

Landasan Penciptaan

1. Fotografi *Fashion*

Fotografi adalah sebuah media komunikasi, sebuah bahasa yang ada dalam sebuah gambar. Sebuah foto bisa menyampaikan ribuan kata yang tidak harus dituliskan dalam kalimat-kalimat panjang. Fotografi dijadikan media untuk menyampaikan berbagai macam pesan dari berbagai macam kalangan pula, seperti menurut Soedjono (2001:14), “fotografi dapat digunakan sebagai medium komunikasi, manakala dimanfaatkan karena nilai *reliability* tampilannya sebagai elemen ilustrasi desain grafis iklan cetak”. Penampilan yang realitas suatu produk, tentu akan lebih meyakinkan dan dianggap memiliki nilai persuasif untuk dapat mempengaruhi konsumen. Dengan kata lain karya fotografi lebih komunikatif secara visual dibandingkan dengan penampilan media yang lain.

Fotografi *fashion* adalah sebuah bidang fotografi yang tidak asing lagi. Kehadirannya di dunia komersial yang diperhitungkan. Fotografi *fashion* memang memiliki daya tarik yang begitu kuat. Tetapi fotografi *fashion* tidak pernah kekal. Hal ini dikarenakan mode ataupun *fashion* terus berkembang. Tentunya fotografi *fashion* akan terus mengikuti perkembangan tersebut. Fotografi komersial harus dapat memunculkan nilai jual yang tinggi terhadap suatu produk. Jadi apabila fotografi *fashion* berada dalam cakupan fotografi komersial pastilah memiliki nilai jual yang sangat tinggi. Dalam pengerjaannya

tentulah membutuhkan perhitungan yang sangat teliti agar dalam penyampaian pesan dari desainer ke penikmat mode agar tidak salah kaprah. Karena jika salah kaprah tentu akan berdampak buruk pada penjualan produk tersebut. Peran fotografer sangat penting dalam proses ini agar makna yang disampaikan tidak melenceng dengan apa yang telah dibuat oleh desainernya. Hal yang perlu diperhatikan dalam fotografi fashion adalah dapat merekam detail busana yang dikenakan model. Seperti menurut Soedjono (2001:119) “seorang model akan diarahkan dalam sesi pemotretan yang disesuaikan dengan konsep sang fotografer bagaimana dia harus ditampilkan dalam karya fotonya. Asesoris dan kotum yang dikenakan harus *‘matching’* dengan latar dan tata cahaya”. Dalam menghasilkan produk *fashion*, desainer harus dapat menciptakan suatu produk yang sesuai dengan selera target pasarnya. Hal ini dikarenakan kelanggengan suatu perusahaan sangat dipengaruhi oleh konsumennya. Desainer harus dapat menciptakan ide-ide baru yang disesuaikan dengan permintaan pasar.

2. Lurik

Fotografi *fashion* berbetuk lurik, bertujuan untuk dikenalkan kepada masyarakat agar tertarik padak produk-produk tersebut, atau secara tidak langsung membantu untu mempromosikan agar lurik tersebut banyak diminati nantinya. Dibalik indahny sebuah kain lurik tidak terlepas dari proses pembuatan, sebagaimana yang dikatakan

oleh Wahyono,M “proses penenunan adalah proses pengerjaan dari bahan berupa kapas sampai pada kain” (Darmawan, 2011:5). meliputi:

a. Tahapan Persiapan

Dimulai dengan proses memanen bunga kapas yang baru, mula-mula dijemur, dibersihkan dari bijinya, serat-serat dari kapas dilonggarkan dengan menggunakan alat tradisional yang disebut *geblek* dan kapas menjadi gumpalan yang tidak padat lagi dan siap untuk dipintal, (Darmawan, 2011:25).

b. Pencelupan Warna

Tidak seperti batik yang menggunakan cara “menggambar pada selembar kain, lalu diberi warna. Lurik dibuat dengan menenun benang menjadi selembar kain. Proses yang dilakukan pertama kali adalah proses perwarnaan. Motif telah dirancang sejak proses pencelupan warna benang sesuai dengan pola yang diinginkan, (Musman, 2015:99-100).

