

Perancangan Fotografi Fashion sebagai *Reminder* Tempat Bersejarah di Kota Surabaya

Tania Erwanto¹, Hartono Karnadi², Luri Renaningtyas³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto No. 121 – 131, Surabaya
2. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km. 6.5, Yogyakarta
Email : tanniave96@gmail.com

Abstrak

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Batavia dan menyimpan banyak budaya dan sejarah. Kedua hal tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, salah satunya adalah busana dan arsitektur. Kedua aspek tersebut merupakan hal yang mudah kita jumpai dalam kehidupan sehari – hari. Arsitektur bersejarah yang masih berdiri hingga sekarang merupakan saksi nyata dari masa perjuangan Bangsa Indonesia menuju kemerdekaan. Seiring dengan perjalanan waktu, arsitektur kuno tersebut semakin terlupakan, terutama oleh generasi muda. Oleh karena itu, arsitektur tersebut membutuhkan sebuah media publikasi untuk memperkenalkannya kembali kepada masyarakat. Dalam perancangan ini media yang digunakan adalah *fashion photography*. Gagasan dari perancangan ini adalah memadukan arsitektur dan busana. Hal tersebut dengan pertimbangan bahwa kedua paduan tersebut memiliki keterkaitan antara bentuk bangunan, *trend* desain busana pada periode tertentu. Sehingga busana dapat membantu untuk menyampaikan pesan dan membangun suasana dalam sebuah foto. Perancangan ini berjudul ‘Prachtige Surabaya’ yang berasal dari bahasa Belanda yang berarti ‘indah-nya Surabaya’. Dari perancangan ini diharapkan masyarakat Surabaya dan sekitarnya menjadi lebih ingin tahu dan tertarik akan arsitektur tersebut.

Kata kunci: Surabaya, Arsitektur, Cagar Budaya, Busana, Fotografi *Fashion*, Publikasi

Abstract

Title: *Designing Fashion Photography as a Reminder of Historical Places in Surabaya.*

Surabaya is the second biggest city in Indonesia after Batavia and has a rich culture and history. Both of those we can see it from many aspects, some of the aspects are fashion and architecture. Both aspects are something that we can easily meet in our daily life. Historical architecture that still standing until this day are the real witnesses of Indonesian fight for its independence. Time passes and a lot of the old architecture has been forgotten, especially for young generation. Therefore, these architecture need some media publication to remind people back. In this design the media that used is Fashion photography. The idea of this design is combining architecture and fashion. With consideration that both combinations have some link between the form of the architecture, fashion trend in that period of time. So as the result, fashion can help to deliver the message and build the atmosphere in a photo. This design is named ‘Prachtige Surabaya’ that means ‘beauty of Surabaya’ in Dutch. From this design, people of Surabaya and its surroundings are expected to become more curious and interested with those architecture.

Keywords: *Surabaya, Architecture, Cultural Heritage, Fashion, Fashion Photography, Publication*

Pendahuluan

Kota Surabaya adalah sebuah kota yang juga dikenal sebagai “*City of Heroes*”. Kejadian bersejarah pada masa penjajahan perjuangan mencapai kemerdekaan Indonesia banyak terjadi pada kota ini. Selain itu Surabaya berkembang

menjadi kota modern terbesar kedua setelah Batavia/ Jakarta sehingga banyak didirikannya berbagai bangunan infrastruktur pada zaman Hindia Belanda. Berbagai bangunan tersebutlah yang sekarang menyimpan banyak cerita atau sejarah dibalik berdirinya bangunan tersebut. Tetapi sayangnya, banyak bangunan yang telah

dihancurkan, direnovasi, atau beralih fungsi yang menyebabkan bangunan tersebut banyak dilupakan oleh masyarakat, khususnya oleh generasi muda. Selain itu, bangunan ini semakin dilupakan karena kurangnya media informasi untuk mengenalkan sejarah baik lokasi dari bangunan tersebut.

Arsitektur kuno yang telah berdiri dari abad ke-19 tentu memiliki keunikannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari bentuk arsitektur pada bangunan yang ada ataupun kisah yang ada dibalik bangunan itu. Sama halnya dengan *fashion*, juga memiliki nilai keunikannya sendiri. *Fashion* yang sudah melekat dan menjadi kebutuhan sandang masyarakat sejak dahulu memiliki keunikan atau ciri khas/ *trend* yang berbeda berdasarkan budaya atau tradisi setiap tempat serta tahun saat itu.

