

PENATAAN KAMERA FILM FESYEN TENTANG DISKRIMINASI GENDER DALAM CARA BERPAKAIAN

DIRECTING OF PHOTOGRAPHY FASHION FILM ABOUT GENDER DISCRIMINATION IN THE WAY WE DRESS

Muhammad Abdul Hadi¹, Teddy Hendiawan², Angelia Lionardi³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

idamabdulhadi@student.telkomuniversity.ac.id¹, teddyhendiawan@telkomuniversity.ac.id²,
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Kasus diskriminasi gender di Indonesia setiap tahunnya meningkat dan semakin jelas bahwa diskriminasi gender itu endemis. Pada kasusnya, diskriminasi gender selalu mengkaitkan kepada identitas dan ekspresi gender seseorang seperti cara berpakaian korban. Hal ini berpotensi berakarnya rape culture di masyarakat yang terkesan menyepelkan tindak diskriminasi gender dan tendensi menyalahkan korban seperti cara berpakaian. Pada perancangan karya ini penulis menggunakan metode kualitatif yang menggunakan metode pengumpulan data studi kasus dengan analisis psikologi sosial untuk memahami bagaimana tingkah laku dan motif manusia dalam permasalahan yang timbul seperti berakarnya rape culture di lingkungan sosial dan penulis menggunakan landasan pemikiran sinematografi yang digunakan sebagai dasar untuk merancang sebuah naskah naratif kedalam susunan gambar dalam film. Pendekatan yang digunakan oleh penulis adalah estetika sebagai dasar dalam pengambilan gambar yang akan disampaikan dalam film.

Kata Kunci : *Rape Culture*, Film Fesyen, Penataan Kamera

ABSTRACT

Cases of gender discrimination in Indonesia are increasing every year and it is increasingly clear that gender discrimination is endemic. In this case, gender discrimination always relates to a person's gender identity and expression, such as the way the victim dresses. This has the potential to take root in a rape culture in society, which seems to underestimate acts of gender discrimination and the tendency to blame victims, such as how to dress. In designing this work the author uses a qualitative method that uses case study data collection methods with social psychological analysis to understand how human behavior and motives in problems that arise such as the roots of rape culture in the social environment and the author uses the cinematographic rationale which is used as a basis for designing a narrative script into the arrangement of images in the film. The approach used by the author is aesthetics as the basis for taking pictures that will be conveyed in the film.

Keywords: *Rape Culture, Fashion Film and Director of Photography*

1. Pendahuluan

Terdapat perbedaan interpretasi dalam memahami gender, dan isu gender serta kesenjangan gender dipengaruhi oleh berbagai interpretasi makna gender. Menurut Nugroho (2011:1), kata gender dalam bahasa Indonesia tidak membedakan secara jelas antara gender dan gender. Umumnya gender sama dengan gender (gender). Perspektif gender Indonesia selalu menekankan bahwa identitas gender yang ideal sesuai dengan identitas gendernya, misalnya laki-laki harus laki-laki dan perempuan harus perempuan. Menurut Oakley (Oakley), gender adalah perbedaan sosial dalam tingkah laku (perbedaan tingkah laku) antara laki-laki dan perempuan, artinya bukan

perbedaan yang wajar atau tidak ditentukan, tetapi manusia (laki-laki dan perempuan) melalui masyarakat yang panjang dan perbedaan diproduksi oleh proses budaya. (Fakih, 2012:71). Indonesia masih sering mengalami masalah gender yaitu ketidaksetaraan gender yang melatarbelakangi minimnya pengetahuan masyarakat tentang identitas gender dan keragaman gender. Saat ini Indonesia berada dalam keadaan darurat diskriminasi berbasis gender, terutama dalam kasus marginalisasi, stereotipe, pelecehan, kekerasan dan pemerkosaan. Berdasarkan permasalahan ini, maka perlu dibangun media informasi untuk mengurangi diskriminasi gender akibat pakaian di masyarakat saat ini. Zaman sekarang, globalisasi dan kebebasan berekspresi telah membawa perubahan dalam industri fesyen. Gaya berpakaian masa kini mendobrak normalitas gender biner yang selalu bermuara pada ketimpangan gender melalui busana. Konsep dasar fluiditas gender diserap ke dalam konsep fesyen, mengarah pada pandangan bahwa ekspresi gender seperti cara berpakaian tidak hanya menjadi perdebatan kontroversial, tetapi juga menjadi dasar diskriminasi gender. Maka dari itu penulis menggunakan pendekatan komunikasi visual untuk menerapkan unsur-unsur visual dalam pengambilan gambar. Dengan media fasion film, penulis merancang visual, mengatur gerak dan tata kamera, menentukan komposisi gambar pada kamera, mengatur penataan cahaya, dan storyboard dengan konsep naratif fasion film tentang kesetaraan gender dalam berpakaian.

