

“YOUTH ATMOSPHERE”

DALAM FOTOGRAFI *FASHION*

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Fotografi
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

MOCHAMMAD NORHAMZAH SAPTOADJIE

14152114

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2019

PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA
YOUTH ATMOSPHERE DALAM FOTOGRAFI FASHION

Oleh :




MOCHAMMAD NORHAMZAH SAPTOADJIE

NIM 14152114

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada Tanggal 1 Februari 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Andry Prasetyo, S.Sn., M.Sn	
Penguji Bidang I	: Johan Ies Wahyudi, S.Sn., M.Sn	
Penguji Pembimbing	: F.X Purwasatya P.A.L., S.Sn., M.Sn	

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai

Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Institut Seni Indonesia Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwivanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mochammad NorHamzah SaptoAdjie

NIM : 14152114

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:


YOUTH ATMOSPHERE DALAM FOTOGRAFI FASHION

adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain ini, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 1 Februari 2019

Yang menyatakan

Mochammad NorHamzah SaptoAdjie

NIM 14152114

“YOUTH ATMOSPHERE” DALAM FOTOGRAFI FASHION

Oleh: Mochammad NorHamzah SaptoAdjie

Youth Atmosphere menampilkan kontradiksi visual antara anak muda dan generasi usia lanjut. Aura anak muda dimunculkan kembali melalui gaya berpakaian pada orang yang sudah berusia lanjut. Orang yang sudah berusia lanjut ditampilkan sebagai objek dengan mengenakan gaya berpakaian yang sedang menjadi tren anak muda saat ini, menggunakan gambar latar yang menampilkan suatu tempat kejadian atau kebiasaan anak muda di era ini sebagai pendukung untuk menambah aura anak muda dalam masing-masing karya.

Fotografi *fashion* dikemas sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah karya foto yang artistik. Elemen-elemen seperti busana atau gaya berpakaian, manusia, dan gambar latar menjadi fokus utama untuk menyampaikan satu gagasan suatu perkembangan di wilayah perkotaan menggunakan medium fotografi yang mempunyai fungsi merekam suatu keadaan yang pernah terjadi dengan cara penyampaian yang mempunyai nilai seni.

Kata Kunci: *Youth Atmosphere, Fotografi Fashion*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Merupakan sebuah kenyataan dalam proses penciptaan ini, penulis mengalami banyak kendala, sehingga mendapatkan pembelajaran serta pengalaman baru. Keberhasilan dalam mengatasi semua hambatan dalam perjalanan yang teramat panjang tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dengan tulus penulis mengungkapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya ini :

1. Ibu dan Bapak tercinta, Sri Hastuti Setyaningsih dan Adji Saifudin Wahab yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan kasih sayang, doa dalam ibadahnya, semangat, cinta tanpa pamrih, dan dukungan materi yang tidak akan bisa aku balas sampai kapan pun, terima kasih sudah banyak mengerti kelakuan anakmu, Hamzah sayang bapak ibu.
2. Kakak-kakak terbaikku, Ari dwi Hamzah, Dian Ayu, dan Safri Tri Ichtiarto, yang telah menyemangatiku, memotivasi serta memberikan doa dan materi dalam pengerjaan Tugas Akhir Karya ini.
3. Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Prodi Fotografi dan selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan dan dukungan dalam proses Tugas Akhir Karya.

4. F.X Purwasatya P.A.L, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan kesabaran serta pengarahan dan bimbingannya.
5. Segenap Dosen yang mengajar di Program Studi Fotografi, ISI Surakarta, bapak Tohari, bapak Johan, bapak Andry, bapak Heru, bapak Bagus, bapak Mudji, dan Ibu Anin yang telah banyak memberikan bimbingan sejak awal hingga akhir masa perkuliahan.
6. Sahabat-Sahabatku, David Krebonson dan Dika Rabt yang sudah membantu, memberikan tempat untuk mengerjakan, dan beristirahat.
7. Rakasu, Tama, Rima, Intan, Fara, Galang, Bimo, Catur, Amir, Arzena, Adit, Fahem, dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak sudah membantu proses produksi tugas akhir ini, waktu dan semangat kalian sangat berharga.
8. Rani, terima kasih telah banyak membantu dan memberikan banyak waktu, kasih sayang, dan semangat, dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
9. Seluruh staff 99 House. Mas Ega, Jamal, Ikhsan, Acel, Suneo. Terima kasih sudah memberikan dukungan fasilitas untuk kepentingan tugas akhir ini.
10. Semua bapak ibu yang sudah berkenan untuk membantu dan mengikuti arahan sesuai keinginan hamzah dengan sabar.
11. Teman seperjuanganku seluruh angkatan 2014 fotografi ISI Surakarta.
12. Teman-temanku Mahasiswa ISI Surakarta, khususnya Mahasiswa Prodi Fotografi yang selalu memberikan motivasi dan semangat.

13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, Terima kasih banyak, semoga kebaikan kalian semua terbalas.

Sebaik-baik hasil karya manusia, tidak ada satupun yang dapat mencapai tahap kesempurnaan. Oleh karena itu, saran, kritik, dan masukan sangat penulis harapkan untuk peningkatan kemampuan di masa mendatang.

Surakarta, 1 Februari 2019



Penulis

PERSETUJUAN

YOUTH ATMOSPHERE DALAM FOTOGRAFI FASHION

Oleh

Mochammad NorHamzah SaptoAdjie

NIM 14152114

Telah disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir Karya

Surakarta, 1 Februari 2019

Ketua Program Studi Prodi Fotografi

Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn.

NIP 198107262008121002

Pembimbing yang disetujui

F.X Purwasatya P.A.L, S.Sn M.Sn.

NIP. 197601272008121001

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Pengesahan Tugas Akhir Karya.....	ii
Pernyataan.....	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Halaman Persetujuan.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide / Gagasan Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II	
KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Penciptaan.....	12

C. Konsep Perwujudan	16
BAB III	
METODE PENCIPTAAN	18
A. Observasi.....	20
B. Eksplorasi.....	21
C. Eksperimentasi.....	21
D. Visualisasi Karya.....	22
E. Draf Alur Pembuatan Karya	32
BAB IV	
PEMBAHASAN KARYA.....	33
BAB IV	
PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	65
Daftar Pustaka.....	xiii
Glosarium.....	xv
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>“The Congo Dandies: Living In Poverty”</i>	10
Gambar 2. <i>This Is What Our Generation</i>	11
Gambar 3. <i>This Is What Our Generation</i>	12
Gambar 4. Proses Pembuatan Gambar Latar.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alur Pembuatan Karya	32
--	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pakaian menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi manusia. Pada dasarnya fungsi dari pakaian adalah untuk menutupi tubuh manusia saat melakukan aktifitas sehari-hari. Seiring berkembangnya jaman, pakaian memiliki fungsi lain yaitu menjadi penunjang penampilan yang bertujuan untuk menunjukkan jati diri, status sosial, kelompok atau hanya untuk meningkatkan kepercayaan diri. Di era ini, pakaian ikut berkembang mulai dari jenis, bahan-bahan yang digunakan hingga aliran *fashion* yang bermacam-macam. Menurut Harri Darsono, Sofie S (1987) Aliran dalam dunia *fashion* dibagi menjadi:

1. Aliran Klasik

Tema yang digemari dari masa ke masa, tidak mengalami perubahan dalam penampilannya, misalnya seragam militer, pakaian adat, dan lain-lain.

2. Aliran *New Klasik*

Tema yang lambat dalam mengalami perubahan dalam penampilannya, Kurun perubahannya setiap puluhan tahun sekali, misalnya busana pria dan wanita dewasa dengan berbagai pengaruh didalamnya. Aliran *fashion* ini disebut juga *fashion vintage*.

3. Tren

Fashion yang sering mengalami perubahan, setahun sekali, bahkan sering terjadi beberapa tema atau gaya.

4. Aliran *New Wave Fashion*

Merupakan aliran yang mengalami perubahan cepat sekali. Sekitar tiga bulan sekali, dengan ciri-ciri, segar, murah, remaja dan ibu-ibu muda. Aliran tren dan aliran *new wave* memiliki karakteristik yang mirip. Oleh karena itu aliran *fashion* ini disebut *fashion urban* atau kontemporer.¹

Sampai saat ini *fashion* yang sedang digemari anak muda adalah *fashion urban*. *Fashion urban* adalah perpaduan gaya atau akulturasi. berawal dari mode tradisional, budaya atau kelompok di suatu daerah, diadopsi oleh desainer lalu diakulturasi dengan daerah lain untuk didistribusikan ke daerah-daerah perkotaan, seperti halnya adopsi gaya musik *grunge*, *hiphop* dan *punk*, lalu disatu-padukan kembali untuk menciptakan perpaduan gaya baru di suatu wilayah perkotaan. *Style urban* adalah gerakan individualis, sehingga anak-anak remaja di perkotaan sering menggunakan *style urban* dengan cara mereka sendiri mengikuti perkembangan atau nuansa dimana mereka tinggal.²

¹ Darsono, H. & Sofie, S. dalam *Pusat Fashion Kontemporer Di Yogyakarta. 2011 Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta* hal 21

² <https://www.leaf.tv/articles/what-is-urban-fashion>

Individu yang paling mudah terpengaruh oleh perkembangan yang terjadi di sekelilingnya adalah remaja, mereka sangat antusias terhadap perkembangan yang sedang digemari, salah satunya adalah gaya berpakaian. Pada umumnya masa remaja merupakan masa-masa yang paling menyenangkan, fase perkembangan remaja merupakan masa yang paling rentan dan kritis. Hal ini dimaksudkan karena masa remaja merupakan masa penyempurnaan dari perkembangan pada tahap-tahap sebelumnya. Definisi remaja untuk masyarakat Indonesia memiliki batasan umur antara 11 tahun hingga 24 tahun dan belum menikah.³

Kebebasan dalam mengkombinasikan *outfit* dari ujung kepala sampai ujung kaki dan perbedaan *trend* kombinasi gaya berpakaian urban di masing-masing daerah mempunyai ciri yang berbeda menjadi salah satu titik poin yang menarik bagi penulis untuk dijadikan sebagai karya tugas akhir. Saat ini adalah bukan dari masyarakat yang mengikuti idolanya, melainkan masing-masing pribadi yang lebih sering memilih gaya berpakaian dengan mengikuti apa yang disarankan atau ditampilkan oleh teman-teman sebaya maupun orang-orang seumuran di media *online*.⁴

Dari uraian tersebut penulis akan menampilkan gaya berpakaian urban sebagai objek dalam fotografi *fashion*. Fotografi *fashion* pada intinya adalah foto yang memamerkan atau menjual busana yang dikenakan oleh model.⁵ Menggunakan tatanan pencahayaan tambahan melalui *lighting*, dengan

³ S., Sarlito wirawan. 2003. *Psikologi Remaja*, Jakarta, Balai Pustaka. Hal 11-14

⁴ Faisal, Muhammad. 2017. *Generasi Phi*. Republika. Hal 174

⁵ Kurniadi, Adi. 2009. *Lighting for Fashion Indoor Lighting*, Jakarta: Elek Media Komputindo. Hal. 4

artistik yang ditata sedemikian rupa sesuai dengan konsep yang sudah dirancang hingga nantinya dapat menghasilkan satu visual yang menarik. Salah satu fungsi dari foto *fashion* yaitu 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.⁶

