

# PERANCANGAN FOTOGRAFI MAINAN PAKAIAN ADAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA NUSANTARA

**Ayu Widhi Mulyani<sup>1</sup>, Hartono Karnadi<sup>2</sup>, Luri Renaningtyas<sup>3</sup>**

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

2. Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6.5, Yogyakarta

Email: ayuwidhi50@gmail.com

## ABSTRAK

Kebudayaan di Indonesia sangat banyak dan beragam. Salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yaitu pakaian adat. Masing- masing daerah memiliki ciri khas dan keunikan pakaian adatnya mulai dari rancangannya dan warnanya. Namun dewasa ini, seiring berkembangnya zaman remaja kerap kali kurang tertarik terhadap pakaian adat. Hal ini diakibatkan karena visualisasi pakaian adat yang sering dijumpai terkesan kaku dan formal. Perancangan ini bertujuan untuk membantu melestarikan pakaian adat pada kaum remaja sebagai generasi penerus bangsa karena pakaian adat adalah warisan budaya yang harus dijaga.

**Kata kunci:** Fotografi mainan, boneka, Indonesia, remaja, dunia modern.

## ABSTRACT

**Title:** *Toys Photography Design About Traditional Clothing as an Educative Media of Archipelago Culture*

*Indonesia has many varied cultures, one of the cultures possessed by the Indonesian people is traditional clothing. Each region has its own characteristics and unique traditional clothes starting from the design and color. But today, as time changes, adolescence is often less interested in traditional clothing caused by the visualization of traditional clothes that are often found to be stiff and formal, this design aims to help preserve traditional clothing in adolescence as the nation next-generation because traditional clothing is a cultural heritage that must be maintained.*

**Keywords:** *Toys photography, dolls, Indonesia, adolescents, modern world.*

## Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang berbentuk kepulauan atau maritim. Oleh karena cakupan pulau-pulau yang luas Indonesia memiliki berbagai kebudayaan yang bermacam-macam. Budaya adalah hasil kerja atau usaha manusia, dalam bentuk benda atau hasil pemikiran manusia dalam kehidupannya (Soekmono, 1973). Budaya di Indonesia berbeda-beda di tiap-tiap daerah sesuai dengan suku yang mendudukinya. Indonesia memiliki kurang lebih 300 (tiga ratus) kelompok suku, tiap suku memiliki warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad. Kebudayaan ini dipengaruhi oleh kebudayaan India, Arab, Tiongkok, Eropa, dan termasuk kebudayaan sendiri yaitu Melayu.

Di antara keragaman budaya Nusantara, salah satunya ada pakaian adat yang menjadi identitas masing-masing daerah di Indonesia. Setiap pakaian adat memiliki kekhasan dan keunikan sesuai dengan karakter tiap-tiap sukunya, seperti warna, corak, dan aksesoris lainnya. Contohnya, Pakaian adat Jawa Tengah bagi kaum lelaki menggunakan surjan, batik, blangkon dan keris yang dislipkan di pinggang, sedangkan bagi wanita mengenakan kebaya yang dipadukan dengan jarik. Masyarakat Indonesia sudah sepatutnya menjaga dan melestarikan kebudayaan yang ada. Apabila suatu kebudayaan itu tidak ada maka masyarakat Indonesia juga akan kehilangan identitas nasionalnya.

Dalam mengedukasi kekhasan budaya Nusantara, upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan dilaksanakan pendidikan sejak dini. Siswa-siswi kelas 5 (lima) di Sekolah Dasar diajarkan tentang keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dalam buku Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada jenjang ini siswa-siswi sekolah dasar diperkenalkan dengan kebudayaan yang ada di Indonesia dengan harapan agar dapat mengingat apa yang telah diajarkan di bangku sekolah. Dalam perkembangannya, siswa-siswi ini masih melihat pakaian adat, namun hanya pada saat tertentu.