2. Landasan Teori

2.1 Gender

Gender adalah identitas yang dibentuk oleh waktu, dilembagakan dalam ruang eksternal melalui perilaku stilistika yang berulang. Pengaruh gender dihasilkan melalui body modeling, sehingga harus dipahami sebagai cara yang biasa, dimana berbagai postur, gerakan dan gaya merupakan ilusi abadi dari diri gender. (Butler 1990: 140). Judit Butler percaya bahwa gender adalah bentuk simbolik dari perilaku manusia yang mengikuti kebiasaannya sendiri. Tidak ada identitas gender di balik ekspresi gender. Ekspresi dibentuk oleh ekspresi itu sendiri.

2.2 SOGIESC

SOGIESC adalah tentang memahami konsep tubuh, orientasi seksual dan gender, dan bertujuan untuk membuka pikiran kepada masyarakat luas. Konsep ini didasarkan pada banyaknya pelanggaran HAM yang terjadi, karena masyarakat masih belum bisa menerima keberagaman, baik itu keberagaman gender maupun orientasi seksual. Banyak terjadi diskriminasi, penganiayaan dan bahkan kekerasan terhadap orang-orang dengan orientasi seksual berbeda. Konstruksi budaya juga mempersempit pemikiran orang. Masih banyak orang yang menggunakan konsep heteroseksualitas untuk mengamati gender, norma-norma tersebut menunjukkan bahwa seseorang dianggap normal hanya jika ia heteroseksual.

2.3 Diskriminasi Gender

Pada dasarnya, subordinat gender merupakan setiap pembedaan, penyangkalan atau restriksi yg selalu terdapat pada warga atas dasar gender, yg menunjuk dalam penolakan buat mengakui partisipasi atau penolakan pelanggaran hak asasi insan pada seluruh aspek kesetaraan antara pria & perempuan. (Subhan, 2002). Bentuk subordinat gender bisa berupa subordinat pribadi juga nir pribadi, misalnya stereotipe gender, marginalisasi, subordinasi (subordinasi) & kekerasan (kekerasan).

2.3.1 Marginalisasi

Marginalisasi identik menggunakan grup rakyat yg termarginalkan pada kehidupan bermasyarakat & terabaikan pada rakyat. Marginalisasi adalah respons terhadap syarat yg mendukung kesalahpahaman grup rakyat.

2.3.2 Stereotip

Shafir (2016:142-143) menerangkan pada bukunya "The Basis of Behavior in Stereotyped Public Policy" bahwa penggunaan kategori ini buat mengklasifikasikan orang bisa menggunakan cepat mengidentifikasi gender & menandai kebingungan yg menunjuk dalam gender, sikap, daya tarik, & rona kulit Informasi.

2.3.3 Subordinasi

Subordinasi merupakan suatu evaluasi atau asumsi bahwa suatu kiprah yg dilakukan sang satu jenis kelamin atau gender lebih rendah menurut yg lain. Seperti kita ketahui bersama, nilai-nilai yg berlaku pada warga sudah memisahkan & dikategorikan kiprah pria & perempuan.

2.3.4 Kekerasan dan Pelecehan

Kekerasan mengacu pada kekerasan fisik dan non-fisik terhadap lawan jenis dan lawan jenis yang dilakukan oleh jenis kelamin atau keluarga tertentu, masyarakat atau lembaga pemerintah. Dalam hal ini, kekerasan berbasis gender sering disebut sebagai pelecehan seksual, bukan sekadar pelecehan. Hanya penganiayaan fisik yang dapat mengambil bentuk apapun.