Agar tetap diingat oleh masyarakat luas, khususnya Surabaya dan menjadi *landmark* kota, perlu dilakukan upaya publikasi dalam bentuk media visual sebagai sebuah *reminder* atau pengingat. Fotografi *fashion* merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut. Karena kemampuan fotografi yang dapat mengaktualisasikan suatu konsep verbal menjadi visual yang universal, sehingga masyarakat yang melihat foto tersebut bisa mendapatkan pesan yang ingin disampaikan dari foto tersebut. Demikian pula dengan *fashion*, banyak digunakan untuk mengekspresikan diri dan menyampaikan pesan dari keunikannya sendiri yaitu dari gaya berbusana yang berbeda – beda. Oleh karena itu, dengan mengkolaborasikan kedua hal tersebut, fotografi *fashion* dapat menjadi media yang dapat menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Selain itu fotografi *fashion* merupakan hal yang dekat dan digemari oleh masyarakat, terutama generasi muda. Sehingga masyarakat dapat lebih tertarik dan dapat teringat atau mengetahui kembali akan adanya bangunan bersejarah tersebut.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan pada tempat – tempat bersejarah yang ada di Kota Surabaya agar mengetahui keunikan ataupun sejarah yang ditinggalkan secara langsung.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai informasi tambahan pada saat melakukan penelitian.

c. Studi Literatur

Studi literature melalui buku – buku sejarah dan *fashion* untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan dengan lebih akurat.

Metode Analisis Data

Data yang sudah didapatkan akan dianalisis menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berusaha mengumpulkan fakta dari fenomena atau peristiwa-peristiwa yang bersifat khusus, kemudian berdasarkan fenomena atau peristiwa yang bersifat khusus tadi, diambil kesimpulan yang bersifat umum (Budiman, S : 2). Dalam melakukan perancangan, perancang melakukan observasi terhadap beberapa lokasi bangunan bersejarah serta melakukan penelitian melalui buku – buku edukatif tentang bangunan atau arsitektur bersejarah tersebut. Data yang didapatkan dianalisis lebih lanjut dengan metode 5W1H yang terdiri dari *What, When, Where, Who, Why, dan How*.

Hasil Analisis Data

Setelah didapatkan data-data yang dibutuhkan dapat diketahui bahwa Surabaya memiliki begitu banyak bangunan kuno yang sudah terdaftar menjadi cagar budaya. Tetapi hal tersebut tidak mengelakkan kenyataan bangunan tersebut tetap tidak diketahui atau dilupakan oleh masyarakat. Bangunan kuno tersebut banyak yang sudah mengalami perubahan maupun sudah tidak berfungsi seperti dahulu tetapi masih ada bangunan yang masih berdiri dan masih memiliki keunikan arsitekturnya. Dari hal itu dapat dilihat bahwa bangunan tersebut memiliki hal yang unik atau bernilai untuk tetap diteruskan dan dikenal masyarakat sebagai warisan budaya atau *heritage*. Heritage atau warisan budaya dibagi menjadi dua yaitu Tangible Heritage yang berarti warisan budaya yang berwujud, seperti bangunan, prasasti, atau benda lainnya dan Intangible Heritage yang berarti warisan budaya yang tidak berwujud atau non benda (Dewi, 2011).

Fashion atau busana sudah menjadi kebutuhan pokok yaitu kebutuhan sandang bagi masyarakat sejak dahulu baik untuk wanita ataupun laki – laki. *Fashion* yang pada dasarnya adalah media untuk menngkspresikan diri juga dapat menunjang kebutuhan sehari – hari, karier, maupun pekerjaan individu.

Agar arsitektur kuno yang dimiliki tidak semakin terlupakan dibutuhkan media publikasi yang dekat dan menarik bagi masyarakat. Agar media tersebut dapat mejadi media yang tepat,

menjadi *reminder* untuk masyarakat akan kayanya sejarah dan budaya yang dimiliki Surabaya melalui bangunan atau arsitektur kuno. Fotografi *fashion* yang sangat digemari dan digeluti dalam kehidupan sehari – hari mereka inilah yang dapat menjadi sebuah media yang tepat untuk menyampaikan pesan tersebut.

