

Perancangan Fotografi Fashion Kontemporer Dengan Tema Tokoh-Tokoh Dalam Cerita Rakyat Indonesia

Michael Purwagani

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jalan Sambisari 2 No. 55, Surabaya
Email: michaelpurwagani@gmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki ragam budaya yang tak terhitung jumlahnya, salah satunya adalah cerita rakyat. Pada umumnya, cerita rakyat menceritakan asal-usul suatu masyarakat di suatu daerah beserta nilai-nilai budaya yang dianut. Cerita rakyat memiliki unsur-unsur penting di dalamnya seperti tokoh dan watak. Dengan memahami kedua unsur tersebut, dapat menjadikannya sebagai teladan karena sebagian besar tokoh-tokoh dalam cerita rakyat merupakan refleksi dari realitas kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kalangan generasi muda di Indonesia kurang menyenangi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia karena dianggap kurang relevan dengan perkembangan zaman. Faktanya, kalangan generasi muda di Indonesia lebih menyukai tokoh-tokoh dalam cerita dongeng luar negeri karena memiliki tampilan yang lebih menarik. Oleh sebab itu, salah satu media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat digunakan untuk mengapresiasi sekaligus mempopulerkan kembali tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia adalah fotografi *fashion*.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Indonesia, Tokoh, Teladan, Fotografi, dan *Fashion*.

Abstract

Title: *Contemporary Fashion Photography With Figures From Indonesian Folklore Theme*

Indonesia has a countless cultural diversity, one of which is folklore. At large, folklore tells the origins of a community in an area along with their cultural values. Folklore has important elements like figure and character. By understanding these two elements, we can make it as a lesson because most of the figures in folklore are created from the reflection of the reality in daily life. However, Indonesian young generation don't like the figures from Indonesian folklore because it is considered irrelevant from modern world. In fact, they like figures from foreign's folktales more than figures from Indonesian folklore itself because it has a more attractive appearance. Therefore, one of the media which is attractive and relevant to development of times that can be used to appreciate and popularize the figures from Indonesian folklore is fashion photography.

Keywords: *Folklore, Folktale, Indonesian, Figures, Lesson, Photography, and Fashion.*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang sangat luas. Berdasarkan data dari hasil survei Tim Nasional Pembakuan Nama Rupabumi dari tahun 2007 hingga 2010, Indonesia dilaporkan mempunyai 13.466 pulau (Susanto, par.1). Dengan jumlah pulau yang begitu banyak, Indonesia dapat disebut sebagai negara kepulauan. Hal tersebut memungkinkan Indonesia memiliki ragam suku dan budaya yang tak terhitung jumlahnya. Tiap-tiap daerah di Indonesia memiliki budayanya masing-masing sehingga dapat menjadi pembeda antara satu daerah dengan daerah lainnya. Salah satu budaya yang dapat membedakan budaya

satu daerah dengan daerah lainnya adalah cerita rakyat. Tiap-tiap daerah di Indonesia tentu saja memiliki cerita rakyat yang berbeda-beda, karena pada umumnya cerita rakyat menceritakan asal-usul suatu masyarakat di suatu daerah beserta nilai-nilai budaya yang mereka anut dari daerah tersebut ("Fungsi" par. 2).

Cerita rakyat memiliki unsur-unsur penting yang terkandung di dalamnya, beberapa di antaranya adalah unsur penokohan dan perwatakan. Fungsi dari kedua unsur tersebut adalah menentukan tokoh atau pemeran serta mendeskripsikan tentang sifat dari tokoh-tokoh yang berperan dalam sebuah cerita rakyat. Tokoh-

tokoh dalam cerita rakyat memiliki bermacam-macam sifat, ada yang baik dan jahat, rajin dan malas, dan sebagainya. Melalui sifat tokoh-tokoh yang ditampilkan, dapat menggambarkan kehidupan manusia dengan konflik-konflik yang dihadapinya (Wirwan, par.3). Dengan memahami berbagai macam sifat dari tokoh-tokoh tersebut, dapat menjadikannya sebagai teladan karena sebagian besar tokoh-tokoh dalam cerita rakyat merupakan refleksi dari realitas kehidupan (Septianingrum 2). Dalam Budaya Sastra, Kuntowijoyo juga menegaskan bahwa penokohan dalam karya sastra mengambil realitas sosial sebagai referensi, sehingga juga tokoh tersebut mempunyai watak yang konkret (134). Namun, jika dilihat dari kondisi atau keadaan di zaman modern ini, kalangan generasi muda kurang begitu meminati cerita rakyat karena tokohnya dianggap sudah ketinggalan zaman (ANTARA News, par.3). Padahal, banyak hal positif yang dapat digali dan dikembangkan dari cerita rakyat – khususnya tokoh-tokoh dalam cerita rakyat – dan dapat dikaitkan dengan kebutuhan kalangan generasi muda di zaman modern ini. Oleh karena itu, sikap mengapresiasi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat sangat diperlukan, karena tokoh dalam sebuah cerita menurut Wirwan memiliki posisi strategis sebagai pembawa dan penyampaian pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca (dalam Septianingrum 2). Maka dari itu, salah satu cara yang efektif dalam mengapresiasi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat adalah dengan menampilkan figur tokoh-tokoh tersebut melalui media komunikasi visual, guna menyampaikan pesan atau teladan dari tokoh-tokoh tersebut. Salah satu media komunikasi visual yang dapat digunakan dan sesuai dalam menampilkan gambaran figur tokoh-tokoh dalam cerita rakyat kepada kalangan generasi muda tersebut adalah fotografi *fashion*. Dewasa ini, fotografi *fashion* memegang peranan penting dalam membantu menampilkan keindahan busana dengan menarik. Tak hanya itu, tetapi melalui fotografi – dalam hal ini khususnya fotografi *fashion* – juga dapat memotivasi atau mengubah perilaku atau gaya hidup, memberikan ide-ide, serta menanamkan nilai-nilai (Heiferman 16).

Oleh sebab itu, perancang menggunakan fotografi *fashion* sebagai sarana untuk merepresentasikan figur tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia dengan menampilkan atribut-atribut terkait melalui pendekatan kontemporer, guna mengapresiasi serta menyampaikan pesan atau teladan dari tokoh-tokoh tersebut.

Sebelumnya, terdapat perancangan sejenis yang berjudul “Perancangan Fotografi Fashion Pesona Busana Tradisional Indonesia” oleh Ryan Tandy mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra angkatan 2008. Tentu terdapat perbedaan antara perancangan sejenis dengan perancangan yang dibuat oleh perancang. Perancangan sejenis ini adalah perancangan fotografi

fashion dengan tema ragam busana tradisional Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan popularitas busana tradisional sebagai salah satu aspek *local genius* Indonesia yang dapat menginspirasi. Sedangkan, perancangan yang dibuat oleh perancang adalah perancangan fotografi *fashion* dengan tema tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia yang bertujuan untuk mengapresiasi serta menyampaikan pesan atau teladan dari tokoh-tokoh tersebut dengan gaya kalangan generasi muda sekarang, sekaligus mengangkat kekayaan budaya lokal bangsa Indonesia.