2.4 Rape Culture

Istilah "budaya pemerkosaan" ditemukan dan diperkenalkan dalam sebuah penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1970-an. Di Indonesia, istilah "budaya pemerkosaan" bukanlah istilah yang sangat umum. Budaya pemerkosaan tidak sama dengan budaya pemerkosaan. Kamus Oxford mendefinisikan budaya pemerkosaan sebagai istilah yang digunakan untuk menggambarkan masyarakat atau lingkungan.

2.5 Film Fesyen

Dalam bukunya Fashion in film, Christopher mengatakan bahwa film fesyen adalah karya yang mengeksplorasi dan eksperimen dengan pakaian. Christopher menjelaskan bahwa film fesyen adalah karya audio visual yang berbeda dengan karya lainnya. Film fesyen muncul sebagai "pasca-fotografi" dimana dalam bentuk gambar bergerak atau video, konsumen dapat melihat detail produk desain fesyen secara utuh tanpa harus melihatnya secara langsung.

2.6 Director of Photography

Director of photography memiliki beberapa tugas yang sepenuhnya teknis, dan sutradara memiliki tanggung jawab dengan naskah dan aktor, tetapi di antaranya kedua terlibat dengan tugas dasar yang sama bercerita dengan kamera. Inilah yang membuat kolaborasi kreatif di antara mereka begitu penting. Sinema adalah bahasa dan di dalamnya ada kosakata yang di olah menjadi Teknik lensa, komposisi, desain visual, pencahayaan, gambar kontrol, kontinuitas, gerakan, dan sudut pandang (Brown, Blain 2012: xiii).

2.7 Sinematografi

Sinematografi (dari bahasa Yunani: kinema yang artinya "gerakan" dan graphein yaitu "merekam") "writing with motion" Ini adalah proses mengambil ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan

semuanya bentuk lain dari komunikasi nonverbal dan menerjemahkannya dalam bentuk visual. (Brown, Blain 2012:2).

2.7.1 Penggunaan Lensa

Seorang Director Of Photograpy perlu memahami penggunaan lensa, karena lensa kamera mampu memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu objek atau ruang. Lensa kamera juga dapat diubahubah sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Pratista (2008:95), setiap jenis lensa akan memberikan efek perspektif yang berbeda karena memiliki focal length yang berbeda.

2.7.2 Framing

Framing sangat penting dalam sebuah film cerita karena melalui “jendela” inilah penonton disuguhkan semua jalinan peristiwa. Adapun aspek framing terhadap gambar dibagi menjadi empat unsur utama yakni, bentuk dimensi frame; ruang offscreen dan onscreen; sudut kemiringan, tinggi, dan jarak terhadap objek; serta pergerakan frame. Pembatasan gambar oleh kamera inilah yang sering disebut dengan pembingkaiian atau framing.

2.7.3 Offscreen dan Onscreen

Semua film pasti memiliki ruang offscreen dan onscreen. Menurut Pratista (2008:103), ruang yang tampak dalam frame disebut ruang onscreen sementara ruang yang tidak tampak dalam frame disebut offscreen. Ruang offscreen dan onscreen memberikan persepsi tentang ruang serta posisi objek atau karakter pada penonton.

2.7.4 Jarak

Menurut Pratista (2008:104), jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap objek dalam frame. Kamera secara fisik tidak perlu berada dalam jarak tertentu karena dapat dimanipulasi menggunakan lensa zoom.

2.7.5 Sudut (*angle* kamera)

Menurut Pratista (2008:106), sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap objek yang berada dalam frame. Secara umum sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yakni high angle (kamera melihat objek dalam frame yang berada dibawahnya), straight on angle (kamera melihat objek dalam frame secara lurus), serta low angle (kamera melihat objek dalam frame yang berada diatasnya).

