

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pacu Jalur merupakan salah satu kesenian tradisi yang telah lama hadir di tengah kalangan masyarakat *Rantau Kuantan*. Pacu Jalur tidak hanya sekedar tentang adu kecepatan antara satu perahu dengan perahu yang lain, akan tetapi juga merupakan tradisi yang telah berurat dan berakar di kalangan masyarakat *Rantau Kuantan* yang telah mentradisikan adat Rantau Kuantan yaitu *Pacu Jalur*. Perahu yang dikemudikan sekitar 60 orang ini, sama tuanya dengan tradisi masyarakat Rantau Kuantan lainnya seperti *Silat*, *Batobo*, *Randai Kuantan*, *Celompong Rarak Godang*, dan *Kayat* (Hamidy, 1982:56)

Secara fisik, Jalur merupakan sebatuk perahu panjang yang terbuat dari sebatang pohon besar dengan panjangnya 20-30 meter, dengan diameter berkisar antara 1-1,5 meter. Sebuah Jalur terlahir sebagai sebuah hasil kebudayaan yang sangat tinggi karena dibuat dengan melalui berbagai tahapan ritual yang sangat kental dengan unsur-unsur magis. Pada bagian Jalur tersebut terdapat benda-benda budaya yang unik, yang merupakan perpaduan dari beberapa unsur seni, seperti seni ukir, dan seni rupa. Dalam Perlombaannya Pacu Jalur juga dilengkapi dengan beberapa kesenian tradisi seperti musik (rarak), seni tari, dan seni berpakaian (Hamidy, 1986:22)

Selelah melalui beberapa proses penelitian terhadap budaya Pacu Jalur pengkarya menemukan salah satu keunikan yang sangat berpengaruh dalam bentuk kesatuan yang terdapat pada perahu atau Jalur, keindahan motif Jalur

tersebutlah yang menjadi pijakan pengkarya dalam melahirkan karya ini. Adapun jeni motif tersebut adalah seperti *Itiak Baliak Sonjo*, *Pucuak Robuang*, dan *Keluak Paku*. Dalam bentuk visualnya jenis-jenis motif tersebut di lahirkan dalam bentuk hasil kreasi dari seorang desain kreator serta mengelaborasi jenis motif tersebut dengan nama yang di miliki oleh jalur. Setiap Jalur memiliki desain kreator yang berbeda maka dengan perbedaan itulah yang menjadikan desain Jalur tersebut memiliki bentuk desain yang berbeda dalam segi warna, letak, dan bentuknya guna memperindah dan menandakan perbedaan-perbedaan setiap Jalur.

Pada tahapan ini pengkarya lebih memfokuskan keunsur seni rupa yaitu motif hiasan yang terdapat pada Jalur yang mana hiasan Jalur tersebut akan di lahirkan kedalam bentuk desain busana *Street Style* melalui seorang desainer yang bernama Ega Afrianda. Ega Afrianda merupakan designer yang merespon *fashion* yang ada di Kuantan Singingi, Ega Afrianda seorang designer yang berasal dari Kuantan Singingi, lahir di Bangkinang, April 1999. Berawal dari ketertarikannya kepada dunia *fashion* untuk membuat *fashion* dikalangan anak muda, karya Ega Afrianda kemudian mendapat respon positif dari beberapa peminat *fashion* untuk mendistribusikan karya-karyanya ke dunia komersil, untuk saat ini karya Ega Afrianda bisa dilihat melalui akun sosial medianya Instagram. Akun instagram yang digunakan Ega Afrianda masih berupa foto dokumentasi dari karya yang dihasilkannya.

Ega Afrianda dalam karyanya, mengangkat hal yang menarik seperti warna, sejarah Peradaban Islam dan bentuk modern yang berada di dunia

fashion. Sebagai *designer* yang sangat berpotensi, Ega Afrianda sudah di kenal di kalangan penikmat *fashion* anak muda di Kuantan Singingi. Juga menampilkan suatu kesenian dari daerah yaitu menganyam. Menganyam sendiri adalah proses menjarangkan atau menyilangkan bahan-bahan dari tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu rumpun yang kuat dan boleh digunakan.

Begitu hal nya dengan karya yang Ega Afrianda ciptakan ini di pakaian untuk mengembangkan *fashion* didunia anak muda dengan tambahan anyaman yang akan memperindah karyanya. Motif pada Jalur adalah motif dimana event kebudayaan Pacu Jalur ini dijadikan sebuah lukisan diatas media kain yang dibentuk sesuai dengan apa yang ada didalam event kebudayaan Pacu Jalur ini sehingga menghasilkan motif pacu Jalur pada pakaian sebagai *fashion* anak muda.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh pengkarya dapatlah dua narasumber. Narasumber ini merupakan desainer yang membuat pakaian bermotif pacu jalur dan pelukis motif pacu jalur. Wawancara pertama dilakukan dengan Ega Afrianda selaku desainer ia mengatakan bahwa “Perkembangan *fashion* saat ini sangat pesat dikalangan anak muda dengan mode *street style* ditambah dengan budaya yang mereka cintai, yaitu pacu jalur. Dimana nantinya motif pada jalur yang akan dibuat sesuai dengan keberagaman dari sebuah kabupaten yang memiliki nilai kebudayaan seperti *kelok paku*, *pucuk robuang*, *takuluak barembai* dan hal menarik yang dijadikan motif pada jalur. Kemudian dijadikan sebuah lukisan diatas media

kain yang dibentuk sesuai dengan apa yang ada didalam motif pada jalur dan dijadikan pakaian sebagai *fashion* anak muda”. (Wawancara, 31 Agustus 2022). Wawancara kedua dilakukan pengkarya dengan Jepriyandi selaku pelukis motif pacu jalur. Yang mengatakan bahwa “ Motif pacu jalur ini biasanya dipakai dan dijadikan sebagai baju batik untuk pakaian formal. Jika dijadikan sebagai *fashion* anak muda dengan mode *street style* tentu akan menambah nilai dan kecintaan anak-anak muda di kabupaten Kuantan Singingi ini terhadap pacu jalur. (Wawancara, 1 September 2022)

Dari hasil pengamatan, pengumpulan informasi, observasi di media-media sosial milik Ega Afrianda dan juga wawancara dengan Ega Afrianda pada tanggal 31 Agustus 2022, pengkarya terdorong untuk ikut mempromosikan karya dari Ega Afrianda dengan Motif Pacu Jalur agar lebih dikenal melalui sebuah karya fotografi *fashion*.

Menjadikan objek motif Pacu Jalur sebagai pakaian/*fashion* anak muda dengan konsep Anak Muda dan Budaya. Koleksinya adalah tentang anak muda yang mandiri dan selangkah lebih maju. Kedewasaan, profesional dan percaya diri dengan gaya maskulin dan *Swag* mereka adalah kepribadian mereka. Selain itu mereka masih sangat mencintai dan menghargai budaya. Oleh karena itu, dalam koleksi ini berisi tentang Pacu Jalur. Lukisan Jalur akan diaplikasikan pada pakaian dengan metode pengecatan menggunakan cat warna akrilik. Bahan yang akan digunakan adalah katun dan linen. Gaya *oversize* akan menonjolkan semangat anak muda. konsep dari *fashion* ini adalah *Street Style*, *Street Style* merupakan *Style fashion* yang dipopulerkan

oleh *fashion blogger* sebagai ajang mengekspresikan diri dalam berbusana, biasanya identik dengan pakaian saat di jalan. Item yang dipakai cenderung casual dan santai, namun ada juga beberapa yang mengkombinasikannya dengan pakaian formal seperti blazer dan kemeja.

Saat ini Ega Afrianda belum memiliki foto komersial yang mampu memenuhi kebutuhan media promosi sebagai kebutuhan *fashion*. Foto yang digunakan oleh Ega Afrianda merupakan foto-foto produk yang sudah jadi dan belum layak untuk diunggah menjadi media promosi *fashion* seperti majalah, katalog dan website yang nantinya akan membutuhkan foto yang layak untuk diunggah.

Oleh karena itu pengkarya tertarik untuk mengangkat ide Motif Pacu Jalur menjadi sebuah fotografi *fashion*. Dalam tugas akhir yang berjudul “Motif Pacu Jalur Karya Ega Afrianda dalam Fotografi *Fashion*”

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang diatas, maka didapatkan suatu rumusan penciptaan pada penulisan skripsi ini bagaimana menciptakan karya fotografi *fashion* dengan objek karya Ega Afrianda.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan Penciptaan ini untuk Menciptakan karya fotografi *fashion* dengan memvisualisasikan Motif Pacu Jalur karya Ega Afrianda sebagai objek dengan menampilkan karya pakaian sebagai *fashion* anak muda dan objek yang dapat dipakai sebagai bahan promosi pada semua media yang dimiliki oleh Ega Afrianda. Juga penciptaan ini untuk menyelesaikan gelar sarjana, kemudian untuk mempromosikan Motif Pacu Jalur pada pakaian kepada masyarakat luas.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Pencipta

Hasil penciptaan ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan peneliti dan untuk menjadi referensi selanjutnya oleh mahasiswa Fotografi yang akan melakukan penelitian selanjutnya. Juga penciptaan ini berguna sebagai syarat meraih gelar sarjana S.Sn

2. Bagi Kehidupan Dunia Kesenian

Hasil penciptaan ini diharapkan dapat memberikan nilai positif dari karya yang akan di tampilkan dan dapat menjadi sebuah pengetahuan

tentang bagaimana budaya dan tradisi yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi melalui pakaian yang bermotif Pacu Jalur karya Ega Afrianda.

