

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fotografi *fashion* editorial adalah alat untuk menunjang isi artikel atau publikasi guna memvisualisasikan apa yang teks ceritakan disebuah majalah, koran, atau media masa lainnya. Hal-hal yang dapat diceritakan dalam sebuah fotografi *fashion* editorial bisa berupa cerita fiksi, cerita fakta, termasuk cerita rakyat. Cerita rakyat sangat dibutuhkan untuk media hiburan yang bernilai luhur. Ramayana adalah sebuah cerita rakyat yang memiliki ribuan versi. Salah satu judul versi cerita rakyat Ramayana adalah Rahwana Putih karangan Sujiwo Tejo yang memberikan sudut pandang lain dari cerita rakyat Ramayana.

Ramayana merupakan sebuah cerita/kisah kepahlawanan dari India yang disadur oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki dari cerita Dewi Shinta epos lain dari cerita Mahabharata. Cerita rakyat Ramayana terinspirasi dari Agama Hindu yaitu Ramayana yang berasal dari bahasa Sanskerta: रामायण, Rāmāyaṇa; berasal dari kata Rāma dan Ayaṇa yang berarti Perjalanan Rama (Valmiki, T. H. Griffith 1870-1874). Menurut Poerbatjaraka (2010) dongeng Ramayana pada dasarnya menceritakan tentang kisah percintaan antara Raden Rama Wijaya dengan seorang putri raja bernama Dewi Shinta yang kemudian diculik oleh Rahwana dalam pengasingan Raden Rama, Laksmana dan Dewi Shinta dari kisah ini Rahwana dianggap sebagai tokoh yang jahat (Poerbatjaraka, 2010: 50).

Dalam cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo yang berjudul *Rahwana Putih* pada pagelaran wayang orang tanggal 7 Desember 2018 yang dipentaskan pada acara *Dies Natalis* FIB Universitas Indonesia yang ke-78 versi ini mengambil sudut pandang dari sisi Rahwana yang diputarbalikan dari cerita sebelumnya. Rahwana begitu mencintai Dewi Shinta yang sudah terlanjur menjadi istri dari Raden Rama dan tiada jalan lain selain menculik Dewi Shinta agar Rahwana bisa memperlihatkan cintanya kepada Dewi Shinta¹. Walaupun Raden Rama membebaskan Dewi Shinta, Raden Rama hanya semata-mata harus menegakkan kebenaran sehingga Raden Rama menunggu selama 12 tahun untuk membebaskan Dewi Shinta dari genggaman Rahwana².

Sujiwo Tejo sendiri adalah seorang dalang, jurnalis, penulis, pelukis, pemusik, budayawan, menjadi sutradara Dokumenter Empu Keris di Jalan Padang juga bermain dalam film *Janji Joni*³. Dari cerita rakyat *Rahwana Putih* ini pada dasarnya mengandung bahasa rupa. Bahasa rupa merupakan hal yang sangat penting untuk memahami sebuah gambar. Adapapun pengertian bahasa rupa ialah suatu gambar atau karya visual yang bercerita. Melalui bahasa rupa maka seseorang dapat membaca sebuah gambar.

1 Maulana, 2017 *Cinta Suci Rahwana*; <http://intisari.grid.id/read/0390398/cinta-suci-rahwana?page=all>; diakses tanggal 20 februari 2019.

2 Misiyu, 2013 "*MAHA CINTA RAHWANA*": *SISI LAIN SANG DASAMUKA*; <http://umihabibah.net/maha-cinta-rahwana-sisi-lain-sang-dasamuka/>; diakses tanggal 20 februari 2019.

3 Sujiwo Tejo, 2019 *Profil*; <https://sujiwotejo.com/profil/>; diakses tanggal 20 febuari 2019.

Menurut Primadi Tabrani (1991) Bahasa rupa dapat diterapkan dalam pembacaan karya visual seperti hasil gambar karya lukis anak-anak, gambar karya manusia primitif, lukisan prasejarah, relief candi, wayang beber, wayang kulit dan wayang golek, gambar ilustrasi, gambar periklanan, fotografi, film, sinetron dan karya seni visual lainnya (Tabrani, 1991 : 10). Penggunaan bahasa rupa sering kali digunakan sebagai ide pembuatan fotografi periklanan dan pembuatan ide dari fotografi *fashion* editorial. Rahwana Putih bukan hanya mengenai alur, karakter namun juga memperhatikan make-up dan cara tokoh mengenakan busana atau *fashion*. Bicara tentang *fashion*, Barnard (2001) menjelaskan bahwa *fashion*, adalah perlambang jiwa, *fashion*, tidak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah dan budaya. *Fashion* yang dipilih seseorang bisa menunjukkan bagaimana seseorang tersebut memilih gaya hidup yang dilakukannya (Barnard, 2001 : 20-21).

Seseorang yang sangat *fashionable*, secara tidak langsung mengkonstruksikan dirinya sebagai seseorang dengan gaya hidup modern dan selalu mengikuti kecenderungan *mode* yang ada. Bicara tentang *mode* majalah *fashion* sering kali menjadi alat para remaja untuk melihat *mode* apa yang sedang *trend* saat ini. Editorial *fashion* fotografi merupakan jenis fotografi yang sering digunakan dalam majalah *fashion*. Fotografi *fashion* editorial adalah salah satu cabang fotografi profesional (Nugroho, 2006: 128). Fotografi yang dihasilkan biasanya lebih dari satu, namun secara isi dan konsep masih ada benang merah

dan kesatuan ceritanya. Fotografi *fashion* editorial di dalamnya tidak sekadar *pose*, melainkan ada *action* yang dapat membuat hasilnya lebih dramatis.

Ditambah pula dengan ekspresi dan *gesture* yang ditunjukkan para modelnya, dapat membuat para *audience* larut dalam cerita di karya tersebut. Dengan pertimbangan tersebut dalam tugas akhir ini, penulis memproduksi fotografi *fashion* editorial untuk memvisualkan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo dalam naskah pementasan wayang orang berjudul Rahwana Putih sebagai warisan budaya leluhur bagi masyarakat Indonesia. Semakin terkikisnya cerita rakyat sebagai media hiburan isu ini menjadi begitu penting untuk diangkat sebagai pengingat cerita rakyat Ramayana serta menambah reverensi sudut pandang lain dari cerita Ramayana versi sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian penelitian ini, maka pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana fotografi *fashion* editorial dengan kolaborasi fotografer, *fashion stylist*, model, *wardrobe*, *MUA* dan *Digital Artist* dapat memvisualisasikan cerita rakyat Ramayana menggunakan *fashion* adibusana dengan sentuhan tradisional dalam naskah pementasan wayang orang karya Sujiwo Tejo yang berjudul Rahwana Putih dengan metode bahasa rupa?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka pembatasan masalah akan difokuskan pada tiga hal, yaitu:

1. Pemotretan fotografi *fashion* editorial dengan tema “*Cerita Rakyat Ramayana (Rama Sinta)*” dengan memvisualisasikan seluruh adegan menggunakan bahasa rupa sebagai pembacaan fotografi.
2. Konsep fotografi *fashion* editorial “*Cerita Rakyat Ramayana (Rama Sinta)*” akan melakukan kolaborasi *digital Artis, Model, Wardrobe, MUA, dan Styleist* dengan menggunakan *fashion* adibusana.
3. Versi dari cerita rakyat Ramayana yang akan divisualisasikan dalam Karya Tugas Akhir ini adalah cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo dalam naskah wayang orang berjudul Rahwana Putih yang dipentaskan pada acara *Dies Natalis* FIB Universitas Indonesia ke 78 bertempat pada Auditorium Gedung IX FIB, UI Depok Jl. Prof. Dr. Selo Soemardjan, Depok, Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk membuat konsep kreatif fotografi *fashion* editorial yang mampu memvisualisasikan cerita rakyat Ramayana dengan menggunakan bahasa rupa sebagai pembacaan gambar yang mengandung sentuhan tradisi dan *fashion* dari naskah pementasan wayang orang Rahwana Putih karya Sujiwo Tejo di dalamnya dengan kolaborasi dari fotografer, *fashion Stylist, Model, Wardrobe, MUA* dan *Digital Artist*.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

Karya Tugas Akhir ini bermanfaat untuk para fotografer dapat memperluas ide dan gagasan yang dapat diaplikasikan dalam konsep fotografi *fashion* editorial.

b. Manfaat Teoritis

Karya Tugas Akhir ini bermanfaat untuk memperkaya referensi mengenai cerita rakyat Ramayana (Rama Sinta) dalam *fashion* editorial untuk keilmuan fotografi serta pembelajaran bahasa rupa sebagai pembacaan gambar dengan sentuhan tradisi dan *fashion* bagi masyarakat di Indonesia.

1.6 Metode Pengkaryaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menurut penulis paling tepat digunakan untuk memvisualkan cerita rakyat Ramayana (Rama Sinta). Guna meneliti fenomena tersebut secara alamiah di lapangan. Metode pengumpulan data:

1. Studi pustaka

- a. Buku
- b. Jurnal
- c. *Website*

2. Observasi

Mengamati rekaman audio visual yang dipublikasikan dalam situs *YouTube* pada tanggal 12 Desember 2018 dari pertunjukan wayang orang karya Sujiwo Tejo yang berjudul *Rahwana Putih* sebagai materi bahan referensi pembuatan Karya Tugas Akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dapat mempermudah dalam menulis laporan Karya Tugas Akhir. Penulis membuat sistematika penulisan yang bertujuan untuk menghindari kerancuan dan pengulangan pembahasan tentang pemotretan fashion editorial bertema cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo dalam naskah wayang orang yang dipentaskan tanggal 7 Desember 2018 pada acara *Dies Natalis FIB* Universitas Indonesia yang ke-78 berjudul *Rahwana Putih*. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian sebagai kerangka awal dalam melakukan proses penelitian.

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Mengurai konsep-konsep teori dan landasan ilmu pengetahuan yang bersifat penguatan kepada konsep penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian.

BAB III METODE PENGKARYAAN

Bab ini menguraikan tentang teknik-teknik dalam melakukan penelitian, cara penjabaran dan pengumpulan data penelitian, rancangan serta analisis data penelitian.