2.7.6 Ukuran Gambar

Ukuran gambar menurut Brown (2012) ukuran gambar dalam pengambilan shot dibagi menjadi 8 bagian yaitu : *Extreme Long Shot, Long Shot, Medium Long Shot, Medium Shot, Medium Close-Up, Close Up, Big Close Up, Extreme Close Up.*

2.7.7 Pergerakan Kamera

Pergerakan Kamera merupakan salah satu teknik yang sangat dibutuhkan oleh Director of Photography. Gerak kamera juga mempengaruhi saat pengambilan gambar dengan pertimbangan lokasi shooting yang harus menggunakan gerak kamera.

2.7.8 Pencahayaan

Menurut Pratista (2013), cahaya adalah unsur pembentuk sebuah benda serta dimensi ruang dalam sebuah film. Selain itu, penata kamera juga berdiskusi dengan sutradara mengenai esensi pencahayaan pada masing-masing adegan yang dibutuhkan. Dalam perancangan ini Teknik pencahayaan hanya menggunakan frontal lighting dan side lighting.

2.8 Metode Perancangan Kualitatif

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, survei angket dan penelitian Pustaka. Menurut Lexi J. Moleong (1989:27), penelitian kualitatif berakar pada lingkungan alam, seperti integritas manusia sebagai alat penelitian. Metode penelitian didasarkan pada asumsi pribadi dan opini publik atau pribadi atas hasil pengumpulan data.

2.9 Psikologis Sosial

Menurut Arifin (2014:27) psikologi mempelajari kepribadian individu dan sosiologi mempelajari tentang manusia dalam kelompok atau masyarakat maka psikologi sosial mempelajari cara manusia saling memengaruhi, berpikir, dan memandang pribadi lainnya dalam interaksi sehari-hari. Sedangkan menurut Gerungan (2004:47) psikologi sosial adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari pengalaman dan tingkah laku individu manusia seperti yang dipengaruhi atau ditimbulkan oleh situasi-situasi sosial

2.10 Estetika

Sinematografi (dari bahasa Yunani: kinema yang artinya "gerakan" dan graphein yaitu "merekam") "writing with motion" Ini adalah proses mengambil ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semuanya bentuk lain dari komunikasi nonverbal dan menerjemahkannya dalam bentuk visual. (Brown, Blain 2012:2).

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data dan Analisis Data Objek

Data terkumpul dengan menggunakan metode wawancara dan observasi secara langsung sekaligus tidak langsung kepada narasumber yang bersangkutan mengenai diskriminasi gender dalam cara berpakaian, yang menghasilkan sebuah data bahwa banyaknya pendapat mengenai gender dan pemahaman baru tentang budaya gender juga mulai bermunculan. Pergeseran pemaknaan gender mulai dirasakan oleh dunia mode saat ini, bias gender terhadap cara berpakaian melahirkan konsep baru terhadap konsep *fashion has no gender*.

3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasaran

Dari hasil data wawancara bersama khalayak sasaran dengan rentan usia remaja hingga dewasa dan berlokasi pada wilayah perkotaan yang rentan bergaul sekaligus terpengaruh oleh media. Penulis mendapatkan bahwa 74,1% responden acuh tak acuh pada fenomena *rape culture*, sehingga diketahui bahwa banyaknya responden kurang mengerti pada pemahaman ini.

3.3 Hasil Analisis Karya Sejenis

Hasil data analisis dari karya sejenis "Harry Styles Sings an Acoustic Rendition of Cherry - Vogue", "OUR HAUS. YOUR RULES. | HAUS LABORATORIES", dan "Troye Sivan - Bloom" didapatkan bahwa pergerakan kamera menggunakan *handheld movement* untuk memberikan kesan *powerful* dan realitas yang kuat, Shot-shot yang digunakan dominan memberikan informasi untuk memperkenalkan tokoh dan detail, *camera angle* pun dominan menggunakan *eye level* agar penonton merasakan ruang dimensi yang sama dengan aktor, dan teknik pencahayaan dari data karya sejenis dominan menggunakan *oval light* dan *side light*.

