softbox*

C = *Lighting* dengan *softbox*

D = *Lighting* dengan *softbox*

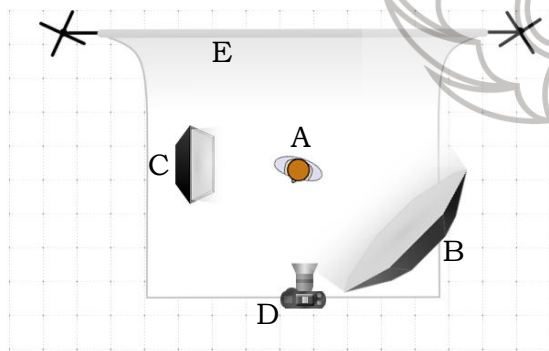
E = Kamera

F = *Background* kertas berwarna biru

Karya yang berjudul “*Skater Girl*” adalah foto yang menampilkan model anak berusia 11 tahun dengan berpose menggunakan *skateboard* yang dibawa di bahunya, dengan ekspresi wajah tersenyum lebar. *Style* baju yang digunakan model ini adalah



Karya 2
I Ain't it Fun
 Rosa Sinta Afrida
 40 x 60 cm
 Cetak kertas foto *doff media foamboard*
 2022



Skema lighting 2

yang mereka sukai. Meskipun terlihat sederhana bagi kita tetapi belum tentu terlihat biasa bagi anak-anak, dikarenakan dunia anak masih dalam dunia imajinasi dan kebahagiaan setiap anak mempunyai cara tersendiri.

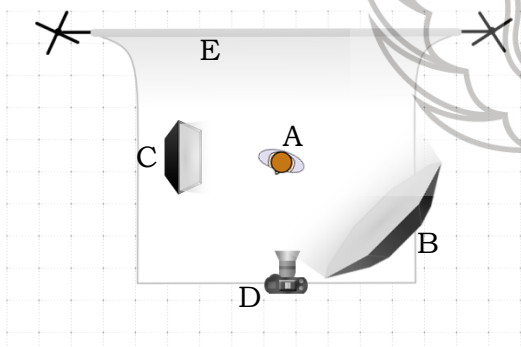
Foto ini menggunakan *eye level* sebagai sudut pandang pemotretan, dengan menggunakan *focal length* 50mm dan diafragma $f/7.1$, bertujuan agar keseluruhan objek terlihat jelas dan detail. Pencahayaan ini menggunakan 2 lampu dengan aksesoris *octagon* pada sudut 45 derajat sebagai *main light* dan *softbox* ukuran 60x90cm dengan sudut 270 derajat sebagai *fill-in flash*. Dengan keterangan pada gambar:

- A = Model
- B = *Lighting* dengan *softbox Octagon*
- C = *Lighting* dengan *softbox*
- D = Kamera
- E = *Background* kertas berwarna kuning

Karya ini berjudul "*Ain't it Fun*" adalah seorang anak berusia 11 tahun yang memperlihatkan senyum gembira dengan merentangkan tangan sambil duduk di atas ban bekas. Ekspresi tersebut menggambarkan bahwa anak-anak sangat ekspresif ketika sedang melakukan kegiatan



Karya 3
Detective
 Rosa Sinta Afrida
 40 x 60 cm
 Cetak kertas foto *doff media foamboard*
 2022



Skema lighting 3

sebagai tanda bahwa daya ketertarikan atau keingintahuan yang tinggi dari seorang anak-anak dan sebuah buku catatan kecil, yang difoto dengan latar belakang garis polisi yang mendukung seolah-olah seorang detektif sungguhan.

Foto ini menggunakan *eye level* sebagai sudut pandang pemotretan, dengan menggunakan *focal length* 50mm dan diafragma f/8, bertujuan agar keseluruhan objek terlihat jelas dan detail. Pencahayaan ini menggunakan 2 lampu dengan aksesoris *octagon* pada sudut 45 derajat sebagai *main light* dan *softbox* ukuran 60x90cm dengan sudut 270 derajat sebagai *fill-in flash*. Dengan keterangan pada gambar:

- A = Model
- B = *Lighting* dengan *softbox Octagon*
- C = *Lighting* dengan *softbox*
- D = Kamera
- E = *Background* kertas berwarna merah muda

Karya ini berjudul “*Detective*” adalah foto seorang anak perempuan berusia 10 tahun yang mengenakan blazer abu-abu dengan *turtle neck* berwarna hitam dan memakai topi. Konsep ini menceritakan seorang anak yang tampak seperti detektif, dengan pose membawa kaca pembesar yang



Karya 4
T-REX

Rosa Sinta Afrida
40 x 60 cm

Cetak kertas foto *doff media foamboard*
2022

bahagaia seorang anak saat bermain dengan mainan favoritnya yaitu dinosaurus.