Tujuan Perancangan

Mengapresiasi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat yang memiliki teladan penting dengan gaya kalangan generasi muda sekarang yang sekaligus dapat mengangkat kekayaan budaya lokal dan melalui fotografi *fashion*.

Batasan Lingkup Perancangan

Objek perancangan meliputi 10 tokoh dalam cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia: Batu Menangis (Kalimantan Barat), Bawang Merah dan Bawang Putih (D.I. Yogyakarta), Jaka Tarub (Jawa Tengah), Beru Sibou dan Tare Iluh dalam Kisah Pohon Enau (Sumatera Utara), Malin Kundang (Sumatera Barat), Ki Karang Nio dalam Putri Serindang Bulan (Bengkulu), Rusa dalam Si Rusa Yang Sombong Dan Si Siput Yang Cerdik (Maluku Utara), Nyi Endit dalam Situ Bagendit (Jawa Barat).

Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau tidak melalui media perantara, berupa opini subjek, hasil observasi, dan hasil pengujian. Untuk mendukung perancangan ini, data primer didapatkan melalui wawancara dan observasi.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui media perantara. Data ini umumnya berupa bukti atau catatan historis yang telah tersusun dalam arsip yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan. Untuk mendukung perancangan ini, data sekunder didapatkan melalui studi kepustakaan, internet, dan kuesioner.

Metode Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka dilakukan penyeleksian terhadap data-data tersebut guna

mendapatkan data-data yang terbaik. Metode analisis data yang digunakan untuk mendukung perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif dan 5W + 1H. Menurut Rakhmat, metode penelitian deskriptif timbul karena suatu peristiwa menarik minat peneliti, tetapi belum ada kerangka teoritis untuk menjelaskannya (24).

Konsep Perancangan

Perancang merepresentasikan figur tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia dengan menampilkan atribut-atribut terkait melalui pendekatan kontemporer, guna mengapresiasi serta menyampaikan pesan atau teladan dari tokoh-tokoh tersebut melalui fotografi *fashion*. Selain dalam bentuk pameran/*exhibition*, perancangan ini juga dibuat ke dalam bentuk *editorial* yang berisi informasi mengenai tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia yang diangkat.

Fotografi Fashion

Fotografi *fashion* menurut Aidan secara umum didefinisikan sebagai sebuah genre dari fotografi yang ditujukan untuk menampilkan pakaian dan barang-barang *fashion* lainnya (dalam Bredemeier 193).

Dalam buku *The History of Fashion Photography* diungkapkan:

Fashion photographs are designed to be seducers, propaganda so potent that it can beguile us into buying the most frivolous products. Fashion photography also commits the "sin" of being produced not only for love but for money, implying the creative manipulation and the sacrifice of photographic and artistic integrity. Fashion photographs are ostensibly as transitory as last year's style or this month's magazine issue – Foto *fashion* dirancang sebagai propaganda yang berperan secara kuat mempengaruhi konsumen dalam membeli barang-barang yang bersifat sekunder. Foto *fashion* juga sering kali mengorbankan integritas artistik, fotografik, dan kreativitas akibat pengaruh besar dari sisi materialistik semata. Foto *fashion* kerap pula dibuat dengan tujuan yang sifatnya berjangka pendek (Hall-Duncan 10).

Smyk dalam karya tulisnya mengemukakan bahwa fotografi *fashion* tidak akan ada tanpa *fashion*. *Fashion* dipasarkan dan dijual melalui representasinya dalam majalah *fashion*. Foto *fashion* menampilkan elemen-elemen *fashion* yang membentuk tampilan tertentu dalam satu foto atau satu seri foto dan memposisikan tampilan tersebut agar terlihat menarik

di mata konsumen. Fotografi *fashion* tidak hanya serta-merta dipengaruhi oleh konsumen, tetapi juga mengandung nilai artistik (4).

Menurut Wells, fotografi *fashion* secara terang-terangan berkaitan dengan foto yang dibuat, dibentuk, dan disesuaikan dengan mode. Selain itu, fotografi *fashion* juga merupakan salah satu hal yang juga peduli terhadap apa yang eksotis, dramatis, glamor, dan berbeda (244).

Dalam *The Fashion System*, Barthes mengungkapkan pendapatnya mengenai dunia sebagai *backdrop* untuk *fashion* yang dapat diubah menjadi berbagai macam panggung untuk berbagai tema teater. Barthes membagi fotografi *fashion* ke dalam tiga kategori:

Literal Representation

Literal representation atau representasi literal adalah ketika fotografi *fashion* menampilkan secara gamblang suatu pakaian atau garmen seperti foto dalam katalog.



Sumber: Kublin, Tom (1953)

Gambar 1. Foto fashion dengan pendekatan literal representation

Romanticized

Foto *fashion* yang menampilkan idealisme yang tidak realistis atau bersifat khayal yang indah.



Sumber: Wangenheim, Chris von (1979)

Gambar 2. Foto fashion romanticized

Mockery

Mockery atau cemoohan, sindiran. Foto *fashion* bertipe *mockery* adalah ketika model dalam foto yang bersangkutan dikondisikan ada dalam keadaan yang tidak biasa, sama sekali absurd (300).



Sumber: Rawlings, John (1954)

Gambar 3. Foto *fashion* dengan pendekatan *mockery*

Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan bagian dari folklor. Menurut Dundes, kata folklor atau dalam bahasa Inggris disebut *folklore*, berasal dari dua kata yaitu “*folk*” yang berarti sekelompok orang yang memiliki kebudayaan dan “*lore*” yang berarti sebagian kebudayaan yang diwariskan turun-temurun secara lisan atau gerak isyarat. Secara umum, pengertian folklor adalah sebagian dari kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu (dalam Danandjaja 9-10). Sedangkan pengertian secara khusus dari cerita rakyat adalah cerita pada masa lalu yang mengandung nilai-nilai sosial budaya yang dimiliki oleh suatu komunitas pada zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun kepada generasinya.

Di zaman modern ini, cerita berupa dongeng, fabel, dan sebagainya disampaikan melalui berbagai teknik visualisasi guna menarik minat dan perhatian masyarakat, khususnya kalangan generasi muda. Beberapa teknik visualisasi tersebut di antaranya adalah:

Hand drawing

Hand drawing merupakan salah satu teknik visualisasi yang dilakukan dengan cara menggambar manual. Salah satu media yang masih menggunakan teknik ini adalah komik. Komik masih sering dijumpai hampir di semua toko buku.



Sumber: Kishimoto, Masashi

Gambar 4. Komik dengan teknik *hand drawing*

Komputer grafis

Komputer grafis merupakan salah satu teknik menghasilkan gambar dengan menggunakan teknologi komputer.



Sumber: Cartoon Network

Gambar 5. Karakter dengan teknik komputer grafis

Fotografi

Fotografi merupakan salah satu teknik menghasilkan gambar dengan menggunakan kamera. Teknik fotografi menghasilkan gambar yang lebih nyata dibandingkan dengan teknik *hand drawing* maupun komputer grafis. Di luar negeri, teknik ini sering digunakan untuk memvisualisasikan cerita maupun tokoh-tokoh dalam dongeng.



Sumber: Vogue (2009)

Gambar 5. Foto *fashion* dengan tema Red Riding Hood

Film

Film merupakan salah satu teknik menghasilkan gambar bergerak disertai suara atau video dengan menggunakan kamera atau alat perekam lainnya.