3.4 Hasil Analisis

Penulis menganalisis literatur, wawancara dan observasi data tentang fenomena diskriminasi gender dalam pakaian, dan menyimpulkan bahwa ada banyak posisi pada isu-isu gender, dan ia memiliki pemahaman baru tentang diskriminasi gender dan budaya pemerkosaan. Model opini yang objektif dan kuno adalah dasar dari seksisme, dan masalah ini semakin berakar dari stereotip dan sikap negatif terhadap orang lain. Maka Anda harus terlebih dahulu memahami dan memahami apa dan bagaimana penyebab perilaku manusia, bukan sekedar penilaian yang objektif. Setiap orang memiliki motivasinya masing-masing dalam melakukan sesuatu, kita tidak boleh langsung mengungkapkan pendapat kita tentang mengapa kita melakukan sesuatu, seperti pakaian apa yang kita kenakan, tetapi kita harus terlebih dahulu menentukan alasannya dan tidak membeda-bedakan satu sama lain.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

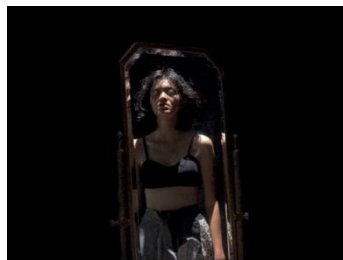
Konsep perancangan film fesyen yang dibuat di dasari oleh maraknya kasus diskriminasi gender di masyarakat berbasis cara berpakaian. Setelah melalui tahap pencarian dan analisis data yang sudah Penulis kumpulkan hingga menentukan konsep yang akan disampaikan dalam fasion film yang akan dibuat, penulis sebagai Director of Photography mengembangkan konsep perancangan mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, shotlist, storyboard yang dibuat berdasarkan fenomena dan director statement yang dibuat.

4.2 Konsep Kreatif

Sebagai Director of Photography, penulis ingin mendramatisir emosi penonton dengan menggunakan angle kamera subjektif dan objektif yang dimana kamera subjektif artinya penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif maupun bergantian dengan sudut pandang tokoh dalam film yang menyaksikan langsung kejadiannya, dan juga dari sudut pandang objektif yaitu dari tempat yang tersembunyi yang tidak dapat dilihat oleh tokoh dalam film (dalam hal ini tokoh tidak melihat ke arah lensa kamera).

4.3 Konsep Visual

Konsep visual merupakan desain visual yang dirancang oleh DoP berdasarkan skenario yang dibentuk oleh sutradara. Konsep visual membahas bagaimana membuat sudut pengambilan gambar, komposisi gambar dan pencahayaan sesuai tema besar yang telah ditentukan. Dengan bantuan konsep visual tersebut dapat dijadikan patokan utama dalam proses produksi berdasarkan ringkasan plot dan floorplan, sehingga film tersebut sesuai dengan konsep dan diterima oleh khalayak sasaran. Penulis menentukan alat-alat yang digunakan dalam proses produksi. Visual yang akan dihasilkan akan memperlihatkan gaya *film look* dan dengan ratio 4:3 yang cenderung lebih sempit untuk memberikan ruang lebih pada ekspresi dan pergerakan aktor. Penggunaan lensa prime pun akan digunakan untuk menunjukkan keluasan sebuah lokasi.