BAB IV PERANCANGAN KARYA

Bab ini penulis mulai melakukan proses perancangan karya dan melakukan pengujian hipotesis dari data dan teori yang telah diperoleh sehingga penulis membuat konsep visual dan eksekusi karya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Kesimpulan, yang berisi tentang temuan-temuan selama penulis melakukan penelitian diluar dari konsep yang diperkirakan dari pertanyaan penelitian sampai pada eksekusi karya.
2. Saran, berisi tentang hal-hal yang disarankan oleh penulis dalam menjawab pernyataan Karya Tugas Akhir. Saran-saran berimplikasi terhadap dunia ilmu, sosial, budaya.

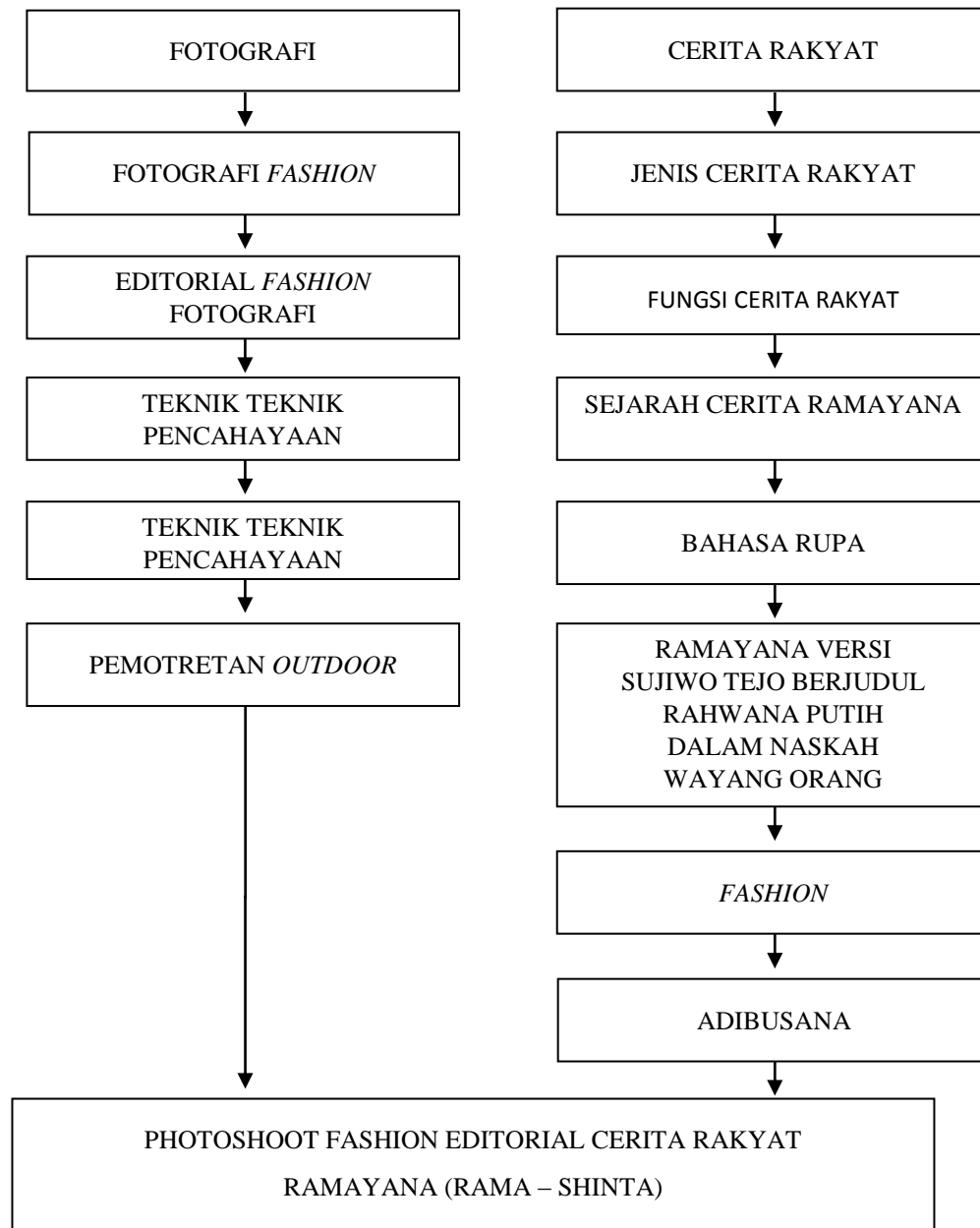
DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai materi referensi atau isi dari penelitian yang didapatkan dari rujukan-rujukan yang ditulis secara sistematis.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Berisi mengenai data yang telah diperoleh penulis selama penelitian berlangsung seperti data wawancara, dokumentasi saat melakukan penelitian serta CV penulis.

1.8 Peta Pemikiran



BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat pada umumnya mengisahkan tentang suatu kejadian pada masa lampau di suatu tempat.

Menurut Setiawan (2013) pengertian cerita rakyat dalam kamus bahasa Indonesia adalah cerita dari jaman dahulu yang hidup pada kalangan masyarakat serta diwariskan secara lisan. Cerita rakyat pula didefinisikan sebagai kesusasteraan dari rakyat yang penyebarannya melalui tutur kata atau lisan (Setiawan 2013: 8).

Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya, yaitu dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Hadirnya cerita rakyat sebagai sarana tradisional pada setiap suku. Maka dari itu masyarakat dapat mengetahui sendi-sendi kehidupan secara lebih mendalam terhadap suatu kelompok masyarakat.

Kedudukan cerita rakyat di tengah masyarakat dapat bermanfaat sebagai sarana untuk mengetahui asal-usul nenek moyang, sebagai jasa atau teladan kehidupan para pendahulu, sebagai hubungan kekerabatan, dan sebagai sarana pengetahuan asal mula tempat, adat istiadat serta sejarah benda pusaka.

2.1.1 Jenis Cerita Rakyat

William R. Bascom menjelaskan dalam Danandjaja (2007: 50-83) bahwa cerita rakyat dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Mitos (*myth*)

Mitos adalah sebuah prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empu cerita. Mitos ditokohi oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa dalam cerita tersebut terjadi di dunia lain atau di dunia yang tidak kita kenal dan terjadi pada masa lampau.

b. Legenda (*legend*)

Legenda adalah sebuah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, namun tidaklah dianggap suci. Legenda ditokohi manusia, walaupun kerap kali memiliki sifat yang luar biasa dan dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya di dunia yang kita kenal. Waktu terjadinya belum terlalu lampau.

c. Dongeng (*folktale*)

Dongeng adalah sebuah cerita pendek kolektif dari kesusastaan lisan yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng sering kali diceritakan dengan tujuan untuk menghibur, menggambarkan kebenaran

hingga pelajaran moral dan sindiran yang biasanya memiliki kalimat pembuka dan penutup.

2.1.2 Fungsi Cerita Rakyat

Menurut Okta Prasetya, di dalam cerita rakyat sangat jarang menggambarkan cerita masa kini. Terkadang pembelajaran inti dari permasalahan umat manusia justru dari masa lalu, dongeng, legenda, mitos yang berisi tentang ajaran budi pekerti dan moral. Salah satu dari contoh ungkapan diatas ialah dongeng⁴.

Dongeng sangat dibutuhkan untuk media hiburan yang bernilai luhur. Menurut Asfandiyar dongeng adalah metode yang paling efektif mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan) dan aspek sosial (Asfandiyan, 2007: 23-24).

2.1.3 Sejarah Cerita Ramayana

Ramayana berasal dari bahasa Sanskerta: रामायण, Rāmāyaṇa; berasal dari kata Rāma dan Ayaṇa yang berarti Perjalanan Rama adalah sebuah cerita atau kisah kepahlawanan berasal dari negara India yang telah diubah oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki dari cerita Dewi Sinta⁵.

⁴ Okta Prasetya, 2010, *FUNGSI CERITA RAKYAT DALAM KEHIDUPAN SOSIAL-BUDAYA*
<http://inzpirasikuw.blogspot.com/2010/10/fungsi-cerita-rakyat-dalam-kehidupan.html> diakses pada tanggal 20 febuari 2019.

⁵ Wikiwand, *Ramayana* <https://www.wikiwand.com/id/Ramayana> diakses pada tanggal tanggal 20 febuari 2019

Ramayana terdapat di dalam sebuah khazanah kesastraan Jawa dalam bentuk kakawin Ramayana, dan gubahan-gubahannya dalam bahasa Jawa Baru yang tidak semuanya terpengaruh oleh kakawin Ramayana⁶.

Di dalam bahasa Melayu didapati Hikayat Seri Rama yang isinya berbeda dengan kakawin Ramayana dalam bahasa Jawa dan Bali kuno, yaitu wayang dan sendratari⁷. Di India dalam bahasa Sanskerta, Ramayana dibagi menjadi tujuh kitab atau kanda sebagai berikut:

a. Balakanda

Kitab Balakanda merupakan awal dari kisah Ramayana. Kitab Balakanda menceritakan Prabu Dasarata yang memiliki tiga permaisuri, yaitu: Kosalya, Kekayi, dan Sumitra. Prabu Dasarata berputra empat orang, yaitu: Rama, Bharata, Lakshmana dan Satrugna. Kitab Balakanda juga menceritakan kisah Sang Rama yang berhasil memenangkan sayembara dan memperistri Sita, puteri Prabu Janaka⁸.

b. Ayodhyakanda

Kitab Ayodhyakanda berisi kisah dibuangnya Rama ke hutan bersama Dewi Shinta dan Lakshmana karena permohonan Dewi Kekayi. Setelah itu, Prabu Dasarata yang sudah tua kemudian wafat. Bharata tidak ingin dinobatkan menjadi Raja, kemudian ia menyusul Rama. Rama menolak untuk kembali lagi ke kerajaan. Akhirnya Bharata

6 wikiwand, *Kakawin*, <https://www.wikiwand.com/id/Kakawin> diakses pada tanggal 20 februari 2019

7 wikiwand, Hikayat Seri Rama, https://www.wikiwand.com/id/Hikayat_Seri_Rama diakses pada tanggal 20 februari 2019

8 wikiwand, *Balakanda* <https://www.wikiwand.com/id/Balakanda> pada tanggal 20 februari 2019

memerintah kerajaan atas nama Sang Rama. Aranyakanda menceritakan tentang ada sebuah istana bagaikan surga yang dipenuhi oleh orang-orang bijak serta luhur perbuatannya bernama Ayodhya. Kerajaan itu cukup terkenal di dunia dan itulah istana Sri Baginda Prabu Dasarata Sang Raja Besar⁹.