Sumber: Warner Bros. (2011)

Gambar 6. Cuplikan adegan film *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*

Beberapa Cerita Rakyat Indonesia

Batu Menangis

Legenda yang berasal dari Kalimantan Barat ini mengisahkan tentang seorang gadis cantik bersama dengan ibunya yang lembut dan bijaksana. Setiap hari, kerja gadis itu hanya bersolek dan bercermin. Ia tidak pernah membantu ibunya bekerja. Setiap ia berjalan keluar rumah, orang selalu menatapnya dengan penuh kekaguman. Singkat cerita, si gadis keluar rumah bersama dengan ibunya. Namun, si gadis meminta agar ibunya tidak mengaku sebagai ibu si gadis dan harus berjalan di belakangnya. Ketika gadis itu keluar bersama ibunya, banyak yang bertanya kepada si gadis, siapa perempuan yang berjalan di belakangnya. Akan tetapi, ia malah mengatakan bahwa perempuan itu adalah pembantunya karena penampilan ibunya yang berpakaian sederhana dan sangat bertolak belakang dengan si gadis. Tak pernah mengira bahwa anaknya akan mengatakan dirinya seorang pembantu, si ibu akhirnya berdoa kepada Tuhan untuk menghukum anaknya. Suatu hari, ketika gadis itu kembali menyakiti hati ibunya, tiba-tiba saja tubuh gadis itu kaku dan tidak dapat bergerak. Gadis itu berteriak meminta maaf sambil menangis menyesali perbuatannya. Tak lama kemudian, tubuh si gadis berubah menjadi batu. Amanat dari legenda ini adalah akibat yang ditimbulkan dari sikap durhaka terhadap orangtua (Sambang Sari 182-85).

Bawang Merah dan Bawang Putih

Dongeng yang berasal dari D.I. Yogyakarta ini mengisahkan tentang seorang gadis cantik bernama Bawang Putih yang tinggal dengan ibu tiri dan saudara tirinya yang bernama Bawang Merah karena orangtua Bawang Putih telah meninggal. Bawang Putih diperlakukan dengan semena-mena oleh ibu tirinya dan Bawang Merah. Singkat cerita, Bawang Putih menghanyutkan pakaian ibu tirinya dan menemukannya di rumah seorang nenek. Bawang Putih membantu sang nenek dalam mengerjakan pekerjaan rumah sehingga ia mendapatkan hadiah sebuah labu yang berisi emas permata. Mengetahui hal itu, ibu tiri Bawang Putih menyuruh anaknya Bawang Merah untuk melakukan hal yang sama. Namun, labu yang diterima oleh Bawang Merah bukan berisi emas permata melainkan berisi ular yang langsung menyerang Bawang Merah dan ibunya hingga tewas. Amanat dari dongeng ini adalah orang yang serakah akan mendapatkan akibat dari keserakahannya ("Bawang" par. 1-36).

Jaka Tarub

Dongeng yang berasal dari Jawa Tengah ini mengisahkan tentang seorang pemuda yang tampan dan sopan bernama Jaka Tarub, putra angkat dari seorang janda bernama Mbok Randha Tarub. Suatu hari, Mbok Randha menyuruh Jaka Tarub untuk menikah, tetapi Jaka Tarub masih belum ingin untuk

menikah. Beberapa hari kemudian, Mbok Randha mengalami sakit dan meninggal dunia. Suatu pagi, Jaka Tarub pergi berburu di hutan yang dalam dan tiba-tiba menemukan tujuh dewi cantik sedang mandi. Jaka Tarub lalu mencuri selendang salah seorang dewi dari kahyangan bernama Nawang Wulan sehingga Nawang Wulan tidak bisa kembali ke kahyangan. Singkat cerita, Jaka Tarub menikah dan dengan Nawang Wulan dan memiliki anak bernama Nawangsih. Suatu hari, Nawang Wulan menemukan selendang miliknya di ladang mereka dan mengetahui bahwa Jaka Tarub yang telah mengambilnya. Karena Nawang Wulan harus kembali ke kahyangan, ia berpesan kepada Jaka Tarub untuk membangun sebuah dangau dekat rumah mereka agar Nawang Wulan dapat setiap hari turun dari kahyangan untuk menyusui Nawangsih. Amanat dari dongeng ini adalah berbohong akan mencelakai diri sendiri maupun orang lain dan kebohongan suatu saat pasti akan terungkap (Sambang Sari 106-09).

Kisah Pohon Enau

Dongeng yang berasal dari Sumatera Utara ini mengisahkan tentang seorang anak laki-laki yang bernama Tare Iluh dan adik perempuannya yang bernama Beru Sibou. Singkat cerita, orangtua Tare Iluh dan Beru Sibou meninggal dunia sehingga mereka diasuh oleh bibinya. Setelah beranjak dewasa, Tare Iluh memutuskan untuk pergi merantau untuk mencari uang karena tidak ingin menjadi beban bagi bibinya. Dalam perantauannya, Tare Iluh bukannya mencari pekerjaan yang layak, melainkan berjudi dan memiliki banyak utang sehingga ia dipasung oleh penduduk setempat. Suatu hari, kabar buruk itu terdengar oleh Beru Sibou dan ia pun pergi mencari Tare Iluh. Dalam perjalanannya, Beru Sibou bertemu dengan seorang kakek dan mendapatkan nasihat agar ia memanjat sebuah pohon yang tinggi dan bernyanyi sambil memanggil nama Tare Iluh. Beru Sibou pun bernyanyi dan berteriak di puncak pohon namun tak seorang pun yang mendengarnya. Akhirnya, Beru Sibou berdoa kepada Tuhan bahwa ia bersedia melunasi semua utang Tare Iluh dan merelakan air mata, rambut, dan seluruh anggota tubuhnya dimanfaatkan untuk kepentingan penduduk negeri yang memasung Tare Iluh. Tak lama kemudian, tubuh Beru Sibou berubah menjadi pohon enau, air matanya menjadi tuak, dan rambutnya menjadi ijuk. Amanat dari dongeng ini adalah menjunjung tinggi persaudaraan dan akibat buruk dari suka berjudi ("Kisah" par. 1-36).

Malin Kundang

Legenda yang berasal dari Sumatera Barat ini mengisahkan tentang seorang anak bernama Malin Kundang yang pergi merantau ke negeri seberang agar ia bisa menjadi orang kaya dan membahagiakan ibunya. Singkat cerita, karena keuletan dan ketekunannya dalam bekerja ia menjadi orang yang kaya raya dan juga menikahi seorang gadis anak

saudagar kaya di negeri itu. Setelah beberapa waktu lamanya, Malin pergi berlayar ke kampung halamannya dengan kapal yang besar dan mewah. Mendengar kabar itu, Ibu Malin segera berlari menuju pelabuhan dan sesampainya di sana ia menemui anaknya yang ketika itu turun dari kapal. Akan tetapi Malin malu melihat ibunya yang berpakaian compang-camping itu serta berpura-pura tidak mengenali ibunya. Kemudian ibu Malin mengutuk Malin menjadi batu sebab anak yang dicintainya kini telah berubah menjadi anak yang durhaka. Tak lama kemudian, tubuh Malin menjadi kaku dan lama-kelamaan berbentuk menjadi batu. Amanat dari legenda ini adalah akibat yang ditimbulkan dari sikap durhaka terhadap orangtua (Sambangsari 18-21).