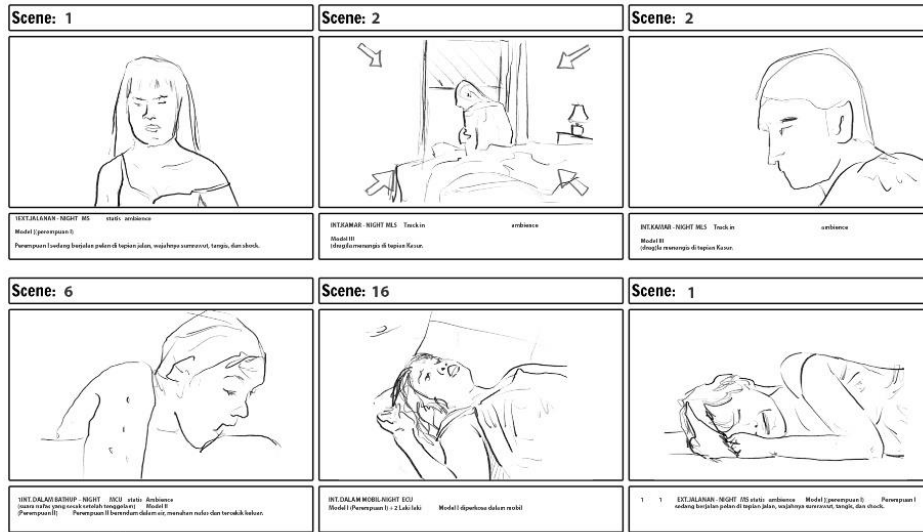


Gambar 1 Konsep Visual
Sumber : Dokumen Pribadi

4.4 Hasil Perancangan

4.4.1 Pra-Produksi

Proses pertama dalam perancangan ini yaitu meninterpretasikan skenario dan DoP dan Sutradara akan merancang direction shot dengan melakukan pembuatan *storyboard*, *photoboard*, dan *shotlist* untuk merancang *direction shot* yang akan diambil. Lalu, adanya perhitungan estimasi biaya produksi dan adanya media perancangan pada judul berupa "*Memories of Clothes*" yang bertemakan diskriminasi gender berdasarkan pakaian.



Gambar 2 Storyboard
Sumber : Dokumen Pribadi

SCENE	SHOT	SHOOT TYPE	CAMERA MOVE	AUDIO	OBJECT	DESKRIPSI	PHOTOBOARD
1	1	MS	statis	ambience	Model I (perempuan I)	Perempuan I sedang berjalan pelan di tepian jalan, wajahnya suram, tertegit, dan shock.	
3	4	MS	handheld	ambience	Model II (Perempuan II)	Model II (Perempuan II) Sedang merokok dipelukan tangga rumah susun sambil menangis.	
4	5	MS	statis	Dialog + ambience	Model I (perempuan I) + polisi	Polisi "kenapa hal ini bisa terjadi?"	

Gambar 3 Photoboard
Sumber : Dokumen Pribadi

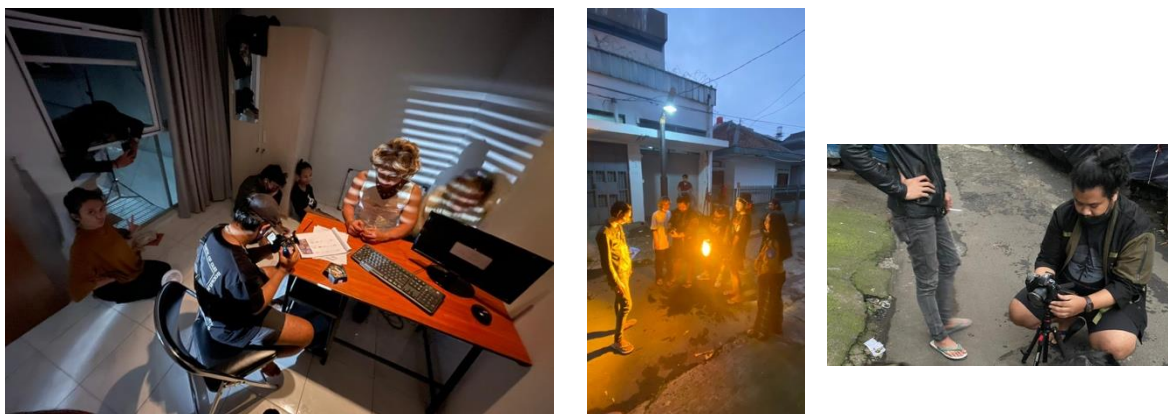
SCENE	SHOT	LOCATION INT/EXT	SHOOT TYPE	CAMERA MOVE	OBJECT	DESKRIPSI	FLOORPLAN
1	1	EXT.JALANAN - NIGHT	MS	statis	Model I (perempuan I)	Perempuan I sedang berjalan pelan di tepian jalan, wajahnya sumrawut, tangis, dan shock.	
2	2	INT.KAMAR MANDI - NIGHT	MLS	Track in	Model III (drag)	Ia menangis merias wajahnya	
	3		CU	statis	Model III (drag)	Detail merias wajah	
3	4	EXT.RUMAH SUSUN - NIGHT	MS	handheld	Model II (Perempuan II)	Model II (Perempuan II) Sedang merokok dipekarangan tangga rumah susun sambil menangis.	
4	5	INT.KANTOR POLISI	MS	statis	Model I (perempuan I) + polisi	Polisi "kenapa hal ini bisa terjadi?"	