c. Aranyakanda

Kitab Aranyakanda menceritakan kisah Rama, Shinta, dan Lakshmana di tengah hutan selama masa pengasingan. Di tengah hutan, Rama sering membantu para pertapa yang diganggu oleh para raksasa. Kitab Aranyakanda juga menceritakan kisah Shinta diculik Rahwana dan pertarungan antara Jatayu dengan Rahwana¹⁰.

d. Kiskindhakanda

Kitab Kiskindhakanda menceritakan kisah pertemuan Sang Rama dengan Raja kera Sugriwa. Sang Rama membantu Sugriwa merebut kerajaannya dari Subali, kakaknya. Dalam pertempuran, Subali terbunuh. Sugriwa menjadi Raja di Kiskindha. Kemudian Sang Rama dan Sugriwa bersekutu untuk menggempur Kerajaan Alengka¹¹.

e. Sundarakanda

Kitab Sundarakanda menceritakan kisah tentara Kiskindha yang membangun jembatan Situbanda yang menghubungkan India dengan Alengka. Hanuman yang menjadi duta Sang Rama pergi ke

9 wikiwand, *Ayodhyakanda*, <https://www.wikiwand.com/id/Ayodhyakanda> diakses pada tanggal tanggal 20 februari 2019

10 wikiwand, *aranyakanda*, <https://www.wikiwand.com/id/Aranyakanda> diakses pada tanggal tanggal 20 februari 2019

11 wikiwand, *Kiskindhakanda*, <https://www.wikiwand.com/id/Kiskindhakanda> diakses pada tanggal tanggal 20 februari 2019

Alengka dan menghadap Dewi Shinta. Di sana ia ditangkap namun dapat meloloskan diri dan membakar ibukota Alengka¹².

f. Yuddhakanda

Kitab Yuddhakanda menceritakan kisah pertempuran antara laskar kera Sang Rama dengan pasukan raksasa Sang Rahwana. Cerita diawali dengan usaha pasukan Sang Rama yang berhasil menyeberangi lautan dan mencapai Alengka. Sementara itu Wibisana diusir oleh Rahwana karena terlalu banyak memberi nasihat. Dalam pertempuran, Rahwana gugur di tangan Rama oleh senjata panah sakti Sang Rama pulang dengan selamat ke Ayodhya bersama Dewi Sita¹³.

g. Uttarakanda

Kitab Uttarakanda menceritakan kisah pembuangan Dewi Sita karena Sang Rama mendengar desas-desus dari rakyat yang sangsi dengan kesucian Dewi Sita. Kemudian Dewi Sita tinggal di pertapaan Rsi Walmiki dan melahirkan Kusa dan Lawa. Kusa dan Lawa datang ke istana Sang Rama pada saat upacara Aswamedha. Pada saat itulah mereka menyanyikan Ramayana yang digubah oleh Rsi Walmiki¹⁴.

12 wikiwand, *Sundarakanda* <https://www.wikiwand.com/id/Sundarakanda> diakses pada tanggal tanggal 20 februari 2019

13 wikiwand, *Yuddhakanda*, <https://www.wikiwand.com/id/Yuddhakanda> diakses pada tanggal tanggal 20 februari 2019

14 wikiwand, *Uttarakanda*, <https://www.wikiwand.com/id/Uttarakanda> diakses pada tanggal tanggal 20 februari 2019

2.1.4 Bahasa Rupa

Menurut Primadi Tabrani bahasa rupa ialah gambar yang bercerita. Dalam bahasa kata ada sebuah kata dan tata bahasanya sedangkan dalam bahasa rupa ada wimba (*image*), dan padanan tata bahasanya (Tabrani, 1991 : 10).

Bahasa rupa biasa digunakan pada menggambar sebuah karya visual lukisan anak-anak, gambar karya manusia primitif, lukisan prasejarah, relief candi, wayang beber wayang kulit, wayang golek, gambar ilustrasi, gambar periklana, film, sinetron, dan karya seni visual yang bercerita lainnya.

Menurut Primadi Tabrani, Bahasa rupa seperti bahasa kata, yaitu adanya pembendaharaan kata yang bernama wimba, cara wimba, teknik penghubung, tata ungkap dalam dan tata ungkap luar dan NPM (*Naturalis-Perpektip-Momenopname*). Berikut pengertian dari istilah-istilah pembendaharaan kata bahasa rupa Menurut Primadi Tabrani (Tabrani, 199 : 31-50)

a. Wimba

Wimba adalah suatu objek yang dicandera (digambar atau dideskripsikan) Misalkan dalam bidang karya seni rupa berupa gambar, ada obyek binatang sapi, maka wimba gambar tersebut adalah sapi.

b. Cara wimba

Cara wimba adalah bagaimana cara objek atau wimba itu digambar, sehingga bercerita. Misalnya dalam bidang gambar terdapat

objek seekor burung unta yang digambarkan leher dan kepalanya banyak. Hal tersebut menandakan bahwa kepala burung unta tersebut sedang bergerak-gerak.

c. Teknik penghubung

Teknik penghubung adalah jenis bahasa rupa yang berlaku dalam karya seni rupa berseri dan bersambung antara satu dengan karya lainnya serta saling berkaitan.

d. Tata unkap dalam

Tata unkap dalam adalah cara menyusun gambar atau cara menggambar dalam satu bidang gambar sehingga bercerita.

e. Tata unkap luar

Tata unkap luar adalah cara menyusun atau menggambar sehingga masing-masing bidang gambar yang terhubung tersebut bercerita.

f. NPM (*Naturalis-Perpektip-Momenopname*)

Sistem NPM adalah temuan barat yang berglobalisasi dimana kolonial sampai ke Indonesia, yang mendapat pembenaran dari ilmunematika (perspektif), ilmu fisika (lensa, fotografi) hingga gambar merupakan deskripsi alam seperti apa adanya. Sistem NPM menggambar dari satu arah, jarak dan waktu yang bersamaan. Apa yang digambarkan diabadikan jadi sebuah adegan yang berupa gambar mati (still picture) dimana objek-objek dibekukan dalam frame. Gambar

menjadi kehilangan marta waktu walaupun memperoleh ilusi ruang yang kuat. NPM menyandra apa yang digambar seperti apa adanya.

g. RWD

Dalam bukunya Primadi Tabrani (2005:21) bahwa RWD (Ruang Waktu Datar) pada berbagai penelitian ditemukan bahasa rupa gambar prasejarah, primitif, dan anak-anak yang sangat besar persamaannya hingga secara bersamaan dikatakan sebagai bahasa rupa gambar pendahulu (Tabrani, 2005:21).

Primadi Tabrani juga mengatakan (2005:21) bahasa rupa pendahulu tersebut lebih dekat dengan sistem hubungan ruang dan waktu dari fisika *modern* dalam teori relativitas Einsten yang menjelaskan tentang objek dalam ruang serta ruang waktu lengkung (Ibid, 2005:21).

Primadi Tabrani juga menjelaskan (2005:21) setiap objek di alam memiliki ruang dan waktu tersendiri, namun objek-objek tersebut sering kali bersama-sama berada dalam satu tema yang sering dikatakan sebagai aneka arah, aneka jarak dan aneka waktu. Bahasa rupa pendahulu pun berkembang sesuai latar belakang lingkungan masing-masing menjadi bahasa rupa tradisi pada gambar tradisional (Ibid, 2005:21).

2.1.5 Naskah Pementasan Wayang Orang Ramayana Versi Sujiwo Tejo Berjudul Rahwana Putih.

Berikut merupakan kisah dari cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo menurut naskah pementasan wayang orang tanggal 7 Desember 2018 yang dipentaskan pada acara *Dies Natalis* FIB Universitas Indonesia yang ke-78 (ketujuh puluh delapan) bertempat pada Auditorium Gedung IX FIB, UI Depok Jl. Prof. Dr. Selo Soemardjan, Depok, Indonesia yang penulis pilih untuk menjadi sebuah karya fotografi *fashion* editorial:

a. Fragmen 1:

Rahwana gelisah dan murung ketika lahir mempunyai banyak kepalanya. Rahwana berniat untuk bunuh diri namun dicegah oleh sang ibu Kaikesi. Sang ibu memberi penghiburan bahwa tidaklah apa berkepala banyak. Lebih baik berkepala banyak tetapi semua isinya cuma satu yaitu Dewi Shinta. Dari pada laki-laki lain pada umumnya berkepala satu tetepi banyak perempuan didalamnya. Rahwana tidak jadi bunuh diri dan akhirnya Rahwana pergi bertapa ke Gunung Goh Karno.

b. Fragmen 2:

Selama 50 (lima puluh) ribu tahun Rahwana bertapa di Gunung Goh Karno. Rahwana frustrasi karena doa ibunya Kaikesi tetap tidak membuatnya semangat hidup. Tiap 5.000 (lima ribu) tahun kepala

Rahwana dipenggalnya satu demi satu. Tersisalah satu kepala dan sang sekjen Dewa pun turun untuk menghentikan Rahwana memenggal kepalanya.

Jika Rahwana meninggal ada siang tidak akan ada malam dan tidak akan ada kegelapan sehingga berbahaya bagi keseimbangan dunia. Sang Sekjen Dewa pun mengabulkan permintaan Rahwana yang ingin menjadi sakti tiada tara dan Dewi Shinta sebagai titisan dari Dewi Widowati yang ingin Rahwana jadikan sebagai istri.

c. Fragmen 3:

Rahwana kembali ke istana dan bertemu dengan adik tercinta yaitu Superkenaka. Mereka berbincang setelah sekian lama tidak bertemu. Rahwana memerintahkan Superkenaka untuk menginspeksi seluruh desa-desa dan hutan-hutan di kerajaan alengka dan sekitarnya untuk mencari titisan dari Dewi Widowati yaitu Dewi Shinta untuk diperistri.

d. Fragmen 4:

Rama, Dewi Shinta dan Leksmana beristirahat setelah pengusiran dari Istana Ayodya. Mereka berdiskusi tentang siapa yang tetap bersinar dalam pengasingan di hutan Dandaka. Selain itu mereka juga berdiskusi tentang siapa yang lebih mencintai di antara Rama dan Shinta serta siapa yang lebih setia yang diakhiri dengan kepergian Shinta ke Sungai Gondawari untuk mandi.

e. Fragmen 5:

Rama dan Leksmana berdiskusi tentang perkataan seorang wanita. Leksmana berkata “jangan memandangi perempuan tidak akan berbuat sesuatu karena tidak mengucapkannya! Tapi ingat Kakanda perempuan bukan saja tentang yang ia ucapkan! Perempuan lebih sering tentang apa yang tak pernah ia ucapkan!”. Kedatangan Surpakenaka yang menyamar sebagai Dewi Shinta diketahui oleh Leksmana Sehingga terjadi pertempuran sengit dan akhirnya Surpakenaka terluka.