Putri Serindang Bulan

Dongeng yang berasal dari Bengkulu ini mengisahkan tentang Raja Mawang yang memiliki enam putra yang bernama Ki Gete, Ki Tago, Ki Ain, Ki Jenain, Ki Geeting, Ki Karang Nio, dan seorang putri yang bernama Serindang Bulan. Saat berusia senja, Raja Mawang menunjuk Ki Karang Nio untuk menggantikan kedudukannya, dan tak lama kemudian ia pun wafat. Singkat cerita, Putri Serindang Bulan memiliki penyakit kusta yang muncul setiap kali ada raja yang datang melamarnya, dan hilang jika pertunangan itu batal. Hal itu dianggap sebagai aib bagi keluarga istana sehingga Ki Gete, Ki Tago, Ki Ain, Ki Jenain, dan Ki Geeting memutuskan untuk membunuh Putri Serindang Bulan. Meskipun Ki Karang Nio tidak setuju, ia harus menerima keputusan itu karena ia kalah suara dan ia sendiri pula yang harus membunuh Putri Serindang Bulan dengan membawa pulang bukti setabung darah Putri Serindang Bulan. Tidak sampai hati membunuh adik kandungnya sendiri, Ki Karang Nio mengelabui kakak-kakaknya dengan membawa pulang setabung darah binatang dan menyuruh adiknya pergi. Beberapa hari kemudian, Putri Serindang Bulan ditemukan oleh seorang raja bernama Raja Indrapura. Tak lama kemudian terdengar kabar bahwa Raja Indrapura akan menikahi Putri Serindang Bulan. Berkat kesaktian Raja Indrapura, penyakit kusta Putri Serindang Bulan tidak pernah muncul lagi. Berita pernikahan mereka pun terdengar oleh Ki Gete, Ki Tago, Ki Ain, Ki Jenain, dan Ki Geeting, dan mereka sangat marah kepada Ki Karang Nio namun tidak berani membunuhnya karena takut mendapat murka dari Raja Indrapura. Akhirnya, mereka menghadiri pesta pernikahan Putri Serindang Bulan dan Raja Indrapura memberikan hadiah perhiasan emas ketika mereka hendak kembali pulang. Dalam perjalanan pulang, kapal yang mereka tumpangi diterjang badai hingga mereka terdampar di sebuah pulau dan semua perhiasan emas pemberian Raja Indrapura tenggelam di dasar laut, kecuali milik Ki Karang Nio. Mengetahui niat kakak-kakaknya yang hendak membunuhnya dan mengambil perhiasannya, Ki Karang Nio membagikan hartanya kepada mereka

dengan jumlah yang sama sehingga kakak-kakaknya itu menjadi tersentuh dan menyesali perbuatannya. Amanat dari dongeng ini adalah sikap menyayangi dan melindungi sesama akan menciptakan kehidupan yang aman, damai, dan sejahtera (“Putri” par. 1-46).

Si Rusa Yang Sombong Dan Si Siput Yang Cerdik

Fabel yang berasal dari Maluku Utara ini mengisahkan tentang seekor rusa yang mempunyai kemampuan berlari sangat cepat. Tidak ada hewan lain yang mampu menandingi kecepatan lari si rusa. Akan tetapi, kelebihan itu adalah yang membuatnya menjadi sombong. Singkat cerita, si rusa menantang seekor siput laut yang bernama Kulomang untuk lomba lari. Akhirnya, Kulomang menyetujui tantangan yang diajukan oleh si rusa. Meskipun siput adalah hewan yang sangat lambat, ia sangat cerdas. Ketika pertandingan akan segera dimulai, Kulomang menempatkan teman-temannya di setiap pemberhentian yang telah ditentukan. Pertandingan pun dimulai dan si rusa dengan sigap berlari, sementara siput hanya berjalan dengan tenang. Tak lama kemudian, si rusa tiba di pemberhentian yang pertama dan tiba-tiba di sana sudah ada siput yang menunggu. Terkejut melihat siput itu, si rusa melanjutkan larinya tanpa beristirahat. Di setiap pemberhentian rusa melihat keberadaan si siput, sampai akhirnya memasuki tempat pemberhentian yang terakhir napas si rusa terengah-engah semakin pendek hingga akhirnya ia mati. Amanat dari fabel ini adalah orang yang sombong dan angkuh akan mendapat ganjaran setimpal (Sambangsari 264-66).

Situ Bagendit

Legenda yang berasal dari Jawa Barat ini mengisahkan tentang seorang janda kaya bernama Nyi Endit yang hidup di sebuah desa yang subur. Meskipun Nyi Endit memiliki harta yang melimpah, ia sangat kikir, dan tamak. Suatu hari, para penduduk mengalami kesulitan dan dilanda kelaparan. Akan tetapi, keadaan tersebut jauh berbeda dengan keadaan Nyi Endit. Ia justru berpesta pora bersama keluarga, kerabat, dan para tamunya. Di tengah-tengah pesta yang sedang berlangsung, seorang pengemis masuk ke halaman rumah Nyi Endit dan menasihati Nyi Endit agar ia mau berbagi makanan dengan penduduk yang kelaparan. Mendengar nasihat itu, Nyi Endit marah dan para pengawal Nyi Endit bergerak untuk memukul pengemis itu. Akan tetapi, mereka justru terlempar beberapa meter hanya dengan sekali gebrakan. Pengemis itu kemudian mengambil sebatang ranting pohon lalu menancapkannya ke tanah dan mengatakan jika Nyi Endit mampu mencabut ranting tersebut, ia termasuk orang yang paling mulia di dunia. Berusaha mencabut ranting itu, pengawal Nyi Endit yang berbadan kekar pun tidak mampu melakukannya. Kemudian pengemis itu mencabut ranting tersebut dan tiba-tiba air memancar dengan deras dari lubang bekas ranting yang tertancap itu. Tak lama kemudian, desa itu terendam air dan

berubah menjadi sebuah danau. Amanat dari legenda ini adalah orang yang kikir dan tamak akan mendapatkan musibah (Sambangsari 76-79).

Gaya Hidup Kalangan Generasi Muda Zaman Modern

Dewasa ini, teknologi berkembang dengan pesat dan memasuki era yang serba digital. Melalui teknologi digital terkini, banyak hal dapat diraih dengan instan sehingga mempermudah dan mempercepat manusia dalam melakukan pekerjaannya. Dalam dunia desain, teknologi digital digunakan untuk menghasilkan karya-karya visual dengan lebih cepat. Semakin mudah dan cepat manusia dalam membuat karya visual dengan bantuan teknologi digital, maka semakin banyak pula karya visual yang dihasilkan dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu, kemajuan teknologi digital tersebut juga menuntut orang – khususnya desainer – agar lebih kreatif dalam menghasilkan karya-karya visual yang baru dan berbeda dari karya-karya visual zaman dulu yang dihasilkan dengan teknik manual.