3. Bagi Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, maka Skripsi ini dimaksudkan untuk memperkenalkan hasil pendidikan kepada masyarakat. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan bacaan/referensi, umumnya dapat dijadikan inspirasi sekaligus acuan bagi peneliti selanjutnya terutama pada Program Studi Fotografi khususnya pada Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

4. Bagi Masyarakat Umum

Memperkenalkan kepada masyarakat tentang bagaimana tradisi dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi melalui pakaian yang berMotif Pacu Jalur karya Ega Afrianda.

E. Tinjauan Karya

Tinjauan Karya sangat diperlukan dalam penulisan proposal skripsi. Diperlukan untuk membandingkan hasil-hasil karya terdahulu, dan yang ada hubungannya dengan karya yang akan diciptakan. Tinjauan karya juga berguna untuk mempertajam karya sehingga tidak terdapat unsur plagiasi didalamnya dan mengacu pada orisinalitas karya.

Pada penciptaan karya fotografi pengkarya ini ada beberapa karya-karya sejenis untuk ditinjau. Karya-karya ini akan menjadi acuan penciptaan karya fotografi yang baru. Dengan meninjau kembali karya-karya yang sudah ada

diharapkan dapat menjadi acuan karya bagi pengkarya untuk mengatur teknik, pengambilan gambar, warna dan lain sebagainya.

Karya yang akan menjadi acuan pengkarya adalah :



Gambar 1. Judul “Kembang Poleng Gorda”

Karya: Imam Sudrajat

(Sumber : Koleksi Foto Imam Sudrajat, <http://digilib.isi.ac.id/4445/7/Jurnal%20-%20Imam%20Sudrajat.pdf>, 2018. diakses pada tanggal 05 September 2022 pukul 20.00 wib)

Karya diatas merupakan karya Imam Sudrajat, yang berjudul Kembang Poleng Gorda, pengambilan foto berada di luar ruangan dan juga didukung dengan *lighting* sehingga menampilkan foto yang cerah dan penggunaan *pose* ini bertujuan untuk memfokuskan mata penikmat foto kepada karya Imam Sudrajat. Pada foto ini terdapat objek pendukung yang digunakan oleh fotografer, seperti gapura, tangga tembok bata yang difungsikan sebagai *background*.

Alasan mengambil karya tersebut sebagai referensi karena ada sesuatu yang ingin ditiru dari karya dari Imam Sudrajat tersebut yaitu bagaimana tampilan foto yang ditampilkan terlihat terang namun detail warna yang ditampilkan masih nampak. Selain untuk mendramatisir situasi, dan juga menggunakan cahaya matahari dengan cahaya buatan. Perbedaan karya Imam Sudrajat dengan pengkarya adalah dari *background*nya. Pengkarya akan sama-sama menonjolkan model dan *background* foto dengan tujuan sebagai promosi kebudayaan Kuantan Singingi. *Backgorund* pengkarya nantinya akan memakai tugu jalur sebagai ikon yang ada di Kuantan Singingi.



Gambar 2. Judul “Batik Nusantara”

Karya: Andreas Darwis Triadi

(Sumber : Koleksi Foto Andreas Darwis Triadi, <http://www.adarwistriadi.com/main/184.jpg>, 2018. diakses pada tanggal 05 September 2022 pukul 20.13 wib)

Karya berjudul *Batik Nusantara* dari Andreas Darwis Triadi ini menonjolkan komposisi dan *glamour*. Darwis merupakan fotografer yang lahir di Solo-Jawa Tengah. Diawali pada tahun 1980 dari foto untuk brosur Hotel Borobudur dengan bayaran sebesar Rp 50.000, perjalanannya semakin dikenal karena berani menampilkan sesuatu yang berbeda. Karyanya tersebut diacu teknik komposisinya yang dipadukan dengan teknik pencahayaan *mixlight*.

Aspek yang menjadi pembeda dengan karya yang akan diciptakan oleh pengkarya adalah dari *background* yang berbeda, yaitu pengkarya akan lebih menonjolkan *casual fashion* dengan *background* ikon yang ada di Kuantan Singingi.

F. Landasan Teori

1. Fotografi Komersial

Fotografi ini lebih di peruntukan untuk memenuhi kebutuhan industri dan periklanan, penjualan, peragaan (R Amine Nugroho Kamus fotografi C:77). Fotografi bidang ini menjadi suatu sarana bagi *industry* untuk mempromosikan produk mereka. Dimana fotografer bidang ini di tuntut untuk membuat foto supaya lebih menarik bagi calon konsumen yang membeli produk tersebut. Di bidang fotografi komersil tingkat kreatif fotografer sangat dituntut, apakah hasil fotonya layak dan menarik di lihat oleh calon konsumen produk tersebut.

Fotografi komersial memiliki cakupan yang cukup luas, menurut Yulius Widi Nugroho ada tujuh pembagian fotografi komersial seperti

fashion, model (*glamour*), produk industri, *food photography*, arsitektual, *potrait* dan *wedding*. Fotografi komersial diciptakan untuk memvisualisasikan sesuai dengan keinginan klien yang ingin mengiklankan bentuk usahanya. Kecenderungan yang dimiliki pada fotografi komersial adalah membuat foto bukan mengambil foto, jadi diperlukan konsep yang matang serta tujuan yang jelas dalam memvisualisasikan sesuatu, maka dari itu, peran fotografer dalam fotografi komersial sangatlah penting dalam menciptakan teknis serta estetika yang akan diciptakan sehingga foto memiliki nilai jual. (Istiqomah : 2021: 38)

2. Fotografi *Fashion*

Fotografi *fashion* menurut kamus fotografi merupakan cabang fotografi *professional* yang mengkhususkan diri pada foto dibidang busana dan perlengkapannya (Nugroho, R. Amien, 2006: 129). Fotografi *fashion* adalah sala satu *genre* fotografi yang menekankan pada produk busana dan aksesorisnya (Abdi, 2012: 28)

Fashion merupakan fenomena komunikatif dan kultural yang digunakan oleh suatu kelompok untuk mengonstruksikan dan mengomunikasikan identitasnya. *Fashion* mempunyai cara nonverbal untuk memproduksi serta mempertukarkan makna dan nilai-nilai. *Fashion* sebagai aspek komunikatif tidak hanya sebagai sebuah karya seni akan tetapi *fashion* juga dipergunakan sebagai simbol dan cermin budaya yang dibawa (Nugraha, 2012: 643).

Street fashion adalah pembebasan budaya *fashion* dari pembatasan-pembatasan, yang telah ikut menentukan perkembangan drastis budaya *fashion* dewasa ini. *Fashion* telah menjadi alat untuk menciptakan harmoni antara penampilan luar dengan kepribadian. Ia juga menjadi cara untuk mengungkapkan atau menyembunyikan suatu sikap. *Fashion* telah memiliki arti yang khusus dan semakin beragam dalam masyarakat. Berbagai tren *fashion* akan selalu muncul dengan cara yang terkadang tak terduga. Selama hal itu tidak menyakitkan orang lain, maka simbol *fashion* dapat diterima. Namun sambil berfikir tentang *fashion* dan identitas, kiranya setiap orang perlu untuk tetap mengingat sisi etika dari masalah ini. *Fashion* dan identitas memang masih merupakan isu ganda, namun sejauh ini, ada banyak aspek positif dari dunia *fashion* yang bisa dinikmati dan dibagi oleh masyarakat (Silviana: 225-226).

3. Tata Cahaya

Fotografi sebagai media berekspresi, kaitannya adalah dengan fotografi sebagai media dalam penciptaan karya seni. Calne (2004:285) Tentu tidak lepas dari pencahayaan yang menjadikan sebuah karya nampak lebih indah dan lebih hidup. Baik cahaya alami maupun cahaya buatan yang berasal dari *speed light*. Kemudian cahaya ini diatur sedemikian rupa dengan menggunakan teknik tertentu yang sesuai nantinya dengan objek sehingga menghasilkan sebuah foto yang lebih indah.

Pencahayaan yang pengkarya gunakan pada fotografi *fashion* Motif Pacu Jalur adalah pencahayaan yang tersedia (alami) untuk menjaga warna asli foto sesuai dengan warna asli objek (Motif Pacu Jalur).

Available light adalah cahaya yang telah tersedia secara otomatis di lingkungan sekitar. *Artificial light* adalah cahaya yang sengaja diciptakan ketika berproses dan bisa diatur besar kecilnya cahaya yang keluar. Dua sumber cahaya tersebut kedalam sebuah foto. *Available light* yaitu cahaya matahari dan *Artificial light* yaitu lampu studio dengan *flash*.

Arti mix : campuran dan light : cahaya berarti cahaya campuran. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2019). Teknik pencahayaan *mixlight* menggabungkan cahaya *artificial light* dan *available light*. *Artificial light* menggunakan dua pencahayaan, *main light* dan *fill in light*. *Main light* ditambahkan *softbox* dan *fill light* tambah *softbox* karena *fill in light* sekedar sebagai pengisi cahaya.

4. Digital Imaging

Untuk menghasilkan gambar digital secara maksimal, banyak cara yang dilakukan. Satu diantaranya adalah dengan ‘memanipulasi’ (memperbaiki, mengubah, menambahkan, atau mengurangi) segala sesuatu dalam foto sehingga tampilan menjadi berbeda dari foto asli, menggunakan software ‘*Adobe Photoshop* atau *Lightroom* (Atok Sugiarto memotret dengan kamera digital untuk pemula 5:81 ,2013).

Karena pada era digital ini melakukan pengeditan sangat wajib dilakukan. Sebagai fotografer digital, pengkarya tidak bisa menghindari

proses editing untuk foto-foto. Yang nantik pengkarya akan mengedit pewarnaan dan menambah sedikit *effect* agar foto *fashion* terlihat bersih dan jelas lebih menarik. Yang nantiknya foto akan di edit sebatas pewarnaan dan penggosokan agar foto terlihat lebih natural. Semua foto yang diambil pada proses penciptaan karya ini dimasukan ke tahap editing bai hanya koreksi warna dan penggosokan gambar agar warna yang ditimbulkan rata (tidak pecah) atau menghilangkan beberapa objek yang mengganggu.

G. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Tahapan penciptaan karya seni yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahapan-pengkarya sejak mendapatkan inspirasi (*ide*), perancangan, sampai perwujudan karya seni. Salah satu contoh, metode yang dikembangkan oleh Hawkins (dalam seodarsono, 2001:207) adalah :Eksplorasi, Improvisasi dan Pembentukan.

1. Eksplorasi, pada tahap awal ini proses eksplorasi visual dan referensi dari tema yang ditentukan sebelumnya.
2. Improvisasi, merupakan tahapan di mana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium (material, teknik dan alat) yang akan digunakan eksplorasi visual dalam bentuk skets dan terakhhiar pengorganisasian elemen rupa bentuk nilai estetika karya.
3. Pembentukan, suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan menjadi karya seni.

Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Persiapan

Melakukan berbagai persiapan berupa pencarian ide di internet, mengumpulkan data, mengamati, mencari tau tentang *fotografi fashion*, *sharing* dengan teman mencari referensi tentang *fotografi fashion* yang akan dibutuhkan dalam melakukan pemotretan.

Sebelum melakukan penciptaan hal pertama yang dilakukan adalah mencari dan mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat diperoleh dengan berbagai cara. Pengumpulan data tersebut dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah mencari referensi yang pengkarya gunakan dikutip dari buku-buku *fotografi fashion*. Pengkarya menggunakan perpustakaan online dari IPusNas, dan Internet untuk mendapatkan buku-buku yang berkaitan dengan *fotografi fashion*. Guna mendapatkan data yang cukup untuk dijadikan referensi untuk memperluas wawasan dengan meningkatkan kepekaan terhadap detail-detail yang ada di lapangan. Buku yang menjadi rujukan pengkarya dalam studi pustaka ini adalah *Expsess yourself* yang diterbitkan PT Elex Media Komputindo tahun 2005 buku ini disusun oleh Darwis Triadi Dalam buku tersebut dijelaskan bagaimana *fotografi fashion* dapat diaplikasikan secara teknis, untuk berbagai keperluan dan latar tempat. Selain itu juga dijelaskan mengenai

sejarah fotografi *fashion*, manfaat serta tujuan pelaksanaan project fotografi *fashion*.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan cara observasi adalah pengamatan secara langsung turun ke lapangan menggunakan indera penglihatan, agar dapat diperoleh gambaran jelas tentang bagaimana objek atau lokasi Kabupaten Kuantan Singingi, Kecamatan Kuantan Tengah, Desa Beringin, dimana tempat pakaian motif pacu jalur ini di produksi. Kemudian mengobservasi tempat dimana akan dilakukan pemotretan pada ikon yang ada di Kuantan Singingi.

c. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan Ega Afrianda owner dari Afrianda.id dan Jepriyandi owner dari batik karak sebagai pelukis motif pacu jalur. Melakukan komunikasi langsung dengan Ega dan Jepriyandi untuk mendapatkan data-data yang akan membantu pengkarya dalam penciptaan karya tugas akhir. Ega Afrianda adalah salah satu kreator *fashion* yang hingga saat ini masih eksis lewat karya. Wawancara bersama Ega dan Jepriyandi dilakukan untuk mengetahui bagaimana visinya terhadap produk yang ia hasilkan, kesesuaian tema *fashion* dengan latar yang akan pengkarya jadikan sebagai latar pemotretan, kecenderungan pemilihan *style* dalam motif pacu jalur yang akan dibuat oleh Jepriyandi dan bagaimana karya *fashion* Ega dapat tercipta sebagai bagian dari promosi kebudayaan

Kuantan Singingi.

2. Perancangan

Lahirnya karya seni tidak terlepas dari pengalaman dan ilmu pengetahuan pengkarya. Hal ini dapat mempengaruhi pola pikir pengkarya. Setiap pengkarya memiliki kepekaan indrawi, kreativitas, serta nilai estetika dari pengalaman pribadi, dan menjadi faktor timbulnya sebuah ide. Dalam penciptaan fotografi *fashion* yang penting adalah bagaimana cara memvisualisasikan gaya berbusana, oleh sebab itu dibutuhkan kesinambungan antara busana dan asesoris, *make-up*, model, serta *background* yang digunakan.

Dalam perancangan ini pengkarya memperhatikan berbagai aspek pada objek yang akan dihadirkan sebagai kekuatan visual produk motif pacu jalur yang sudah diaplikasikan sebagai produk *fashion*. Rancangan tersebut meliputi:

a. Ide

Kenyataan yang dilihat pengkarya bahwasanya seiring berjalannya zaman, para penggiat seni khususnya bagi para desainer memiliki ide dan konsep dalam pembuatan desain busana Motif Pacu Jalur kedalam fotografi *fashion*. Dengan kreatifitas yang didapatkan, desainer membuat kreasi pada busana *Street Style* tersebut dengan tidak meninggalkan tradisional pada busana tersebut. Tujuan dari desainer tersebut ialah ingin memperkenalkan sebuah busana dengan motif pacu jalur, teknik anyaman dan *macrame* dengan konsep *Street Style*.

Setelah itu, pengkarya berbincang dengan desainer tersebut untuk mendapatkan informasi yang akurat. Desainer ini ternyata membuat busana *Street Style* dengan menggabungkan teknik anyaman, *macrame* yang bermotif pacu jalur. Hal ini membuat pengkarya tertarik untuk menjadikan motif pacu jalur karya ega ini sebagai penciptaan karya fotografi *fashion* supaya busana ini memiliki keunikan bagi yang melihat dan bisa menjadi suatu daya tarik bagi masyarakat terutama masyarakat Kuantan Singing.

b. Komposisi

Komposisi mempunyai peranan sangat penting dalam *fotografi fashion*. Komposisi adalah cara mengatur semua elemen ke dalam sebuah bidang gambar foto. Dalam foto *fashion*, caraya bisa dengan menentukan angel (sudut pengambilan), menyusun posisi objek yang akan di foto. Sebuah foto yang “enak” dipandang mata, sering kali disebabkan adanya keseimbangan” (Hadiiswa&Sardo Michael, 2015:45).

c. *Dept of field* (Ruang Tajam)

Dept of field atau ruang ketajaman, merupakan bagian pada foto yang terlihat tajam/fokus. Ruang tajam dikatakan sempit/pendek, jika hanya bagian tertentu pada foto yang terlihat fokus/tajam sedangkan bagian yang lain terlihat kabur/*blur*. Pengkarya mengabadikan karya foto dengan menggunakan bukaan atau aperture besar seperti f/1.8 semakin besar bukaan diafragma, maka ruang tajamnya semakin sempit” (Hadiiswa&Sardo Michael, 2015:69)

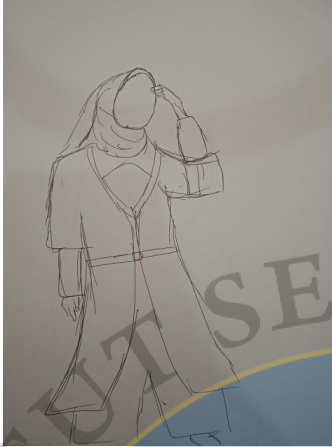
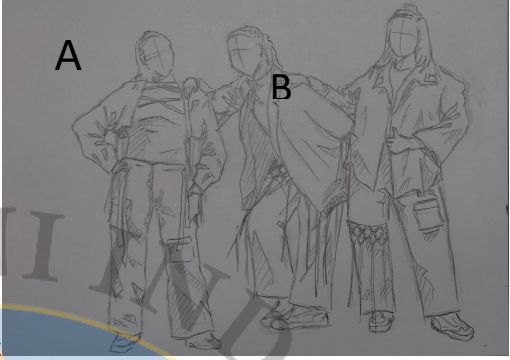
Depth of field terdiri dari tiga bagian, yang pertama *DOF* sempit merupakan teknik fotografi dengan menggunakan diafragma $f/2.8$, $f/3.5$, $f/4$, $f/5.6$. Penggunaan teknik *DOF* yang sempit (shallow) berarti hanya bagian objek pada titik tertentu saja yang tajam sementara sisanya akan blur/tidak fokus. *DOF* luas merupakan teknik foto dengan menggunakan diafragma kecil sebagai prioritas utama $f/11$, $f/16$, $f/22$, $f/32$. Penggunaan teknik *DOF* luas menampilkan sebagian besar objek foto (dari objek terdekat dari kamera sampai objek terjauh) akan terlihat tajam dan fokus. *Selective Focus* merupakan teknik foto dengan menggunakan diafragma lebar sebagai prioritas utama $f/2.8$, $f/3.5$, $f/4$, $f/5.6$. Dalam teknik ini fokus objek dipilih pada area tengah objek atau *middle ground* dengan mengabaikan *foreground* dan *background*.