Sumber: Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 5

**Gambar 1. Buku pelajaran IPS kelas 5 SD**

Setelah melakukan survei terhadap siswa-siswi sekolah menengah atas, banyak dari siswa-siswi tersebut telah melupakan apa yang telah diajarkan di bangku sekolah dasar. Faktor utama yang mempengaruhi hal tersebut karena keterbatasan otak manusia dalam mengingat. Sesuai dengan pendapat Miller (1956) dalam bukunya “*The Magical Number Seven, Plus or Minus Two*”, bahwa Manusia memiliki keterbatasan dalam mengingat hal-hal agar tetap aktif dalam ingatan, dan kemampuan yang terbatas ini akan memengaruhi kinerja mereka dalam berbagai tugas. Faktor lainnya diakibatkan karena manusia memiliki keterbatasan otak dalam mengingat tulisan, hal ini diakibatkan oleh fenomena *Picture Superiority Effect*. Menurut Paivio (2006), *Picture Superiority Effect* adalah suatu fenomena bahwa manusia mengingat gambar lebih mudah daripada kalimat atau kata-kata.

Visualisasi pakaian adat yang terdapat dalam buku paket siswa-siswi pada umumnya disajikan dalam pose yang formal dan hanya terlihat bagian tampak depan, hal ini cenderung memberikan kesan kaku dan pasif. Dengan menggunakan visualisasi yang memakai mainan tentunya akan lebih dapat mengeluarkan sifat fotografi yang lebih akrab dan luwes terhadap remaja. Menurut Fauzie Helmy (2012), *toys photography* atau fotografi mainan mempunyai proses yang sangat unik dan menarik di mana orang akan tertantang untuk membayangkan mainan ini dapat terlihat lebih jelas di dunia nyata.

Oleh karena itu, untuk membantu remaja dalam mengingat kembali kebudayaan daerah di Indonesia yang telah diajarkan melalui pendidikan sejak dini adalah dengan membuat sebuah perancangan fotografi mainan yang mengenakan

berbagai macam pakaian adat dengan pose-pose yang tidak formal dan terkesan luwes untuk remaja sehingga fotografi mainan yang disajikan lebih dinamis dan akrab. Selain itu untuk memudahkan remaja untuk mengakses fotografi mainan berkostum pakaian adat Nusantara akan diadakan pameran dan hasil dari fotografi ini akan diunggah ke jejaring sosial.

Perancangan ini diharapkan agar para remaja mampu memahami tentang kebudayaan daerah di Indonesia melalui foto tersebut. Sehingga pakaian adat dapat mendapatkan perhatian remaja melalui hasil fotografi yang dinamis dan tidak formal.

## Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain studi pustaka, yaitu pengumpulan sumber data yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Selain itu juga menggunakan wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu pengamat atau pemerhati kebudayaan.

Setelah mendapatkan data yang diinginkan, selanjutnya data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan analisis 5W + 1H yang terdiri dari apa (*what*), kenapa (*why*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*) dan bagaimana (*how*) untuk mendapatkan suatu konsep kreatif yang tepat dalam perancangan.

## Identifikasi dan Analisis Data

### Tinjauan Fotografi

Sudarma (2014) memberikan pengertian bahwa media foto adalah salah satu bentuk media komunikasi, yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan / ide kepada orang lain. Media foto adalah media yang dapat digunakan untuk merekam momen atau peristiwa penting. Salah satu cabang fotografi adalah fotografi mainan atau *toys photography*. *Toys photography* adalah salah satu cabang di dalam dunia fotografi yang menggunakan mainan ataupun boneka sebagai objek utamanya. Dalam *toys photography* bisa menempatkan objek dimana saja dengan konsep yang telah dibuat sehingga objek tersebut terlihat hidup.