Di zaman modern ini, kehadiran karya-karya visual yang bersifat kontemporer dipublikasikan dengan marak sehingga melukiskan pengalaman kepada masyarakat – khususnya kalangan generasi muda – tentang keindahan sebuah karya visual adalah yang sesuai dengan zaman sekarang. Hal tersebut menyebabkan mata generasi muda zaman sekarang terbiasa melihat karya-karya visual dengan sentuhan teknologi digital. Oleh karena itu, kalangan generasi muda zaman sekarang mulai meninggalkan karya-karya visual yang bersifat lama karena dianggap kurang relevan dengan perkembangan zaman, misalnya buku cerita rakyat (khususnya cerita rakyat Indonesia). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh perancang, 19 dari 35 orang dengan batas usia 15-30 tahun mengatakan bahwa mereka kurang menyukai cerita rakyat Indonesia dengan alasan tampilan kurang menarik, terkesan kuno atau ketinggalan zaman, dan tokoh-tokohnya kurang keren. Mereka – 26 dari 35 orang muda – justru lebih meminati tokoh-tokoh dongeng dalam buku cerita dari luar negeri. Hal tersebut disebabkan karena tokoh-tokoh dongeng dari luar negeri selalu dikemas dengan tampilan visual yang modern dan menarik melalui media yang sesuai dengan perkembangan zaman serta dipublikasikan dengan marak dibandingkan dengan tokoh dalam cerita rakyat Indonesia.

Beberapa media menarik yang digunakan dalam menampilkan tokoh-tokoh dongeng dari luar negeri misalnya fotografi dan film. Berdasarkan survei, 23 dari 35 orang muda lebih menyukai teknik visualisasi fotografi dibandingkan dengan teknik visualisasi dua dimensi lainnya. Pada tahun 2013, tokoh Rapunzel

ditampilkan berupa foto *ad campaign* yang dikerjakan dengan teknik *digital imaging* untuk Disney Parks.



Sumber: Leibovitz, Annie (2013)

Gambar 7. Foto *ad campaign* tokoh Rapunzel untuk Disney Parks

Pada tahun 2011, buku cerita fiksi yang berjudul *Harry Potter and the Deathly Hallows* karangan J. K. Rowling ditampilkan berupa film bergenre *fantasy* dengan gabungan efek animasi yang luar biasa sehingga banyak menarik minat kalangan generasi muda untuk melihatnya.



Sumber: Warner Bros. (2011)

Gambar 8. Poster film *Harry Potter and the Deathly Hallows* yang dikerjakan dengan teknik *digital imaging*

Pakaian dan Identitas

Secara umum, identitas berarti ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang. Salah satu cara orang mengidentifikasi orang lain adalah dengan melihat atribut atau pakaian yang dikenakan oleh orang yang diidentifikasi tersebut. Oleh karena itu, hubungan antara pakaian dan identitas sangatlah erat. Berdasarkan penemuan, pakaian adalah bentuk dari komunikasi non verbal. Dalam hal tertentu, pakaian dapat mengomunikasikan suasana hati seseorang, kepribadian, identitas, status sosial, jenis kelamin, dan lain-lain (Mupfumira 293). Menurut Kaiser, pakaian dapat digunakan untuk menggambarkan sisi positif dari diri dengan tujuan untuk menampilkan kepribadian yang orang lain harapkan dari kita dan yang kita harapkan orang lain untuk mengharap

kita (dalam Mupfumira 293). Penemuan juga menunjukkan bahwa setiap orang memiliki peran yang berbeda dalam suatu komunitas sosial dan peran tersebut dapat dikomunikasikan melalui pakaian. Pakaian sebagai komunikator non verbal dapat menunjukkan kedudukan dan identitas seseorang dalam suatu komunitas, misalnya orang yang kaya terlihat dari pakaiannya yang bermerek dan seorang suster dapat diidentifikasi melalui pakaiannya (Mupfumira 293-94).

Perkembangan Fotografi *Fashion*

Aidan O'Rourke dalam karangannya yang berjudul *History of Fashion Photography* menegaskan bahwa berdasarkan teori, fotografi *fashion* memiliki tujuan yang sama dengan sebuah katalog, yaitu merepresentasikan pakaian melalui foto dan membantu untuk menjualnya (1).

Anna Wintour – *Editor in Chief Vogue* – mengatakan: *Our needs are simple. We want a photographer to take a dress, make the girl look pretty, give us lots of images to choose from, and not give us any attitude* – Kebutuhan kami sederhana. Kami menginginkan fotografer memotret pakaian, membuat model tampak cantik, memberikan kepada kami banyak foto untuk dipilih, dan tidak memberikan sikap apa pun kepada kami (dalam O'Rourke 1).

Jika ditelusuri, fotografer *fashion* pertama adalah Baron Adolph de Meyer di saat ia memotret untuk majalah *Vogue* pada tahun 1913. Foto-foto yang dihasilkan oleh Baron Adolph de Meyer menampilkan beberapa aktris dan model yang menggunakan pakaian sehari-hari mereka (Fior 1). Dapat dikatakan bahwa foto-foto *fashion* yang dihasilkan oleh Baron Adolph de Meyer masih sederhana atau bergaya klasik.



Sumber: De Meyer, Baron Adolph (1920)
Gambar 9. Natica Nast dalam majalah *Vogue*

Setelah Perang Dunia II, seorang fotografer *fashion* bernama Richard Avedon datang dengan inovasi gaya

'*in-and-out-of-focus*' dalam foto-foto ciptaannya, yang mana menarik perhatian Alexei Brodovitch – seorang *Art Director* majalah *Harper's Bazaar* pada waktu itu – sehingga Avedon dipekerjakan untuk memotret untuk majalah. Avedon menerapkan efek '*in-and-out-of-focus*', *motion blur*, *cropping*, penggunaan latar belakang putih polos dan mulai melanggar prinsip-prinsip dasar fotografi. Kemudian setelah itu, Avedon dikenal sebagai fotografer muda nomor satu dan pencipta gerakan *New Vision* (O'Rourke 2).



Sumber: Avedon, Richard
Gambar 10. Coco Chanel

Seiring dengan perkembangan zaman, fotografi *fashion* dalam kenyataan praktisnya digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri bagi beberapa fotografer hebat dunia (O'Rourke 1).

Fotografi *Fashion* Kontemporer

Kata kontemporer berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris yaitu "*co-*" yang berarti bersama dan "*tempo*" yang berarti waktu. Secara umum, pengertian kontemporer adalah pada waktu yang sama atau pada masa kini. Kata kontemporer erat kaitannya dengan seni. Seni kontemporer sering berkaitan dengan ide dan permasalahan, bukan hanya estetika atau keindahan semata. Para seniman kontemporer menggunakan berbagai cara dalam bereksperimen dengan ide dan bahan. Mereka menggunakan metode dan bahan apa saja yang mereka pikir dapat mengilustrasikan ide mereka dengan tepat, seperti salah satunya dengan menggunakan media fotografi *fashion* (Baltic Centre for Contemporary Art).

Glenn Prasetya – fotografer *fashion* dan *commercial* di Indonesia – mengatakan "*contemporary fashion photography* adalah perkembangan fotografi dengan genre *fashion* yang sudah menggunakan pengaruh dari berbagai media dan teknik". Menurutnya, sekarang ini banyak bermunculan fotografi maupun profesi lain di industri *fashion* Indonesia yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, dari segi kreativitas, teknik, maupun pendekatan lainnya dalam berkarya di dunia

fotografi *fashion* (personal communication, 27 March 2014).