Surpakenaka mengakui perbuatannya menyamar menjadi Dewi Shinta karena perintah kakanya Rahwana untuk mencari titisan Dewi Widowati yang dijanjikan oleh Sekjen Dewa sebagai istri dari Rahwana. Surpakenaka berkata “Rama aku sudah memalsukan diriku menjadi Dewi Shinta! Dan lihat penyamaranku sempurna bukan? Tapi kenapa, kau masih tidak percaya aku ini adalah istrimu? Rama mestinya cinta itu buta bukan? Cinta itu buta! Tapi kau tidak! Cintamu itu masih melek!

Masih bisa membedakan mana Shinta yang asli mana Shinta yang palsu! Itu artinya cintamu pada Dewi Shinta belumlah all out! Rama-Rama, nalar dan akal sehatmu masih terus berjalan ketika kau berhubungan dengan istrimu! Hah Cinta macam apa itu?! Cinta macam apa? Padahal kakak ku Prabu Rahwana selalu bilang, jangan kau mengaku telah jatuh cinta sebelum kau sanggup mentertawakan kematian

akal sehatmu!”. Maka Surpakenaka berjanji bahwa akan kembali lagi bersama sang kaka untuk melakukan balas dendam.

f. Fragmen 6:

Surpakenaka telah kembali ke istana Alengka membawa berita untuk disampaikan kepada Rahwana. Surpakenaka membawa berita bahwa titisan Dewi Widowati telah hadir di dunia. Hanya saja Dewi Shinta telah diperistri oleh seorang pangeran bernama Rama. Sehingga membuat Rahwana merenung mengapa nasibnya seburuk itu. Rahwana tersadar bahwa Dewi Shinta bukan tentang diperistri oleh siapa, Dewi Shinta adalah tentang sebuah keindahan, sebuah kesempurnaan, sebuah kelembutan dan itu semua telah menjadi hak ku dari sang Sekjen Dewa.

g. Fragmen 7:

Rahwana mengutus kijang kaca berwarna emas sebagai bentuk dari jelmaan cintanya untuk Dewi Shinta. Dewi Shinta pun meminta sang suami Rama untuk menangkapnya bukan karna gemerlapnya kijang kaca melainkan kijang kaca tersebut seperti memanggil-manggil namanya.

h. Fragmen 8:

Rahwana mengajak Dewi Shinta pergi saat Rama sang suami pergi menangkap kijang kaca jelmaan dari cinta Rahwana untuk Dewi

Shinta. Rahwana pun memboyong Dewi Shinta ke istana yang bernama Alengka.

i. Fragmen 9:

Di tengah perjalanan Rahwana dan Dewi Shinta bertemu Jatayu yang mengira bahwa Dewi Shinta telah diculik oleh Rahwana sang raja raksasa dari kerajaan Alengka. Terjadilah pertarungan yang sengit sehingga menyebabkan Jatayu gugur dalam pertempuran tersebut. Sebelum akhirnya Rahwana membunuh Jatayu, Rahwana berkata bahwa keris yang kau berikan pada Dewi Shinta untuk bunuh diri tidaklah akan digunakan karena Rahwana berjanji tidak akan pernah menyentuh Dewi Shinta sebelum cintanya pada Dewi Shinta terbalaskan.

j. Fragmen 10:

Kepulangan Rahwana ke istana telah diketahui oleh Dewi Mandodari permaisuri kerajaan Alengka. Dewi Mandodari memerintahkan kepada bawahannya menyiapkan kebutuhan Rahwana untuk membersihkan diri selepas perjalanan panjang. Kemudian Dewi Mandodari mendapatkan berita bahwa Rahwana akan mempersunting Dewi Shinta. Yang membuatnya mengutuk Rahwana bahwa kematiannya akan segera tiba.

k. Fragmen 11:

Setelah 12 (dua belas) tahun lamanya Dewi Shinta diboyong oleh Rahwana akhirnya pasukan Rama sampai di istana Alengka. Peperangan pun tidak terelakkan, Rahwana memerintahkan Wibisana untuk menyerang Rama.

l. Fragmen 12:

Rahwana membangunkan adiknya Kumbokarna yang selama ini tertidur. Rahwana memerintahkan Kumbokarna untuk membantu Wibisana berperang melawan Hanoman. Pada akhirnya Kumbokarna tetap menjalankan perintah Rahwana untuk berperang melawan pasukan Rama walaupun Kumbokarna berperang bukan atas nama Rahwana tetapi atas nama Kerajaannya Alengka.

m. Fragmen 13:

Kumbokarna pergi ke medan perang, namun sebelum peperangan pecah Kumbokarna menghadap Rama untuk meminta maaf atas perbuatan Rahwana dan berjanji akan mengembalikan Dewi Shinta. Rama berterima kasih kepada Kumbokarna tetapi Rama akan tetap memerangi kerajaan Alengka sebagai bagian dari misi pemberantasan kejahatan di dunia. Dan berakhir dengan kematian Kumbokarna sebagai kusuma bangsa.

n. *Fragmen 14:*

Rahwana berpamitan pada Dewi Shinta untuk maju ke medan perang. Dewi Shinta lantas memintanya untuk meminta maaf kepada suaminya Rama. Dewi Shinta berkata kepada Rahwana bahwa suaminya Rama adalah titisan Dewa Wisnu sehingga dia pasti akan memaafkan Rahwana. Rahwana pun bertanya kepada Dewi Shinta atas apa aku harus memita maaf? Cinta tidak pernah salah, aku memang salah dalam tatanan sosial tetapi cintaku kepada Dewi Shinta adalah hakku yang telah diberikan oleh Sekjen Dewa.

Dewi Shinta pun memintanya untuk menyerah agar tidak ada lagi korban yang berjatuhan. Rahwana marah untuk pertama kalinya pada Dewi Shinta karna meminta Rahwana untuk berhenti berperang. Rahwana berkata adikku telah gugur, pasukanku telah gugur dan saudara-saudaraku telah mundur. Lalu rakyatku telah banyak yang mati dan aku harus menghentikan peperangan? Pemimpin macam apa aku ini ? Dewi Shinta pun menangis dan meminta Rahwana kembali untuk menghentikan peperangan.

Dewi Shinta memegang pundak Rahwana sambil terus menitihkan air mata. Rahwana pun berkata apakah ini adalah tanda engkau telah mencintaiku? Dewi Shinta hanya terus menangis dan meminta Rahwana untuk tidak meneruskan niatnya berperang melawan suaminya Rama titisan Dewa Wisnu yang hanya meenjalankan misinya menumpas kejahatan bukan untuk membebaskan Dewi Shinta dari pelukan Rahwana

namun raja raksasa dari kerajaan Alengka tersebut tidak menggubrisnya dan tetap pergi berperang melawan Rama.

o. *Fragmen 15:*

Rahwana pergi berperang melawan Rama. Terjadilah pertempuran sengit. Berkali-kali Rama menghantam Rahwana dengan keris miliknya namun Rahwana tidak sedikitpun terluka. Rama pun sempat mundur dan kembali pada pertempuran melawan Rahwana setelah Rahwana mengejar kembali Rama. Rahwana berkata, janganlah engkau mundur Rama engkau sungguh kuat mengapa engkau melakukan itu? Aku minta maaf telah memboyong istrimu. Aku begitu mencintainya begitu pula engkau. Aku memang salah secara tatanan sosial maka dari itu aku meminta maaf kepadamu tetapi cinta tidak pernah salah dan hak ku untuk memperjuangkannya seperti apa yang telah Sekjen Dewa berikan kepadaku.

Rama pun berkata, aku telah memaafkanmu Rahwana tetapi sebagai titisan Dewa Wisnu aku punya misi untuk memberantas kejahatan maka dari itu aku meminta maaf telah menyerang kerajaanmu. Memang tiada yang salah dalam cinta namun kejahatan tetaplah kejahatan Rahwana maka dari itu aku tetap harus membunuhmu. Rama pun melesatkan panah saktinya kepada Rahwana dan ditangkap oleh Hanoman dan kembali Hanoman lemparkan hingga menembus kepala Rahwana yang membuatnya gugur dalam medan pertempuran. Rama dan seluruh pasukannya pun bersujud pada jasad Rahwana sebagai

permohonan maaf pada negri Alengka karena telah membunuh rajanya yang mereka cintai dalam medan pertempuran.

p. Fragmen 16:

Setelah Dewi Shinta kembali diboyong ke istana Ayodya. Tetapi Rama sang suami tidak mempercayai bahwa Dewi Shinta tidak pernah bersetubuh dengan Rahwana. Rama mendengar kabar burung bahwasanya Dewi Shinta sering bersetubuh dengan Rahwana. Rama memerintahkan Leksmana untuk membakar Dewi Shinta. Bilamana Dewi Shinta tidak terbakar artinya Dewi Shinta tidaklah pernah bersetubuh dengan Rahwana tetapi jika Dewi Shinta terbakar artinya Dewi Shinta telah mengkhianati kesucian pernikahannya. Namun Dewi Shinta tidaklah terbakar sedikitpun. Tetapi Rama tetap ragu akan cintanya Dewi Shinta kepadanya.

q. Fragmen 17:

Dewi Shinta pun dibuang ke hutan Dandaka oleh Leksmana yang diperintahkan kakanya Rama suami dari Dewi Shinta. Dalam pembuangannya di hutan Dandaka Dewi Shinta bertemu dengan buih-buih Rahwana yang menyampaikan pesan rindunya Rahwana kepada Dewi Shinta. Dewi Shinta pun kaget bahwa Rahwana masih Hidup. Buih Rahwana pun berkata Rahwana telah mati Dewi Shinta tetapi cintanya yang membuatku terlahir di muka bumi ini.