Berikut adalah contoh-contoh dari *toys photography* dari berbagai seniman:

- Fauzie Helmy



Sumber: [https://www.instagram.com/fauzie\\_helmy/](https://www.instagram.com/fauzie_helmy/)  
**Gambar 2. Contoh *toys photography* dari Fauzie Helmy**

- Tanaka Tatsuya



Sumber: [https://www.instagram.com/tanaka\\_tatsuya/?hl=id](https://www.instagram.com/tanaka_tatsuya/?hl=id)  
**Gambar 3. Contoh *toys photography* dari Tanaka Tatsuya**

- Mitchell Wu



Sumber: <https://www.mitchelwutoyphotography.com>  
**Gambar 4. Contoh *toys photography* dari Mitchel Wu**

- Brian McCarty



Sumber: <https://brianmccarty.com>  
**Gambar 5. Contoh *toys photography* dari Brian McCarty**

### Tinjauan Pose

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pose adalah gaya atau sikap yang ditampilkan ketika dipotret atau dilukis. Pose salah satu elemen penting dalam fotografi, melalui pose fotografer dapat menyampaikan pesan kepada *audience*. Untuk menampilkan hasil fotografi yang tidak formal, maka pose yang dipilih adalah pose-pose yang dapat bercerita mengenai suatu kondisi dalam foto.

### Tinjauan Fotografi Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2010), media fotografi dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena media fotografi dapat membantu mengembalikan motivasi dan antusiasme siswa atau siswa, mengembangkan keterampilan bahasa, dan membantu siswa mengingat isi kursus terkait dengan foto-foto ini, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini fotografi lebih memiliki kemampuan menarik minat untuk membantu peserta didik mengingat pelajaran tentang pakaian adat yang sudah diajarkan di jenjang pendidikan sebelumnya.

Kelebihan dari media fotografi diungkapkan oleh Sadiman (2003) antara lain:

1. Memiliki sifat konkrit, gambar atau foto memiliki sifat lebih realistis dengan menunjukkan pokok permasalahan dibandingkan dengan media lainnya.
2. Gambar mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
3. Media gambar atau fotografi dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
4. Media dengan gambar atau fotografi bisa memperjelas suatu masalah dalam bidang apapun dan berbagai tingkat usia, sehingga dapat mengurangi tingkat kesalahpahaman.
5. Harganya lebih terjangkau dan mudah untuk didapatkan.

Dari pendapat tersebut di atas fotografi merupakan salah satu cara yang cukup efektif sebagai media edukasi dikarenakan fotografi mampu menarik minat dan membantu mengingatkan kembali ingatan para remaja.

### Tinjauan Pakaian Adat di Indonesia

Indonesia terdiri atas 34 provinsi dan masing-masing memiliki pakaian adat yang juga merupakan identitas masing-masing daerah tersebut. Dari sekian macam pakaian tradisional yang terdapat di Indonesia, secara umum pakaian tradisional dibagi ke dalam tiga golongan berdasarkan macam pakaian (Achadi, 1981), yaitu:

1. Baju Bodo yang dipakai oleh penduduk Bugis (Sulawesi Selatan).
2. Baju Kurung yang dipakai oleh penduduk Minangkabau (Sumatera Barat).

### 3. Baju Kebaya yang dipakai di Jawa.

Secara umum, pakaian tradisional wanita Indonesia terbagi atas kain atau sarung dan kebaya, sedangkan pakaian pria seringkali ditambahkan dengan senjata daerah yang biasanya disematkan atau diselipkan di pinggang atau punggung. Selain itu, hampir semua suku bangsa di Indonesia memakai penutup kepala sebagai perlengkapan pakaian adat. Penutup kepala ini terdiri dari berbagai macam bentuk, namun penutup kepala untuk acara resmi adalah *pea* atau *kopiah* (Irawan, 1986).

### Tinjauan Tentang Remaja

Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), rentang usia remaja antara 10-24 tahun dan belum menikah (Kemenkes RI, 2014). Karakteristik pubertas adalah munculnya perkembangan fisik. Dalam banyak tahap perkembangan manusia, perkembangan fisik pubertas cukup pesat. Selain perubahan fisik, remaja juga akan mengalami perubahan secara psikologis. Selama masa pubertas, perkembangan jiwa juga lebih stabil. Pada saat ini, psikologinya tidak mudah terpengaruh, dan ia dapat memilih dan mengklasifikasikan. Remaja juga mulai belajar untuk bertanggung jawab atas diri mereka sendiri, keluarga mereka, dan lingkungan. Remaja ini juga akan mulai menyadari bahwa ia tidak ingin diperlakukan seperti anak kecil (Rumini, 2004).