Foto ini menggunakan *eye level* sebagai sudut pandang pemotretan, dengan menggunakan *focal length* 50mm dan diafragma f/9, bertujuan agar keseluruhan objek terlihat jelas dan detail. Pencahayaan ini menggunakan 2 lampu dengan aksesoris *softbox* pada sudut 270 derajat sebagai *main light* dan *softbox* dengan sudut 45 derajat sebagai *fill-in flash*.

Saat proses editing, ditambahkan *effect light* pada belakang objek untuk menjadikan sebuah foto berdimensi. Dengan keterangan pada gambar:

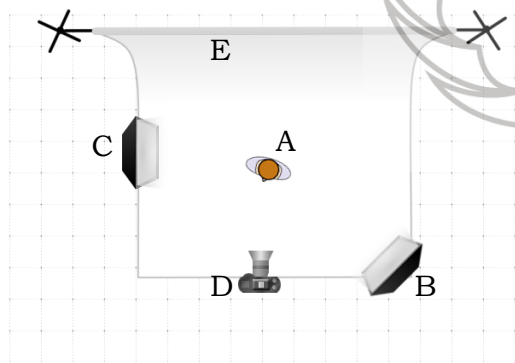
A = Model

B = *Lighting* dengan *softbox*

C = *Lighting* dengan *softbox*

D = Kamera

E = *Background* kertas berwarna biru

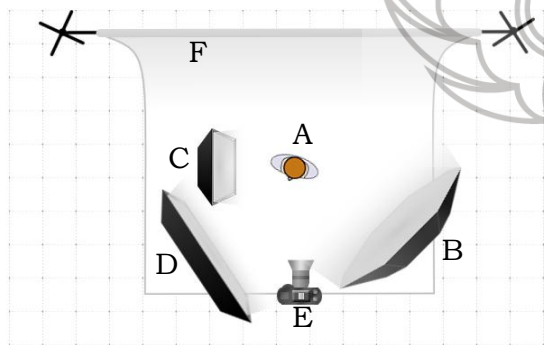


Skema lighting 4

Karya ini berjudul “T-Rex” merupakan seorang anak laki-laki berusia 5 tahun yang mengenakan kaos polos berwarna *peach*, celana pendek, dan sepatu. Pose foto anak tersebut dengan mengangkat mainan dinosaurus dengan dipegang diatas kepala, foto ini menceritakan ekspresi



Karya 5
Lets Paint
 Rosa Sinta Afrida
 40 x 60 cm
 Cetak kertas foto *doff media foamboard*
 2022



Skema lighting 5

Karya berjudul “*Let’s Paint*” ini merupakan foto seorang anak perempuan berusia 10 tahun yang mengenakan baju *overall* dengan *sweater*, *sneakers* putih dan baret. Konsep ini menceritakan tentang anak-anak yang hobi melukis mengungkapkan ekspresinya dengan

berbagai coretan diatas kanvas, dengan pose anak duduk diatas tangga dan menghadap ke arah kamera.

Foto ini menggunakan *eye level* sebagai sudut pandang pemotretan, dengan menggunakan *focal length* 50mm dan diafragma $f/7.1$, bertujuan agar keseluruhan objek terlihat jelas dan detail. Pencahayaan ini menggunakan 3 lampu dengan aksesoris octagon pada sudut 45 derajat sebagai *main light*, *softbox* ukuran 60x90cm dengan sudut 270 derajat dan *strip softbox* dengan sudut 315 derajat. Dengan keterangan pada gambar:

A = Model

B = *Lighting* dengan *softbox Octagon*

C = *Lighting* dengan *softbox*

D = *Lighting* dengan *softbox Strip*

E = Kamera

F = *Background* kertas berwarna merah muda

SIMPULAN

Berdasarkan dari apa yang telah dilakukan dalam penciptaan sebuah karya fotografi, ide untuk tugas akhir ini berawal dari ketertarikan pada anak-anak, yang sering dijumpai di lingkungan sekitar atau dari keluarga sendiri. Seiring dengan perkembangan *trend fashion*, pakaian dan aksesoris dengan berbagai variasinya telah

menimbulkan ketertarikan dan munculnya ide untuk divisualisasikan melalui media fotografi, dengan tema “dunia anak”. Penciptaan karya fotografi ini diharapkan mampu menjadi referensi gaya berpakaian dalam menggunakan busana kasual.