Penulis mengkombinasikan gaya berpakaian urban dengan mengaplikasikannya kepada orang yang sudah berusia lanjut. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), pengkategorian usia lanjut meliputi :

- a. Usia pertengahan (*Middle Age*) = antara 45 – 59 tahun.
- b. Usia lanjut (*Elderly*) = antara 60 – 70 tahun.
- c. Usia lanjut tua (*Old*) = antara 75-90 tahun

Jika dilihat dari bentuk fisik tubuhnya, orang yang sudah berusia lanjut (*Elderly*) mempunyai perubahan karakter yang khas, seperti rambut yang sudah menjadi putih, dan kulit wajah yang mulai berkerut. Dari berbagai karakter fisik yang dapat menjadi penanda bahwa orang yang dijadikan sebagai model adalah orang yang sudah berusia lanjut menjadi salah satu daya tarik penulis untuk menampilkannya sebagai model dengan mengenakan pakaian yang umumnya dipakai oleh anak muda. Hal tersebut menimbulkan kontradiksi visual antara gaya berpakaian anak muda dengan orang yang

⁶ Hall, Ducan. 1979. *The History of Fashion Photography*. New York: Alphine Book Company. Hal.10

sudah berusia lanjut, Usia tua adalah periode penutup dalam rentang hidup seseorang, yaitu suatu periode dimana seseorang telah “beranjak jauh” dari periode terdahulu yang lebih menyenangkan atau beranjak dari waktu yang penuh dengan manfaat.⁷

Karya tugas akhir ini *youth atmosphere* diartikan oleh penulis sebagai aura anak muda yang dimunculkan kembali dari orang berusia lanjut dengan mengenakan gaya berpakaian urban yang memiliki banyak kombinasi *item* untuk dijadikan *outfit* untuk menambah kesan aura anak muda yang antusias terhadap gaya berpakaian. Dikemas menggunakan keseimbangan pola dasar teknis fotografi *fashion* dengan tata artistik yang ditampilkan untuk menambah aura anak muda di dalam setiap karya.

B. Ide / Gagasan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, maka munculah ide untuk menciptakan karya dalam tugas akhir ini dengan menampilkan dua hal yang berlawanan. Dalam karya ini akan dibuat juga bentuk visual yang menarik melalui tata cahaya dan latar pemotretan yang menarik. Menyampaikan dan mengeksplorasi peristiwa melalui beberapa elemen seperti model, pakaian dan artistik, yang menimbulkan kontradiksi visual.

⁷ Hurlock, Elizabeth B. (2002). *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. Hal. 382

C. Tujuan Penciptaan

Dalam penciptaan karya tugas akhir yang berjudul “*Youth Atmosphere*” Dalam Fotografi *Fashion* bertujuan untuk menampilkan kontradiksi orang berusia lanjut mengenakan gaya berpakaian anak muda dalam fotografi *fashion*. Anak muda adalah periode dimana seseorang sedang sangat sensitif dalam menyikapi suatu perkembangan gaya berpakaian, sedangkan orang yang sudah berusia lanjut adalah periode dimana seseorang sudah beranjak jauh dari fase-fase tersebut. Dari dua peristiwa tersebut, penulis mengkombinasikan suatu hal untuk menghasilkan keunikan visual hingga dapat memberikan wacana gaya berpakaian untuk orang yang berusia lanjut.

D. Manfaat Penciptaan

Karya tugas akhir “*Youth Atmosphere*” Dalam Fotografi *Fashion* memiliki manfaat untuk selalu memotivasi, dan mengasah kemampuan agar peka merespon suatu keadaan, mengeksplorasi suatu realita untuk dijadikan kerangka pikiran dalam menciptakan karya visual menggunakan media fotografi, hingga dapat memperkaya sumber referensi literasi maupun referensi tentang fotografi khususnya fotografi *fashion* bagi masyarakat luas.



BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Tinjauan Sumber Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya fotografi di dunia pendidikan harus didasari oleh pengetahuan dan sumber – sumber yang nantinya mampu membuat karya tersebut dapat dipertanggung-jawabkan. Penciptaan karya tugas akhir “*Youth Atmosphere*” Dalam Fotografi *Fashion* menggunakan tinjauan sumber penciptaan sebagai berikut :

1. . Tinjauan Sumber Pustaka

a. Michel Foucault - *The Archaeology Of Knowledge*

“Kontradiksi berfungsi untuk mengembangkan dan mengkolaborasikan ide, mengatur ulang wacana dan cara berpikir.”⁸

b. Walter Benjamin - *The Arcades Project*

“Aura merupakan suatu konteks untuk mengilustrasikan sebuah kondisi dari sebuah sensasi kekaguman, sesuatu yang menggiring diri kedalam situasi yang sublim terhadap persepsi dan referensi pengalaman terhadap kehadiran sebuah karya seni yang unik. Benjamin menggambarkan seakan-akan aura adalah sebuah departemen yang menaungi nilai estetis dari sebuah karya seni. Keadaan dimana tercipta suatu rasa kekaguman merupakan penilaian atas sesuatu yang muncul berdasarkan aura, dan ketika sebuah karya seni menimbulkan perasaan kagum seperti demikian, disanalah aura yang dimaksudkan tersebut berada.”⁹

⁸ Foucault, Michel. 1989. *The Archeology Of Knowledge*. London: Routledge. Hal 149

⁹ Mohammad, Lingga. 2011. *Seni Tanpa Originalitas Menurut Walter Benjamin*. Hal 11

c. Psikologi Perkembangan

“Usia tua adalah periode penutup dalam rentang hidup seseorang, yaitu suatu periode di mana seseorang telah “beranjak jauh” dari periode terdahulu yang lebih menyenangkan atau beranjak dari waktu yang penuh dengan manfaat.”¹⁰

d. Psikologi Remaja

“Fase perkembangan remaja merupakan masa yang paling rentan dan kritis. Hal ini dimaksudkan karena masa remaja merupakan masa penyempurnaan dari perkembangan pada tahap-tahap sebelumnya.”¹¹

Dari beberapa kutipan diatas, penulis mendapatkan pemahaman untuk memutar kembali suasana yang sudah pernah dirasakan oleh orang yang sudah berusia lanjut namun dengan perkembangan anak muda di jaman sekarang. *Fashion* memiliki arti suatu mode yang hidupnya tidak lama, yang mungkin menyangkut gaya bahasa, perilaku, hobi terhadap model pakaian tertentu.¹² Dapat disimpulkan bahwa *fashion* adalah salah satu hal yang tidak jauh dari perkembangan suatu masa atau tren.

Dalam konsep karya tugas akhir ini, penulis mengkolaborasikan dua realita untuk dijadikan objek, mengembangkan wacana ke dalam suatu bentuk visual dengan mempertahankan segi teknis fotografi sesuai dengan rancangan konsep yang disusun sebelum pemotretan untuk menciptakan dan menampilkan simbol-simbol perkembangan di daerah perkotaan sebagai penguat pesan agar tersampaikan kepada khalayak.

¹⁰ Ibid 5

¹¹ Ibid 3

¹² Soekanto, Soerjono. 2014. *Kamus Sosiologi*. Jakarta: Raja Graffindo. hal 186

2. Tinjauan Sumber Visual

a. *RT Documentary - The Congo Dandies: Living in Poverty and Spending a Fortune To Look Like a Million Dollars*



Gambar 1. “*The Congo Dandies: Living In Poverty and Spending a Fortune To Look Like a Million Dollars*”
(Diunggah Oleh *RT Documantary*)

Film dokumenter yang dimuat oleh *RT Documentary* tentang “*La Sape*”. Sebuah gerakan unik yang berada di Kongo, Afrika Selatan. Menampilkan kelompok masyarakat atau komunitas yang siap untuk membelanjakan uang yang sebenarnya tidak mereka miliki untuk memesan pakaian dari para perancang pakaian.

Mereka menunjang penampilan menggunakan pakaian dari suatu *brand* yang berharga mahal. Kombinasi warna, pola senada dipakai dalam kesehariannya untuk berjalan-jalan diantara jalan yang berdebu dan rumah yang beralaskan tanah liat. Film dokumenter tersebut dijadikan tinjauan dalam tugas akhir ini

karena mempunyai kesamaan dalam hal kontradiksi *fashion* yang dikenakan oleh objek. Kontradiksi yang terlihat dari film tersebut berada di latar belakang kehidupan perekonomian objek dengan gaya berpenampilan mereka.

b. *Alex De Mora - This Is What Our Generation Will Look Like When We Retire*



Gambar 2. *This Is What Our Generation Will Look Like When We Retire* (Diunggah Oleh *Vice.com*)

Karya dari Alex De Mora ini menampilkan orang tua yang memakai pakaian remaja milenial. Alex De Mora berimajinasi tentang anak muda jaman sekarang sewaktu menghabiskan sisa hidupnya di kemudian hari nanti dengan menggunakan apa yang sekarang mereka pakai. Karya dari Alex De Mora ada kemiripan dengan karya tugas akhir ini, dimana model yang dijadikan objek

adalah orang tua yang berdandan selayaknya anak muda dengan mengenakan pakaian dengan gaya berpakaian urban.



Gambar 3. *This Is What Our Generation Will Look Like When We Retire*
(Diunggah Oleh *Vice.com*)

Demi menghindari kesamaan visual karya tugas akhir yang berjudul “*Youth Atmosphere Dalam Fotografi Fashion*” dengan “*This Is What Our Generation Will Look Like When We Retire*” penulis akan lebih mengeksplorasi teknis dan latar *background* sehingga dalam penyajiannya akan terlihat lebih bervariasi sesuai dengan konsep visual pada masing-masing karya. Karya dari Alex De Mora menampilkan warna-warna yang senada antar pakaian, properti dan *background* yang digunakan.

B. Landasan Penciptaan

Dalam pengerjaan karya tugas akhir berjudul “*Youth Atmosphere Dalam Fotografi Fashion*” ini menampilkan gaya berpakaian anak muda yang diaplikasikan kepada orang yang sudah berusia lanjut, orang tua sudah melewati periode jaman dulu ketika mereka mengikuti suatu perkembangan atau tren, seperti yang dikatakan oleh Elizabeth Bergner Hurlock dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan yaitu:

“Usia tua adalah periode penutup dalam rentang hidup seseorang, yaitu suatu periode di mana seseorang telah “beranjak jauh” dari periode terdahulu yang lebih menyenangkan atau beranjak dari waktu yang penuh dengan manfaat.”¹³

Anak muda adalah salah satu fase dimana mereka sangat antusias terhadap perkembangan tren yang sedang menjadi bahan perbincangan di lingkungannya, termasuk dalam hal gaya berpakaian, teman-teman sebaya adalah salah satu sumber yang mempengaruhi mereka, menurut Muhammad Faisal

*“Personal fashion sudah mulai menentukan bagaimana sesuatu itu dilihat sebagai hal yang keren atau tidak. Saat ini adalah bukan dari masyarakat yang mengikuti idolanya, melainkan masing-masing pribadi yang lebih sering memilih gaya berpakaian dengan mengikuti apa yang disarankan atau ditampilkan oleh teman-teman sebaya maupun orang-orang seumuran di media *online*.”¹⁴*

Mengkolaborasikan dua realita yang bertolak belakang namun berkaitan dengan mengembangkannya menjadi satu tatanan visual.