Globalisasi merupakan fenomena yang tak dapat dihindari di dalam dinamika kehidupan remaja. Di tengah maraknya perkembangan teknologi sebagai dampak dari globalisasi, menurut Shinta M. Putri (2018), beberapa hal yang perlu dilakukan oleh remaja sebagai penerus bangsa, antara lain:

1. Remaja harus mampu mempertahankan budaya asli dan tradisi bangsa Indonesia, karena inilah identitas dan nilai-nilai luhur para leluhur bangsa Indonesia.
2. Seiring kemajuan teknologi, sebenarnya dapat digunakan secara kreatif untuk mempromosikan budaya asli bangsa Indonesia, sehingga dapat diperkenalkan di kancah internasional.
3. Mencintai budaya asli dari Indonesia bukanlah hal yang kuno dan ketinggalan zaman. Bahkan, jika seseorang bisa secara kreatif menunjukkan dan memperkenalkan budaya Indonesia ke dunia, itu bisa memberikan nilai positif. Dengan ketertarikan orang-orang mancanegara terhadap budaya Indonesia, telah menjadi fakta bahwa budaya Indonesia ini memiliki nilai yang sangat tinggi, yang sangat layak dipelajari dan bahkan harus dilestarikan.

Dalam hal ini perlu ditekankan bahwa, pada kenyataannya, dengan mencintai budaya negara kita

sendiri, itu tidak bisa disebut ketinggalan zaman atau kuno. Di era saat ini, paradigma ini perlu ditanamkan di benak remaja. Kecintaan penuh terhadap budaya nasional itu sendiri dapat menjadi kekuatan terhadap budaya populer yang memasuki Indonesia.

Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Mereka lebih tertarik belajar kebudayaan populer. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan budaya yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia. Contohnya, saat ini marak sekali budaya K-Pop di Indonesia. Banyak remaja yang sangat mengidolakan artis-artis dari Korea. Budaya K-Pop saat ini sedang berada di masa yang *booming*. Seperti pada foto berikut ini remaja yang terlihat menghadiri konser-konser artis K-Pop.



Sumber: <https://akuratnews.com/candu-kpop-dalam-dunia-remaja/>

**Gambar 6. Remaja sedang menghadiri konser K-Pop**

Dari foto-foto diatas menunjukkan bahwa para remaja saat ini sangat menyukai hal-hal yang *up-to-date*. Mereka menyukai hal-hal baru yang berasal dari budaya populer. Selain itu, remaja juga sangat menyukai *action figure* atau mainan. Menurut Angga Foster (2016), salah satu hobi populer di kalangan remaja dan dewasa saat ini adalah mengoleksi mainan. Hobi ini semakin populer, bahkan tidak sedikit orang yang mau merogoh dompet untuk menambah koleksi mainan idamannya. Mainan yang bisa dikoleksi juga beragam, masing-masing dengan keunikannya sendiri.



Sumber: <https://news.detik.com/foto-news/d-4585079/ini-dia-5-action-figure-zumi-zola-yang-dilelang-kpk-rp-45-juta>

**Gambar 7. Action Figure merupakan salah satu koleksi remaja**

### Tinjauan Referensi

Karya fotografi yang menampilkan pakaian adat memang sudah ada. Namun penyajiannya selama ini secara pose cenderung frontal dan kaku. Padahal apabila posenya lebih menarik maka akan lebih relevan ke anak remaja.



Sumber: <https://carakus.com/pakaian-adat-indonesia/>

**Gambar 8. Contoh fotografi pakaian adat yang sudah ada**

### Analisis Data

Analisis data 5W + 1H yang terdiri dari apa (*what*), kenapa (*why*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*), dan bagaimana (*how*).