Proses penciptaan karya yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu, menentukan ide dan konsep, lalu membuat *moodboard* sesuai dengan konsep tersebut, *moodboard* berisi referensi pose, pemilihan pakaian, pengaturan lampu. Setelah itu, mencari pakaian dan properti yang sesuai dengan *moodboard*. Langkah selanjutnya adalah pemotretan, pemotretan dilakukan di studio dengan menggunakan 2-3 lampu kilat dan pemilihan *background* berwarna cerah seperti *pink*, kuning dan biru agar menimbulkan kesan ceria pada sang anak dan hasil foto. Langkah terakhir adalah menyeleksi foto dan proses editing.

Teknik pencahayaan memiliki peranan penting dalam dunia fotografi untuk menghasilkan foto yang baik, saat memotret kualitas cahaya harus diperhatikan dari segi arah dan efek yang dihasilkan oleh sumber cahaya akan mempengaruhi jatuhnya bayangan. Hasil akhir dari sebuah foto juga harus diedit untuk menambah daya tarik pada foto tersebut. Proses edit dilakukan melalui dua tahap yaitu

color correction dan *retouching* dengan *software* Adobe Photoshop.

Selama proses pemotretan harus mengenali sifat anak terlebih dahulu, karena setiap anak memiliki sifat yang berbeda-beda, ada sifat anak yang percaya diri, pemalu, hiperaktif dan mudah bosan. Cara menghadapi anak dengan berbagai sifat, harus memberikan perhatian yang berbeda pada masing-masing anak, sehingga anak merasa nyaman dan percaya saat didekati, seperti mengajak anak bermain atau bercanda dan memberikan *snack* agar anak mau bekerja sama untuk diarahkan dan difotonya.

KEPUSTAKAAN

Artikel Jurnal

- Alimarauf, R. (2018). Visual Street Photography Sebagai Motif Pada Pakaian Kasual Remaja Wanita, 15(1), 81-92.
- Ermawati, Pitri. (2018). Orientasi Fotografi Pengunjung Anjungan Wisata di Kawasan Mangunan: Kajian Fungsi Foto Potret di Media Sosial Instagram. Jurnal Specta 2(2), 108, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nursalim, Y & Trisno, R (2011). Distrik Fesyen Nusantara. Jurnal Stupa, 2(1), 499. Universitas Tarumanagara.
- Priyanto, A (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas bermain. Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, 02,46.

Shinta, F. 2018. Kajian Fast Fashion dalam Percepatan Budaya Konsumerisme, *Jurnal Rupa*, 03(01), 65, Institut Teknologi Bandung. Alimarauf, R. (2018). Visual Street Photography Sebagai Motif Pada Pakaian Kasual Remaja Wanita, 15(1), 81-92

Buku

Adimodel. 2009. *Lighting For Fashion: Indoor Lighting*. Jakarta: Kompas Gramedia.

Atmasasmita, Romli. *Kapita Selekta Kriminologi*. Bandung: Armico, 1983

Craft, A. (Ed). 2005. *Creativity in Schools Tensions and Dilemmas*. New York: Routledge.

Ernawati, Dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Rizaldi, Erwin. 2011. *Seni Fotografi Anak Memotret Anak Anda secara Profesional*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Salim, P. 2006. *The Contemporary English-Indonesia Dictionary*. Media Eka Pustaka: Jakarta.

Sunar prasetyono, Dwi. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think.

Pustaka Laman

Depkes, R. I. "Kategori Umur Menurut Departemen Kesehatan RI." Depkes RI (2009). Diakses pada 14 Februari 2022, <https://pusdatin.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/profil-kesehatan-indonesia-2009.pdf>