Dalam karya ini pengkarya menggunakan tiga komposisi yaitu *DOF* sempit, *DOF* luas dan *Selective Focus* untuk memberikan titik fokus pada pakaian motif pacu jalur agar terlihat jelas bentuk dari pacu jalur biar lebih fokus pada objek motif dan *fashion* anak muda.

d. Rancangan visual (*story board*)

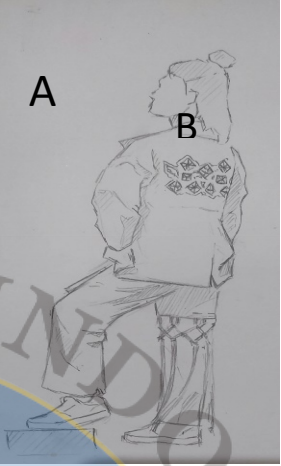
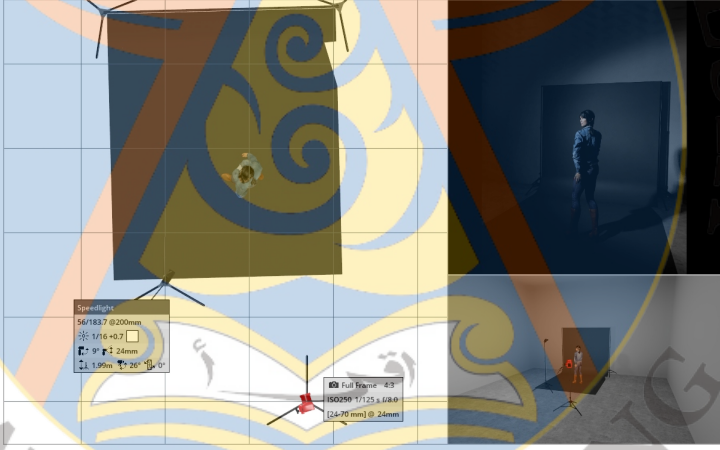
Pada tahap ini pengkarya sudah memastikan bentuk foto yang akan divisualkan, hal ini akan diperkuat dengan beberapa *story board* yang tujuan utamanya menjadi pedoman dalam proses pembuatan karya supaya tidak melenceng dari awal ide penciptaan karya. Berikut ini beberapa *storybord* yang menjadi acuan penulis dalam penggarapan karya :

Rancangan 1.

 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 3. <i>Storyboard 1</i>	
 Gambar 4. Skema <i>light 1</i>	
Penjelasan <i>storybord</i>	Peralatan yang di gunakan :
A. <i>Background</i> B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 10-24 MM • Godox TT 600 • Godox X2T • Reflektor

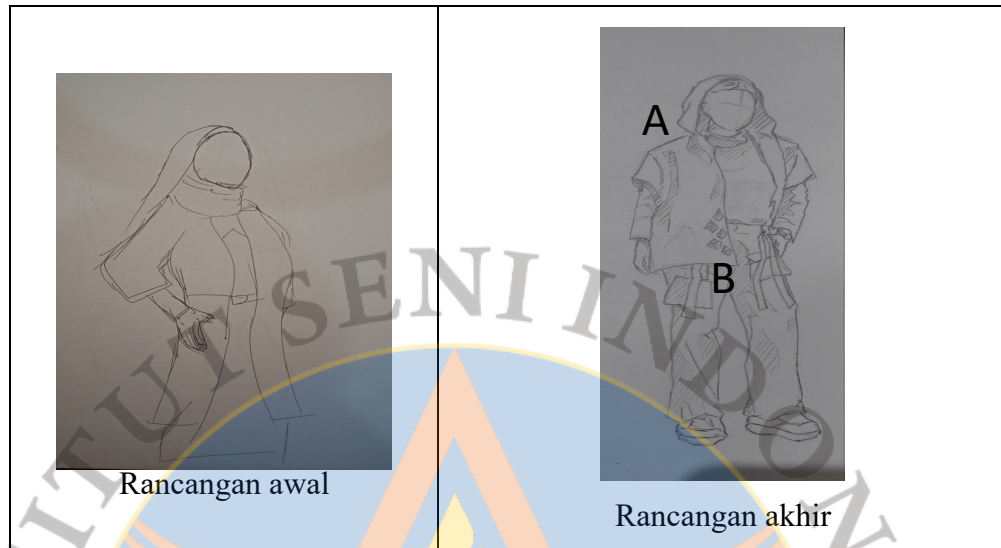
Tabel 1 : *Storyboard* dan Skema *light*
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 2.

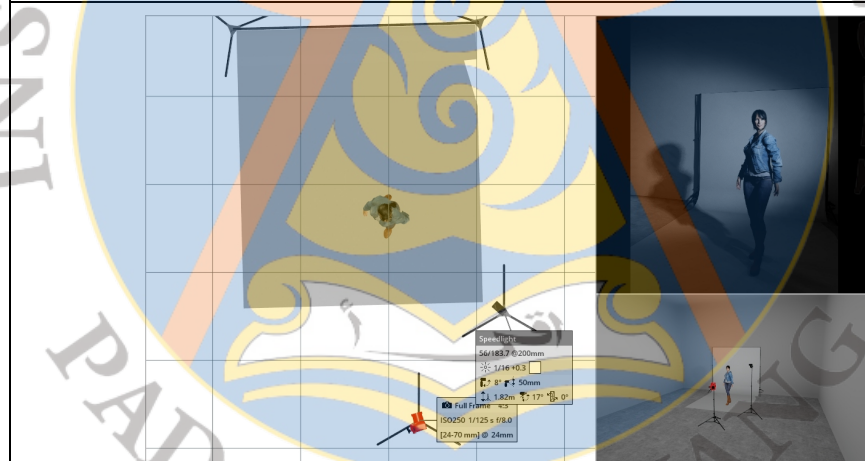
 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 5. <i>Storyboard 2</i>	
 Gambar 6. Skema <i>light 2</i>	
Penjelasan <i>stroybord</i>	Peralatan yang di gunakan :
A. <i>Background</i> B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T

Tabel 2 : *Storybord* dan Skema *light*
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 3.



Gambar 7. Storyboard 3

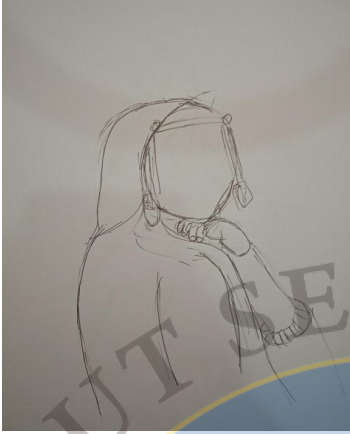
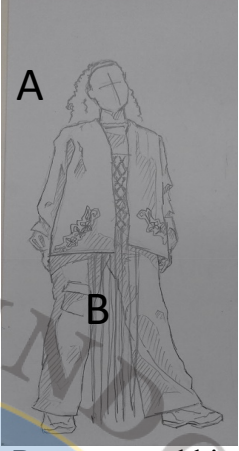
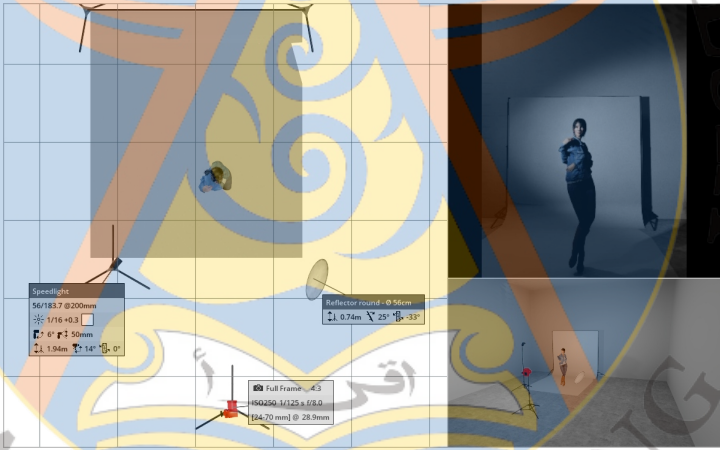


Gambar 8. Skema light 3

Penjelasan storyboard	Peralatan yang di gunakan :
A. Background B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T

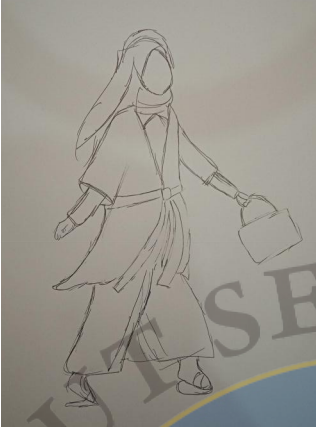
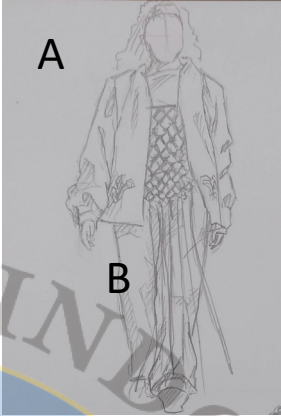
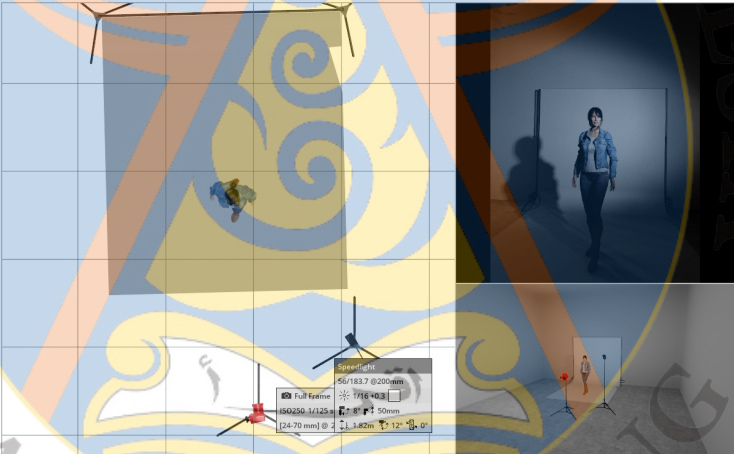
Tabel 3 : Storybord dan Skema light
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 4.