c. *Kelosan Palet* (memintal benang)

Proses ini berguna untuk memudahkan dalam menata benang. Pada proses ini benang dipintal dalam gulungan-gulungan kecil. Ada pula yang digulung dalam gulungan besar, (Musman, 2015:100).

d. *Sekir* (menata benang menjadi motif)

Proses ini adalah proses paling rumit, karena seorang penyekir harus menata benang-benang tipis sejumlah 2.100 helai benang untuk menghasilkan satu motif tertentu kain lurik selebar 70 cm. Tiap-tiap motif memiliki rumus yang berbeda, (Musman, 2015:101).

e. *Nyucuk* (memindahkan desain motif ke alat tenun)

Setelah motif dasar ditata pada alat sekir, kemudian dipindahkan ke alat tenunan, (Musman, 2015:102).

f. Menenun

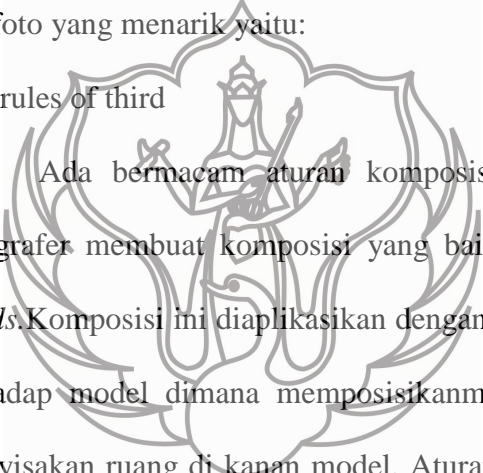
Penenunan duduk diatas *amben*, memasang *por* pada punggungnya dan mulai menenun. Pekerjaan menenun disebut *murihi* (pepurih) memasukan benang pakan diantara benang-benang *lungsir* sehingga membentuk anyaman benang. (Darmawan, 2011:36). Setelah semua proses di lalui, akhirnya benang-benang tersebut siap ditenun dengan menggunakan alat ATBM (alat tenun bukan mesin).

3. Komposisi

Komposisi adalah seni menyusun elemen dalam frame yang membuat suatu foto tampak enak di pandang. Garis dan bentuk adalah elemen penting dalam komposisi (Excell *et al.*, 2012:81). Sebuah foto setara dengan seribu kata, informasi dalam bentuk visual memiliki kemampuan menyampaikan yang jauh lebih unggul jika dibandingkan

dengan kata-kata dalam informasi tertulis. Di dalam dunia fotografi, sebagai alat komunikasi memerlukan penyusunan yang sesuai agar mampu menyampaikan pesan kepada pemirsa. Teknik mengatur susunan inilah yang disebut sebagai komposisi fotografi. Tujuan komposisi adalah peran utama aturan dalam komposisi bukan terutama menepatkan objek tetapi lebih dari itu, mendorong kita untuk mengomposisikan sesuatu dengan sebuah tujuan (Djati & Wibowo, 2004:48). Ada beberapa aturan umum dipakai untuk menciptakan sebuah foto yang menarik yaitu:

a. The rules of third



Ada bermacam aturan komposisi yang bisa membantu fotografer membuat komposisi yang baik, salah satunya *rule of thirds*. Komposisi ini diaplikasikan dengan membuat foto full shoot terhadap model dimana memposisikan model di bagian kiri dan menyisakan ruang di kanan model. Aturan ini menyarankan untuk membagi sebuah frame menjadi sembilan bagian yang sama besarnya, menggunakan dua garis vertikal dan dua garis horisontal (Bishop, 2010:108). Didalam karya nanti mencoba memasukan unsur *rule of thirds* dengan menggunakan kain yang terlebih sudah di atur ketika dalam pemotretan dan memposisikan si model di bagian kiri. Selanjutnya lighting di posisikan dibagian kiri atas model.

b. Warna

Untuk menampilkan kesan elegan dan warna yang dinamis tersebut maka dalam karya ini, teknik lighting serta keberagaman warna dikain lurik tersebut akan dipadukan. Keanggunan dan keindahan juga akan hadir dan keserasian antara warna-warna kain dan efek *lighting* yang nantinya akan digunakan terhadap objek foto.