Cintanya yang tulus kepadamu membuatku lahir dan sampai di hutan Dandaka ini. Dewi Shinta berkata, kelak ketika aku mengandung, aku ingin anak ku menjadi kesatria yang memiliki mata setajam rajawali dan setajam Rahwana yang lebih memilih kesejatan daripada penampilan yang merupakan raksasa dasamuka. Semoga engkau dapat melihat kehidupan secara menyeluruh. Bukan hanya sepele-sepele saja karena ketahuilah bahwa matahari dengan cahaya putihnya adalah gabungan dari segala warna termasuk warna kegelapan, warna hitam.

2.2 Pengertian Fotografi

Menurut Bull (2010) fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Photos* yang berarti cahaya dan *Graphos* yang berarti melukis, sehingga fotografi memiliki arti pengertian “melukis dengan cahaya” (Bull 2010:5) . Secara umum, dikenal sebagai metode untuk menghasilkan gambar dari suatu objek dengan cara merekam pantulan cahaya dari objek tersebut menggunakan medium yang peka terhadap cahaya.

Menurut Nardi (1989) Fotografi merupakan gabungan ilmu, teknologi, dan seni. Perpaduan yang harmonis antara ketiganya akan menghasilkan sebuah karya yang mengagumkan. Tentunya dengan *skill* serta sentuhan seni dari fotografer, sebuah karya fotografi bisa menjadi berarti (Nardi, 1989: 8-11).

Sehingga fotografi dapat dikatakan sebagai aktifitas perekaman suatu objek dan kejadian atau keadaan menggunakan kamera dengan metode merekam pantulan cahaya dari objek menggunakan medium yang peka terhadap cahaya

sehingga menghasilkan perpaduan yang harmoni antara fotografer dan kamera dan menghasilkan karya fotografi dengan makna-makna didalamnya.

2.2.1 Fotografi *Fashion*

Fotografi *fashion* adalah salah satu cabang professional fotografi yang mengkhususkan diri pada fotografi dalam bidang busana dan perlengkapannya. Seorang fotografer *fashion* harus mampu memadukan busana dengan modelnya menjadi suatu karya fotografi yang harmonis (Nugroho, 2006 : 129). Seiring perkembangan zaman, fotografi *fashion* menjadi salah satu yang mengembangkan sentuhan komersial dan estetika.

Fotografi *fashion* memperkuat dimana tampilan mode atau gaya hidup, diperkuat dengan aksesoris, dan beberapa cahaya buatan. Dalam fotografi *fashion*, model diperuntukan menonjolkan busana yang dikenakan. Menurut Jade (2012:84-90) fotografi *fashion* dibagi dalam beberapa kategori antara lain *fashion editorial shoot*, *beauty shoot*, *fashion portraiture* dan *group shots*.

a. *Fashion Editorial Shoot*

Fashion Editorial Shoot merupakan pemotretan yang diterbitkan oleh majalah, koran atau beberapa dari pengiriman *online*, biasanya ditunjukkan untuk mengiringi cerita atau sebuah artikel.

b. *Beauty Shoot*

Beauty shoot adalah pemotretan dimana hanya wajah model yang terlihat dalam *frame* untuk menunjukkan *makeup* dan ekspresi model.

c. *Fashion Portraiture*

Dalam pemotretan *fashion portraiture* yang sukses membutuhkan hubungan yang baik dengan subjek agar dapat memunculkan karakter, *mood*, dan emosi. Secara visual *fashion portraiture* sering kali sederhana, dengan *frame* yang rapat mulai dari pertengahan tubuh hingga wajah atau dari bahu ke wajah.

d. *Group Shots*

Dalam pemotretan *group shots* yang paling penting adalah empat pilar dasar yaitu posisi model, pakaian, pencahayaan dan *angle* kamera. Sangat mudah untuk membuat pemotretan grup menjadi salah, terutama karena ada begitu banyak orang yang mengatur. Untuk membuat *group shoot* yang sukses, haruslah mempertimbangkan lokasi dan konsep yang telah dibuat.

2.3 Pengertian *Fashion Adibusana*

Menurut Galindo (2012) arti sesungguhnya dari kata "*fashion*" adalah sesuatu yang mengacu pada hal-hal yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang berfungsi sebagai pelindung tubuh (Galindo, 2012: 4-462). Pakaian tak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan

budaya manusia. Menurut Barnard (2001) bahwa fashion bisa diibaratkan sebagai “kulit sosial” yang mencerminkan gaya hidup suatu komunitas dan mengekspresikan identitas tertentu yang merupakan bagian dari kehidupan sosial (Barnard, 2001 : 22-23). Sehingga fashion yang dipilih seseorang bisa menunjukkan bagaimana seseorang tersebut memilih gaya hidup. Dalam *fashion* ada berbagai jenis kategori salah satunya adalah adibusana.

Menurut Hadisuryo (2011) adibusana atau *ngadibusono*, disebut juga busana *houte couture* atau busana eksklusif yaitu busana tingkat tinggi, dan dapat pula dikatakan busana yang elok, mewah atau busana yang khusus dan busana yang utama (Hadisuryo 2011:77-78). Hadisuryo juga berkata busana jenis ini harganya relatif mahal, karena terbuat dari jenis kain berkualitas tinggi disertai variasi hiasan yang menarik serta dengan teknik pengerjaan butik (Ibid 2011:77-78). Hadisuryo juga mengatakan adibusana dikatakan busana utama atau busana khusus, karena busana tersebut dibuat secara khusus berdasarkan pesanan, maka busana ini tidak dibuat secara massal sehingga tidak akan ada yang menyamai, baik model maupun jenis kainnya yang digunakan (Ibid 2011:77-78).

2.4 Proses *Fashion Editorial Shoot*

Di penelitian kali ini, peneliti menekankan pada konsep kreatif fotografer yang berperan vital dalam ide, *moodboard* dan pembentukan tim visualisasi konsep sebuah pemotretan fotografi *fashion* editorial. Menurut Jade (2012) *fashion editorial shoot* biasanya ditetapkan oleh redaksi media. Dalam proses

pemotretan sering kali melibatkan Editor Majalah, *Art Director*, Fotografer, *Fashion Stylist*, Model, *Wardrobe*, *MUA*, *Digital Imaging* dan *Layouter* Majalah. (Jade, 2012: 102).

Menurut Jade (2012) Fotografi dan *fashion* adalah variabel yang saling berkaitan sehingga tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Fotografi merupakan media komunikasi yang relevan dalam pengembangan *fashion*. Fotografer berperan ganda sebagai editor majalah untuk memberikan gambaran proses editorial dalam penelitian ini (Ibid, 2012: 06). Fotografer sebagai kepala utama publikasi ini, menanggung beban tanggung jawab akhir untuk seluruh proses serta kebijakan dan memimpin semua pihak yang terlibat. Jade (2012:32-114) menjelaskan Proses pembuatan fotografi editorial, yakni:

2.4.1 Persiapan Pemotretan

Dalam persiapan pemotretan selalu berbeda. Bahkan untuk *clients* yang sama dari waktu ke waktu, lokasi, model dan pakaian. Akan selalu berbeda pemotretan ke pemotretan berikutnya. Persiapan yang benar akan membantu dan memperlancar pada saat melakukan pemotretan. Persiapan sebelum pemotretan adalah:

1. Mengumpulkan ide dan konsep pemotretan yang jelas.
2. Melakukan perincian tentang apa yang dibutuhkan saat pemotretan kemudian rincian tersebut dikirim pada tim kreatif sehingga pada saat pemotretan sudah siap dan tidak ada masalah.

3. Mempersiapkan perlengkapan kamera terlebih dahulu, lensa, dan baterai pada malam sebelumnya.

2.4.2 Inspirasi Pemotretan

Inspirasi adalah salah satu elemen terpenting di balik pemotretan *fashion* yang sukses. Tanpa ide yang terinspirasi, pemotretannya akan kurang kreativitas. Seorang fotografer biasanya telah memutuskan untuk menggabungkan berbagai ide sehingga menghasilkan sebuah inspirasi.

2.4.3 Sketching

Setiap fotografer *fashion* sangat penting memulai dan mengembangkan seluruh konsep dan proyek dengan melakukan *sketching*. *Sketching* dalam pemotretan *fashion editorial* menjadi dua bagian. Yaitu:

1. *Moodboard*

Moodboard terdiri dari potongan-potongan gambar yang ditempatkan satu sama lain dalam tata letak yang kasar dan dapat berupa koleksi ide tata rias dan pakaian yang akan didiskusikan bersama *stylist*.

2. *Storyboard*

Storyboard digunakan pada set pemotretan untuk menunjukkan kepada tim kreatif bagaimana fotografer ingin memvisualisasikan urutan dari pemotretan di lokasi.

2.4.4 Membuat Tim

Dalam pemotretan *fashion* apa pun tim kreatif sama pentingnya dengan fotografer. Tim kreatif terdiri dari:

1. *Stylish*
2. *Makeup artist*
3. *Hair stylish*
4. *Manicurist*
5. *Art director*
6. *Personal assistant*
7. *Digital artist*

2.4.5 Casting model

Model adalah salah satu kunci terpenting dari pemotretan *fashion editorial* yang harus diperhatikan. Berkomunikasi dengan baik bersama model adalah tahapan yang harus dijalin oleh fotografer di dalam kegiatan pemotretan.

2.4.6 Pemotretan

Dalam pelaksanaan pemotretan fleksibilitas seorang fotografer sangatlah diperlukan, terutama untuk mengatasi beberapa kemungkinan yang bisa terjadi di lapangan sekaligus guna memperoleh hasil akhir yang maksimal dalam pemotretan.

2.4.7 *Image Delivery*

Setelah pemotretan dilakukan pemilihan gambar oleh fotografer dan editor majalah guna memasuki tahap editing. Pemilihan gambar dilakukan untuk mempermudah *digital artist* dalam melakukan editing.

2.4.8 Teknik-Teknik Pencahayaan Fotografi Model

Peranan cahaya dalam fotografi begitu penting untuk menghasilkan foto yang baik. Seorang fotografer harus mengerti kualitas cahaya, juga harus memperhatikan arah dan efek yang akan dihasilkan dari sebuah sumber cahaya kepada objek yang akan dipotret. Pengertian arah cahaya yaitu bagaimana memposisikan sumber cahaya terhadap objek yang akan dipotret.