Konsep Perancangan

Perancangan fotografi *fashion* ini bertemakan tempat bersejarah di Kota Surabaya. Fotografi *fashion* tersebut nantinya akan dipublikasikan dengan media pendukung seperti buku fotografi atau *coffee table book*, kartu pos, media sosial, dan dimasukkan kedalam beberapa *website* milik kota. Fotografi *fashion* tersebut akan menampilkan pesan atau kesan sejarah dibalik bangunan – bangunan tersebut. Pada setiap hasil cetak foto akan diberi sebuah penjelasan singkat atau *caption* kisah singkat berupa nama dan alamat bangunan. Hal ini dilakukan sebagai unsur pendukung penyampaian pesan agar dapat diterima lebih baik. Fotografi *fashion* ini akan mengambil setting beberapa bangunan bersejarah dan memakai setting tahun sesuai dengan tahun sejarah bangunan dan dikemas dalam bentuk yang *simple*, kontemporer, dan tertuju kepada generasi muda di Kota Surabaya.

Pembahasan

1. Banyaknya bangunan bersejarah di Kota Surabaya yang dilupakan oleh masyarakat. Surabaya yang menyimpan sejarah dan budaya, contohnya adalah bangunan atau arsitek kuno banyak yang terlupakan oleh masyarakat. Sudah ada 93 bangunan kuno yang terdaftar menjadi cagar budaya di Surabaya (Kasdi, A., et al. 2013). Tetapi karena kurangnya media publikasi, bangunan yang telah direnovasi, beralih fungsi, atau bahkan tidak beroperasi kembali menyebabkan bangunan ini dilupakan oleh masyarakat terutama oleh generasi muda. Oleh karena itu, bangunan ini membutuhkan media publikasi untuk mengingatkan kembali masyarakat akan keindahan yang dimiliki oleh Kota Surabaya.
2. *Fashion* atau busana yang digunakan pada tempo dulu. Indonesia yang dijajah oleh berbagai negara menyebabkan Indonesia memiliki berbagai budaya yang terpengaruh oleh negara – negara penjajah tersebut. Salah satu budaya yang dapat dilihat adalah *fashion* atau busana. Pada zaman dahulu busana juga menentukan tingkat ekonomi, busana yang digunakan juga

disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Contohnya adalah pakaian sederhana seperti celana pendek dengan simpul ke kanan dengan membawa panah dan busur adalah pakaian yang dipakai kea lam terbuka dan dipakai oleh seorang pemburu (Noerhadi, I.C., 2012). Pada jaman dahulu pose – pose yang dipakai pada saat pemotretan hampir tidak ada yang tersenyum, karena mungkin pada era tersebut (awal abad 19) senyum dianggap pose yang tidak serius dan sangat tidak pas untuk pemotretan (RAAP, O.J., 2013, p. XIV). Untuk busana, baik perempuan maupun laki – laki memakai kain panjang atau sarung, batik untuk kelas menengah ke atas dan lurik untuk kelas menengah kebawah. Sebagai busana atas, laki – laki memakai pakaian yang disebut baju yang lebih pendek daripada kebaya yang dipakai perempuan, yang busananya dilengkapi dengan selendang, kembangan, dan berbagai perhiasan. Di Pulau Jawa kebanyakan penduduk bertelanjang kaki, yang memakai sandal atau sepatu hanyalah kalangan elit. Pada era tersebut, ada juga busana yang lebih modern, contohnya adalah celana dan peci, dan celana monyet untuk anak – anak (RAAP, O.J., 2013, p. XVI). Aksesoris yang banyak dikenakan pada era tersebut adalah kalung, anting – anting, bros, dan tas tangan. Tas tangan pada era tersebut berguna sebagai pengganti selendang yang digunakan untuk menyimpan sesuatu yang tidak cukup dibawa ditangan (RAAP, O.J., 2013, p. 13). Pose – pose yang dipakai untuk pemotretan kartu pos pada era awal 1900an adalah pose yang dapat memperlihatkan kecantikan dan kesan elegan.

3. Pemilihan bangunan, busana, pose, dan konsep yang akan digunakan pada saat pemotretan. Bangunan yang dipilih dalam perancangan ini disesuaikan dengan kebutuhan dalam menampilkan bangunan yang dikolaborasikan dengan *fashion*. Bangunan diseleksi dan dipilih menjadi 10 bangunan yang memiliki kesamaan pada masa didirikannya, yaitu pada era awal 1900-an yaitu sekitar 1900 – 1930. Demikian dengan busana dan pose foto yang digunakan menyesuaikan gaya era awal 1900-an. Gaya yang dapat dilihat dari sebuah *film* yang berjudul ‘Great Gatsby’ inilah yang menjadi inspirasi penulis. Hal itu dikolaborasikan dengan ciri khas Indonesia yaitu batik dan kebaya dan disesuaikan dengan fungsi dari masing – masing bangunan tersebut. Konsep pemotretan adalah *fashion* kontemporer yang mengambil *setting* era awal 1900, yang bertujuan untuk mengenalkan sejarah dari bangunan tersebut dengan lebih dalam.