Mempersatupadukan gaya berpakaian yang menjadi tren di kalangan anak

¹³ Ibid 5

¹⁴ Ibid 3

muda dengan mengaplikasikannya kepada orang yang sudah berusia lanjut sehingga menciptakan sebuah kontradiksi yang mempunyai nilai estetika

“Kontradiksi berfungsi untuk mengembangkan dan mengkolaborasikan ide, mengatur ulang wacana dan cara berpikir.”¹⁵

Konsep penciptaan karya tugas akhir ini menampilkan sebuah visual yang dapat menarik perhatian khalayak khususnya untuk generasi tua dan generasi muda, menciptakan propaganda antara gaya berpakaian anak muda dengan fase perkembangan orang yang sudah berusia lanjut melalui pendekatan fotografi *fashion*.

“Fashion Photography adalah genre fotografi yang ditujukan untuk menampilkan pakaian dan barang-barang fashion lainnya.”¹⁶

Directing in Photography bab II karya Aryono Huboyo Djati membahas tidak sekedar teknik pose, tetapi juga membangun *passion* antara fotografer dengan modelnya agar terjalin hubungan komunikasi yang baik, sehingga model dapat mengerti apa yang fotografer inginkan.¹⁷

Menampilkan segi keunikan visual untuk menarik penilaian khalayak terhadap objek seperti halnya yang dikutip dari buku *“Lifestyles”* karya David Chaney, pada bagian tersebut dijelaskan tentang iklan yang memengaruhi gaya hidup, budaya citra, dan budaya cita rasa. yaitu:

¹⁵ Ibid 7

¹⁶ Abdi, Yuyung. (2012) *Photography From My Eyes*. Elex Media Komputindo. hal 20

¹⁷ Huboyo, Aryono D & Wibowo, Joko. (2011) *Directing in Photography*. Indonesia: Elex Media Komputindo. Hal 77

“Tidak semua orang terbujuk rayuan iklan, tapi paling tidak, orang-orang akan terkagum-kagum pada wacana iklan yang membangkitkan rasa humor, atau karena pesona dari bintang iklannya.”¹⁸

Seperti yang telah dijabarkan diatas, pengkarya mengklarifikasi setiap *point* secara urut sebagai berikut:

1. *Youth* / Anak Muda

Anak muda adalah individu yang paling mudah terpengaruh oleh perkembangan yang terjadi di lingkungannya, mereka sangat antusias terhadap suatu hal yang sedang menjadi bahan perbincangan, masa peralihan dari anak kecil ke dewasa adalah masa dimana mereka sedang mencari jati diri. Di era globalisasi ini informasi sangat cepat tersebar, perkembangan suatu hal dapat secara cepat disampaikan melalui internet, salah satu contohnya dalam hal gaya berpakaian. Gaya berpakaian anak muda di perkotaan banyak dipengaruhi dari lingkungan maupun orang-orang sebaya di media sosial.

¹⁸ Chaney, David. (2009). *Lifestyles, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

2. *Atmosphere*

Sebuah lapisan di permukaan suatu planet. di karya tugas akhir ini *atmosphere* diartikan sebagai aura yang melingkupi masing-masing karya. Aura anak muda ditampilkan melalui gaya berpakaian yang dikenakan oleh model yang sudah berusia lanjut, membawa dan menampilkan kembali sifat anak muda yang sensitif terhadap suatu perkembangan di daerah perkotaan dengan visual orang tua.

3. Fotografi *Fashion*

Fotografi *fashion* adalah satu dari sekian banyak klarifikasi dalam dunia fotografi. Fotografi *fashion* mengarah kepada hal-hal yang berhubungan dengan benda-benda *fashion* dari atas sampai bawah, *Fashion* sendiri merupakan suatu media ekspresi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide, cerita, peristiwa, dan sebagainya seperti halnya bahasa.¹⁹ Fotografi *fashion* mulai berkembang semenjak tahun 1892, yaitu dengan munculnya majalah *fashion VOGUE*. Fotografer *fashion* pertama adalah Baron Adolphe de Meyer, pada tahun 1913 mulai menggunakan foto-foto eksperimental untuk majalah *VOGUE*.²⁰

¹⁹ Linde, Rici Ferdinan. 2009. *Visualisaiai Fotografi pada Majalah Fashion*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Hal 4

²⁰ Bajradaram, Agam. 2010. , *Kebaya Modern pada Fotografi Fesyen*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Hal 8

Dalam penciptaan sebuah karya seni khususnya fotografi, tidak bisa lepas dari estetika. Oleh karena itu. Pengkarya berupaya untuk memperhatikan estetika dalam proses penciptaan karya ini. Soedjono mengungkapkan bahwa salah satu entitas dalam domain seni rupa adalah fotografi, maka dengan hal itu fotografi tidak lepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika seni rupa yang berlaku. Dengan berbagai *sub-genre* nya fotografi tidak lepas dari varian nilai dan kosa estetikanya sendiri.²¹

C. Konsep Perwujudan

Proses pemotretan untuk pengerjaan karya “*Youth Atmosphere Dalam Fotografi Fashion*” dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan tata lampu, properti, dan busana sesuai dengan konsep yang sudah dirancang pada masing-masing *moodboard*, penyusunan konsep ke dalam *moodboard* dibuat untuk menentukan dan memastikan elemen apa saja yang dibutuhkan. Konsep menjadi dasar untuk merancang elemen yang akan ditampilkan sehingga proses pemotretan akan terarah, dari suatu rancangan konsep tersebut alat dan elemen apa saja yang dibutuhkan dapat dipersiapkan terlebih dahulu sehingga dalam proses pemotretan akan lebih fokus terhadap teknis yang juga sudah diperhitungkan. Pesan yang akan disampaikan sudah harus ditentukan sewaktu penyusunan konsep, hal tersebut dilakukan untuk penyesuaian elemen dan teknis yang tepat dan efektif.

²¹ Soedjono, Soeprapto, 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta : Universitas Trisakti hal 84

Penciptaan “*Youth Atmosphere* Dalam Fotografi *Fashion*” menggunakan kamera analog yang diproses secara digital, proses pengambilan gambar menggunakan kamera analog *medium format* dengan film 120mm berformat 6x7 yang dicuci lalu ditransfer ke dalam bentuk digital menggunakan *scanner* film lalu dilanjutkan ke dalam proses editing dan dicetak. Kamera analog dipilih untuk mendapatkan karakter warna yang khas, serta menghasilkan suatu arsip fisik berbentuk klise.

Gambar latar studio untuk masing-masing karya dalam tugas akhir ini dibuat secara manual menggunakan teknik lukis dengan media kanvas, menampilkan karakter yang menyerupai gambar latar studio pada era ketika studio foto dikuasai oleh minoritas tionghoa dan orang-orang eropa. Mengimitasi gaya lukisan pemandangan alam dengan simbol-simbol modernitas perkotaan yang disesuaikan kembali dengan latar belakang konsep “*Youth Atmosphere*” untuk lebih menyampaikan citra diri dari model yang ditampilkan. Gambar latar studio-studio foto Tionghoa mewakili suatu budaya-visual yang penuh makna dan mengungkap dunia, foto-foto tersebut merupakan meta-komentar atas nilai fotografi itu sendiri.²²

²² Strassler, Karen. dalam Ajidarma, Seno Gumira, 2016. *Kisah Mata, Fotografi Antara Dua Subjek : Perbincangan Tentang Ada*, Yogyakarta : Galangpress hal 121

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan cara dan salah satu bagian terpenting yang digunakan untuk mewujudkan suatu karya tugas akhir sesuai dengan yang direncanakan. Dalam penciptaan karya tersebut, diperlukan pengalaman, keyakinan dan ketekunan sehingga karya yang dihasilkan tersebut diharapkan memiliki nilai estetis dimata masyarakat. Menurut Guntur dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Artistik* bahwa,

...tidak ada praktik seni yang tidak menyertakan pengalaman, sejarah, dan keyakinan; dan sebaliknya tidak ada akses teoritis terhadap, atau interpretasi dari, praktik seni yang tidak membentuk secara parsial ke dalam seni. Konsep dan teori, pengalaman dan pemahaman terjalin dalam praktik seni; dan seni selalu merupakan refleksi.²³

Seperti yang telah diketahui, memproduksi sebuah karya seni membutuhkan sebuah proses. Sebelum melanjutkan dalam proses penciptaan karya, tugas akhir berjudul “*Youth Atmosphere* Dalam Fotografi *Fashion*” membutuhkan beberapa tahapan baik proses untuk memunculkan ide, membuat konsep karya, tahap produksi karya, hingga ke dalam proses akhir bagaimana untuk menyajikan karya.

Pengalaman, referensi dan ekspektasi yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dapat mendatangkan sebuah ide, semakin banyak pengalaman,

²³ Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*, Surakarta: ISI Press. h. 35.

referensi dan keinginan untuk mencapai sesuatu maka semakin banyak juga rangka pikiran untuk menciptakan sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa ide adalah pemikiran, pengertian, perenungan serta kepekaan dalam menggapai momen estetik.²⁴

Seperti dalam proses pembuatan tugas akhir ini, penulis berfikir untuk menciptakan sebuah karya visual yang unik dan menarik perhatian bagi masyarakat, menampilkan hal yang biasa terlihat di media *online* dengan cara yang berbeda. Melihat fenomena tentang perkembangan gaya berpakaian dan praktik fotografi *fashion* yang biasa ditampilkan umumnya menggunakan anak muda sebagai model. Dari indra mata dan rangka pikiran untuk menampilkan visual yang unik dan diterima masyarakat luas, maka munculah untuk menciptakan satu bentuk karya visual melalui fotografi *fashion* dengan menampilkan orang yang sudah berusia lanjut sebagai model dengan mengenakan pakaian yang sedang menjadi bahan perbincangan anak muda di daerah perkotaan.

²⁴ Waskito. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. h. 200.

Metode penciptaan dilakukan dalam tahapan secara berurutan yang meliputi:

A. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung dan tepat. Metode ini dilakukan guna mendapatkan rangkaian untuk menyusun sebuah konsep, atau bisa disebut sebagai rangka untuk menentukan gambaran visual yang akan ditampilkan pada karya ini. Pengamatan pertama kali dilakukan pada melihat gaya berpakaian anak muda di lingkungan perkotaan, langkah ini dibatasi pada daerah kota Solo. Melihat, mengamati dan menjadi bagian di salah satu *marketplace* pakaian yang umumnya mempunyai target pasar anak muda. Dari tahap tersebut penulis dapat menghasilkan beberapa data seperti bagaimana gaya berpakaian anak muda jaman sekarang, pakaian apa saja yang menjadi banyak perbincangan anak muda dan menganalisa perbedaan antara anak muda dan orang tua ketika berpose didepan kamera saat dipotret. Lalu mengamati karakter fisik orang yang sudah berusia lanjut seperti pada raut muka, warna rambut dan bentuk tubuh. Dari hasil-hasil tersebut, penulis membuat *moodboard* sebagai media untuk penuangan ide pada masing-masing karya untuk mengetahui apa saja elemen yang dibutuhkan saat melakukan pemotretan.

B. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahapan selanjutnya yang dilakukan penulis untuk mengeksplorasi konsep yang terangkum pada *moodboard*. Mengkategorikan benda atau objek menurut cerita pada masing-masing karya yang menjadi simbol dan bisa mengkomunikasikan tentang konsep dasar “*Youth Atmosphere Dalam Fotografi Fashion*”. Untuk menambah nilai estetis pada karya ini memerlukan beberapa teknis yang digunakan, seperti penataan lampu, dan komposisi. Teknik yang digunakan seperti *artificial light* (cahaya yang sengaja dibuat yang bisa diubah arah dan penyinarannya seperti lampu kilat/*flash*), komposisi adalah dasar yang penting untuk menciptakan visual, seperti mengatur letak objek yang ditampilkan menurut posisinya ataupun warna pakaiannya.

C. Eksperimentasi

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia: eksperimentasi berarti percobaan yang berencana, dalam karya ini pengkarya akan merealisasikan konsep yang sudah tersusun melalui media fotografi, Eksperimentasi menjadikan penulis untuk lebih memahami hal apa saja yang harus dipersiapkan untuk memperlancar proses produksi, menganalisa kemungkinan yang terjadi hingga dapat

mempersiapkan rencana untuk menanggulangi suatu kegagalan yang terjadi saat pemotretan. Contohnya ketika penulis mengarahkan model untuk bergaya seperti anak muda yang mengangkat salah satu kakinya, namun model yang sudah berusia lanjut tersebut sudah tidak kuat, maka penulis sudah mempersiapkan gaya lain yang tetap menginterpretasikan anak muda.

D. Visualisasi Karya

Visualisasi karya dalam hal ini adalah tahap mewujudkan atau menciptakan gagasan atau ide penulis dalam bentuk foto. Pada bagian ini penulis tambahkan bagan rencana proses penciptaan agar alurnya lebih jelas dan dibawah ini ada penjabaran beberapa tahap yang harus dilalui dalam visualisasi karya seperti berikut,

1) Pemotretan

Dalam karya ini pemotretan sangat membutuhkan alat yang dinamakan kamera, selain kamera juga ada beberapa alat pendukung yang perlu digunakan dalam proses pemotretan, alat-alat yang digunakan seperti:

a. Kamera *Mamiya RB 67 Pro SD*

Pembuatan karya fotografi tidak akan terlepas dari alat untuk merekam atau mengabadikan suatu peristiwa, pada karya ini kamera analog *medium format Mamiya RB 67 Pro SD* digunakan sebagai media untuk menangkap momen tersebut. Menggunakan roll film berukuran 120mm dengan format 6x7. Penggunaan kamera *Mamiya RB 67 Pro SD* dipilih karena kamera ini memakai film berukuran 120mm yang dapat menghasilkan resolusi dan kualitas gambar yang tajam, dan kelebihan tersebut sangat cocok digunakan untuk membuat *portrait* manusia, selain dari segi fotografisnya, kamera analog dipilih karena kamera ini dapat menghasilkan suatu arsip fisik berbentuk klise.

b. Roll Film Kodak Portra 400

Roll film terbuat dari seluloid yang berfungsi untuk menangkap cahaya, Emulsi film berbasis perak halida ini akan mengalami reaksi kimia begitu diekspos ke cahaya. Reaksi tersebut menghasilkan gambar laten yang belum terlihat di lembaran film. Gambar itulah yang kemudian dimunculkan lewat proses pencucian C41 (*development*). Dalam karya ini digunakan film *Kodak Portra 400*, film tersebut menghasilkan warna kulit yang natural, dengan

warna-warna khas, tanpa merubah warna aslinya, roll film ini sudah menghasilkan warna yang sesuai dengan ekspektasi penulis.

c. Lensa

Lensa merupakan bagian dari kamera. Berbagai macam lensa digunakan sesuai kebutuhan yang diinginkan. Dalam karya ini menggunakan lensa *Mamiya Macro KL 140mm f/4.5 M/L-A*, Lensa tersebut adalah lensa *macro* yang serbaguna, selain cocok digunakan untuk membuat gambar *close-up* lensa tersebut beroperasi sebagai lensa telefoto yang berfokus hingga tak terbatas untuk mengambil gambar *portrait* maupun *landscape*.

d. *Tripod*

Tripod digunakan sebagai alat untuk penyangga kamera, alat ini juga memudahkan penulis untuk mengatur komposisi. Ketika sudah menemukan sudut yang sesuai, penulis dapat mengarahkan pose atau posisi model dengan lebih fokus.

e. *Lighting*

Lokasi pemotretan pada tugas akhir ini berada di dalam ruangan, maka dari itu digunakan cahaya tambahan dengan beberapa aksesoris yang dikategorikan menurut dengan fungsinya. Beberapa alat dan aksesoris yang digunakan seperti:

i. Flash atau Blitz

Flash dalam tugas akhir ini digunakan sebagai alat pacu untuk menyalakan sumber cahaya lainnya.

ii. Studio Strobe Light

Alat ini mirip seperti *flash* namun bentuk dan intensitas cahaya yang dihasilkan jauh lebih besar dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, *studio strobe light* memiliki sensor yang dapat menangkap *main light* sumber cahaya utama. Jadi lampu strobo akan menyala secara otomatis ketika ada *main light* yang dinyalakan.

iii. Modelling Lamp

Fitur ini menghasilkan cahaya yang membantu untuk menentukan fokus, dan juga berfungsi untuk melihat arah jatuhnya bayangan obyek.

iv. Softbox

Softbox berfungsi untuk membuat cahaya yang dihasilkan oleh *studio strobe light* menjadi lebih halus.



v. *Honeycomb*

Alat ini membuat cahaya lebih terarah, memusat, simetris, dan sudut penyinaran dipersempit. Biasanya digunakan untuk penyinaran pada bagian-bagian tertentu, intensitas cahaya yang dihasilkan kontras.

vi. *Trigger & Receiver Wireless*

Trigger dan receiver wireless, berfungsi untuk menghubungkan kamera dengan *flash* eksternal yang berada terpisah. Karena *wireless* maka kita tak perlu direpotkan dengan adanya kabel yang panjang di area pemotretan.

vii. *Sincro Cable*

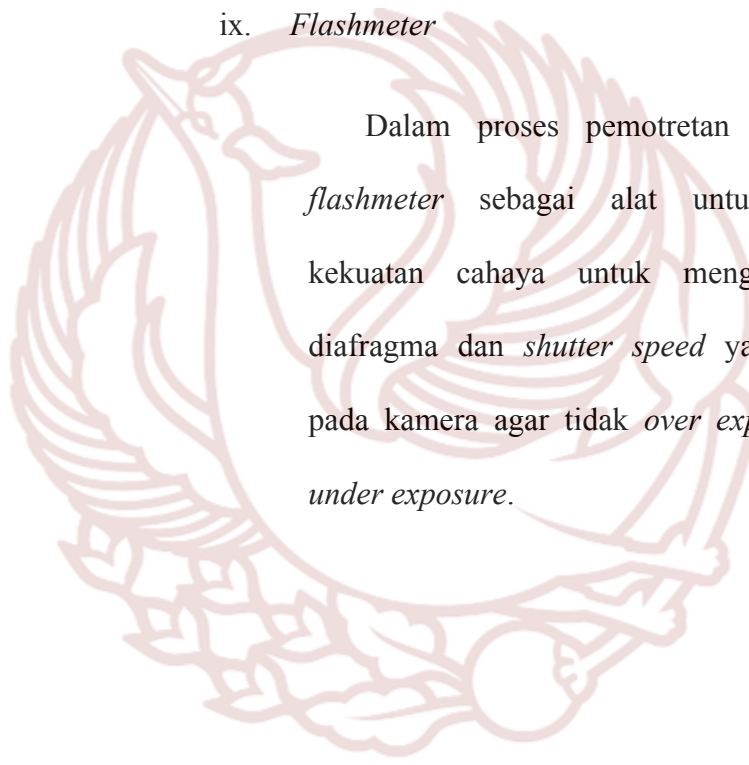
Kabel ini berfungsi untuk menghubungkan *Trigger* dengan kamera, karena kamera yang digunakan belum menggunakan *slave unit* jadi dalam pemotretan untuk tugas akhir ini membutuhkan kabel penghubung untuk mengoperasikan alat-alat yang berhubungan.

viii. *Light Stand*

Light stand memiliki fungsi yang sama dengan *tripod*, perbedaannya jika *tripod* digunakan sebagai alat untuk menyangga kamera, dan *light stand* digunakan sebagai alat untuk menyangga *flash* eksternal maupun *strobe studio light*.

ix. *Flashmeter*

Dalam proses pemotretan ini digunakan *flashmeter* sebagai alat untuk mengetahui kekuatan cahaya untuk mengetahui *setting* diafragma dan *shutter speed* yang dibutuhkan pada kamera agar tidak *over exposure* maupun *under exposure*.



f. Gambar Latar



Gambar 4. *Proses Pembuatan Gambar Latar*
(Foto: Mochammad NorHamzah SaptoAdjie , 2018)

Background yang digunakan dalam produksi tugas akhir ini menggunakan gambar latar ukuran 3 X 3 meter yang dibuat secara manual dengan media lukis di atas kanvas dengan berbahan dasar cat genteng yang dioplos dengan cat tembok.

2) Pasca Produksi

Setelah melakukan sesi produksi, tahap selanjutnya adalah proses pencucian film dan merubahnya ke bentuk digital, dalam proses pencucian dan merubah film ke dalam bentuk digital diserahkan kepada salah satu perusahaan jasa cuci *scan*

film untuk menghemat waktu dan lebih fokuskan penulis kepada proses produksi dan tahap pasca produksi yang lain.

Bahan-bahan yang diperlukan untuk proses mencuci film atau proses *C41* seperti larutan pengembang (*developer*), penyetop (*stop bath*) dan penetap (*fixer*), *developing tank*, dan *timer*. Kemudian beberapa langkah yang diperlukan untuk mengembangkan emulsi yaitu dengan mengeluarkan roll film dari *canister* dan memasukkan roll film ke dalam *developing tank*, larutan *developer* dimasukan ke dalam *developing tank*, Goyang-goyangkan selama beberapa menit, lalu pindahkan *developer* ke tempat awalnya. Lantas bilas film dengan air bersih untuk menghilangkan sisa cairan *developer*, larutan *stop bath* dimasukan ke dalam *developing tank* untuk digoyang-goyangkan kembali lalu larutan tersebut dikeluarkan. Lantas masukan air bersih untuk membilas dan masukkan larutan *fixer* untuk digoyang-goyangkan dan ditiriskan, tahap selanjutnya roll film yang sudah menunjukkan hasilnya dibilas dan dikeringkan.

a. Pendigitalan

Tahap selanjutnya adalah merubah film negatif ke dalam digital, langkah ini perlu menggunakan *scanner noritsu*, untuk karya tugas akhir ini film di digitalkan dengan resolusi $4815 \times 5902 \text{ pixels}$ 300 dpi.