Menurut Nugroho (2011:73-78) efek pencahayaan adalah hasil dari memposisikan sumber cahaya yang dari sebelumnya sudah di atur terhadap objek yang akan dipotret. Ada beberapa teknik-teknik pencahayaan fotografi model, yakni:

a) *Front Light*

Front light adalah arah cahaya yang bersumber di depan objek yang akan dipotret. Pencahayaan ini akan menghasilkan potret yang relatif tanpa bayangan. Dengan begitu tekstur pada objek yang di potret terlihat berkurang. Pemotretan dengan efek cahaya *front light* biasanya digunakan untuk memotret *make-up* agar makeup model lebih menonjol.

Pencahayaan ini biasa dilakukan juga untuk pemotretan tekstur yang akan dibuat halus. Sudut antara objek dan kamera tidak lebih dari 15° (Lima belas derajat).

b) Side Light

Side light adalah arah cahaya yang bersumber dari kiri atau kanan sebuah objek terletak pada $45^\circ - 90^\circ$ (empat puluh lima derajat hingga sembilan puluh derajat). Dari arah sumber cahaya tersebut menghasilkan efek yang mampu menonjolkan tekstur dari objek yang di potret. Hal tersebut terjadi karena bayangan yang kuat bersumber dari cahaya yang mengenai objek dari pemotretan.

c) Top Light

Top light adalah arah cahaya yang bersumber dari atas objek pemotretan sehingga arah jatuh cahaya tepat diatas objek pemotretan. Dari arah sumber cahaya tersebut menghasilkan efek dramatis. *Top light* juga dapat dibandingkan dengan cahaya matahari yang terpancar pada tengah hari.

d) Bottom Light

Bottom Light adalah arah cahaya yang bersumber dari bawah objek. Pencahayaan ini sering digunakan dalam teknik-teknik pemotretan sebagai *fill-in light* untuk mengurangi kontras dari cahaya utama.

e) *Back Light*

Back Light adalah arah cahaya bersumber dari belakang objek yang dipantulkan atau langsung mengenai objek pemotretan. Efek dari sumber cahaya ini menghasilkan potret *siluet* atau *rim light*. Cahaya ini sering digunakan dalam pemotretan untuk memberikan efek pemisah pada objek dari latar belakang.

f) *Mix Light*

Mix Light adalah penggabungan cahaya *front light*, *side light*, *top light*, *bottom light*, *back light*. Efek dari sumber cahaya ini menghasilkan potret yang berdimensi. Cahaya ini sering digunakan dalam pemotretan untuk memberikan efek dramatis.

2.4.9 Pemotretan *Outdoor*

Pengetahuan tentang tatacahaya dasar untuk pemotretan *outdoor* menurut Jade (2012: 128-132), meliputi empat hal antara lain yaitu:

a) *High-Key Lighting*

High-Key Lighting merupakan fotografi yang secara garis besar memiliki *tone* yang terang. Tantangan yang ditemui dalam pemotretan *high key* adalah pada pengarahan *pose* yang harus beragam.

Dengan komunikasi yang baik, kita bisa mendapatkan ekspresi atau momen-momen menarik yang tak terduga.

b) *Low-Key Lighting*

Low-Key Lighting adalah kondisi pemotretan dimana subjek disinari dengan sedikit cahaya. Tantangan dalam melakukan pemotretan *Low-key* adalah mengarahkan cahaya ke bagian yang ingin ditampilkan dari subjek dan membatasi cahaya untuk tidak menerangi hal-hal yang tidak ingin ditampilkan dari subjek.

c) *Natural Light*

Natural Light adalah pencahayaan yang didapatkan pada saat pemotretan yang bersumber dari matahari tanpa tambahan atau bantuan cahaya dari sumber artifisial. Melakukan pemotretan *natural light* cahaya tidak dapat diarahkan ke bagian yang ingin ditampilkan dari subjek. Serta cahaya terkadang keras mengenai subjek tetapi terkadang cahaya yang mengenai subjek menjadi lembut. Ketidak konsistenan ini telah menjadi tantangan tersendiri dalam pemotretan menggunakan cahaya *natural light* tersebut.

d) *Artificial Light*

Artificial Light adalah cahaya yang sengaja diciptakan pada saat dilakukan pemotretan. Sumber cahaya *artificial light* dapat diatur

besar-kecil kekuatan sumber cahaya serta mengubah arah penyinaran kepada subjek yang akan kita potret. Dengan menggunakan *artificial light* maka kita bisa mengatur apa saja dan bagaimana pencahayaan yang diinginkan. Kita bisa mengatur dari mana arah cahaya, terang gelapnya cahaya yang diinginkan dengan mudah.

2.4.10 Psikologi Warna

Dalam fotografi warna menjadi suatu komponen yang paling penting. Dengan sebuah warna karya fotografi memiliki suatu komposisi. Warna tak jarang menjadikan sebuah objek menonjol dari lingkungan sekelilingnya. Menurut Hirsch (2005), dalam suatu komposisi fotografi, warna menjadi daya tarik atau fokus utama bila dikolaborasikan dengan elemen lain dalam karya fotografi, karena keberadaan suatu warna, suatu karya fotografi memiliki suatu tema atau menciptakan suatu *mood* tertentu (Hirsch, 2005:547-549).

Menurut Hirsch (2005), dalam fotografi dikenal tiga kategori warna, yaitu warna yang hangat (*warm*), warna yang dingin (*cool*) dan warna yang netral. Warna dingin (*cool color*) merupakan warna yang memberi kesan kesejukan, kedamaian maupun ketenangan atau kesedihan dan depresi, contoh dari warna-warna tersebut, misalnya biru, hijau dan ungu. Warna biru contohnya adegan lari dalam sebuah film horor sering kali memperlihatkan dominasi warna biru,

sedangkan hijau lebih identik dengan warna hijau daun (Ibid, 2005: 550-552).

Menurut Hirsch (2005), warna hangat (*warm color*) merupakan warna-warna yang memberikan kesan hangat, cenderung panas, contohnya matahari saat sore menjelang tenggelam (sunset). Warnawarna yang muncul diantaranya merah, magenta, oren dan kuning yang memberi kesan kehangatan. Sedangkan warna netral terdiri dari warna putih, hitam, abu-abu (Ibid, 2005: 555-561).

2.5 Referensi Karya

2.5.1 Referensi Visual



Gambar 2.5.1.1 – 2.5.1.2 (Rio Wibowo, 2016. *Alkisah*.
<https://www.instagram.com/riomotret/?hl=id>). Diakses pada tanggal 22 februari 2019.

Dari hasil pengumpulan referensi foto yang berkaitan dengan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo. Penulis memilih tampilan visual seperti *Alkisah* 2016 sebagai referensi dari karya yang akan dilaksanakan. Persamaan dalam pembuatan karya tugas akhir yang akan diproduksi adalah ide visual dari pemotretan *Alkisah* karya Rio Motret. Hal tersebut dikarenakan banyaknya elemen *property* dan setting lokasi memiliki kemiripan dengan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo.

2.5.2 Referensi *Lighting*



Gambar 2.5.2.1 – 2.5.2.2 (Sails Chong, 2008. *Hasselblad Masters 2008 award in the wedding category*. <https://www.hasselblad.com/ambassadors/sails-chong/>). Diakses pada tanggal 22 februari 2019.

Dari hasil pengumpulan referensi lighting yang berkaitan dengan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo. Penulis memilih tampilan *lighting* seperti *Hasselblad Masters 2008 award in the wedding category* sebagai referensi dari karya yang akan diproduksi. Persamaan dalam pembuatan karya tugas akhir yang akan diproduksi adalah ide *lighting*. Karena efek *lighting* ini dapat memberikan kesan lebih dramatis pada cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo yang akan divisualkan dalam penelitian Tugas Akhir ini. Perbedaan dari dalam pembuatan tugas akhir yang akan diproduksi adalah ide visual. Karena dirasa kurang sesuai dengan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo yang hampir semua ceritanya adalah tentang kesedihan.

BAB III

KONSEP PENGKARYAAN

3.1 Metode Karya Tugas Akhir

Dalam karya tugas akhir ini penulis berupaya untuk melakukan interpretasi terhadap naskah dan menonton dokumentasi audio visual per-tunjukkan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo berjudul Rahwana Putih yang kemudian mengubahnya menjadi bentuk pemaknaan baru dalam karya fotografi dengan nilai-nilai yang terdapat di dalam naskah tersebut serta mengaplikasikannya menggunakan tren *fashion* adibusana yang divisualisasikan berbentuk karya fotografi *fashion* editorial, cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo.

3.2 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Langkah studi pustaka dilakukan untuk memilih teori-teori yang bersangkutan bagi penelitian ini. Pemilihan observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang alur yang terkandung dalam cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo berjudul Rahwana Putih, termasuk *make-up* dan cara pemain menggunakan busana sebagai landasan dalam pembuatan karya tugas akhir visualisasi cerita rakyat dalam fotografi *fashion editorial* ini. Dalam meneliti objek tersebut akan digunakan metode pengumpulan data, yaitu:

1. Studi Pustaka

a. Buku

- Ardi Yudha *Cara Pintar Mendongeng Tahun 2007*
- Barnard *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengomunikasikam Identitas Sosial, Seksual dan Gender Tahun 2001.*
- Stephen Bull *Photography New York Tahun 2010.*
- James Danandjaja *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain Tahun 2007.*
- Endraswara *Foklor Nusantara: Hakikat, Bentuk Dan Fungsi Tahun 2013.*
- Michelle Galindo *Fashion Worlds: Contemporary Retail Spaces Tahun 2012.*
- Irma Hardisuryo *Kamus Mode Indonesia Tahun 2011*
- Lara Jeda *Fashion Photography A Complete Course For New Fashion Photographers Tahun 2012.*
- Leo Nardi *Penunjang Pengetahuan Fotografi Tahun 1989.*
- Nugroho *Kamus Fotografi Tahun 2006.*
- Poerbatjaraka *Ramayana Djawa Kuna Sarga Tahun 2010.*
- Raghuumathan *Srimad Valmiki Ramayana Tahun 1981.*
- Valmiki *The Ramayana Of Valmiki, Diterjemahkan Oleh Ralph T.H. Griffith, Trubner Company Tahun 1870-1874.*

b. Jurnal

- Tabrani Meninjau Bahasarupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning dari telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bahasa rupa media rugarungu dwimatra statis modern, dalam hubungannya dengan Bahasarupa gambar Prasejarah, Primitip, Anak, dan Relief Lalitavistara Borobudur.