 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 9. <i>Storyboard</i> 4	
 Gambar 10. Skema <i>light</i> 4	
Penjelasan <i>stroybord</i>	Peralatan yang di gunakan :
A. <i>Background</i> B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 10-24 MM • Godox TT 600 • Godox X2T • Reflektor

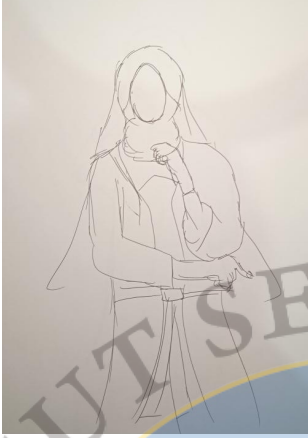
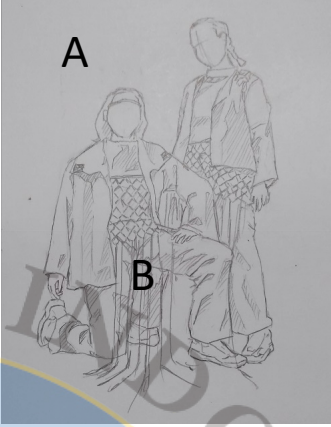
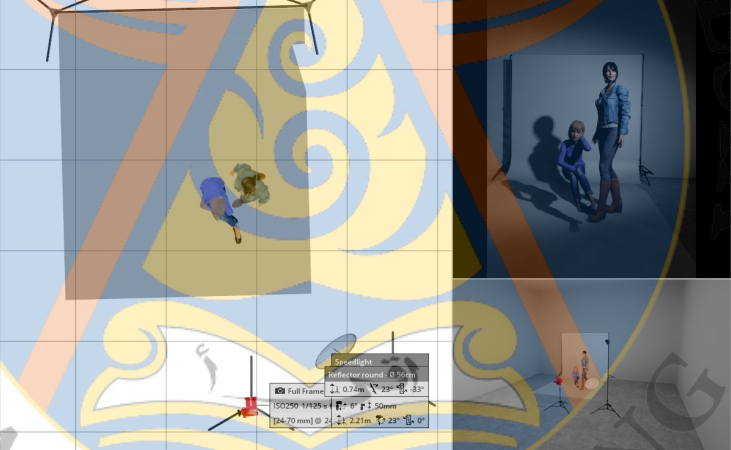
Tabel 4 : *Storyboard* dan Skema *light*
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 5.

 Rancangan akhir	 Rancangan akhir
Gambar 11. <i>Storyboard</i> 5	
 Gambar 12. Skema <i>light</i> 5	
Penjelasan <i>stroybord</i>	Peralatan yang di gunakan :
A. <i>Background</i> B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T

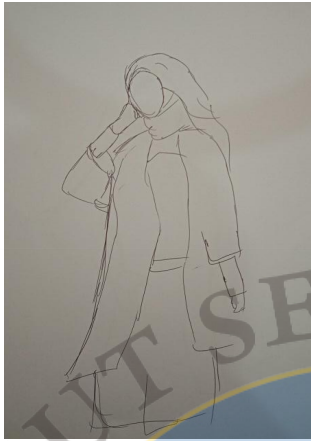
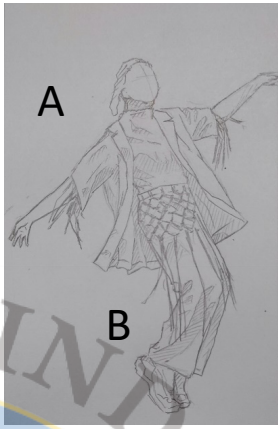
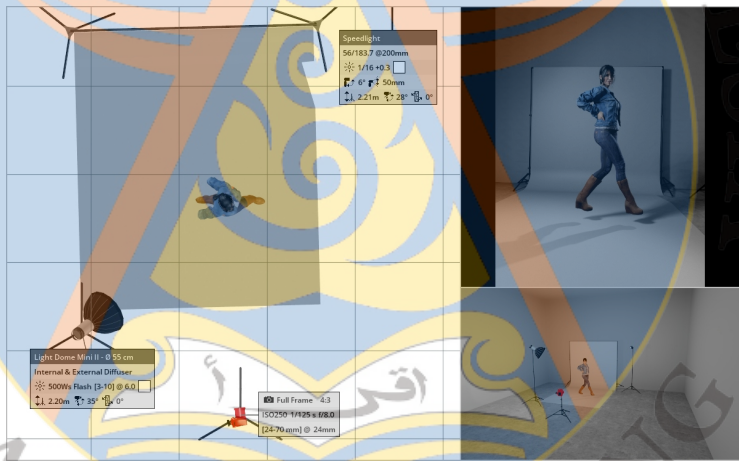
Tabel 5 : *Storyboard* dan Skema *light*
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 6.

 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 13. <i>Storyboard</i> 6	
	
Gambar 14. Skema <i>light</i> 6	
Penjelasan <i>stroybord</i>	Peralatan yang di gunakan :
A. <i>Background</i> B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T

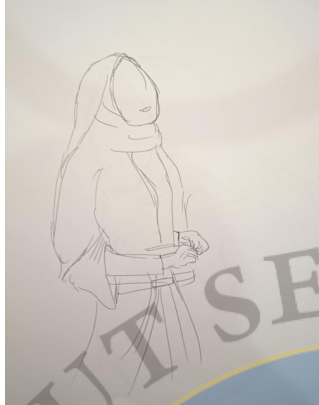
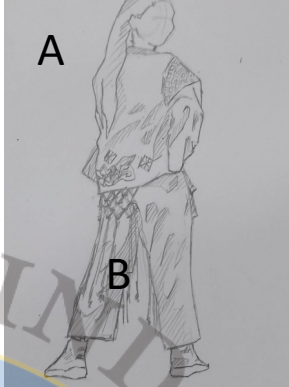
Tabel 6 : *Storyboard* dan Skema *light*
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 7.

 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 15. Storyboard 7	
 Gambar 16. Skema light 7	
Penjelasan storyboard	Peralatan yang di gunakan :
A. Background B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T • Softbox

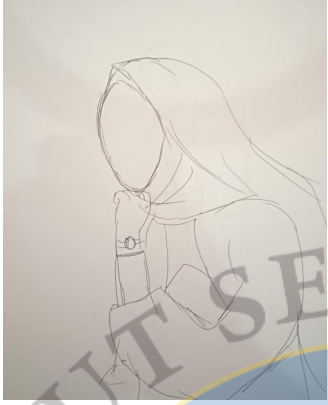
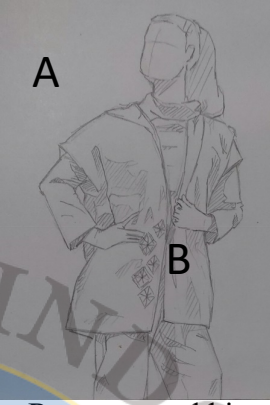
Tabel 7 : Storybord dan Skema light
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 8.

 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 17. <i>Storyboard</i> 8	
	
Gambar 18. <i>Skema light</i> 8	
Penjelasan <i>stroybord</i>	Peralatan yang di gunakan :
A. <i>Background</i> B. <i>Busana</i>	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T • Reflektor

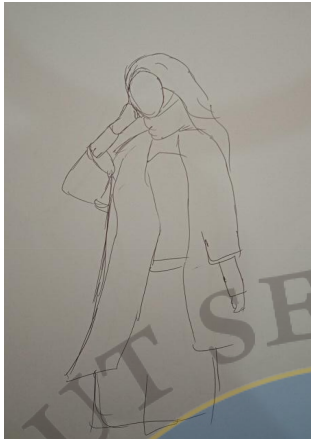
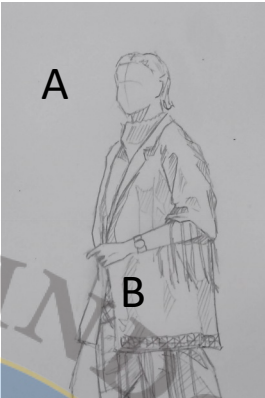
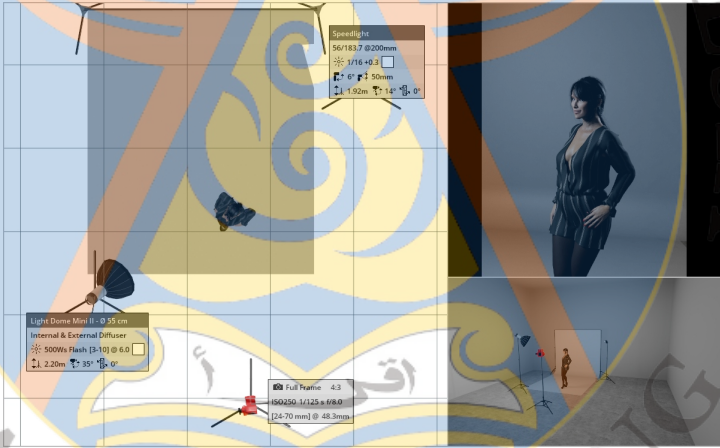
Tabel 8 : *Storyboard* dan *Skema light*
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 9.

 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 19. Storyboard 9	
	
Gambar 20. Skema light 9	
Penjelasan stroybord	Peralatan yang di gunakan :
A. Background B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T • Reflektor

Tabel 9 : Storybord dan Skema light
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Rancangan 10.

 Rancangan awal	 Rancangan akhir
Gambar 21. <i>Storyboard</i> 10	
	
Gambar 22. Skema <i>light</i> 10	
Penjelasan <i>stroybord</i>	Peralatan yang di gunakan :
A. <i>Background</i> B. Busana	• Camera FujiFilm X-T3 • Lensa 56 MM • Godox TT 600 • Godox X2T • Softbox

Tabel 10 : *Storyboard* dan Skema *light*
 (Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

3. Perwujudan

Dalam proses ini pengkarya mulai membayangkan bentuk foto yang diciptakan berdasarkan ide dan gagasan yang telah dirancang serta penyatuan informasi-informasi dalam sebuah bentuk yang akan di buat dalam penciptaan. Pada tahap ini pengkarya lebih memikirkan konsep-konsep foto yang akan di buat. Dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya. Pada tahap ini pengkarya juga membuat *story board* foto berdasarkan konsep yang dirancang, yaitu:

a. Teknik

1) *Lighting*

Dalam fotografi, *lighting* atau pencahayaan adalah faktor yang paling penting karena tanpa *lighting* tidak akan ada fotografi *fashion*. Pencahayaan yang pengkarya gunakan saat outdoor yaitu cahaya dari *soft light*.

Peranan cahaya dalam fotografi sangat penting untuk menghasilkan foto yang baik. Seorang pemotret selain harus memperhatikan kualitas cahaya, juga harus memperhatikan arah dan efek yang dihasilkan dari sumber cahaya, baik cahaya alam (matahari) maupun cahaya buatan (*artificial*). Penempatan cahaya sangatlah penting karena mempengaruhi posisi banyangan.

Pengertian arah pencahayaan adalah bagaimana memposisikan sumber cahaya terhadap objek yang akan difoto. Sedangkan efek pencahayaan adalah menyangkut akibat yang akan ditimbulkan dari

memposisikan sumber cahaya tersebut terhadap objek yang akan dipotret (Hizkia, 2013).

Arah sumber pencahayaan :

a) *Front light* (Pencahayaan dari Arah Depan)

Sumber cahaya terletak di depan objek foto. jika lampu berada di belakang atau berdekatan dengan posisi kamera, maka sudut antara objek foto dan kamera tidak lebih dari lima belas derajat. “pencahayaan ini akan menghasilkan foto yang relatif tanpa bayangan, sehingga tercipta efek yang mengurangi tekstur objek yang difoto” (Husein. 2016). Pencahayaan *front light* ini biasanya digunakan untuk menonjolkan make-up model serta untuk menampilkan objek foto dengan kulit halus dan make-up natural.

b) *Side light* (Pencahayaan dari Arah Samping)

Pencahayaan dari arah samping dapat dihasilkan bila sudut sumber cahaya, posisi objek foto dan posisi kamera adalah 45-90 derajat. Side light dapat diletakkan di samping kiri dan kanan objek foto. “ Efek yang dihasilkan adalah menonjolkan bentuk dan pembukaan atau tekstur objek foto” (Husein, 2016). Ini disebabkan karena bayangan yang kuat dari sumber cahaya. Efek ini dipakai bila ingin menampilkan profil dan menonjolkan lebih banyak karakter dan profil objek yang difoto, misalnya pada foto-foto potrait.

c) *Top light* (Pencahayaannya dari Arah Atas)

Pencahayaannya ini dilakukan dengan menepatkan sumber cahaya di atas objek yang difoto sehingga arah cahaya jatuh dari atas, "Arah pencahayaan ini memberikan efek yang dramatis." (Husein, 2016). Efek top light dapat dibandingkan dengan cahaya matahari yang terpancar saat siang hari pada posisi dari atas model.

2) *Komposisi*

Komposisi merupakan hal yang sangat penting dalam fotografi fashion. Dimana komposisi yang lengkap dari cara mengatur semua elemen maupun objek ke dalam karya fotografi fashion akan menghasilkan sebuah karya yang indah. Dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya. Komposisi adalah cara mengatur semua elemen ke dalam sebuah bidang gambar foto. Dalam foto *fashion*, caranya bisa dengan menentukan angle (sudut pengambilan), menyusun posisi objek yang akan difoto. Sebuah foto yang "enak" dipandang mata, sering kali disebabkan adanya keseimbangan". (Hadiiswa&Sardo Michael, 2015:45).

3) *Angle*

Angle dalam fotografi adalah sudut pengambilan foto yang menekankan posisi kamera pada situasi tertentu dalam membidik objek. Angle ini akan menciptakan foto-foto yang berbeda. Bila sebuah objek lebih menarik jika difoto dengan low angle, belum tentu akan menarik jika dipotret dengan *angle* lainnya.

b. Bahan dan Alat

Alat adalah benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan.

Pengkarya mempersiapkan semua peralatan yang akan digunakan dalam penciptaan karya ini, seperti:

1) Kamera FujiFilm X-T3



Gambar 23.
Body Kamera FujiFilm
(Sumber : Muhammad Yurisyah Ikmal)

Disini kamera adalah alat yang sangat penting dalam pembuatan karya pengkarya. Kamera di gunakan untuk menghasilkan gambar atau karya. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya akan menggunakan kamera Fujifilm X-T3, karena memiliki sensor serta *megapixel* yang cukup tinggi, sehingga menghasilkan ruang warna yang tajam dan jelas. Kamera Fujifilm X-T3 akan pengkarya gunakan proses penggarapan karya ini selesai.

2) Lensa Viltrox 56 mm



Gambar 24.
Lensa Viltrox 56 mm
(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan lensa viltronx 56 mm $f1.4$, untuk mendapatkan memotret objek dengan latar belakang *blur* atau biasa dikenal bokeh dalam penggarapan karya “Motif Pacu Jalur karya Ega Afrianda dalam Fotografi *Fashion*”.

3) Lensa Fujinon 10-24 mm



Gambar 25.
Lensa Fujinon 10-24 mm
(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan lensa fujinon 10-24 mm $f4$, untuk mendapatkan memotret objek dengan latar belakang yang luas atau biasa dikenal *wide* dalam penggarapan karya “Motif Pacu Jalur karya Ega Afrianda dalam *Fotografi Fashion*”.

4) Memory Card 32GB



Gambar 26.
Memory card 32 GB

(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Dengan kapasitas memory 32Gb akan banyak menampung foto ketika proses pengambilan gambar, kapasitas 32Gb sudah cukup menampung *file* foto ketika pengambilan gambar dari awal pembuatan hingga selesai pembuatan motif pacu jalur.

5) Laptop



Gambar 27.
Laptop

(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Laptop digunakan untuk menyeleksi hasil-hasil foto pengkarya dan digunakan untuk editing hasil karya fotografi *Motif Pacu Jalur karya Ega Afrianda dalam Fotografi Fashion*.

6) Trigger Godox X2T



Gambar 28.
Trigger Godox X2T

(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Trigger godox yaitu pemacu cahaya pada *lighting* pada saat tombol *sutter* pada kamera ditekan.

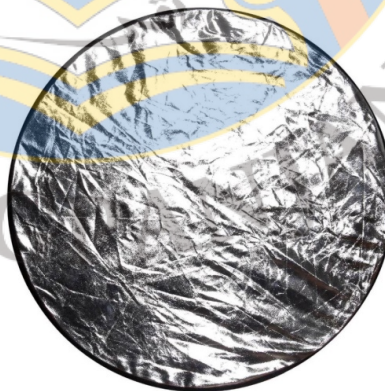
7) Speedlight Godox TT 600



Gambar 29.
Speedlight Godox TT 600
(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Lampu *Flash* tambahan merupakan lampu yang digunakan sumber cahaya untuk menerangi objek yang gelap yang ada di dalam pembuatan Motif Pacu Jalur.

8) Reflektor



Gambar 30.
Reflektor
(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Reflektor merupakan aksesoris yang digunakan untuk memantulkan cahaya dan mengisi area yang gelap. *Reflektor* ada banyak jenis warna seperti putih, emas, perak dan lain-lainya. Pada penggarapan kali ini penulisan menggunakan *reflektor* silver.

9) *Softbox*



Gambar 31.
Softbox

(Sumber : Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

Softbox merupakan aksesoris *lighting* yang berfungsi untuk menghaluskan atau melembutkan cahaya. Biasanya sebuah *softbox* memiliki 1 atau 2 *diffuser*. Penulis menggunakan *softbox* dalam proses penggarapan untuk mengambil gambar *medium long shot* dan *long shot*.

10) Godox SK 300



Gambar 32.
Godox SK 300
(Sumber Muhammad_Yurisyah_Ikmal)