Todd Anthony Tyler – *worldwide fashion photographer, Judge and Resident Photographer Asia's Next Top Model Season 1* – mengatakan:

Contemporary fashion photography is photography that is more so concept driven and story driven than just fashion images that are taken for the purpose of selling an object or garment. No doubt all good fashion images have strong elements of concept, story and character but in contemporary fashion images the art element is incorporated more heavily to the point of the image having a touch of quirkiness to it. Most contemporary fashion images abandon any of the classic light set ups and generally break most of the lighting rules on what is to be considered the right technique as described by a text book or more heavily commercial photography. Contemporary fashion images also follow non standard compositions and framing. – Fotografi *fashion* kontemporer adalah fotografi yang lebih mengutamakan konsep dan cerita daripada sekedar foto *fashion* yang ditujukan untuk menjual barang atau garmen. Tidak diragukan bahwa semua foto *fashion* yang bagus memiliki elemen-elemen konsep, cerita dan karakter yang kuat tetapi dalam foto *fashion* kontemporer elemen seninya lebih menitikberatkan pada gambar dengan sentuhan eksentrik. Kebanyakan foto *fashion* kontemporer mengabaikan pengaturan cahaya klasik dan secara umum melanggar banyak peraturan penataan cahaya yang dianggap sebagai teknik yang benar seperti dijelaskan dalam buku atau fotografi komersial. Foto *fashion* kontemporer juga tidak mengikuti standar komposisi dan *framing* (personal communication, 9 April 2014).

Paul Jobling – pakar sejarah dan teori desain grafis dan fotografi sejak abad 19, *Ex-Curator* dari V&A Museum, dosen senior di School of Art and Design History, Kingston University, dan University of Brighton School, dan anggota dari Peer Review College dan Australian Research Council – telah menyoroti bagaimana persebaran fotografi *fashion* pada saat ini tidak hanya berbicara tentang pakaian, tetapi juga mengisyaratkan kita ke dalam dunia fantasi yang tak terkendali (dalam Wells 236).

Menurut Anne Ahira – *online marketer* dan *founder* dari AsianBrain – fungsi dan tujuan dari karya yang bersifat kontemporer adalah memberikan warna baru terhadap kebutuhan manusia sehingga mengurangi kejenuhan para penikmat karya seni dengan munculnya bentuk-bentuk desain yang baru (par. 21).

Todd Anthony Tyler mengatakan:

I think fashion photography is currently growing at a pace that the genera of photography has never seen before. Part of this can be attributed to digital and post process software like Photoshop for sure but I also think the publics general interest in style and fashion itself have also driven the development. Another contributing factor is the internet with so many websites and blogs needing content and competing with each other. This over all dramatic increase in accessibility and competition have really pushed those who take on fashion photography to strive to achieve more and in that we also have rapid growth in styles, ideas and sheer volume of images produced. – Menurut saya fotografi *fashion* sedang berkembang dengan cepat yang genre dari fotografi belum pernah melihat ini sebelumnya. Bagian dari ini dapat dikaitkan dengan digital dan *software* pasca proses seperti Photoshop untuk lebih jelas saya juga mengira bahwa secara umum ketertarikan publik terhadap *style* dan *fashion* sendiri yang mendorong perkembangan ini. Faktor lain yang mendukung adalah internet dengan banyak *website* dan *blog* yang memerlukan *content* dan berkompetisi satu dengan lainnya. Peningkatan yang dramatis dalam aksesibilitas dan kompetisi benar-benar mendorong mereka yang meminati fotografi *fashion* untuk mencapai lebih banyak dan di dalam hal itu kita juga mengalami pertumbuhan dalam *style*, ide-ide dan menggeser volume dari gambar-gambar yang dihasilkan (personal communication, 9 April 2014).

Dewasa ini, beberapa fotografer *fashion* di Indonesia juga menerapkan paham kontemporer dalam berkarya di dunia fotografi *fashion*. Sebagai contoh, Julius Bramanto dalam karyanya yang berjudul *Odds and Ends* yang dimuat dalam majalah *Amica* edisi Agustus 2010 menampilkan foto *fashion* yang bersifat kontemporer.



Sumber: Bramanto, Julius (2010)

Gambar 11. Foto *fashion* yang berjudul Odds and Ends

Selain Julius, Nicoline Patricia Malina dalam karyanya yang berjudul *Swarnadwipa* yang dimuat

dalam majalah Harper's Bazaar Indonesia edisi Mei 2010 juga menampilkan foto *fashion* yang bersifat kontemporer.



Sumber: Malina, Nicoline Patricia (2010)
Gambar 12. Foto *fashion* yang berjudul Swarnadwipa

Di luar negeri, fotografer *fashion* kontemporer yang terkenal adalah Mario Testino yang karyanya sering dimuat dalam majalah Vogue (Bredemeier 194).



Sumber: Testino, Mario (2013)
Gambar 13. Jennifer Lawrence dalam Vogue September Issue

Selain Testino, Annie Leibovitz juga merupakan salah satu fotografer *fashion* kontemporer yang terkenal di dunia. Annie Leibovitz hampir selalu menerapkan teknik *digital imaging* dalam karya-karya fotonya.



Sumber: Annie, Leibovitz (2007)
Gambar 14. Ratu Elizabeth II

Analisis Data

Data hasil tinjauan dapat dianalisis dengan metode 5W + 1H:

What

Perancangan mengangkat beberapa tokoh dalam cerita rakyat Indonesia yang dapat dijadikan teladan.

Why

Tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia dapat menjadi teladan karena mempunyai watak yang konkret dan merupakan refleksi dari realitas kehidupan sehari-hari sehingga perlu diapresiasi. Selain itu, melalui perancangan ini juga dapat mengangkat kekayaan budaya lokal bangsa Indonesia.

Who

Perancangan dibuat bagi kalangan generasi muda Indonesia – khususnya bagi pelaku desain, seni, fotografi, dan *fashion* – dengan batas usia 15-30 tahun karena sebagian besar dari mereka lebih menyukai tokoh-tokoh dalam cerita dongeng luar negeri ketimbang tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia sendiri.

When

Hasil karya perancangan dipamerkan pada Juli 2014.

Where

Hasil karya perancangan dipamerkan di Surabaya. Hasil karya perancangan juga dapat dipamerkan di berbagai tempat atau *event* yang mendukung tema perancangan.

How

Perancangan melibatkan studi visual terhadap beberapa tokoh cerita rakyat Indonesia dan proses kreatif dalam mengolahnya dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual dan fotografi *fashion*.

Kesimpulan Analisis Data

Dewasa ini, kalangan generasi muda di Indonesia kurang menyenangi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia karena dianggap kurang relevan dengan perkembangan zaman. Padahal, tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia juga memiliki watak yang konkret dan merupakan refleksi dari realitas kehidupan sehari-hari sehingga dapat dijadikan sebagai teladan. Faktanya, kalangan generasi muda di Indonesia lebih menyukai tokoh-tokoh dalam cerita dongeng luar negeri karena memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia.