c. Website

Website-website sejarah tentang cerita rakyat Ramayana

2. Observasi

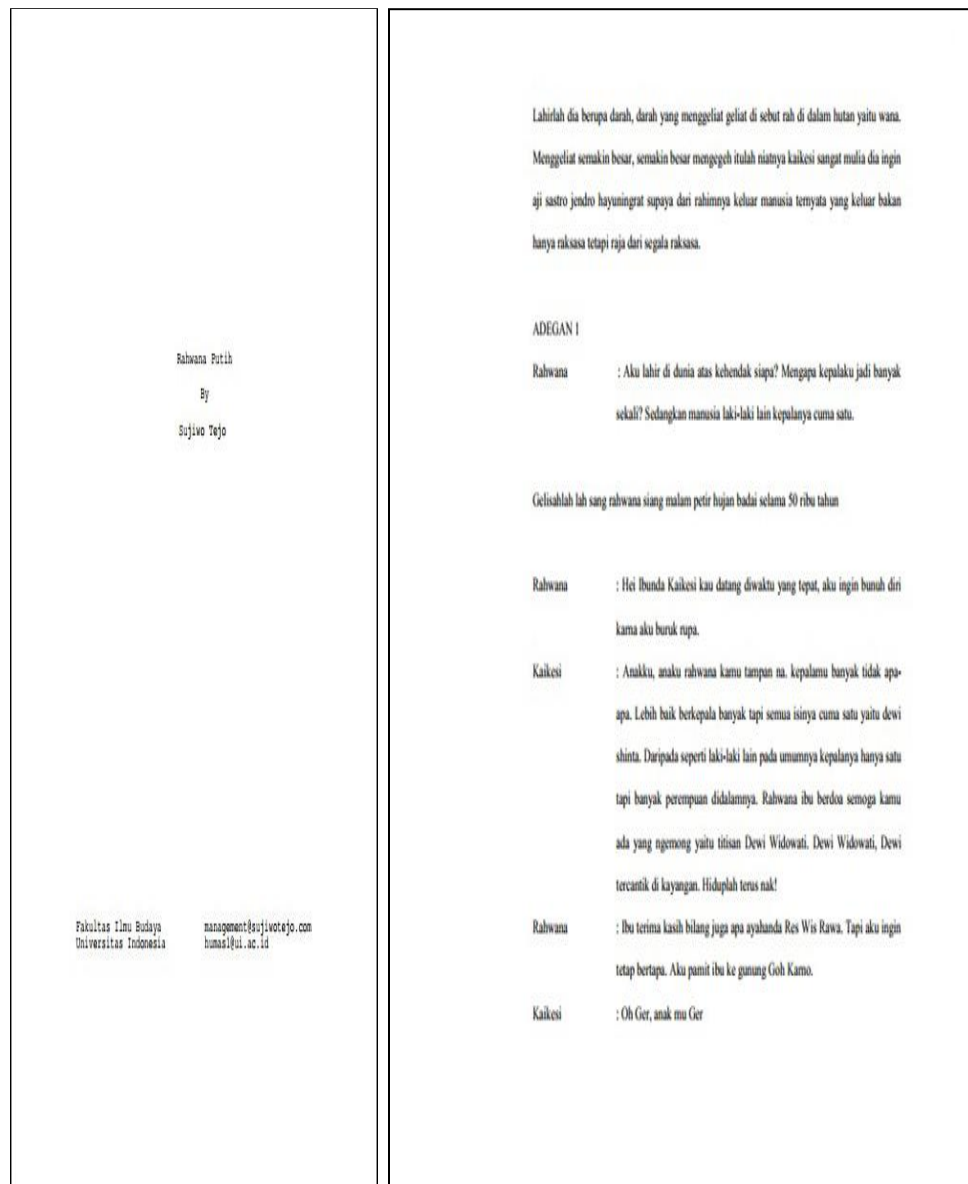
Dalam penelitian ini observasi yang akan dilakukan adalah mengamati rekaman audio visual yaitu dokumentasi pementasan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo berjudul Rahwana Putih tujuannya untuk melakukan interpretasi terhadap naskah yang kemudian mengubahnya menjadi bentuk pemaknaan baru dalam karya fotografi dari naskah pementasan tersebut.

3.2.1 Verifikasi Data

a. Naskah Pagelaran Cerita Rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo berjudul Rahwana Putih.

Naskah Pagelaran Cerita Rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo berjudul Rahwana Putih yang penulis dapatkan langsung dari web

Sujiwo Tejo. Naskah tersebut akan digunakan sebagai inspirasi dari konsep pembuatan karya tugas akhir ini. Hal tersebut dalam dunia fotografi *fashion* editorial profesional sering kali disebut sebagai *layout* dari editor majalah.



Gambar 3.2.1.1 – 3.2.1.2 sampul dan naskah Rahwana Putih (Tejo, 2018
www.sujiwotejo.net/ravayana) diakses tanggal 20 februari 2019).

b. *Fashion*

Teori fashion yang penulis dapatkan dari Michelle Galindo dalam bukunya *Fashion Worlds: Contemporary Retail Spaces* yang dipublikasikan di Jerman oleh publisng Braun Publishing dan Barnard dalam bukunya *Fashion* sebagai Komunikasi yang dipublikasikan di Yogyakarta oleh publisng Jalasutra. Sebagai acuan busana dari naskah yang akan divisualkan dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

c. Fotografi *Fashion* Editorial

Teori fotografi *fashion* yang penulis dapat dari Lara Jade dalam bukunya berjudul *fashion photography a complete course for new fashion photographers* yang diterbitkan tahun 2012 (duaribu dua belas) di United Kingdom oleh publisng Octopus Publishing Group Ilex yang akan digunakan sebagai landasan teori dan metode pemotretan dalam memvisualkan naskah cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo yang berjudul Rahwana Putih.

3.3 Perancangan Karya

Pemilihan topik mengenai visualisasi cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo dalam naskah pementasan wayang orang berjudul Rahwana Putih yang dipentaskan pada acara *Dies Natalis* FIB Universitas Indonesia yang ke 78 melalui proses observasi yang telah dilakukan melalui pengamatan naskah tersebut.

Pemilihan topik ini dilakukan karena cerita rakyat Ramayana adalah warisan budaya leluhur bagi masyarakat Indonesia. Semakin terkikisnya cerita rakyat sebagai media hiburan hal tersebut menjadi begitu penting untuk diangkat sebagai pengingat cerita rakyat Ramayana itu sendiri. Cerita rakyat vesri Sujiwo Tejo dalam naskah pementasan wayang orang berjudul Rahwana Putih adalah salah satu dari ribuan cerita rakyat Ramayana. Rahwana Putih mengambil sudut pandang lain dari cerita Ramayana terdahulunya sehingga cerita Ramayana versi Sujiwo Tejo ini bisa dijadikan sebagai referensi lain dari cerita rakyat Ramayana.

3.3.1 Tim Produksi

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1. <i>Stylish</i> | : Annisa Laraswati |
| 2. <i>Makeup artist</i> | : Chanra Hermayanti |
| 3. <i>Hair stylish</i> | : Dani Sugianto |
| 4. <i>Wardrobe</i> | : Annisa Laraswati |
| 5. <i>Personal assistant</i> | : Muslick Racman Hasiem |
| 6. <i>Lighting man</i> | : Tini Patimah |
| 7. <i>Digital artist</i> | : Eka Apyana |

3.3.2 Alat Pemotretan dan Editing

a. Alat Pemotretan

1. Kamera DSLR

Kamera DSLR memiliki mega *pixel* yang cukup untuk pemotretan majalah dan untuk percetakan ukuran besar seperti poster dan *board*.

2. *Tripod*

Tripod berguna untuk menetapkan posisi kamera dalam pemotretan yang akan dilakukan.

3. *Artificial Light*

Artificial Light digunakan untuk mengisi cahaya pada saat pemotretan dilakanakan.

b. Software Editing

Software editing yang akan digunakan ada dua jenis yaitu *Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*.

1. *Adobe Lightroom*

Adobe Lighroom digunakan untuk mengkoreksi *tone color* dari pemotretan yang telah dilakukan.

2. *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop digunakan untung penambahan efek-efek dari hasil pemotretan yang telah dilakukan.

3.3.3 Teknik Pembuatan Karya

Langkah langkah pembuatan karya sebagai berikut:

a. Penataan pencahayaan

Dalam pemotretan tugas akhir ini teknik pencahayaan yang akan digunakan adalah *mix light*. Pemilihan *mix light* dilakukan agar ketika pemotretan bila cahaya matahari hanya mampu mengisi cahaya

dari satu sisi sudut, fotografer mampu mengisi cahaya dari sudut lain menggunakan *flash*. Pada pemotretan karya tugas akhir ini penulis memilih akan menggunakan dua sampai empat *flash* sebagai cahaya tambahan dalam pemotretan. Aksesoris *flash* yang akan digunakan dalam pemotretan ini ialah payung silver, *strip light* dan *reflektor*. Payung silver akan ditempatkan 45° (empat puluh limaderajat) dari arah depan objek pemotretan. Hal tersebut digunakan agar jatuh bayangan pada objek terlihat kuat. Pemilihan efek tersebut dilakukan agar karakter objek pemotretan muncul. *Strip light* akan ditempatkan dalam radius 45° (empat puluh limaderajat) dari belakang objek pemotretan. Hal ini dilakukan untuk mendapat efek garis pemisah objek pemotretan dengan *background*. Sedangkan *reflektor* digunakan untuk mengisi cahaya di area bayangan. Hal tersebut dilakukan agar detail dari objek pemotretan pada area bayangan masih dapat terlihat.

b. Pengaturan kamera

Kamera yang digunakan adalah DSLR dengan lensa 24-70mm (dua puluh empat sampai tujuh puluh millimeter). Pada pemotretan ini mula-mula penulis akan mengatur format kamera pada posisi RAW. Kemudian ISO akan diatur dalam posisi 100. Untuk pengaturan diafragma penulis akan menempatkan dalam posisi $f/5,6$ - $f/25$. Hal tersebut dilakukan agar mampu merekam pergerakan model.

Penggunaan rana pada pemotretan karya tugas akhir ini akan diposisikan dalam pengaturan 2 *second* agar mampu merekam pergerakan model.

c. Teknik fotografi

Dalam pemotretan tugas akhir ini penulis akan melakukan pemotretan dengan teknik *secon curtain sync (front sync)*. Hal tersebut dilakukan agar dapat merekam pergerakan model pada beberapa adegan pertempuran antara Leksmana dengan Surpakenaka, Rahwana dengan Jatayu, Rama dengan Kumbokarna, Rahwana dengan Rama yang dibantu Hanoman pada *fragmen* 5, 8, 9, 13 dan 15. Penggunaan *depth of field* lebar dilakukan agar seluruh hasil pemotretan menjadi tajam.