b. Penyuntingan

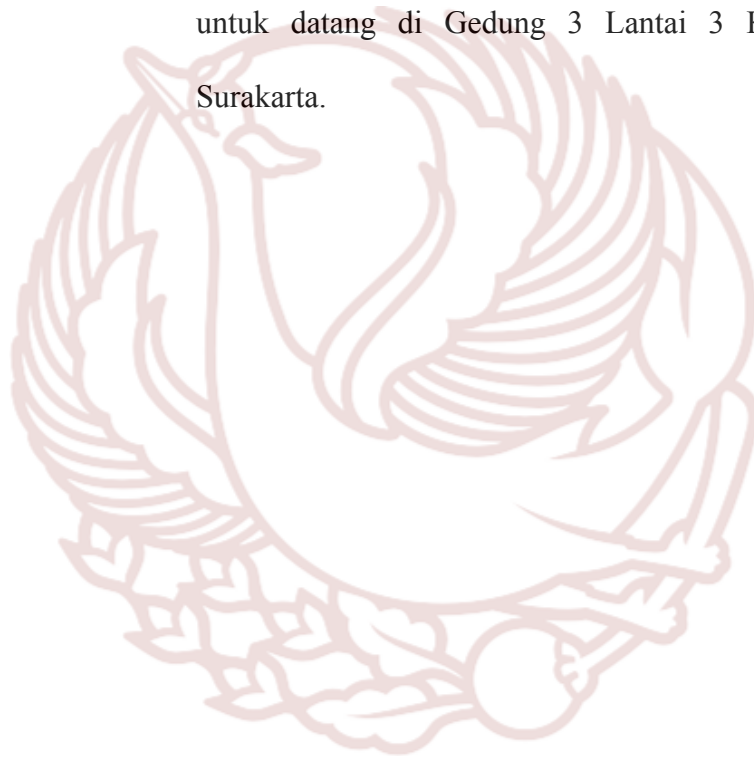
Proses editing digital tetap dilakukan penulis untuk memaksimalkan hasil dari pemotretan yang menggunakan kamera analog, dalam hal ini *software Adobe Photoshop CC 2018* digunakan untuk menyempurnakan masing-masing karya, seperti memanipulasi gambar latar yang tidak sampai bawah model karena keterbatasan material. Untuk warna dari hasil pemotretan tetap dipertahankan, penulis tidak merubah karakter warna dari roll karena warnanya yang dihasilkan sudah sesuai dengan keinginan penulis.

c. Pencetakan

Proses cetak dilakukan setelah semua hasil karya sudah melewati tahap penyuntingan, sebelum proses cetak skala besar penulis melakukan *test print* untuk mengetahui hal apa yang harus dikoreksi sebelum mencetak semua karya. Untuk karya tugas akhir ini penulis menggunakan media *aluminium d-bond* dengan ukuran 60cm x 70cm. Penulis memperhitungkan kualitas material dan menambah nilai estetik karya ketika dipamerkan.

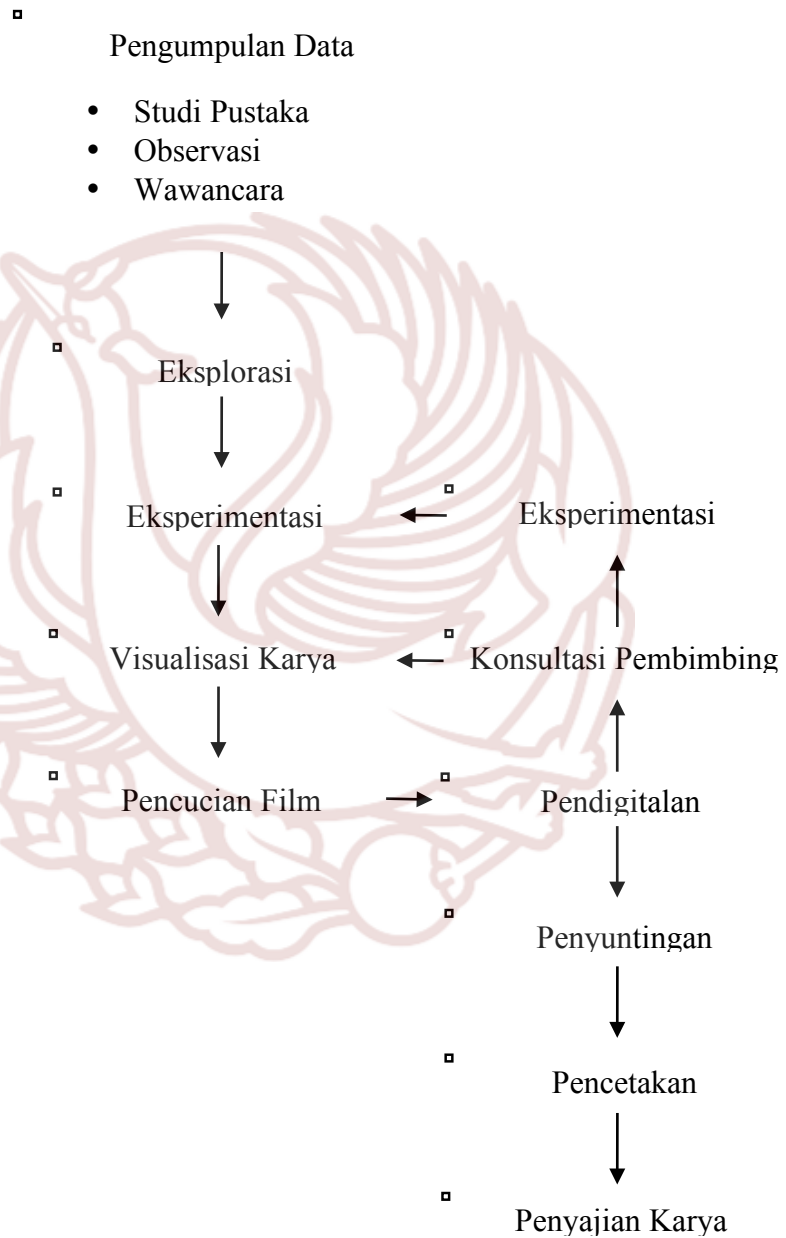
d. Penyajian Karya

Penyajian karya akan melalui beberapa tahap seperti *display* karya yang meliputi 15 karya “*Youth Atmosphere Dalam Fotografi Fashion*”, disertai dengan judul, keterangan karya, dan *caption*. Selain hal-hal tersebut penulis akan menyajikan katalog, dan mempublikasikan *flyer* pameran tugas akhir agar menarik minat khalayak untuk datang di Gedung 3 Lantai 3 Kampus 2 ISI Surakarta.



E. Draf Alur Pembuatan Karya

Tabel 1. Alur Pembuatan Karya



BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

Sebuah foto merupakan media yang dapat menyampaikan pesan yang disampaikan melalui elemen yang ditampilkan. Karya fotografi walaupun tidak diberikan penjelasan lisan maupun tulisan tetap mampu memberikan informasi kepada pengamat dan penikmatnya.

Dalam pembuatan karya tugas akhir "*Youth Atmosphere*" Dalam Fotografi *Fashion* tercipta sebanyak lima belas karya dengan bentuk visual yang berbeda-beda.

Pada bab ini akan menjelaskan tentang karya-karya foto yang menjadi hasil akhir dari proses fotografi yang pada setiap fotonya dapat bercerita atau menyampaikan suatu hal. Berikut karya yang akan dibahas :

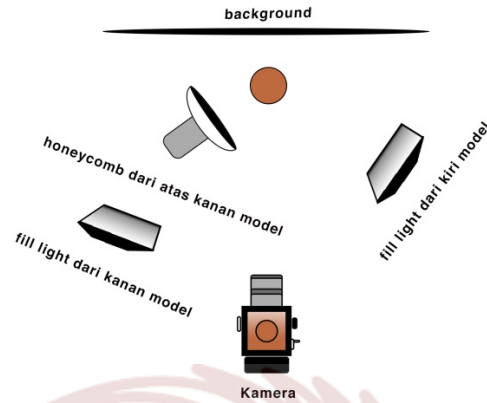


Foto 1. *Groove Street Rules*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Groove Street Rules</i>
Model	: Adji Saifudin Wahab
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 5. Skema Pemotretan 1

c. Deskripsi Karya

Groove Street Rules terinspirasi dari gaya berpakaian anak muda yang mengadopsi gaya berpakaian *gangster* di *Amerika*. Menggunakan gambar latar yang dibuat mirip dengan latar awal *game GTA San Andreas* ketika akan dimainkan. Mengenakan bandana di kepala yang berwarna hijau menjadi simbol salah satu *gangster* dalam *game* tersebut yang bernama *Grove Street Families* dengan pose model diatas sepeda *BMX*. Pada *game* tersebut sepeda *BMX* digunakan untuk menuju markas *Groove Street Rules* oleh Carl Jhonson yang berperan sebagai karakter utama.

Pada karya ini menggunakan tiga lampu dengan dua aksesoris *softbox* dan satu *honeycomb*. Pemilihan aksesoris tersebut dimaksudkan untuk memberikan efek kontras hingga menghasilkan kedalaman terhadap objek dan *background*.

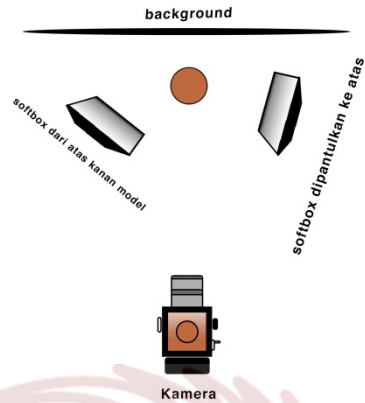


Foto 2. *I Want To Be Jordan*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>I Want To Be Jordan</i>
Model	: Bonyong Muni Ardi
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 6. Skema Pemotretan 2

c. Deskripsi Karya

Keinginan untuk tetap melakukan kegiatan seperti anak muda ditampilkan dengan model yang duduk di lapangan basket dengan mengenakan sepatu *Air Jordan*. Olahraga basket mempunyai peran dalam perkembangan gaya berpakaian, salah satunya adalah sepatu *Air Jordan* yang pada awalnya sepatu ini digunakan untuk bermain basket, dalam perkembangannya sepatu tersebut biasa diterapkan sebagai kombinasi *outfit* untuk kegiatan sehari-hari.

I Want To Be Jordan menggunakan tata cahaya yang halus, cahaya halus tersebut dihasilkan dari lampu disebelah kiri model yang dipantulkan ke atas dengan menambah satu lampu di samping kanan untuk sedikit menonjolkan model dari background.

Bonyong Muniardi yang ditampilkan sebagai model berpose sedemikian rupa, memperlihatkan raut wajah dengan tatapan tajam ke arah lensa kamera memberikan interaksi fokus kepada khalayak yang mengamati karya ini.



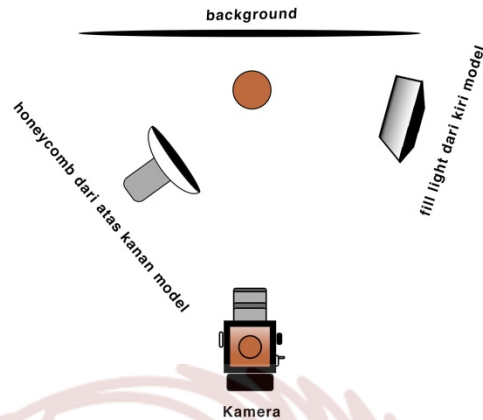


Foto 3. *Do It Your Skate !*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Do It Your Skate !</i>
Model	: Edi Sukamto
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 7. Skema Pemotretan 3

c. Deskripsi Karya

Gaya berpakaian anak muda era ini juga terpengaruh oleh beberapa *brand* yang memilih *skateboard* sebagai konsep penciptaan produk, dalam karya ini model mengenakan *t-shirt* dari *Trasher* yang bertuliskan *Skate and Destroy* dan sepatu *Old Skool* dari *Vans*, produk-produk tersebut tidak hanya dikonsumsi oleh anak yang bermain *skateboard*, melainkan sudah menjadi bahan kombinasi gaya berpakaian oleh anak muda dipertanian.