*What* (Apa yang menjadi permasalahan pakaian adat saat ini?)

Kurangnya ketertarikan remaja terhadap pakaian adat sehingga remaja mudah pakaian adat yang terdapat pada buku pelajaran di sekolah. Visualisasi pakaian adat pada buku pelajaran sekolah terkesan kaku dan frontal. Padahal remaja memiliki sifat yang aktif dan luwes sehingga diperlukan adanya media edukasi melalui fotografi mainan sebagai pengingat kembali pakaian adat yang telah diajarkan di bangku sekolah dasar.

*Why* (Mengapa pakaian adat itu penting?)

Pakaian adat merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia yang perlu dijaga kelestariannya. Selain itu, apabila suatu kebudayaan tidak ada maka Indonesia juga akan kehilangan identitas nasionalnya.

*Who* (Siapa yang mulai melupakan pakaian adat dalam era globalisasi ini?)

Seiring dengan perkembangan globalisasi, remaja saat ini sering dihadapkan dengan informasi-informasi dari luar negeri. Akibatnya, pakaian adat di Indonesia kurang akrab bahkan terlupakan oleh para remaja.

*Where* (Dimana remaja yang menjadi *target audience*?)

*Target audience* adalah remaja yang ada di Indonesia. Agar remaja di Indonesia muncul rasa

kepemilikan akan pakaian adat sebagai bagian dari budaya yang perlu dijaga dan dilestarikan.

*When* (Kapan remaja diperkenalkan secara akademis tentang pakaian adat?)

Selain pelajaran tentang pakaian adat yang telah diajarkan saat kelas 5 di Sekolah Dasar, remaja melihat pakaian adat kebanyakan hanya pada saat-saat tertentu seperti saat acara pernikahan dan Hari Kartini.

*How* (Bagaimana cara pemerintah dalam melestarikan pakaian adat untuk remaja?)

Selain secara akademis, upaya yang dilakukan pemerintah dalam hal melestarikan pakaian adat dengan adanya karnaval pakaian adat dalam parade budaya, pemakaian pakaian adat saat Hari Kartini untuk siswa-siswa di sekolah, dan lain sebagainya.

### Kesimpulan Analisis Data

Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa pakaian adat merupakan salah satu warisan budaya nasional yang harus dijaga dan dilestarikan. Namun, pakaian adat kurang mendapatkan perhatian dari remaja di Indonesia. Hal ini dikarenakan oleh visualisasi dari pakaian adat yang ada pada buku pelajaran di sekolah kurang menarik yaitu terlihat kaku dan cenderung dengan pose frontal menghadap ke kamera. Sehingga, diperlukan adanya media edukasi untuk mengingatkan kembali remaja kepada pelajaran pakaian adat yang telah diajarkan di jenjang pendidikan sebelumnya melalui pendekatan fotografi mainan. Fotografi mainan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah karena menyajikan hasil fotografi pakaian adat yang dekat dengan remaja dan luwes, di samping itu menerapkan aspek fotografi yang mengedepankan unsur pose dan ekspresi yang dinamis, santai, jenaka dan akrab. Melalui media fotografi mainan ini diharapkan dapat menjadi media yang menarik perhatian remaja terhadap pakaian adat Nusantara.

### Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media edukasi pakaian adat kepada para remaja di Indonesia yang divisualisasikan dalam bentuk karya fotografi mainan. Perancangan ini dilakukan agar pakaian adat mendapat perhatian lebih dari para remaja sehingga menyadari bahwa pakaian adat merupakan warisan budaya yang berharga. Remaja sebagai generasi penerus bangsa perlu untuk memahami warisan budaya ini sebagai reaksi untuk mengimbangi globalisasi yang ada di Indonesia. Perancangan ini dapat menjadi alternatif media edukasi yang berbeda dari karya fotografi yang sudah ada dengan menampilkan karya

fotografi yang lebih dekat dengan remaja melalui pose dan *setting* lokasinya.