4. Cahaya

Di dalam fotografi, cahaya merupakan inti. Tanpa cahaya, tidak ada fotografi. Cahaya adalah media bagi seorang fotografer. Untuk memahami cahaya, fotografer harus sepenuhnya mengerti tentang kualitas dan perilaku cahaya tersebut (Mark & Andrews, 2006:94). Cahaya memiliki kualitas, kuantitas, warna dan arah yang menampilkan bentuk, tekstur, dan karakter pada suatu karya foto. Cahaya sendiri memiliki karakter tersendiri, seperti: *front light*, *backlight*, dan *sidelight*. Cahaya dapat tampil halus dan merata atau tampil keras terarah.

Pada proses pemotretan *fashion*, dalam pemotretan karya tugas *fashion* ini, penambahan cahaya lain seperti *softbox*, *standar reflektor* dan lainnya sangat penting, tergantung dari konsep awal. Pemotretan yang dilakukan di dalam studio dengan memakai beberapa *lighting*. Seperti dijelaskan dalam buku *Professional lighting for photography lighting for fashion: indoor lighting* adimodel bahwa “tidak ada satu aturan pun yang membatasi di dalam pemotretan *fashion*. Fotografer

bisa menggunakan berbagai macam lampu atau aksesoris apapun” (Adimodel, 2009:27). Dalam foto *fashion* dapat menggunakan segala macam lampu dan aksesoris secara kreatif untuk menghasilkan sebuah foto yang menarik.



KARYA



Foto TA 01, *3 In 1*, 2017
75cm x 50cm
Cetak di atas Lustter Doff

Foto karya 1 menggunakan komposisi *pattern*, yang memperlihatkan model dengan tampilan visual yang berbeda pengarahannya. Terdapat 1 komposisi *pattern* yang menonjol dengan pose berdiri, hal ini bertujuan untuk memperlihatkan model dan *fashion item* secara keseluruhan. Komposisi model lainnya yang tampak pada karya 4.1 menunjukkan pose duduk dengan gaya duduk yang terkesan kaku. Gaya tersebut dipilih karena ingin memperlihatkan sisi *cute* pada model dalam balutan pakaian hasil rancangan *designer*. Foto tersebut diambil menggunakan kamera Nikon D750 dengan lensa fix 50mm dan pengaturan kamera berdiafragma 8, dengan kecepatan 1/100 serta ISO 50. Pencahayaan yang digunakan pada karya ini terdiri 3 lampu, 1 *standart reflector* pada bagian 315 derajat model, 2 *softbox* yang terletak pada *top light* dan yang lainnya menjadi *main light* pada 45 derajat.