Oleh sebab itu, salah satu media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat digunakan untuk mengapresiasi sekaligus mempopulerkan kembali tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia adalah fotografi *fashion*. Di

Indonesia, teknik visualisasi fotografi *fashion* yang bersifat kontemporer lebih digemari oleh kalangan generasi muda dibandingkan dengan teknik visualisasi dua dimensi lainnya.

Konsep Pemotretan

Tujuan Kreatif

Mencitrakan kepada kalangan generasi muda zaman modern beberapa tokoh dalam cerita rakyat Indonesia sebagai tokoh yang dapat dijadikan teladan, keren, tidak ketinggalan zaman, dan dapat disejajarkan dengan tokoh-tokoh dongeng dari luar negeri melalui teknik visualisasi fotografi *fashion*.

Strategi Kreatif

What To Say

Mengingat kembali kepada kalangan generasi muda tentang beberapa tokoh dalam cerita rakyat Indonesia melalui fotografi *fashion*.

How To Say

Menggunakan media yang dekat dan erat dengan masyarakat yaitu fotografi. Dibandingkan dengan teknik visualisasi dua dimensi lainnya, fotografi lebih bersifat nyata. Saat ini, masyarakat erat dengan teknologi digital seperti telepon genggam yang dilengkapi oleh berbagai fitur dengan kecanggihannya dan kemudahannya dalam mengambil, mengakses, mengirim, dan menerima foto atau gambar setiap saat.

Tema Foto

Tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia.

Konsep Penyajian

Fotografi *fashion* kontemporer yang menampilkan beberapa tokoh dalam cerita rakyat Indonesia dengan atribut-atribut yang identik dari masing-masing tokoh tersebut. Untuk mencapai hasil yang maksimal, dilakukan studi visual mengenai atribut-atribut yang berkaitan dengan masing-masing tokoh agar dapat direpresentasikan secara tepat. Pesan atau nilai yang terkandung dalam masing-masing tokoh dapat ditampilkan melalui atribut, ekspresi wajah, serta *body language* yang mendukung penyampaian pesan dari masing-masing tokoh.

Judul

Folks. Folks used as a friendly form of address to a group of people. – Kata *folks* digunakan sebagai bentuk panggilan yang ramah kepada sekelompok orang tertentu.

Target Audience

Kalangan generasi muda dengan batas usia 15-30 tahun di Surabaya yang memiliki minat di bidang fotografi, desain, seni, dan *fashion*.

Lokasi

Pemotretan dilakukan di sebuah studio di kawasan Surabaya Barat. Pemotretan di dalam studio tidak tergantung oleh kondisi cuaca sehingga dapat mengatur cahaya sesuai keinginan.

Property

Property yang digunakan meliputi pakaian, atribut, serta berbagai aksesoris yang terkait dengan figur masing-masing tokoh.

Teknik Pemotretan

Teknik pemotretan menggunakan teknik ruang tajam luas agar setiap detail dari objek dapat terlihat dengan jelas. Pengambilan gambar dilakukan dengan posisi kamera sejajar dengan model (*eye level*). Posisi *eye level* dilakukan untuk pengambilan gambar *long shot*, dan *medium close up*. Dalam menghasilkan foto digunakan *main light* berupa *beauty dish* yang diposisikan di sisi kanan dari kamera di atas kepala model dengan arah cahaya agak ke bawah. Selain itu, digunakan *additional light* dengan *striplight* yang diarahkan dari samping kiri dan kanan model sebagai tambahan efek cahaya agar terlihat lebih dramatis. Teknik pencahayaan *low key* digunakan untuk menghasilkan foto yang didominasi warna gelap atau hitam pada *background*.

Teknik *Editing*

Proses *editing* dilakukan secara digital dengan program Adobe Photoshop untuk memperbaiki warna dan *background*, serta kesalahan kecil lainnya.

Program Pemotretan

Pengumpulan perlengkapan perancangan dilaksanakan pada tanggal 21-30 April 2014. Pemotretan dilakukan dalam tiga sesi yang dilaksanakan pada tanggal 5, 7, dan 9 Mei 2014. Proses *editing* dilaksanakan pada tanggal 12-16 Mei 2014. Proses desain dan pencetakan media dilaksanakan pada tanggal 26-28 Mei 2014.

Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam perancangan ini meliputi kamera DSLR Canon 5D Mark II, lensa Canon EF 24-105mm f/4 L IS USM, dan *Software* Adobe Photoshop.

Pelaksanaan Pemotretan

Pengambilan gambar dilakukan pada pagi hingga siang hari di dalam studio dengan panduan *mood board* yang telah disusun oleh perancang. Proses *fashion styling* dilakukan oleh perancang dan *fashion stylist* sesuai dengan gambaran yang telah disesuaikan dengan kepribadian dan penampilan masing-masing tokoh dalam cerita rakyat Indonesia yang dipilih. Pengarahan ekspresi wajah dan *body language* model oleh perancang dilakukan secara bersamaan saat proses pemotretan sedang berlangsung. Tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia yang diangkat dalam perancangan ini adalah tokoh-tokoh yang ikonis serta

memiliki amanat atau pesan moral yang ingin disampaikan dari masing-masing tokoh.

Penyajian Hasil Pemotretan

Penyajian Dalam Media Grafis Katalog



Gambar 15. Proses visual sampul serta halaman dalam katalog



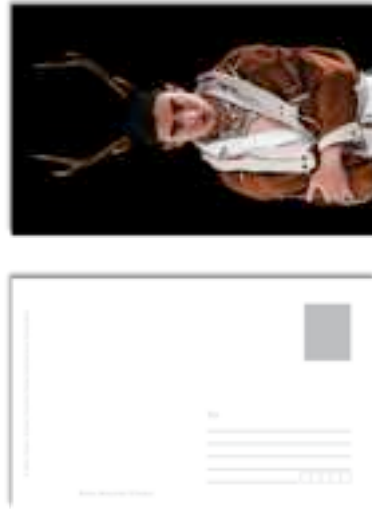
Gambar 16. Proses visual halaman dalam katalog

Poster Pameran



Gambar 17. Proses visual poster pameran

Postcard



Gambar 18. Proses visual halaman depan dan belakang *postcard*

Penyajian Final Pameran



Gambar 19. Foto *editorial* final tokoh Batu Menangis



Gambar 20. Foto-foto *editorial* final tokoh Bawang Merah dan Bawang Putih



Gambar 21. Foto-foto *editorial* final tokoh Jaka Tarub



Gambar 25. Foto-foto *editorial* final tokoh Rusa



Gambar 22. Foto-foto *editorial* final tokoh Tare Iluh dan Beru Sibou



Gambar 26. Foto-foto *editorial* final tokoh Nyi Endit



Gambar 23. Foto-foto *editorial* final tokoh Malin Kundang



Gambar 24. Foto *editorial* final tokoh Ki Karang Nio

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan fotografi ini adalah bahwa tiap-tiap daerah di Indonesia memiliki budaya berupa cerita rakyat yang menceritakan asal-usul suatu masyarakat di suatu daerah beserta nilai-nilai budaya yang mereka anut dari daerah tersebut. Cerita rakyat memiliki unsur-unsur penting seperti tokoh dan watak. Dengan memahami berbagai macam sifat dari tokoh-tokoh tersebut, dapat menjadikannya sebagai teladan karena sebagian besar tokoh-tokoh dalam cerita rakyat merupakan refleksi dari realitas kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, salah satu media yang lebih digemari oleh kalangan generasi muda dan sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat digunakan untuk mengapresiasi sekaligus mempopulerkan kembali tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia adalah fotografi *fashion*.