Main *light* dengan menggunakan aksesoris *honeycomb* diposisikan searah dengan satu titik terang pada *background* untuk menyatukan dimensi komposisi objek dengan *background*. Edi Sukanto sebagai model, berdiri tegak dengan papan seluncur yang ditekan menggunakan kaki kanan, kepala yang sedikit diangkat dengan mata ke arah kamera, dan salah satu tangan yang masuk ke saku celana menunjukkan rasa kepercayaan dirinya ketika mengenakan elemen *fashion* yang ditampilkan dan berada di *skate park*.

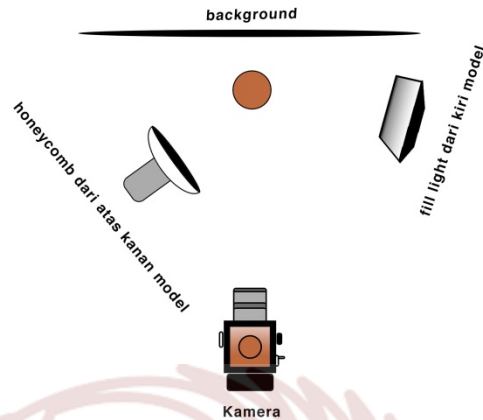


Foto 4. *Save Water Drink Beer*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Save Water Drink Beer</i>
Model	: Suparyono
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 8. Skema Pemotretan 4

c. Deskripsi Karya

Anak muda adalah masa yang sensitif akan suatu hal baru, sewaktu kecil kebanyakan orang tua membatasi anaknya bermain sampai larut malam, hingga memasuki masa muda orang tua sedikit demi sedikit memberikan kebebasan waktu, pada masa tersebut rasa penasaran anak muda mulai berapi-api, keinginan untuk merasakan dan mencoba hal yang dilarang mulai muncul. Duduk bersantai di bar dengan menikmati beberapa minuman yang tersedia dilakukan oleh beberapa anak muda pada umumnya. Sampai bertambahnya usia dan kondisi fisik semakin rentan, kegiatan tersebut mulai ditinggalkan.

Menggunakan dua cahaya tambahan dengan menggunakan satu *honeycomb* dan *softbox*, *honeycomb* diposisikan di bagian kiri model, dan *softbox* diposisikan disebalah kanan untuk membentuk cahaya dibagian

pinggir botol, dua botol tersebut ditampilkan sedemikian rupa untuk memisahkan dimensi antara objek dan *background*.



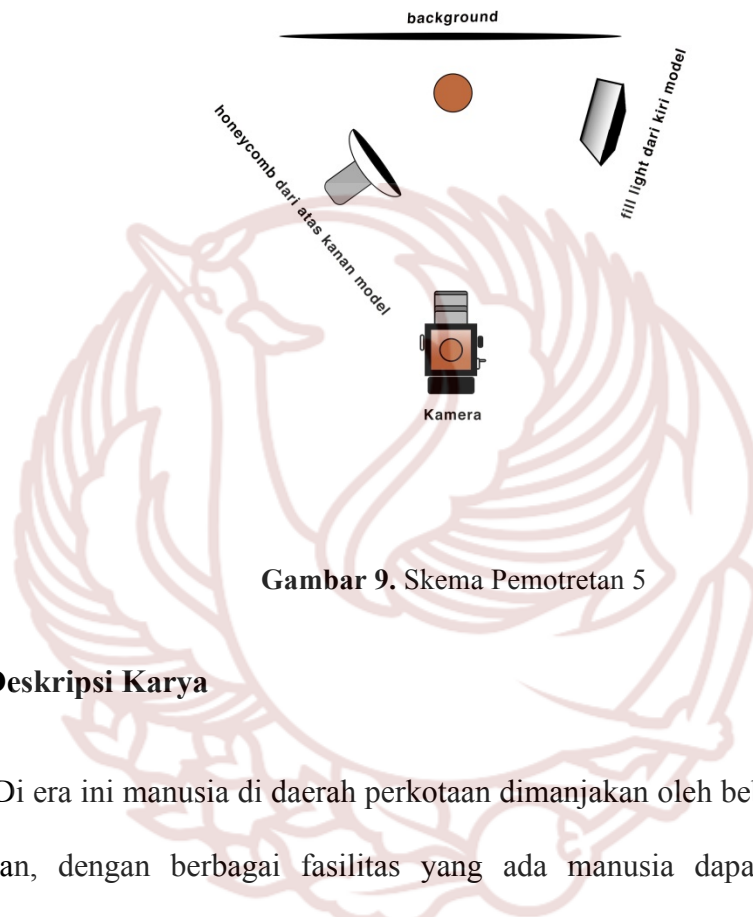
Foto 5. *Do You Need Something Fast?*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Do You Need Something Fast?</i>
Model	: Sarinem
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11

ISO : 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 9. Skema Pemotretan 5

c. Deskripsi Karya

Di era ini manusia di daerah perkotaan dimanjakan oleh beberapa hal yang instan, dengan berbagai fasilitas yang ada manusia dapat mendapatkan sesuatu dengan cepat. Latar restoran cepat saji menjadi satu poin untuk memberikan pesan perkembangan tersebut.

Tata cahaya diatur sedemikian rupa untuk membangun suasana latar waktu pada malam hari dengan memanfaatkan aksesoris *honeycomb* yang menghasilkan cahaya kontras, *fill light* ditambahkan menggunakan *softbox* untuk menambah cahaya pada bagian pipi sebelah kiri model.

Sarinem berpose seperti anak muda perempuan yang mencari perhatian melalui lekuk tubuh, menampilkan suatu realita gaya berfoto yang masih menjadi suatu kebiasaan beberapa anak muda perempuan di internet.



Foto 6. *Pop For Mov(i)e*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

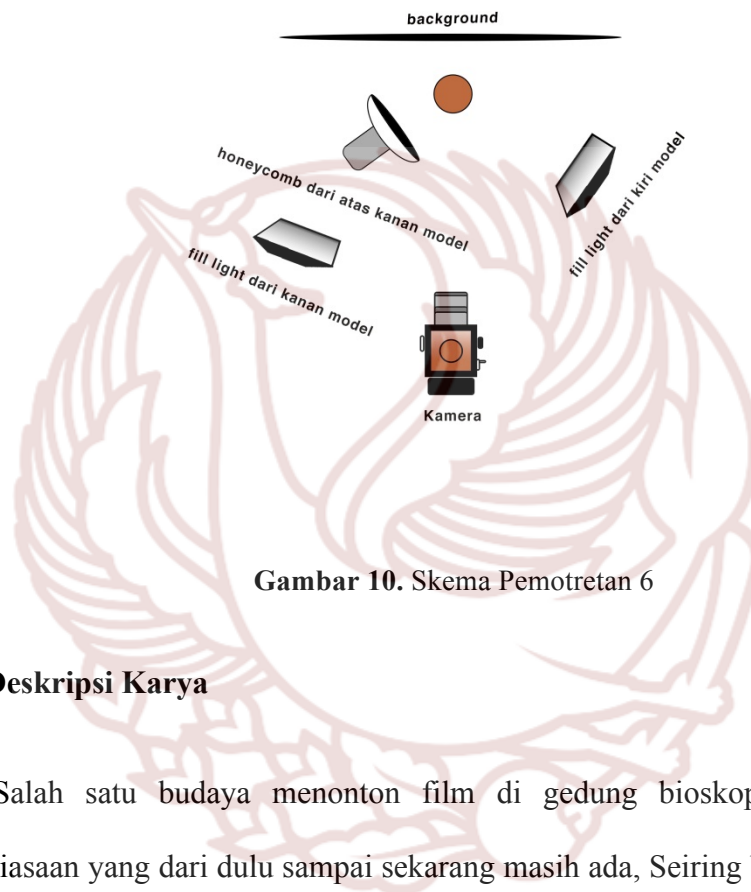
a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Pop For Mov(i)e</i>
Model	: Sutati Rahayuningsih
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125

Diafragma : 11

ISO : 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 10. Skema Pemotretan 6

c. Deskripsi Karya

Salah satu budaya menonton film di gedung bioskop adalah suatu kebiasaan yang dari dulu sampai sekarang masih ada, Seiring berkembangnya jaman kebijakan di bioskop juga ikut berubah, salah satu perbedaan bioskop jaman dulu dan sekarang adalah jaman dahulu ketika kita pergi ke bioskop bisa membawa makanan apa saja, namun jaman sekarang kita hanya bisa membawa atau membeli makanan di dalam gedung bioskop itu saja.

Pada karya ini *main light* diposisikan disebelah kanan model untuk membentuk bayangan dan menyesuaikan dengan apa yang sudah dibentuk pada latar gambar dengan penambahan sedikit cahaya dari kiri model untuk

mengurangi efek bayangan kontras. Menampilkan model yang berpose dengan menunjukkan apa yang dikonsumsi anak muda pada umumnya dalam bentuk makanan ketika di gedung bioskop,



Foto 7. *Have a Good Time*
(Foto: Mochamad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

a. Spesifikasi Karya

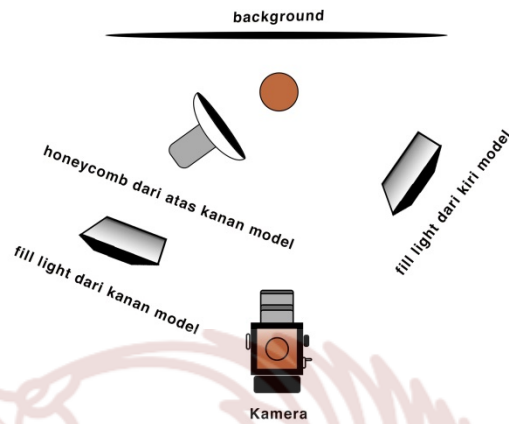
Judul Karya	: <i>Have a Good Time</i>
Model	: Krisyandari
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11

ISO

: 400



b. Skema Pemotretan



Gambar 11. Skema Pemotretan 7

c. Deskripsi Karya

Kebiasaan-kebiasaan untuk menyegarkan pikiran bagi anak muda di daerah perkotaan menjadi poin utama dalam karya ini, Untuk menghilangkan rasa bosan remaja era sekarang cenderung senang berpergian ke suatu daerah yang berbeda dari daerah tempat tinggalnya. Ketika berpergian beberapa anak muda suka mendengarkan musik, menikmati cuaca yang cerah, mengenakan pakaian berwarna ceria dengan mengenakan aksesoris berupa *waistbag* untuk menyimpan perangkat genggamnya.

Dalam karya ini menggunakan tata lampu seperti yang terlihat pada skema pemotretan, efek cahaya yang kontras dibuat untuk lebih memperlihatkan objek dari gambar latar atau *background*. Model yang sudah memiliki rambut putih mengenakan *sweeter* dan *sneaker* berwarna cerah, berdiri diatas rumput.