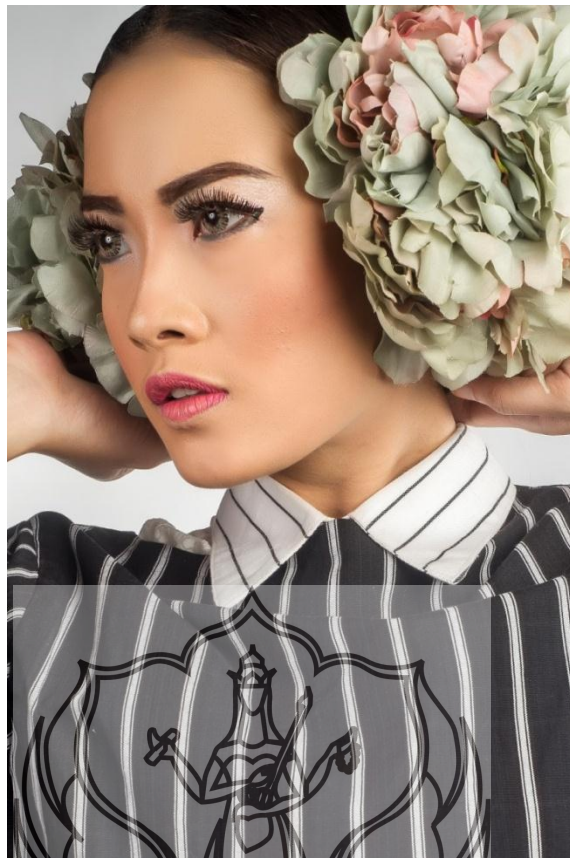


Foto TA 02, *Garis #1*, 2017
75cm x 50cm
Cetak di atas Lustter Doff

Pada karya 2 menggunakan teknik pemotretan *extreme shoot* dengan menggunakan kamera Nikon D750, lensa fix 50mm. Kamera diatur menggunakan diafragma 11, ISO 50 dan kecepatan rana 1/100. Foto yang diambil menunjukkan bagian atas tubuh model. Karya ini bertujuan agar detail pada kostum akan terlihat jelas, hingga penikmat foto dapat fokus terhadap kostum yang dikenakan model. Terlihat dengan jelas penambahan aksesoris berupa bunga dikedua bagian telinga model, ini bertujuan untuk mempertegas kesan feminim. Pencahayaan dalam foto ini menggunakan *standard reflector* pada posisi 90 derajat dan *softbox* pada posisi 270



Foto TA 03, *Focus On The Red Belt*, 2017
75cm x 50cm
Cetak di atas Lustter Doff

Terlihat tampilan foto model diambil menggunakan teknik *portrait*, ini berfungsi agar kostum yang dikenakan model dapat terlihat secara keseluruhan. Pemilihan pose juga diperhatikan, pose model diatur agar terlihat seakan berjalan dengan tatapan tajam. Pose tersebut dipilih karena fotografer ingin menunjukkan kesan visioner yang modern. Model memperlihatkan bagian tubuh sebelah kanan, karena ingin menunjukkan perbedaan antara pakaian pada sisi kanan dan kiri. Karya ini diambil menggunakan kamera Nikon D750, lensa fix 50mm. pengaturan kamera diatur pada diafragma 11 dengan kecepatan 1/100 dan ISO 50. Pencahayaan dalam foto ini menggunakan 4 lampu, 3 *standard reflector* dan 1 *softbox*. 1 *standard reflector* mengarah pada background, 1 *standard reflector*

untuk *main light* pada posisi 45 derajat, *standard reflector* terakhir diletakan pada 315 derajat, serta *softbox* diletakan pada *top light*.

Kesimpulan

Fashion pada saat ini tidak hanya sebatas kebutuhan sadang saja, melainkan sudah menjadi gaya hidup yang tidak bisa di tinggalkan. Hal ini ditunjukan dengan banyaknya penikmat *fashion* yang tidak bisa meninggalkan selera dalam memilih pakaian dan memadupadankannya. Perkembangan *fashion* yang sangat cepat juga mempengaruhi cara masyarakat dalam memadukannya. Kain tenun lurik tidak terlepas dari suatu warisan tradisi yang lekat dengan unsur kebudayaan dan kepercayaan. Pada jaman modern ini pakaian adat salah satunya adalah Lurik sudah banyak dikembangkan menjadi lebih moderen dan disukai oleh berbagai umur dan kalangan. Dalam penyebaraannya Fotografi *fashion* cukup bisa menjadi alternatif jitu untuk memadupadankan menggunakan komposisi fotografi yang bisa menjadi salah pilihan yang cukup efektif digunakan untuk mempromosikan busana lurik.

DAFTAR PUSTAKA

- Soedjono, soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta : Universitas Trisakti.
- Arena, Syl. 2014. *Lighting For Digital Photography*, Jakarta.
- Darmawan, 2011. *Lurik Tenun Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Yogyakarta.
- Bishop, Sue, 2013. *Warna, Cahaya, & Komposisi*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Kurniadi, Adi. 2009. *Lighting for Fashion Indoor Lighting*, Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Soelarko, R.M. 1990. *Komposisi Fotografi*. Jakarta: Balai Sarbini
- Skripsi :
- Linde, Rici Ferdinan. 2009. *Visualisasi Fotografi Pada Majalah Fashion*, Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta