

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suku Sakai merupakan Suku terasing yang mendiami Propinsi Riau. Masyarakat Sakai dibedakan menjadi Sakai Luar dan Sakai Dalam. Sakai dalam merupakan warga sakai yang masih hidup setengah menetap dalam rimba belantara, dengan mata pencarian berburu, menangkap ikan dan mengambil hasil hutan. Sakai luar adalah warga yang mendiami perkampungan berdampingan dengan pemukiman-pemukiman puak melayu dan suku lainnya. (Hamidi, Pekanbaru:UIR,1991: 12).

Salah satu permainan tradisional yang masih ada di Suku Sakai adalah permainan gasing yang diturunkan dari nenek moyang orang Sakai, pada saat ini permainan gasing sudah jarang di temukan sehingga di khawatirkan akan hilang dan sudah tidak di kenal lagi oleh generasi muda saat ini, sehingga untuk itu usaha pelestarian permainan gasing tradisional ini perlu di tingkatkan supaya tetap bisa bertahan dan di kenal oleh generasi muda. Pengaruh globalisasi telah memberikan konsekuensi logis terhadap eksistensi permainan-permainan tradisional anak. Permainan baru *modern* saat ini telah merangsek jauh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik (Dharmamulya, et.al. 2005:5)

Gasing memiliki banyak ragam bentuk tergantung pada daerahnya masing-masing. Ada gasing yang berbentuk bulat lonjong, ada pula yang berbentuk seperti jantung. Dijumpai pula gasing yang berbentuk kerucut, silinder, bahkan ada yang berbentuk seperti piring terbang. Meskipun demikian, bentuk gasing awalnya sangat sederhana. Menurut hipotesis yang diajukan oleh Subalidinata . (2005:2), bahan yang digunakan untuk membuat gasing pada awalnya berasal dari buah atau biji-bijian berbentuk bundar atau bulat panjang. Kemungkinan selanjutnya dibuat dari tanah liat yang dibentuk bundar. Pada mulanya gumpalan tanah liat tersebut tidak dipasak. Kemudian berkembang pemikiran pada gumpalan tanah liat tersebut diberi pasak di bagian atas, selanjutnya berkembang lagi dengan diberi pasak di bagian atas dan bawah. Demikian juga dengan pemutarannya, mula-mula hanya dengan dua jari , selanjutnya menggunakan dua telapak tangan untuk memelintir. Pada perkembangan selanjutnya ditemukan alat pemusing berupa pintalan benangnya tau jalinan tali rami yang disebut uwet atau uwer. Uwet tersebut dililitkan pada pasak gasing. bagian atas, berguna untuk menarik atau memutar gasing saat dilepas ke tanah . Lama kelamaan tidak lagi digunakan gasing dari gumpalan tanah liat, namun dari kayu atau bambu. Seiring dengan penggunaan bahan kayu atau bambu, bentuknya pun tidak lagi selalu bundar, melainkan berkembang ke bentuk kerucut, bulat lonjong, bulat pipih, dan sebagainya.

Gasing pada Suku Sakai ini tidak bisa di buat kayu sembarangan, akan tetapi di buat dengan kayu pilihan. Menurut kepercayaan masyarakat Sakai gasing memiliki penunggu sejenis makhluk gaib. Untuk bentuk gasing itu sendiri biasanya berukuran kurang lebih sebesar telapak tangan orang dewasa, cara memainkan permainan ini masih sama dengan gasing-gasing lainnya yaitu dengan menggunakan tali yang diikat pada gasing tersebut dan setelah itu dilempar.

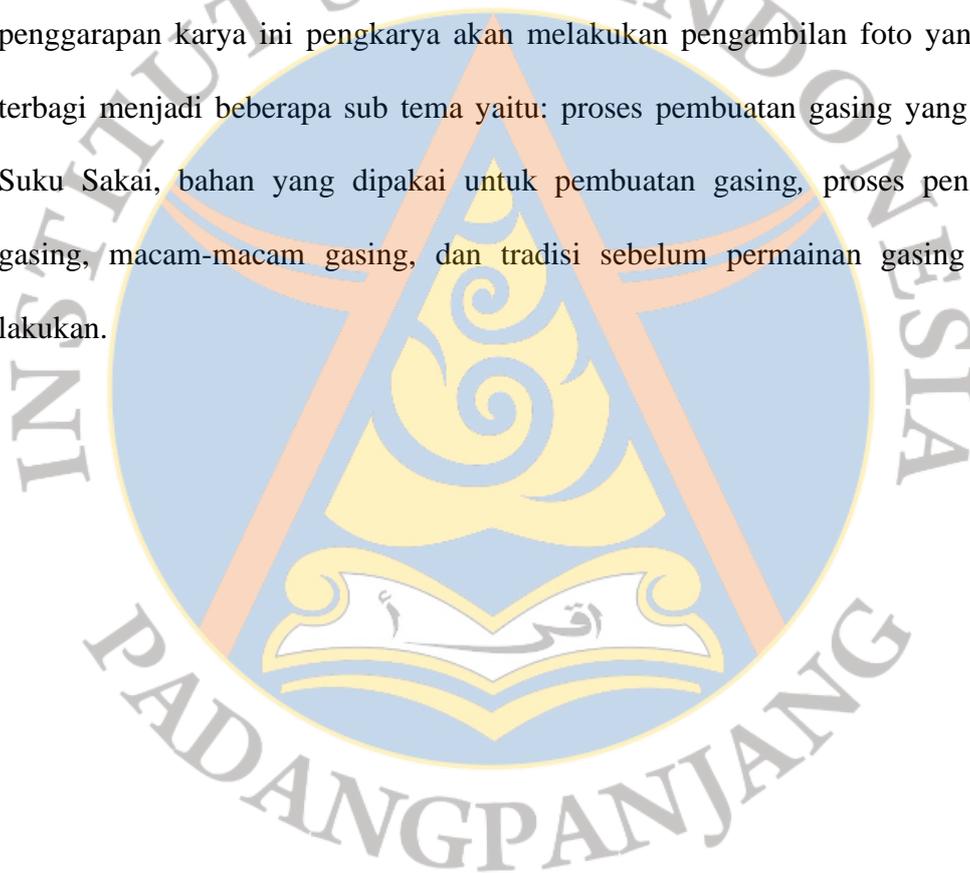
Permainan tradisional pada dasarnya bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional mengalami keterpurukan dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional kebiasaan modern yang serba mudah dan instan (Ismatul, 2011: 92).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang, contohnya permainan gasing yang ada di Suku Sakai yang masih ada hingga saat ini tetapi sulit untuk ditemui karna permainan gasing di lakukan pada acara-acara tertentu maupun event yang di adakan di setiap kampung.

Pengkarya memilih objek gasing untuk diangkat dalam fotografi dokumenter, karna fotografi dokumenter disebut sebagai gambaran dunia nyata oleh fotografer yang intens mengkomunikasikan hal penting yang akan dipahami

pembaca, yang juga menyebutkan tiga fase penting, yaitu penggambaran realitas visual, realitas sosial, dan realitas psikologi. (Taufan Wijaya, 2016:2)

Ketertarikan pengkarya mengangkat permainan gasing Suku Sakai ini dalam fotografi dokumenter salah satunya untuk melestarikan budaya dari suku Sakai yang tidak banyak diketahui orang luar Suku Sakai serta bisa menjadi informasi bagi masyarakat luas tentang permainan tradisional, dalam proses penggarapan karya ini pengkarya akan melakukan pengambilan foto yang akan terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu: proses pembuatan gasing yang ada di Suku Sakai, bahan yang dipakai untuk pembuatan gasing, proses penggunaan gasing, macam-macam gasing, dan tradisi sebelum permainan gasing itu dilakukan.



B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan penciptaan ini adalah bagaimana menciptakan karya fotografi dokumenter tentang permainan gasing di Suku Sakai.

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuannya ialah untuk terciptanya karya fotografi dokumenter tentang permainan gasing di suku Sakai.

2. Manfaat

Hasil penciptaan fotografi ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

a. Bagi Pengkarya

- 1) Persyaratan mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (s1) pada prodi Fotografi
- 2) Mengasah dan meningkatkan kemampuan pengkarya dalam menciptakan karya fotografi dokumenter

b. Bagi Institusi Pendidikan

- 1) Terciptanya sebuah karya yang mempresentasikan budaya suku Sakai dalam bentuk visual fotografi agar menjadi referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya Program Studi Fotografi
- 2) Karya fotografi ini bisa menjadi inspirasi bagi mahasiswa lain nantinya khususnya *genre* fotografi dokumenter

c. Bagi Masyarakat

- 1) Memperluas pengetahuan masyarakat tentang fotografi dokumenter.
- 2) Membantu masyarakat sebagai media informasi tentang permainan gasing di Suku Sakai Provinsi Riau
- 3) Terciptanya karya fotografi tentang permainan gasing Suku Sakai di Provinsi Riau yang dapat dinikmati oleh masyarakat banyak.
- 4) Menghasilkan karya seni fotografi yang dapat dinikmati oleh penikmat karya seni fotografi terutama di bidang fotografi dokumenter.

d. Bagi Pemerintah

Dapat membantu pemerintahan dalam upaya pelestarian budaya tentang permainan gasing suku Sakai

D. Tinjauan Karya

Menciptakan sebuah karya fotografi dokumenter merupakan proses penciptaan yang dilakukan berdasarkan pengamatan dan pendekatan dengan objek. Penyajian karya fotografi tidak terlepas dari proses pembuatan, *finishingtechnic*, pewarnaan dan tentang ide cerita yang disampaikan dalam foto tersebut, maka dirasa perlu memperhatikan beberapa point tersebut untuk bisa mendapatkan sebuah foto yang bagus dan menarik. Sebagai perbandingan untuk menciptakan karya foto yang mengangkat tentang Permainan Gasing di Suku Sakai penulis mengacu kepada beberapa karya yang penulis anggap bisa dijadikan pedoman dalam menciptakan karya yang akan penulis buat.

Berikut ini adalah karya acuan yang menjadi inspirasi dalam pembuatan karya fotografi dokumenter:

1. Don Hasman

Don Hasman adalah seorang fotografer asal Indonesia yang memilih menekuni dunia etnofotografi. Ia telah berkecimpung dalam dunia fotografi selama 62 tahun, dimulai sejak tahun 1980-an. Dan salah satu karya nya yang terkenal adalah tentang suku baduy.

Perbedaan karya Don Hasman dengan pengkarya yaitu terletak pada objek yang difoto. Don Hasman menjadikan Suku Baduy sebagai objek fotonya, sedangkan pengkarya menjadikan permainan gasing di Suku Sakai sebagai objek yang akan difoto, serta terdapat perbedaan pada *angle*, dan komposisi foto nantinya



Gambar 1

Judul: Suku Baduy

Karya: Don Hasman

Sumber: snapshot.canon-asia.com



Gambar 2

Judul: Suku Baduy

Karya: Don Hasman

Sumber: snapshot.canon-asia.com

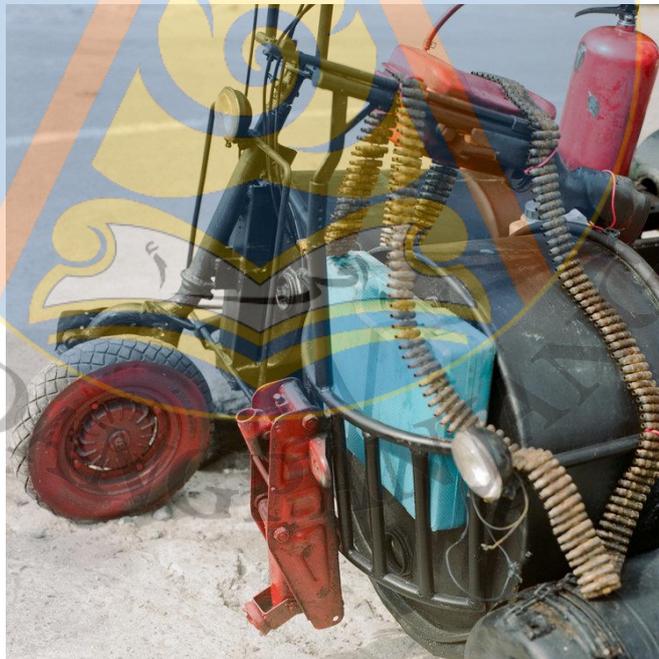
2. Muhammad Fadli

Muhammad Fadli adalah fotografer Indonesia kelahiran Sumatera yang tinggal di Jakarta, Indonesia, fokus pada fotografi dokumenter dan potret. Proyek pribadinya mengeksplorasi berbagai tema seperti sejarah, subkultur, lingkungan, dan masalah sosial. Dia membagi waktunya antara tugas editorial, pekerjaan perusahaan dan komersial, dan dalam karya foto *story* ini yang berjudul *Rebel Riders* yang menceritakan kehidupan dari anak vespa.

Perbedaan karya Muhammad Fadli dengan pengkaryanya yaitu terletak pada objek yang difoto. Muhammad Fadli menjadikan kehidupan anak vespa sebagai objek fotonya, sedangkan pengkaryanya menjadikan permainan gasing di Suku Sakai sebagai objek yang akan difoto, serta terdapat perbedaan pada *angle*, dan komposisi foto nantinya.