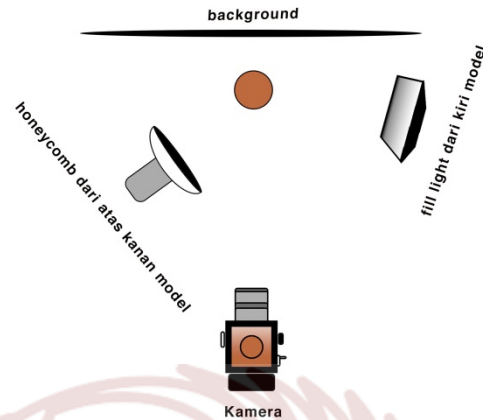


Foto 8. *Gimme Some Beach*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2018)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Gimme Some Beach</i>
Model	: Warni
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2018
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 12. Skema Pemotretan 8

c. Deskripsi Karya

Wisata alam masih menjadi salah satu tujuan untuk menyegarkan pikiran dari rutinitas perkotaan. Bersantai dipinggir pantai menikmati sinar matahari dan laut biru dengan suara ombak yang tenang, mempersiapkan bekal yang dibawa dari wilayah perkotaan untuk kenyamanan dan kepuasan diri adalah salah satu cara dari beberapa cara menikmati hidup.

Cahaya tepat diarahkan dibagian wajah model, dibuat sedemikian rupa agar terlihat seperti sinar matahari yang terik dengan memanfaatkan efek cahaya yang dihasilkan oleh *honeycomb*. Cahaya yang dihasilkan oleh *softbox* digunakan sebagai penerang dibagian *background*. Warna biru yang dominan dengan tambahan warna merah muda dan coklat ditampilkan sebagai suatu keserasian visual dengan didukung model yang mempunyai gaya rambut yang unik menambah keselarasan konsep penciptaan karya.

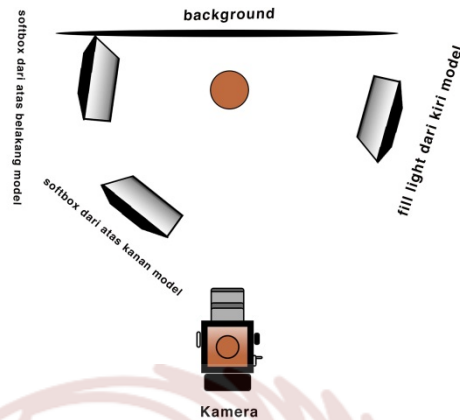


Foto 9. *See Something Fun*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2019)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>See Something Fun</i>
Model	: Sri Hastuti Setyaningsih
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2019
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 13. Skema Pemotretan 9

c. Deskripsi Karya

Berjalan-jalan mengelilingi distrik perbelanjaan, melihat-lihat beberapa barang dibalik etalase menjadi salah satu kegiatan rekreasi di daerah perkotaan. Karya ini mengilustrasikan seorang anak muda yang sedang berekreasi di suatu pusat perbelanjaan, menenteng *totebag* menggunakan *sweater* dan topi dengan latar toko ritel yang notabene-nya menjual pakaian.

Dalam karya ini menggunakan cahaya yang dibuat untuk menghasilkan cahaya seperti cahaya yang ada pada pusat perbelanjaan, efek cahaya yang halus dari *softbox* dapat membangun suasana yang elegan dan menambah kesan feminin dari model.

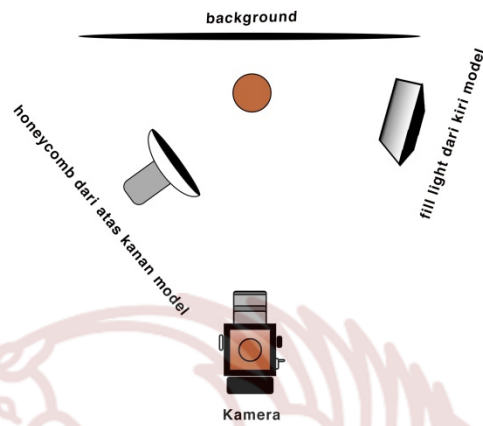


Foto 10. *Swipe The Card, Let's Play!*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2019)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Swipe The Card, Let's Play!</i>
Nama	: Tjalipan Ega Saputra
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2019
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diaphragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 14. Skema Pemotretan 10

c. Deskripsi Karya

Karya ini mengilustrasikan seorang anak muda yang senang memainkan permainan elektronik, di era ini media elektronik menjadi salah satu hal yang dominan dalam hal perkembangan. Permainan elektronik jaman sekarang banyak sekali macamnya, seperti dari telfon genggam, komputer, *video game*, maupun *game station*. *Game station* dipilih untuk mewakili suatu perkembangan elektronik yang berkaitan dengan anak muda, masing-masing wahana mempunyai bentuk dan warna yang beragam, sehingga latar tersebut mempunyai nilai artistik yang dapat digunakan sebagai pendukung untuk menyampaikan citra dari model.

Tata pencahayaan kontras digunakan untuk menyeimbangkan warna-warna yang mencolok pada bagian gambar latar dan pakaian yang dikenakan model.



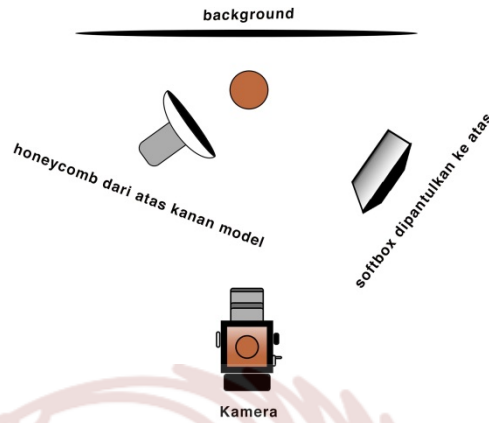


Foto 11. *Take Me To Your Brain*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2019)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Take Me To Your Brain</i>
Model	: Suyadi
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2019
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 16. Skema Pemotretan 11

c. Deskripsi Karya

Tempat parkir menjadi salah satu tempat favorit anak muda di era ini untuk mengambil gambar dirinya, berpose dengan menunjukkan *merk* pakaian yang dia pakai menjadi suatu kebiasaan beberapa anak muda yang hidup di perkotaan, menunjang eksistensi dan menunjukkan dirinya akan ketertarikan sebuah gaya berpakaian pada era ini melalui pose foto hingga menjadikan dirinya sebagai *trendsetter* bagi lingkungan diusianya

Dua lampu yang diposisikan seperti pada skema pemotretan diatas menghasilkan efek lampu yang kontras, cahaya dari sebelah kanan model membuat wajah bagian kanan terlihat terang dan menampilkan bagian kulit model yang sudah mengalami tanda penuaan.

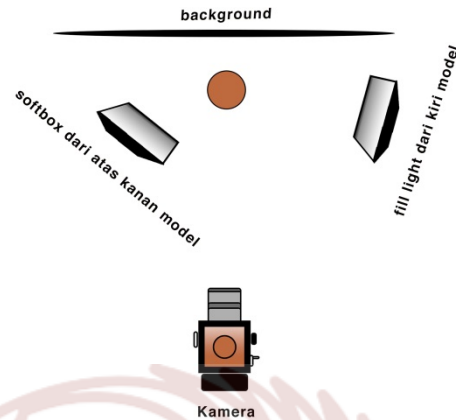


Foto 12. Lounge Deeper
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2019)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Lounge Deeper</i>
Model	: R.Ay. Nunung Tatiek Nurani
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2019
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 17. Skema Pemotretan 12

c. Deskripsi Karya

Anak muda jaman sekarang dimanjakan dengan beberapa toko swalayan yang tersebar di daerah perkotaan sebagai tempat untuk berbelanja, di dalam toko swalayan terdapat berbagai barang yang cukup lengkap. Ketergantungan akan hal yang mudah di dapatkan membuat anak muda lebih tenang ketika ingin mencari suatu hal yang dibutuhkan secara mendadak. Karya ini mengilustrasikan sifat anak muda yang tenang ketika menghadapi suatu hal, bergaya sederhana tanpa membawa beberapa aksesoris seperti tas, dan berlatar di dalam mini market.

Menggunakan tata pencahayaan yang halus dengan memanfaatkan aksesoris *softbox* untuk menambahkan kesan elegan dari citra model. Model yang tersenyum lembut, kembali ke era 90-an dimana rompi menjadi suatu elemen *fashion* yang banyak dikenakan oleh anak muda, yang sebelumnya rompi adalah suatu elemen untuk melindungi tubuh pada medan perang.

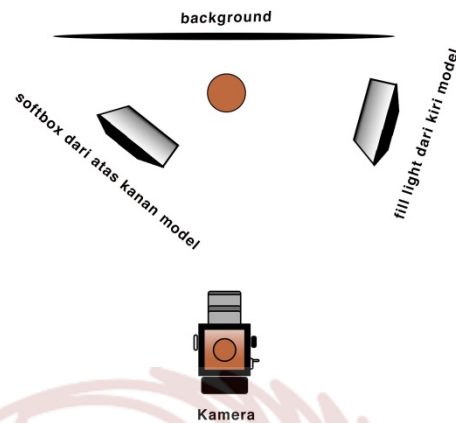


Foto 13. *Perfect Situation*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2019)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Perfect Situation</i>
Model	: Suryani
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2019
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 18. Skema Pemotretan 13

c. Deskripsi Karya

Berada disuatu wilayah perkotaan yang masih mempertahankan nilai adat kebudayaan, diilustrasikan dengan gedung-gedung tinggi, dan papan reklame yang berdampingan dengan salah satu cagar budaya. Mengenakan gaya pakaian sederhana yang hanya menunjukkan logo *merk* pakaian tersebut, dengan kacamata kuning untuk melindungi mata sekaligus bergaya. Karya ini mengilustrasikan bagaimana perkembangan dan budaya di kota Solo hidup berdampingan. Meskipun kota Solo mengalami perkembangan yang cukup cepat dalam pembangunan kota dan teknologi, beberapa tempat yang dijadikan sebagai cagar budaya masih dipertahankan.

Tata pencahayaan yang dibuat merata sengaja dibuat untuk menampilkan objek yang sedang berada diluar ruangan dengan kondisi cuaca yang cerah pada siang hari.

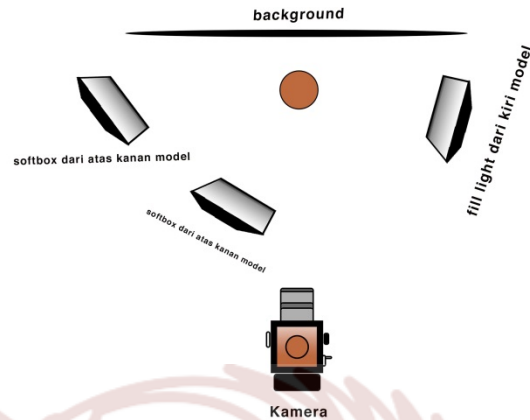


Foto 14. *Art Activity For Popularity*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2019)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Art Activity For Popularity</i>
Model	: Y Ch Suliestyo SE
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2019
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 19. Skema Pemotretan 14

c. Deskripsi Karya

Mengunjungi galeri atau museum seni pada saat ini menjadi suatu aktifitas yang banyak dilakukan oleh anak muda, dalam kegiatan tersebut mengabadikan foto diri untuk di unggah di sosial media menjadi hal yang penting, menunjukkan keberadaan dan kegiatan berkesenian untuk mencari atensi dari orang lain adalah salah satu cara menjaga eksistensi dan menunjukkan diri bahwa dia adalah orang yang mengikuti suatu perkembangan tentang seni.