Saran

Dalam fotografi, khususnya fotografi *fashion* kontemporer, tidak hanya serta-merta menampilkan keindahan busana tetapi juga mengandung nilai-nilai atau pesan yang ingin disampaikan melalui pakaian, ekspresi, *gesture*, *make-up*, dan lain sebagainya. Selain itu, dunia fotografi *fashion* saat ini juga telah

berkembang ke arah dunia fantasi yang tak terkendali di mana diperlukan ide-ide kreatif, imajinatif, dan fantastis untuk menghasilkan foto *fashion* yang bersifat kontemporer.

Bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, perancang ingin menyampaikan saran kepada mahasiswa yang ingin mendalami fotografi. Mahasiswa perlu mengetahui dan menguasai berbagai teknik dalam pemotretan serta pengaturan cahaya. Selain itu, diperlukan konsep yang matang sebelum melaksanakan pemotretan agar foto yang dihasilkan relevan. Mahasiswa juga perlu belajar memerhatikan hal-hal secara mendetail agar karya yang dihasilkan maksimal.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
2. Bapak Yusuf Hendra Yulianto, S.Sn., MCA, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan tugas akhir ini.
3. Bapak Aristarchus Pranayama, B.A., M.A., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
4. Orangtua yang selalu memberikan dukungan berupa moral dan material.
5. Todd Anthony Tyler dan Glenn Prasetya yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi kepada perancang dalam mengerjakan tugas akhir ini.
6. Florentyna Sugianto yang telah bersedia menemani serta membantu perancang selama mengerjakan tugas akhir ini.
7. Irda Melia, dan Kelvin Alexander yang telah memberikan dukungan kepada perancang selama mengerjakan tugas akhir ini.
8. Ryan Tandy yang telah bersedia membantu dalam memberikan banyak masukan kepada perancang dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. Christopher Indra Pramujito, Ivan Teguh Santoso, dan Yayuk Suyanti yang telah membantu perancang dalam mewujudkan tugas akhir ini.
10. Harvey, Giovana, Crystalita, Aloysius, dan Geovanny yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu perancang dalam mewujudkan tugas akhir ini.
11. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung

dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat perancang sebutkan satu per satu.

Akhir kata, perancang memohon maaf atas segala kekurangan yang ada pada tugas akhir ini dan perancang dengan senang hati menerima dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi rekan-rekan mahasiswa.

Daftar Pustaka

Ahira, A. (2014). *Seni Kontemporer*. Diunduh 18 Maret 2014 dari <http://www.anneahira.com/seni-kontemporer.htm>

Baltic Centre for Contemporary Art. (2014). *What Is Contemporary Art*. Diunduh 7 Maret 2014 dari www.balticmill.com/documents/_view/5294b6327cbb88dc1d0001c2

Barthes, R. (1983). *The Fashion System*. Berkeley: University of California Press.

Bawang Merah dan Bawang Putih. Diunduh 6 Maret 2014 dari <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/237-Bawang-Merah-dan-Bawang-Putih>

Bredemeier, K. (2010). *An Analysis of the Correlation among Fashion Newspaper Coverage and Public Relations in the United Kingdom*. London: University of Westminster.

Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Fior, M. (2014). *Fashion Photography*. Diunduh 7 Maret 2014 dari <http://www.vogue.it/en/encyclo/photography/m/fashion-photography>

Fungsi Cerita Rakyat Bagi Masyarakat. Diunduh 4 Februari 2014 dari https://docs.google.com/document/d/10HNbBg_Ma-rn-wL_gNIaR7evpjd_nV70EvTosj3WUzU/edit?hl=en&pli=1

Generasi Muda Sekarang Kurang Minati Cerita Rakyat. Diunduh 4 Februari 2014 dari <http://www.antarane.ws.com/print/90863/jakarta-index-still-on-the-decline>

Hall-Duncan, N. (1979). *The History of Fashion Photography*. New York: Alpine Book Company.

Heiferman, M. (Eds.). (2012). *Photography Changes Everything*. New York: Aperture Foundation.

- Kisah Pohon Enau*. Diunduh 6 Maret 2014 dari <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/5-Kisah-Pohon-Enau>
- Machin, D. (2004). Building The World's Visual Language: The Increasing Global Importance of Image Banks in Corporate Media. *Journal of Visual Communication*, 3, 317-324.
- Mupfumira, I. M. (2013). Dress As A Communicator: A Case of Great Zimbabwe University Students. *International Journal of Academic Research in Prograssive Education and Development*, 2(1), 293-294.
- O'Rourke, A. (2014). *History of Fashion Photography*. Diunduh 7 Maret 2014 dari http://www.aidan.co.uk/article_fashion1.htm
- Pawestri, N. N. *Sastra Tradisional*. Diunduh 6 Maret 2014 dari <http://novnovianti.blogspot.com/2013/01/sastra-tradisional.html>
- Prasetya, Glenn. E-mail interview. 27 Mar. 2014.
- Putri Serindang Bulan*. Diunduh 6 Maret 2014 dari <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/170-Putri-Serindang-Bulan>
- Rakhmat, J. (2001). *Metode Penulisan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rosenblum, N. *History of Photography*. Diunduh 12 Maret 2014 dari <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/457919/history-of-photography>
- Sambangsari, S. (2008). *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: WahyuMedia.
- Savitrie, D. (2008). *Pola Perilaku Pembelian Produk Fashion Pada Konsumen Wanita: Sebuah Studi Kualitatif Pada Mahasiswi FE UI dan Pengunjung Butik N.Y.L.A.* Skripsi Departemen Manajemen Universitas Indonesia, Depok.
- Septianingrum, D. A. *Kemampuan Mengapresiasi Tokoh Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMAN 3 Blitar Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi Jurusan Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang, Malang.
- Soemardjan, S., et al. (1984). *Budaya Sastra*. Jakarta: Rajawali.
- Susanto, C. E. (2014). *Jumlah Pulau di Indonesia 'Berkurang' 4.042 Buah*. Diunduh 4 Feb. 2014 dari [980/jumlah-pulau-di-indonesia-berkurang-4-042-buah](http://olahraga.metrotvnews.com/read/2013/10/18/188-980/jumlah-pulau-di-indonesia-berkurang-4-042-buah).
- Smyk, B. J. L. (2011). *The Model As Muse: An Examination of Museum Exhibitions of Fashion Photography*. California: San Diego State University.
- Tyler, Todd Anthony. E-mail interview. 9 Apr. 2014.
- Wells, L. (Eds.). (2009). *Photography: A Critical Introduction*. Abingdon: Routledge.
- Wirwan, T. (2014). *Analisis Psikologi Sastra Dalam Roman Larasati Karya Pramoedya Ananta Toer*. Diunduh 4 Februari 2014 dari <http://teguhvirwan.blogdetik.com/2009/08/27/analisis-psikologi-sastra-dalam-roman-larasati-karya-pramoedya-ananta-toer/>