Penggunaan format fotografi dalam pemotretan ini ialah vertikal dan horizontal. Hal tersebut dilakukan agar pemotretan ini dapat menunjukkan rasa luas dari area dalam bingkai pemotretan. Sedangkan pemilihan vertikal dilakukan untuk memusatkan perhatian dalam bingkai pemotretan. Sedangkan dari teori fotografi *fashion* teknik yang akan digunakan adalah *fashion editorial shoot*. Hal ini dilakukan karena dirasa *fashion editorial shoot* mampu memvisualkan cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo yang berjudul Rahwana Putih tersebut yang dalam ceritanya banyak mengupas /menyajikan kesedihan.

d. Pemilihan model

Penulis melakukan *casting* model untuk pemotretan tugas akhir ini. Setelah melakukan casting model, penulis menetapkan 15 (lima belas) model yang terdiri dari 8 (delapan) pria dan 7 (tujuh) wanita sebagai pemeran dari masing masing karakter yang ada pada cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo yang berjudul Rahwana Putih.

e. Proses pemotretan

Proses pemotretan akan dilakukan sesuai alur dari cerita karya Ramayana versi Sujiwo Tejo yang berjudul Rahwana Putih. Dalam pemotretan karya tugas akhir ini penulis menggunakan dua hingga tiga model dalam setiap sesi pemotretan yang dibantu oleh tim terdiri dari *fashion stylist, wardrobe, MUA* dan *Digital Artist*.

f. Konsep tampilan dan persentasi

Pada presentasi karya, penulis akan menampilkan dan mempresentasikan karya tugas akhir ini dengan *frame* dalam menyajikan dan mempersentasikan karya.

3.3.4 Konsep Karya Visual

Pada pembuatan karya *fashion* editorial cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo penulis akan memvisualisasikan cerita rakyat Ramayana menggunakan *fashion* adibusana dengan sentuhan tradisional dalam naskah

pementasan wayang orang karya Sujiwo Tejo yang berjudul Rahwana Putih menggunakan metode bahasa rupa. Dalam setiap konsep visual dari karya tugas akhir ini akan digambarkan sebagai berikut:

a. Gambar 1:

Penulis mempunyai konsep, Kaikesi sedang mengusap Rahwana yang sedang sedih. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana serta *long dress* yang digunakan oleh Kaekesi. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana dan Kaekesi digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

b. Gambar 2:

Penulis mempunyai konsep, Sekjen Dewa ngabulkan permintaan dari Rahwana sebagai hadiah dari pertapaannya selama 50 (lima puluh) ribu tahun. Penggunaan pembacaan dengan metode RWD (*ruang - waktu - datar*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari berbagai arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa sekuen yang bisa

terdiri dari beberapa adegan. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana dan Sekjen Dewa. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana dan Sekjen Dewa serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

c. Gambar 3:

Penulis mempunyai konsep, Rahwana kembali ke istana sehingga bertemu dengan adik kesayangannya Surpakenaka dan memerintahkan Surpakenaka untuk mencari titisan Dewi Widowati. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis – perspektip – momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana serta *long dress* yang digunakan oleh Surpakenaka. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana dan Surpakenaka digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

d. Gambar 4:

Penulis mempunyai konsep, Rama, Leksmana dan Dewi Shinta duduk pada sebatang pohon untuk beristirahat pada pengasingannya ke

hutan. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis – perspektif – momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja yang digunakan oleh Rama dan Leksmna serta *long dress* yang digunakan oleh Dewi Shinta. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana serta mahkota yang digunakan oleh Rama, Leksmna dan Surpakenaka digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

e. Gambar 5:

Penulis mempunyai konsep, Surpakenaka kalah dalam pertarungan dengan Leksmna dan Rama. Penggunaan pembacaan dengan metode RWD (*ruang – waktu – datar*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari berbagai arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa sekuen yang bisa terdiri dari beberapa adegan. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Leksmna serta *long dress* yang digunakan oleh Surpakenaka. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Leksmna serta mahkota yang digunakan oleh Leksmna dan Surpakenaka digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

f. Gambar 6:

Penulis mempunyai konsep, Surpakenaka memberi laporan kepada Rahwana bahwa titisan Dewi Widowati telah hadir ke dunia namun dia telah diperistri Rama sehingga membuat Rahwana merenung dan tersadar bahwa Dewi Shinta bukan tentang diperistri oleh siapa, Dewi Shinta adalah tentang sebuah keindahan, sebuah kesempurnaan, sebuah kelembutan. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana serta *long dress* yang digunakan oleh Surpakenaka. penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana dan Surpakenaka digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

g. Gambar 7:

Penulis mempunyai konsep, Rahwana mengutus kijang kencana dan Dewi Shinta meminta Rama menangkapnya. Nilai moral dalam adegan ini adalah cinta haruslah diperjuangkan dengan sungguh-sungguh walaupun dengan resiko besar. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut

digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana serta *long dress* yang digunakan oleh Dewi Shinta dan Kijang Kencana. Penggunaan kain batik sebagai celana serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana, Kijang Kencana, Dewi Shinta dan Rama digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

h. Gambar 8:

Penulis mempunyai konsep, Rahwana memboyong Dewi Shinta pada saat Rama menagkap kijang kencana. Penggunaan pembacaan dengan metode RWD (*ruang - waktu - datar*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari berbagai arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa sekuen yang bisa terdiri dari beberapa adegan. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana serta *long dress* yang digunakan oleh Dewi Shinta. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana dan Dewi Shinta digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

i. Gambar 9:

Penulis mempunyai konsep, pertarungan Jatayu dengan Rahwana disaksikan oleh Dewi Shinta. Penggunaan pembacaan dengan metode RWD (*ruang - waktu - datar*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari berbagai arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa sekuen yang bisa terdiri dari beberapa adegan. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih juga hitam yang digunakan oleh Rahwana dan Jatayu serta *long dress* yang digunakan oleh Dewi Shinta. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana dan Jatayu serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

j. Gambar 10:

Penulis mempunyai konsep, Dewi Mandodari Marah setelah mendapat berita bahwa Rahwana akan mempersunting Dewi Shinta. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah *long dress* yang digunakan oleh Dewi Mandodari. Penggunaan kain batik sebagai rok yang digunakan bawahan Dewi Mandodari serta mahkota yang

digunakan oleh Dewi Mandodari digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

k. Gambar 11:

Penulis mempunyai konsep, Rahwana memerintahkan Wibisana untuk menyerang pasukan Rama. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana dan Wibisana. Penggunaan kain batik sebagai celana mahkota dan ikat kepala yang digunakan Rahwana dan Wibisana digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

l. Gambar 12:

Penulis mempunyai konsep, Rahwana Membangunkan adiknya Kumbokarna dan memerintahkannya untuk membantu Wibisana berperang melawan Rama. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini

adalah jas yang digunakan oleh Rahwana dan Kumbokarna serta kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana dan Kumbokarna serta mahkota yang digunakan Rahwana digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

m. Gambar 13:

Penulis mempunyai konsep, Kumbokarna meminta maaf kepada Rama namun Rama tetap memerangi alangka sebai misi pemberantasan kejahatan di dunia. Penggunaan pembacaan dengan metode RWD (*ruang - waktu - datar*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari berbagai arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa sekuen yang bisa terdiri dari beberapa adegan. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas digunakan oleh Kumbokarna dan Rama. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Kumbokarna dan Rama serta mahkota yang digunakan oleh Rama digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

n. Gambar 14:

Penulis mempunyai konsep, Rahwana meminta izin kepada Dewi Shinta untuk berperang melawan Rama namun Dewi Shinta memintanya untuk meminta maaf kepada Rama dan mengembalikannya

tatapi Rahwana menolaknya karena baginya meminta maaf yang benar adalah dengan cara berperang sebagai bentuk penghormatan terhadap pasukan yang telah gugur. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana serta *long dress* yang digunakan oleh Dewi Shinta. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana serta mahkota yang digunakan oleh Rahwana dan Dewi Shinta digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

o. Gambar 15:

Penulis mempunyai konsep, Rahwana berperang dengan Rama yang dibantu oleh Hanoman. Penggunaan pembacaan dengan metode RWD (*ruang - waktu - datar*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari berbagai arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa sekuen yang bisa terdiri dari beberapa adegan. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah jas dan kemeja putih yang digunakan oleh Rahwana, Rama dan Hanoman. Penggunaan kain batik sebagai celana yang digunakan Rahwana, Rama dan Hanoman serta mahkota yang

digunakan oleh Rahwana, Rama dan Hanoman digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

p. Gambar 16:

Penulis mempunyai konsep, Dewi Shinta dibakar oleh Leksmana sebagai pembuktian dari kabar burung yang Rama dengar bahwa Dewi Shinta telah mengkhianati kesucian pernikahannya. Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini adalah *long dress* yang digunakan oleh Dewi Shinta. Mahkota yang digunakan oleh Dewi Shinta digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

q. Gambar 17:

Penulis mempunyai konsep, Dewi Shinta bertemu dengan buih-buih Rahwana sebagai bentuk rindunya Rahwana kepada Dewi Shinta dalam pembuangannya ke hutan Penggunaan pembacaan dengan metode NPM (*naturalis - perspektip - momen opname*). Hal tersebut digunakan untuk merekam gambar dengan cara dari satu tempat, arah dan waktu sehingga apa yang digambarkan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar *still picture*. Sedangkan *fashion* adibusana dalam adegan ini

adalah *long dress* yang digunakan oleh Dewi Shinta. Mahkota yang digunakan oleh Dewi Shinta digambarkan sebagai sentuhan tradisional dari Indonesia.

3.3.5 *Storyboard*

Berdasarkan naskah cerita rakyat Ramayana versi Sujiwo Tejo dan lokasi pemotretan yang sudah pemunis pilih, penulis kemudian menyusun *storyboard* sebagai berikut:



Gambar 3.3.5.1 adegan *perflagmen*



Gambar 3.3.5.2 adegan *perfragmen*