Gambar 4 Shotlist dan Floor Plan

Sumber : Dokumen Pribadi

4.4.2 Produksi

Pada tahap produksi, penulis sebagai *Director of Photography* berkordinasi terhadap kru kamera man, asisten kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata *art* untuk mempersiapkan rencana dan peralatan yang dibutuhkan saat *shooting*. Kemudian penulis mengarahkan kru kamera man untuk menentukan pemilihan lensa, pemilihan gear kamera untuk memenuhi kebutuhan *shot size*, *camera angle*, dan *camera movement* yang dibutuhkan saat *shooting*. Kemudian penulis memeberi arahan kepada kru penata cahaya agar kebutuhan teknis fotografi dan *mood* yang akan dibangun tercapai dan sesuai dengan kebutuhan tiap *shot*.



Gambar 5 Proses Produksi

Sumber : Dokumen Pribadi

4.4.3 Pasca Produksi

Dalam tahap pascaproduksi penulis sebagai *directed of photography* memiliki peran untuk mendampingi segala proses editing dan hasil editing, mulai dari collecting file produksi, pengecekan asset visual, hingga kesesuaian konsep kreatif visual dalam proses editing seperti *cut to cut*, *visual effect*, dan *color grading*. Penulis bekerja sama dengan sutradara dan *editor* untuk berperan langsung dalam fotografi saat memilih *shot size* dapat digunakan dalam film dan juga telah disesuaikan dengan regulasi yang dibentuk pada proses sebelumnya. Peran DoP juga dapat ikut memilih *shot* mana yang dapat digunakan dan yang kurang layak digunakan, mengatur ulang *shot size*, mengatur komposisi efek visual, menentukan *tone* yang tepat untuk digunakan pada film, kecerahan gambar pada film, dan kontras gambar pada film pada proses *Offline* dan *Online Editing* berlangsung.



01 Main	29/06/2021 16:39	File folder
02 Soundtrack	29/06/2021 14:44	File folder
03 Voice Over	23/07/2021 19:58	File folder
04 ADR	29/06/2021 14:44	File folder
05 Foley	29/06/2021 14:44	File folder
06 Sound Effects	29/06/2021 14:44	File folder

Gambar 6 Proses Pasca Produksi
Sumber : Dokumen Pribadi

4.4.4 Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil perancangan film fesyen berjudul “*Memories of clothes*” yang sudah melalui beberapa tahap produksi hingga pascaproduksi sesuai dengan konsep kreatif visual yang di rancang Bersama seluruh team produksi.

SCENE	VISUAL	LOCATION INTENT	SHOOT TYPE	CAMER A MOVE	OBJECT	DESKRIPSI
1		EXT JALANAN - NIGHT	MS	statis	Model I (preproduksi II)	Preproduksi I sedang berdiskusi dengan tim tentang ide, wadahnya, konsep, waktu, dan shoot.
2		INT KAMAR MANDI - NIGHT	MELS	Track in	Model III (ling)	Isi narasi mengenai wajahnya
			CU	statis	Model III (ling)	Detail mengenai wajah
3		EXT RUMAH SUSUN - NIGHT	MS	handheld	Model II (Preproduksi II)	Model II (Preproduksi II) sedang merencanakan konsep dengan tim untuk membuat narasi untuk film.
4		INT KANTOR PUBLIS	MS	statis	Model I (preproduksi II) - publis	Publis "kenapa hai ini bisa terjadi"