Dalam karya ini digunakan tata pencahayaan yang lembut dengan tambahan *fill in* untuk membentuk cahaya di bagian kanan dan kiri wajah model agar terlihat lebih terang. Mengenakan beberapa elemen *fashion* yang sering dipakai oleh anak muda yang antusias terhadap dunia seni, seperti *totebag*, *buckethat*. Dengan beberapa elemen aksesoris seperti emblem atau *patch* yang tertempel di *totebag* dari beberapa seniman.



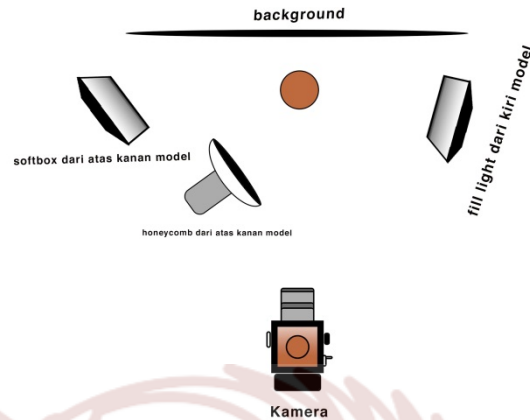


Foto 15. *Sub Cult*
(Foto : Mochammad Norhamzah Saptoadjie , 2019)

a. Spesifikasi Karya

Judul Karya	: <i>Sub Cult</i>
Model	: Lilik Heru Suseno
Ukuran	: 60 X 70 cm
Media	: <i>Digital Print on Alumunium D-bond</i>
Tahun	: 2019
<i>Shutter Speed</i>	: 1/125
<i>Diafragma</i>	: 11
<i>ISO</i>	: 400

b. Skema Pemotretan



Gambar 20. Skema Pemotretan 15

c. Deskripsi Karya

Berbagai akulturasi yang diadopsi mempengaruhi gaya hidup pada masing-masing anak muda, dalam karya ini menampilkan akulturasi penerapan budaya barat yang diaplikasikan di Indonesia melalui skena musik, mengenakan salah satu atribut dari band Amerika untuk datang ke suatu pertunjukan musik yang digelar di pinggir jalan menjadi satu kejadian yang dapat merepresentasikan euforia semangat untuk bersenang-senang dan menghibur diri yang dipengaruhi dari akulturasi budaya yang menjadi budaya baru.

Menampilkan cahaya yang kontras dari *honeycomb* sebagai *main light* dengan menambahkan *fill in* untuk memperjelas gestur wajah dari model dan tetap mempertahankan warna yang dominan gelap pada objek. Berdiri tegap dengan tatapan tajam ke arah kamera, dengan kantung mata jelas terlihat menambah aura gaya hidup yang selaras dengan latar belakang.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Anak muda dan orang yang sudah berusia lanjut adalah fase hidup yang mempunyai banyak perbedaan, salah satunya adalah menyikapi suatu perkembangan itu sendiri. Dalam hal gaya berpakaian anak muda adalah orang yang paling bisa mengikuti suatu perkembangan gaya berpakaian, karena pada dasarnya anak muda adalah masa dimana manusia sangat sensitif dalam menyikapi suatu perkembangan. Teman-teman sebaya di sosial media maupun di dunia nyata yang menjadi pengaruh terbesar terhadap diri sendiri untuk memilih gaya berpenampilan, beberapa orang dapat menjadi *trendsetter* karena gaya berpakaian mereka menjadi pusat perhatian dan diikuti oleh banyak orang.

Dalam karya ini orang yang sudah berusia lanjut ditampilkan dengan mengenakan gaya berpakaian anak muda, rambut yang sudah berubah warna menjadi putih, kulit yang sudah mulai keriput menjadi daya tarik tersendiri ketika gaya pakaian anak muda diadopsi oleh orang yang sudah mengalami fase penuaan pada karakter fisik. Rasa percaya diri ketika memakai pakaian yang menarik perhatian orang akan timbul dengan sendirinya karena faktor kebiasaan dan kenyamanan. Gaya berpakaian yang sedang banyak menjadi bahan perbincangan anak muda saat ini lebih dominan ke arah urban, dimana pakaian yang digunakan adalah pakaian yang mempunyai bentuk sederhana, namun dikombinasikan dengan kreatif mungkin agar menarik dan memberikan kesan *good looking*, *brand-brand* dalam kombinasi gaya

berpakaian yang menjadi bahan perbincangan saat ini juga mengadopsi beberapa produk dari *brand* yang pada dasarnya menjadi *brand fashion* olahraga, seperti *nike*, *converse*, *Adidas*.

Selain menampilkan dan memberikan wacana gaya berpakaian anak muda yang diaplikasikan ke orang yang sudah berusia lanjut, *Youth Atmosphere* juga menampilkan gambar latar yang dibuat untuk menambah aura anak muda. Dimana gambar latar tersebut mengilustrasikan suatu destinasi atau tempat yang sering dikunjungi anak muda, mau tidak mau jika membicarakan gaya berpakaian dan perkembangan tetap saja ada korelasi tentang gaya hidup yang ditampilkan untuk menguatkan pesan visual yang akan disampaikan.

B. Saran

Dari kesimpulan tersebut penulis dapat mengutarakan saran yang ditujukan untuk mahasiswa fotografi dan masyarakat umum. Di jaman sekarang fotografi menjadi salah satu media yang sangat umum, semua orang dapat mengambil gambar dengan sesuka hati mereka, fungsi dasar fotografi yang dapat mengabadikan momen bisa menjadi satu pijakan untuk selalu berinovatif merespon suatu keadaan yang terjadi, menciptakan suatu bentuk visual dengan melatih kepekaan indra kita, mengenali lingkungan sekitar, peka terhadap suatu peristiwa, hingga menciptakan suatu karya yang dapat memberikan kesan bagi orang lain bahkan menyampaikan wacaran ataupun propaganda yang berguna bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*. Elex Media Komputindo.
- Bajradaram, Agam. 2010. , *Kebaya Modern pada Fotografi Fesyen*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Chaney, David. (2009). *Lifestyles, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Darsono, H. & Sofie, S. 2011. dalam *Pusat Fashion Kontemporer Di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Faisal, Muhammad. 2017. *Generasi Phi*. Republika.
- Foucault, Michel. 1989. *The Archeology Of Knowledge*. London: Routledge.
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*, Surakarta: ISI Press.
- Hall, Ducan. 1979. *The History of Fashion Photography*. New York: Alphine Book Company.
- Huboyo, Aryono D & Wibowo, Joko. 2011. *Directing in Photography*. Indonesia: Elex Media Komputindo.
- Hurlock, Elizabeth B. 2002. *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Adi, Kurniadi. 2009. *Lighting for Fashion Indoor Lighting*, Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Linde, Rici Ferdinan. 2009. *Visualisaiai Fotografi pada Majalah Fashion*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- S., Sarlito Wirawan, 2003, *Psikologi Remaja*, Jakarta. Balai Pustaka
- Strassler, Karen. dalam Ajidarma, Seno Gumira, 2016. *Kisah Mata, Fotografi Antara Dua Subjek : Perbincangan Tentang Ada*. Yogyakarta: Galangpress
- Soekanto, Soerjono. 2014. *Kamus Sosiologi*. Jakarta: Raja Graffindo.

Soeprapto, Soedjono. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta : Universitas Trisakti

Waskito. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. h.200.

Sumber Internet

The Congo Dandies: Living In Poverty and Spending a Fortune To Look Like a Million Dollars “Sumber: https://youtu.be/W27PnUuXR_A (diakses pada tanggal 26 Agustus 2018 pukul 01.28 wib)

This Is What Our Generation Will Look Like When We Retire Sumber: https://www.vice.com/en_uk/article/mvxgjp/leisurewear-fashion-shoot-393 (diakses pada tanggal 26 Agustus 2018 pukul 01.43 wib)

What Is Urban Fashion sumber: <https://www.leaf.tv/articles/what-is-urban-fashion> (diakses pada tanggal 24 Agustus 2018 pukul 21.09 wib)

GLOSARIUM

- Adobe Photoshop CC 2018 : Perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.
- Aluminium d-bond : Media atau material untuk pengaplikasian cetak foto
- Atmosphere : Lapisan gas yang menutupi permukaan planet.
- Brand : Presepsi seseorang tentang suatu produk.
- Background : Salah satu komponen dalam karya fotografi.
- Caption : Penjelasan yang disisipkan dalam sebuah gambar.
- Dragon Ball : Salah satu film anime yang disebarkan di Indonesia.
- Developer : Cairan kimia untuk memunculkan emulsi pada roll film.
- Fashion : Sesuatu yang dikenakan oleh orang.
- Fixer : Cairan kimia untuk menetap klise negative pada proses cuci film.
- Flash : Lampu kilat dari perangkat keras fotografi.
- Flyer : Lembaran yang tercetak secara tunggal untuk menarik perhatian publik terhadap suatu acara.
- Grunge : Subgenre dari aliran Alternative dengan ciri khas Distorsi gitar kenceng.



Good Looking	: Suatu nilai positif untuk menilai suatu hal yang enak dipandang.
Hats	: Elemen dari pakaian yang dikenakan di Kepala.
Hiphop	: Genre musik yang tercipta di Amerika Serikat pada tahun 1970-an yang melibatkan teknik rap.
Hoodie	: Sweater dengan topi, kebanyakan dirancang dengan saku di depan dan tali untuk menyesuaikan topinya.
Lighting	: Peralatan pencahayaan tambahan.
Medium Format	: Kamera analog yang menggunakan roll film berukuran 120mm.
Merk	: Suatu nama, simbol, tanda, desain atau gabungan di antaranya untuk dipakai sebagai identitas perusahaan.
Moodboard	: Media yang dipakai untuk menyusun sebuah konsep.
Passion	: Rasa antusias terhadap suatu hal.
Punk	: Salah satu gerakan anak muda.
Scanner Noritsu	: Sebuah alat pemindai pada perangkat komputer.
Sneakers	: Jenis sepatu dengan sol fleksibel terbuat dari karet atau bahan sintetis.
Stop Bath	: Cairan kimia untuk penyetop proses pengembangan emulsi.

- Style : Perpaduan dari gaya dan desain pakaian.
- Trendsetter : Segala sesuatu yang menjadi pusat perhatian serta diikuti orang banyak.
- T-shirt : Pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut.
- New Wave : Sebuah subgenre dari musik rock yang muncul pada pertengahan hingga akhir 1970-an selain punk rock.
- Online : Istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya.
- Outfit : Kombinasi pakaian yang dikenakan.
- Video Game : Permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video
- VOGUE : Majalah gaya hidup dan mode Amerika Serikat yang diterbitkan secara bulanan di 23 negara oleh Condé Nast.
- Waistbag : Tas pinggang berukuran mini yang biasanya dikenakan diatas pinggang.