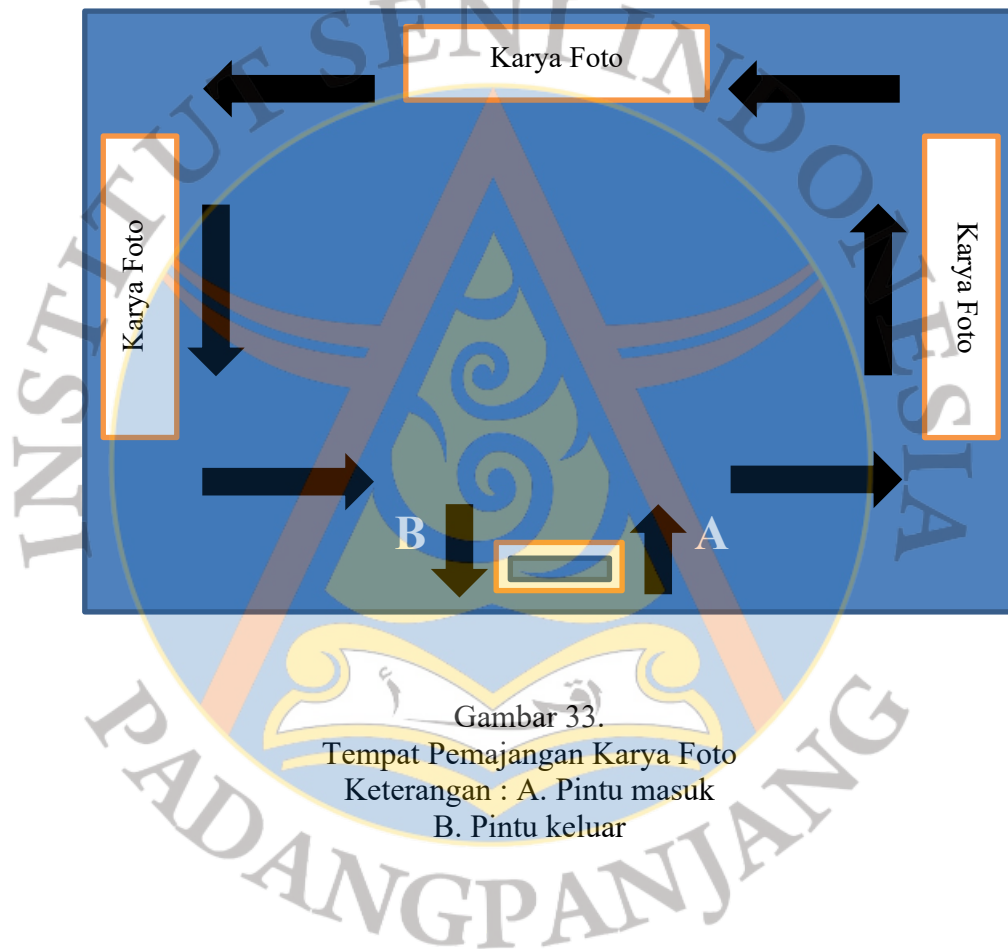
Lighting Godox SK 300 menjadi cahaya utama di beberapa karya foto. penulis menggunakan *lighting* ini sebagai cahaya *oval light* di sebagian karya foto.

4 Penyajian Karya

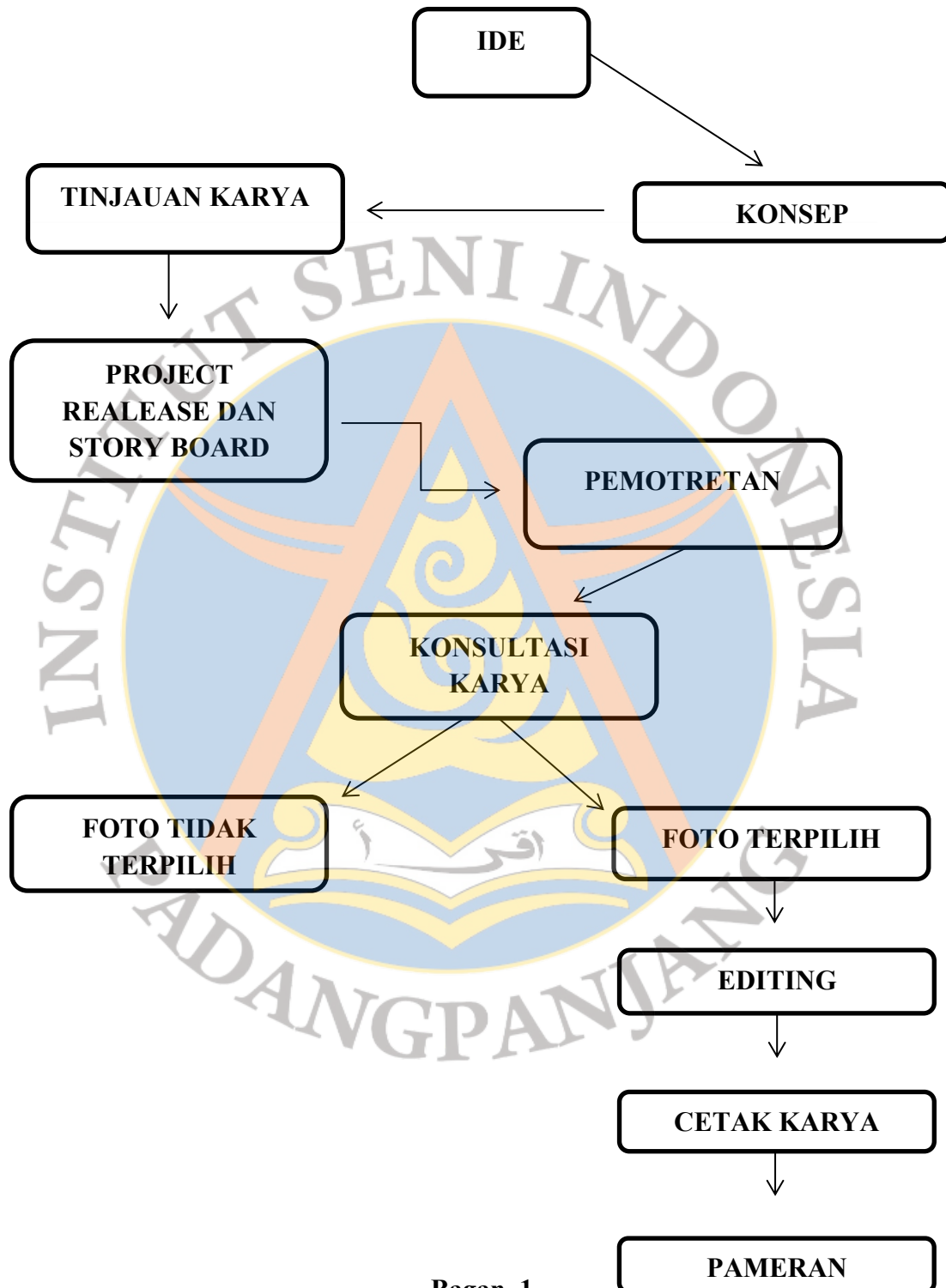
Tahapan penyajian karya merupakan tahapan akhir dari proses penciptaan karya foto yang akan di pameran. Karya foto di pajang di sebuah ruangan berdasarkan urutan foto dari foto satu sampai dua puluh foto. Karya foto yang akan dipamerankan dicetak dengan ukuran 40 cm x 60 cm dengan bahan photo Paper Laminating Doff sebanyak dua puluh karya sebagai petanggung jawaban mencapai syarat kelulusan yang akan diuji, dinilai dan dinyatakan layak untuk sebuah tugas akhir Strata satu fotografi. Lokasi akan di selenggarakan di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam ISI Padangpanjang. Alasan penulis memilih Gedung Hoerijah

Adapun yaitu tempatnya yang cukup luas sehingga leluasa memajang karya foto. Gedung ini berlokasi di Kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

a. Skema lokasi pameran



Berikut ini adalah rancangan pembuatan karya :

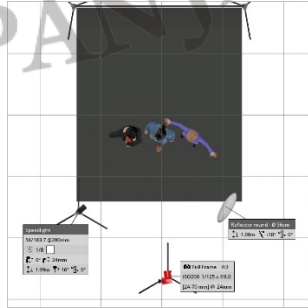


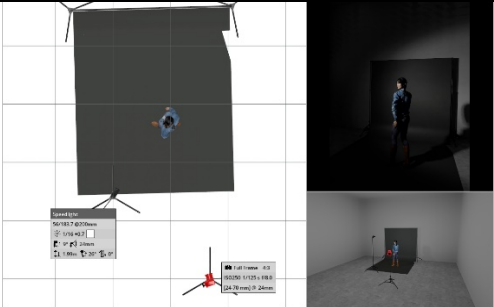
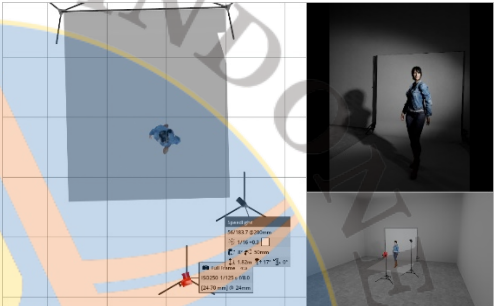
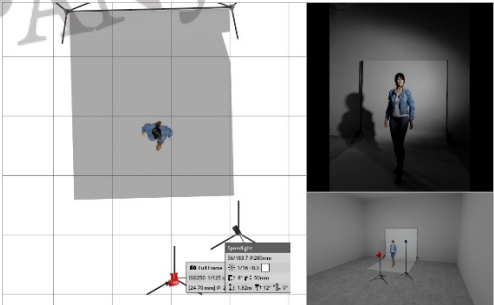
Bagan 1

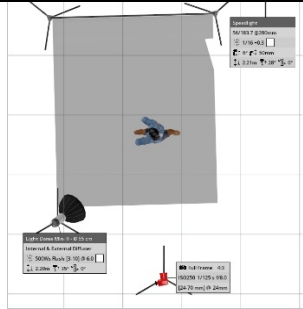
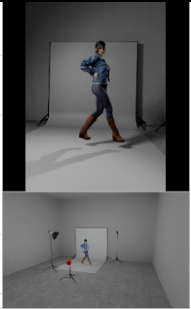
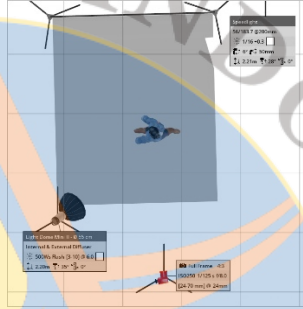
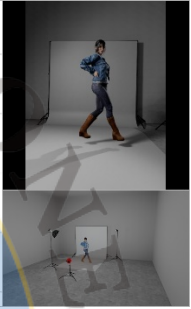
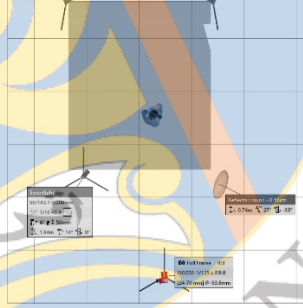
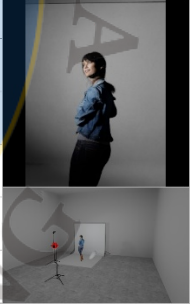
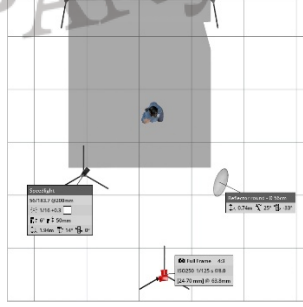
Bagan penyajian karya