4. Merancang media publikasi untuk hasil pemotretan.

Media yang digunakan sebagai media publikasi dalam perancangan ini dipilih karena media tersebut dekat dengan masyarakat terutama generasi muda (15 – 25 tahun) yang merupakan target dari perancangan ini. Media – media tersebut adalah *coffee table book*, kartu pos, 'Instagram', dan *website*. *Coffee table book* akan disebar di beberapa *café* yang ada di Kota Surabaya dan didesain dengan gaya desain yang terinspirasi dari gaya *art deco*. Demikian dengan kartu pos akan didesain dengan menggunakan gaya desain yang sama dengan *coffee table book*. Foto – foto yang didapatkan dari pemotretan juga akan dimasukkan kedalam beberapa *website* kota Surabaya yang bertujuan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan nilai wisata Kota Surabaya. Untuk *dummy website* yang digunakan pada perancangan ini adalah *website* 'Sparkling Surabaya' yang akan terletak di tab *things to do on Historical Sites*.

Konsep Kreatif

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah mengingatkan kembali masyarakat Surabaya kepada sejarah dan budaya yang ada disekitar mereka. *Fashion* dan arsitektur akan menjadi peran besar dalam karya ini, karena kedua hal tersebut memiliki keterkaitan baik dalam tren serta fungsi dari kedua hal tersebut. Oleh karena itu *fashion* yang dipadukan dengan arsitektur akan menciptakan sebuah paduan yang tepat untuk menggambarkan kisah sejarah dan budaya zaman dahulu. *Fashion* memiliki peran sebagai pembangkit suasana tempo dulu dalam foto. *Fashion* yang dipakai disesuaikan dengan fungsi dan tren pada sejarah bangunan atau arsitektur kuno tersebut. *Fashion* yang digunakan terinspirasi dari film 'Great Gatsby' yang menampilkan begitu banyak gaya *fashion* dan desain yang terjadi pada era awal 1900. Bangunan yang diangkat dalam perancangan ini berjumlah sepuluh dan dipilih karena setiap bangunan ini memiliki kesamaan yaitu pada tahun didirikannya, yaitu pada era awal 1900-an. Bangunan - bangunan tersebut memiliki gaya 'art deco' dan 'empire'.

Berikut adalah ke-sepuluh bangunan tersebut:

1. Perusahaan Perkebunan Negara
Alamat: Jalan Rajawali No. 44, Surabaya
Didirikan: Tahun 1925
2. De Javasche Bank
Alamat: Jalan Garuda No. 1, Surabaya

Didirikan: 14 September 1829 yang kemudian dirobohkan dan dibangun kembali pada tahun 1904

3. Gedung Internatio
Alamat: Jalan Taman Jayenegrono, Surabaya
Didirikan Tahun 1911
4. Gedung Cerutu
Alamat: Jalan Rajawali No. 5, Surabaya
Didirikan: Tahun 1916
5. Hotel Ibis/ Arcadia
Alamat: Jalan Rajawali No. 9 – 11, Surabaya
Didirikan: 1913
6. PT Perkebunan Negara XI
Alamat: Jalan Merak No. 1, Surabaya
Didirikan: 1911
7. Perusahaan Asuransi
Alamat: Jalan Veteran No. 19 – 21, Surabaya
Didirikan: Tahun 1920
8. PT PLN Persero Area Surabaya Utara
Alamat: Jalan Gemblongan, Surabaya
Didirikan: Tahun 1930
9. Panti Asuhan Don Bosco
Alamat: Jalan Tidar No. 115, Surabaya
Didirikan: Tahun 1930
10. Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga
Alamat: Jalan Prof. Dr. Moestopo, Surabaya
Didirikan: Tahun 1920 - 1922