	INT KANTOR PUBLIS	MS	statis	Model I (preproduksi II)	Preproduksi I (narasi dan modelnya awal)
		CU	statis	publis	Juni 2020
	INT RUANG PSIKOLOG - DAY	MELU CU	statis	Model II (preproduksi II) - publis	publis "apa yang mereka pikirkan"
	INT JALAN - NIGHT	CU	statis	Model II (Preproduksi II)	Preproduksi II narasi, beberapa dipikirkan oleh narasi yang ia tulis untuk
	INT RUANG PSIKOLOG - DAY	LS	Track in	Model II (preproduksi II)	preproduksi II "advertising track"
	EXT RUANG RETNA - NIGHT	LS	statis	WAKIBROHE	Wawancara publikasi di media (preproduksi II) narasi, beberapa dipikirkan oleh narasi yang ia tulis untuk publikasi

Gambar 7 Hasil Perancangan
Sumber : Dokumen Pribadi

5. Kesimpulan

Permasalahan gender di Indonesia masih sering terjadi, di Indonesia kini sedang darurat diskriminasi berbasis gender terutama pada kasus marginalisasi, stereotip, *harassment*, hingga kekerasan dan pemerkosaan yang dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai identitas gender dan keberagaman gender. Semakin jelas bahwa kekerasan seksual itu endemis di Indonesia. Film fesyen “Memories Of Clothes” di rancang untuk menyampaikan bahwa pakaian bukan sebagai objektivitas diskriminasi gender, Pakaian dengan ruang lingkup manusia sangatlah erat, hal ini mendasari bahwa karya film fesyen bukan hanya untuk karya komersil saja namun bisa jadi sebuah karya kampanye dari pesan naratif yang mencakup hubungan sosial dan fenomena yang terjadi melalui gaya artistik dan eksperimental film fesyen. Penulis sebagai *Director of Photography* melakukan perancangan dengan memfokuskan kepada reaksi tubuh, ekspresi, gestur, emosi tokoh, dan apa yang dilakukan oleh tokoh. Kemudian *Director of Photography* juga membangun suasana dramatis agar penonton dapat ikut merasakan apa yang tokoh rasakan pada film fesyen ini.

Referensi

- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Pustaka Setia.
- Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat film Indie itu Gampang*. Katarsis.
- Bug, Peter. 2019. *Fashion and Film: Moving Images and Consumer Behavior*. Singapore : Springer Nature.
- Brown, Blain. 2002. *Cinematography theory and practice*.UK: Facalpress.
- Butler, Judith. 1999. *Gender Trouble*. New York: Routledge.
- Butler, Judith. 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge
- Coney, Nicholas Jkmk. 2015. *Performing Genders: A Study of Gender Fluidity*.
- Dancyger, ken. 2006. *The Director's Idea : The Path to Great Directing*.Oxford: focal press.
- Fakih, Mansour. 2013. *Analisis gender dan transformasi sosial*. Yogyakarta ; Pustaka belajar.
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Greczy, Adam & Vicky Karaminas. 2012. *Fashion and Art*. Oxford : Berg Publisher.
- Laverty, Christopher. 2016. *Fashion in film*. London: Laurence King Publishing.
- Hendiawan, Teddy. 2016. *Wacana Sesualitas Poskolonial Pada Teks Naratif Film Sang Penari*. Institiut Seni Budaya Indonesia.
- Hollows, Joanne. 2010. *Feminisme, Feminitas dan Budaya Populer*. Yogyakarta : Jelasutra.
- Hutami, Erina Ayu, 2017. *Gender Fluidity Sebagai Isu Kebebasan dalam Novel Pasung Jiwa Karya Okky Madasari*.
- Jackson, matthew. 2011. *Re-presenting gender fluid identity in a contemporary arts practice*.
- Kalabaska Nadzeya. 2019. *Fashion Communication in the Digital Age*. Switzerland : Springer.
- Luters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Sekenario*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Milles, M.B., & Huberman, A.M.1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (ed.2) Nurbury Park, CA:Sage*.
- Moleong, J. Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Riant.2011. *Gender dan strategi pengarus utamaannya di Indonesia*. Yogyakarta:Pustaka belajar.

- Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dan Penerapannya*. Yogyakarta :ANDI
- Ritzer, George. 2014. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan TerakhirPostmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Edisi ke- 5.Bandung: Alfabeta.
- Wiana, Winwin. *Fenomena Desain Fesyen*. 2012. Bandung : Penerbit GAPURA PRESS.