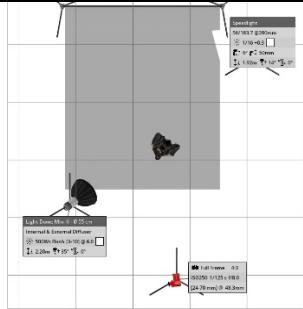
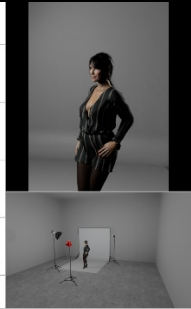
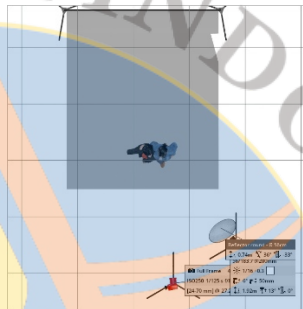
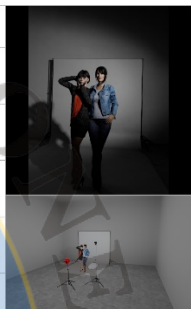
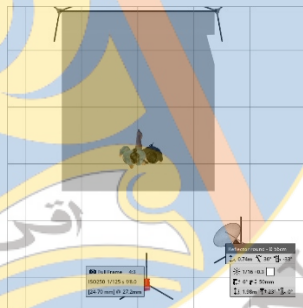
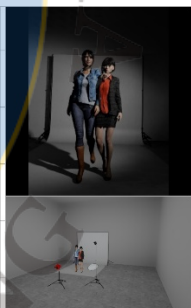
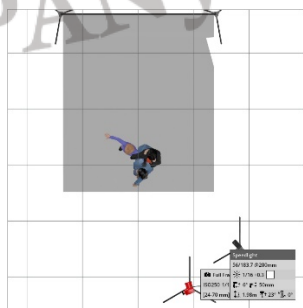
Sumber (Muhammad yurisyah Ikmal)

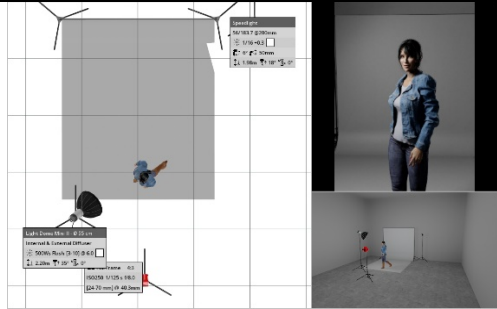
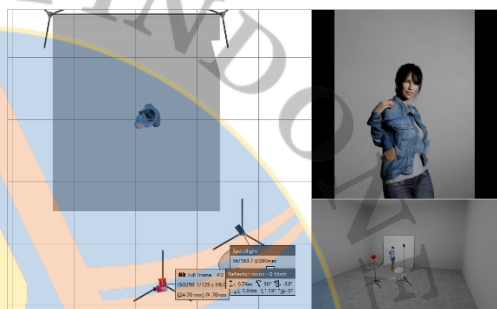
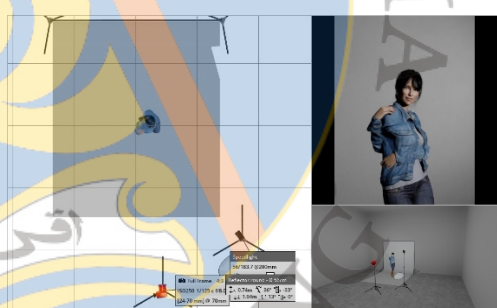
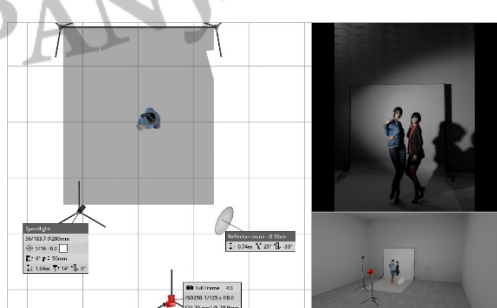
Project Relish

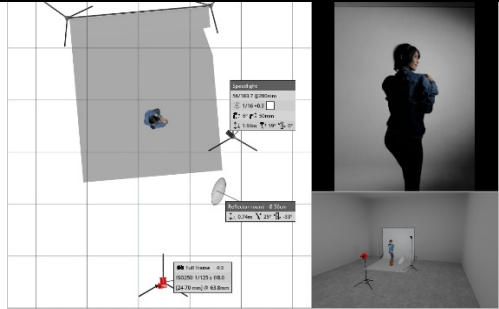
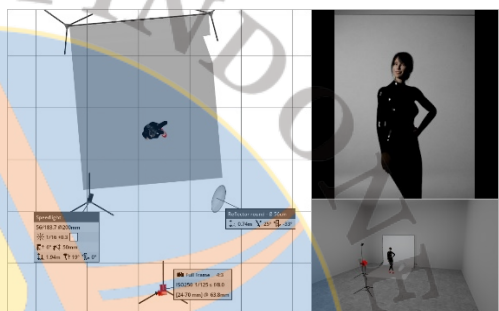
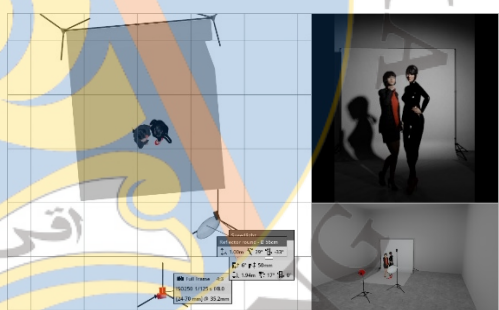
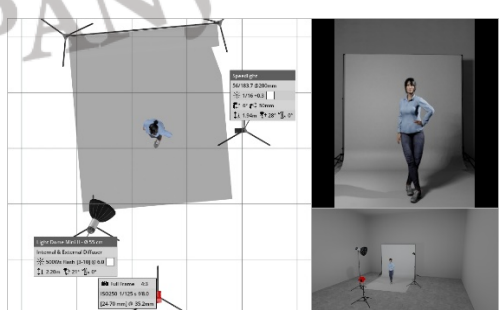
NO	PROJECT RELISH	
1	Artistik	1. Baju 2. Sepatu 3. Softlens
2	Telent	1. Ezi 2. Bian 3. Intan
3	Make up artis	1. Delvi
4	Tim produksi	Lighting : a. Adly b. Safri c. Ali Penata artistik : a. Mesi b. Ega c. Ririn Behind the scene dan konsumsi : a. Alwis b. Ikhsan c. Mesi
5	Teknik lighting	Mixlight
6	Skema lighting	1. Karya 1   2. Karya 2

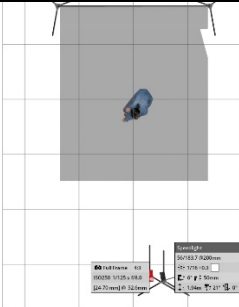
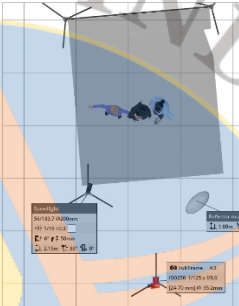
		
	3. Karya 3	
	4. Karya 4	
	5. Karya 5	
	6. Karya 6	

		 
	7. Karya 7	 
	8. Karya 8	 
	9. Karya 9	 
	10. Karya 10	

		 
	11. Karya 11	 
	12. Karya 12	 
	13. Karya 13	 
	14. Karya 14	

		
	15. Karya 15	
	16. Karya 16	
	17. Karya 17	
	18. Karya 18	

		
	19. Karya 19	
	20. Karya 20	
	21. Karya 21	
	22. Karya 22	

		 
	23. Karya 23	 

Tabel 11
Project Relish

PROJECT TIME					
HARI	JAM	PROJECT	ALAT	LOKASI	Ket
Rabu 23-11-2022	06.00-07.00	– Proses make up	FujiFilm X-T3	– Butik inka	
	07.00-07.30	– Persipan alat di lokasi	Lensa fujinon 10-24 mm	– Taman jalur	
	07.30-09.30	– Proses pemotretan	Lensa viltrox 56mm		
	09.40-10.00	– Persiapan mengganti baju kedua	Godox SK 300		
	10.00-11.30	– Proses pemotrtan	Godox TT 600	– Tugu dayung	
	11.30-13.00	– Istirahat	Godox X2T	– Taman jalur	
	13.10-15.30	– Proses pemotretan	Reflektor	– Tugu jalur	
	15.30-15.50	– Persipan penggantian baju	Softbox		
	16.00-17.30	– Proses pemotretan		– Jembatan gantung	
	17.30-18.00	– Briefing		– Taman jalur	
Kamis 24-11-2022	06.00-07.00	– Proses make up		– Dirumah mesi	
	07.00-07.30	– Persipan alat di lokasi		– Tugu carano	
	07.30-09.30	– Proses pemotretan			
	09.40-10.00	– Persiapan mengganti baju kedua			
	10.00-11.30	– Proses pemotrtn			

Tabel 12
Project time