### What to Say

Pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan ini adalah pakaian adat merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki ciri khas di tiap-tiap daerahnya dan telah diedukasikan sejak sekolah dasar. Remaja sebagai generasi penerus bangsa perlu untuk memahami warisan budaya. Untuk mengingatkan kembali remaja terhadap pakaian adat tersebut maka membutuhkan adanya karya fotografi yang dapat memvisualisasikan pakaian adat.

### How to Say

Menggunakan media yang mampu memvisualisasikan pakaian adat agar mendapat perhatian dari para remaja yaitu dengan fotografi mainan (*toys photography*).

### Tema Foto

Eksistensi Pakaian Adat dalam Dinamika Kehidupan Remaja

### Konsep Penyajian

Mengangkat pakaian adat melalui fotografi mainan. Perancangan ini akan berjudul “Wèstu”. Wèstu merupakan Bahasa Sansekerta yang dalam Bahasa Indonesia berarti ‘Lestari’. Artinya konsep perancangan ini untuk mengingatkan remaja akan pakaian adat yang merupakan warisan budaya tetap lestari di tengah era globalisasi. Konsep pemotretan ini menggunakan boneka sebagai objek pemotretan.

### Target Audience

- Objek Perancangan : Pakaian Adat
- Target Perancangan :
  - Geografis : Indonesia
  - Demografis :
    - Usia : 10 – 14 tahun
    - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
    - Pendidikan : SD-SMP
    - Agama : Semua Agama
    - Ras : Semua Ras
    - Kelas Sosial : A – B
  - Psikografis :
    - Kurang memiliki perhatian terhadap budaya Indonesia
    - Menyukai fotografi
  - Behavioristis :
    - Suka datang dan melihat pameran
    - Menyukai hal-hal tentang mainan / *toys*
- Waktu Perancangan: Januari 2020 – Juni 2020

### Properti

Untuk proyek pertama ini hanya difoto 10 pakaian adat. Tetapi tidak menutup kemungkinan akan dilanjutkan pada proyek berikutnya sehingga

dapat melengkapi menjadi 34 provinsi di Indonesia. Pakaian adat yang terpilih merupakan perwakilan dari tiap-tiap pulau besar di Indonesia yang memiliki perbedaan yang signifikan dalam detail-detail dan keunikan pakaian adatnya.

1. Pakaian Adat Nanggroe Aceh Darussalam
2. Pakaian Adat Lampung
3. Pakaian Adat DKI Jakarta (Betawi)
4. Pakaian Adat Jawa Tengah
5. Pakaian Adat Bali
6. Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur
7. Pakaian Adat Kalimantan Barat
8. Pakaian Adat Gorontalo
9. Pakaian Adat Sulawesi Tengah
10. Pakaian Adat Papua Barat.

Aksesoris dan benda pelengkap lainnya Menggunakan aksesoris pelengkap pakaian adat seperti senjata daerahnya, alat musik daerah, selain itu juga properti-properti lain yang mendukung nuansa *setting* lokasinya.

### Teknik Editing

Pada teknik *editing* menggunakan program digital yaitu Photoshop. Proses *editing* diperlukan untuk melakukan komposit terhadap hal-hal yang diperlukan dan untuk mendapatkan *tone* warna yang diinginkan memerlukan Lightroom

### Media Pendukung Lainnya

1. Media Sosial  
Media sosial digunakan untuk mengunggah foto-foto hasil karya dan info-info yang mendukung.
2. Video *Slide-show*  
Video ini berisi foto-foto hasil karya perancangan yang dapat ditempatkan di tempat seperti kafe, hotel, bandara, dan tempat lainnya.
3. Kalender  
Dapat digunakan menjadi penunjuk hari, bulan, dan tahun. Selain itu kalender dapat di gunakan sebagai pajangan di dinding rumah, sekolah atau tempat-tempat yang strategis lainnya.