Hasil Pemotretan



Gambar 1. Perusahaan Perkebunan Negara



Gambar 2. De Javasche Bank



Gambar 3. Gedung Internatio



Gambar 9. Pantti Asuhan Don Bosco



Gambar 4. Gedung Cerutu



Gambar 10. Fakultas Kedokteran UNAIR

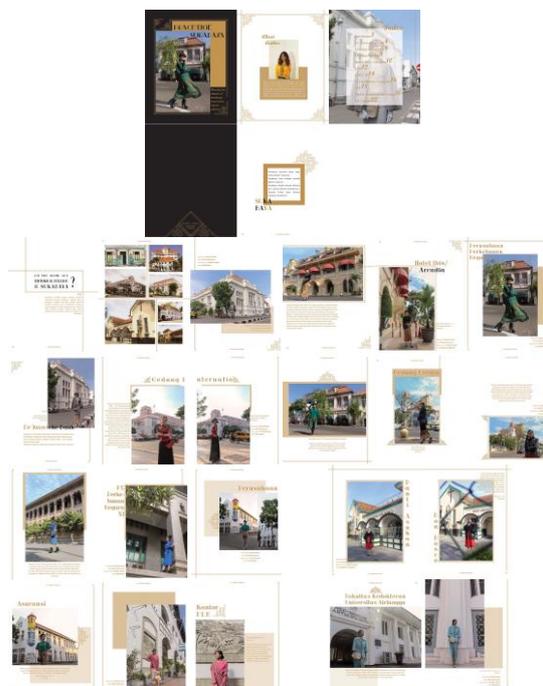


Gambar 5. Hotel Ibis/ Arcadia

Media Pendukung



Gambar 6. PTPN XI



Gambar 11. Coffee Table Book



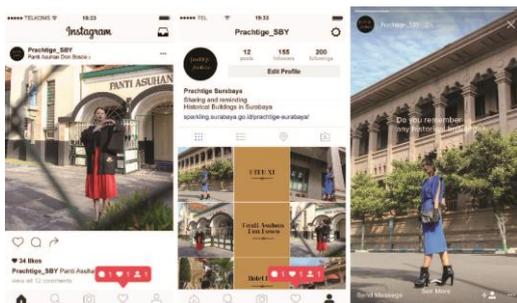
Gambar 7. Perusahaan Asuransi



Gambar 8. PT PLN



Gambar 12. Kartu Pos



Gambar 13. Instagram



Gambar 14. Featuring on 'Sparkling Surabaya' website

Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan Arsitektur kuno yang menyimpan berbagai sejarah dan budaya ini membutuhkan sebuah media yang dapat menjadi sebuah *reminder* atau media yang dapat mengingatkan kembali masyarakat akan arsitektur tersebut agar tidak semakin terlupakan. Dengan mengkolaborasikan *fashion* dengan arsitektur yang memiliki keterkaitan pada fungsi dan tren pada periode tertentu tersebut, perancangan ini dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada masyarakat yang melihat. Fotografi *fashion*-pun dapat menjadi media yang tepat dalam perancangan ini, selain karena dengan adanya perpaduan yang baik antara *fashion* dan arsitektur, tetapi juga disebabkan oleh fotografi *fashion* yang merupakan media yang sangat digemari dan digeluti oleh mayoritas masyarakat terutama generasi muda. Media yang dipakai yaitu *coffee table book*, kartu

pos, 'Instagram', serta *website* dapat menjadi media publikasi yang baik dan berhasil menyampaikan pesan dan menarik ketertarikan masyarakat. Hal ini dikarenakan, media yang dipakai merupakan media yang sangat dekat, mudah ditemui di kehidupan sehari – hari, digemari, serta memiliki jangkauan yang cukup luas.

Pada saat melakukan sebuah pemotretan terutama diluar ruangan atau *outdoor* dibutuhkan beberapa kemampuan, yaitu dapat mengenali dan memanfaatkan kondisi lokasi yang ada terutama dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Hal ini disebabkan karena matahari merupakan cahaya utama yang dibutuhkan dan cahaya tersebut selalu berbeda setiap saat. Hal itu adalah salah satu kendala yang dialami pada saat proses pemotretan pada perancangan ini. Untuk beberapa lokasi, arsitektur tidak terlalu terlihat dikarenakan kondisi yang tidak memadai, baik dihalangi oleh kendaraan umum ataupun bangunan yang sedang di renovasi.

Daftar Referensi

- Budiman, S. *Pengolahan dan Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif*. Retrieved July 15, 2018, from https://www.academia.edu/5562212/PENGOLAHAN_DAN_ANALISIS_DATA_KUALITATIF
- Dewi. (2011). *Heritage*. Retrieved March 27, 2018, from <http://heritagejava.com/10/heritage>
- Kasdi, A., Hastijanti, Retno. (2009). *Profil Cagar Budaya Surabaya 2009*. Surabaya: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Noerhadi, I. C. (2012). *Busana Jawa Kuna*. Indonesia: Komunitas Bambu.
- RAAP, O.J. (2013). *Soeka Doeka di Djawa Tempo Doeloe*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).