### Penyajian Final



Gambar 9. Hasil Foto Final

### Penyajian dalam Media Grafis



Gambar 10. Hasil Foto Final



Gambar 11. Hasil Foto Final



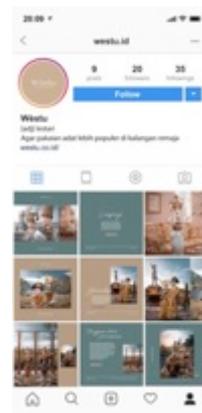
Gambar 12. Hasil Foto Final



Gambar 13. Hasil Foto Final



Gambar 14. Desain Kalender



Gambar 15. Desain Layout Instagram



Gambar 16. Mock-up homepage Facebook



Gambar 17. Cuplikan Video Slideshow

## Kesimpulan

Pada proses perancangan ini terdapat beberapa kendala yang dialami khususnya pada saat eksekusi pemotretan berlangsung. Hal-hal tidak terduga seperti boneka tidak seimbang untuk diberdirikan sehingga cukup sulit untuk membuat pose-pose yang diinginkan. Tantangan terbesar adalah untuk membuat cahaya sesuai dengan *background*. Hal ini memerlukan kepekaan terhadap pencahayaan dan memahami bagaimana *lighting* dengan matahari maupun lampu ruangan yang cukup berbeda-beda. Selain itu juga diperlukan pemahaman mengenai proporsi tubuh pria dan wanita. Dikarenakan beberapa boneka memiliki ukuran tubuh yang kurang proporsional sehingga diperlukan *adjustment* pada saat mengedit dengan Photoshop.

Dari perancangan karya fotografi ini, kesimpulan yang dapat diambil yaitu pakaian adat adalah salah satu bentuk keragaman budaya yang

ada di Indonesia. Sebagai budaya Indonesia sudah seharusnya pakaian adat dijaga dan dilestarikan oleh para remaja sebagai generasi penerus bangsa. Karya ini dibuat dengan menampilkan visualisasi pakaian adat yang sesuai dengan dinamika kehidupan remaja saat ini. Adapun pemilihan tema tersebut agar dapat menyajikan karya fotografi pakaian adat yang lebih luwes, dinamis, dan tidak formal kepada remaja sehingga mampu menarik minat mereka terhadap pakaian adat Indonesia. Selain itu karya fotografi ini juga dapat mempermudah remaja untuk menyerap informasi mengenai pakaian adat di Indonesia dengan cara penyampaian yang tidak monoton dan mudah untuk dipahami.

## Daftar Referensi

- Achadi, J. (1981). *Pakaian daerah wanita indonesia*. Penerbit: Djambatan.
- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Foster, A. (2016, October). Enam tips untuk berburu action figure untuk pemula. *Bolehmusic*. Retrieved March 21, 2020 from <http://www.bolehmusic.com/2016/10/21/tips-berburu-action-figure/>
- Helmy, F. (2012, February). Toys photography. *Kompasiana*. Retrieved March 21, 2020 from <https://www.kompasiana.com/kaldera-fantasi/550dcf4ca333116e1c2e3d6e/toys-photography>
- Irawan, Bambang H. (1986). *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jilid 7. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Kemendes RI. (2014). *Profil kesehatan indonesia tahun 2014*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: some limits on our capacity for processing information. *The Psychological Review*, 63, 81-97. doi:10.1037/0033-295X.101.2.343
- Paivio, A. (2006). *Dual coding theory and education*. USA: The University of Michigan School of Education.
- Putri, S. M. (2018, September). Ini yang mesti dilakukan generasi milenial terhadap warisan budaya bangsa indonesia. *Kompasiana*. Retrieved March 23, 2020 from <https://www.kompasiana.com/shinta20295/5b8ab291677ffb1c1e38bfa2/ini-yang-mesti-dilakukan-generasi-milenial-terhadap-warisan-budaya-bangsa-indonesia>
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. (2004). *Perkembangan anak dan remaja*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Sadiman, A. S. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Soekmono, R. (1973). *Pengantar sejarah kebudayaan indonesia jilid 1*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Sudarma, I Komang .(2014). *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.