Gambar 3
Judul: Rebel Riders
Karya: Muhammad Fadli
Sumber: www.muhammadfadli.com



Gambar 4
Judul: Rebel Riders
Karya: Muhammad Fadli
Sumber: www.muhammadfadli.com

E. Landasan Teori

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya akan menggunakan beberapa teori yang akan menjadi dasar sesuai dengan bentuk penciptaan karya yakni fotografi, maka pengkarya akan menggunakan teori dasar fotografi sebagai landasan penciptaannya.

1. Fotografi Jurnalistik

Fotografi jurnalistik merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan melalui foto. Komunikasi yang dilakukan akan mengekspresikan pandangan pengkarya terhadap suatu subjek, tetapi pesan yang disampaikan bukan merupakan ekspresi pribadi.

Fotografi telah mengubah cara pandang manusia atas realitas dan sejarah (Tubagus P. Svarajati, 2013:19). Jurnalistik yang sifatnya realistik tidak dibuat-buat dapat menjadikan saksi dari segala hal yang terjadi dimasa lampau. Foto jurnalistik adalah jenis foto yang dalam pemotretannya bertujuan untuk bercerita kepada orang lain menurut Zainuddin (dalam Taqur, 2011:19). Dalam karya yang diciptakan ini termasuk dalam kategori jurnalistik karena bertujuan untuk menyampaikan cerita melalui sebuah media karya foto.

Sebuah karya foto dapat dikatakan foto jurnalistik apabila telah memiliki unsur jurnalistik didalamnya. Unsur jurnalistik tersebut merupakan penentu dalam sebuah foto jurnalistik, yaitu 5W+1H (*who, what, where, when, + how*) dengan unsur tersebut data yang akan didapatkan akan lebih akurat.

2. Fotografi Dokumenter

Fotografi dokumenter adalah visualisasi dunia nyata yang dilakukan oleh seorang fotografer yang ditunjukan untuk mengkomunikasikan sesuatu yang penting, untuk memberi pendapat atau komentar yang dimengerti oleh khalayak. Sejarah foto dokumenter tak lepas dari fotografer Jacob Riis. Ia adalah jurnalis yang bekerja dalam *beat* kriminal di New York (*beat* dalam istilah slang jurnalistik di Indonesia adalah “ngepos”). Ia banyak memotret kehidupan warga di perkotaan hingga menghasilkan buku *How the Other Half Lives* (1889) dan *The Children of the Slums* (1892). Fotografer dokumenter asal Brasil Sebastio Salgado menyebut fotografi dalam *Witness in Our Time* (2000) sebagai ekspresi ideologi aktivis (fotografer) atau garis yang menghubungkan realitas yang berbeda dari manusia di seluruh dunia.

Dalam *Documentary photography: Time Life Library of Photography* (1972), foto dokumenter disebut sebagai gambaran dunia nyata oleh fotografer yang intens mengkomunikasikan hal penting yang akan dipahami pembaca, yang juga menyebutkan tiga fase penting, yaitu penggambaran realitas visual, realitas sosial, dan realitas psikologi. (Taufan Wijaya, 2016:2)

Menurut Lewis Hine dan James Van DerZee adalah dua pelopor fotografi dokumenter. Foto dokumenter menceritakan kisah dengan gambar. Perbedaan utama antara foto jurnalistik dan fotografi dokumenter adalah bahwa fotografi dokumenter dimaksudkan untuk melayani sebagai dokumen sejarah era politik atau sosial, sementara *photojournalism* adegan tertentu atau contoh, seorang fotografer dokumenter menembak serangkaian gambar dari

pusat kota tuna wisma atau rentetan peristiwa pertempuran internasional. Setiap topik dapat menjadi subyek fotografi dokumenter. Seperti foto jurnalistik, fotografi dokumenter berusaha untuk menunjukkan kebenaran tanpa memanipulasi gambar. Fotografi Dokumenter mengacu pada bidang fotografi di mana gambar yang digunakan sebagai dokumen sejarah, bukan untuk melayani sebagai sumber seni atau kesenangan estetika, fotografi dokumenter sering digunakan untuk menghasut perubahan politik dan sosial karena kemampuannya untuk menangkap kebenaran sifat gambar atau lokasi. (erepo.unud.ac.id, diakses tanggal 20 November 2018).

Foto dokumenter merupakan wadah untuk menyampaikan sebuah informasi untuk diketahui oleh masyarakat luas. Melalui foto tersebut masyarakat dapat mengetahui kebenaran sebuah informasi tentang budaya, politik, dan situasi lingkungan.

Fotografi dokumenter memiliki aliran yang sangat beragam dan memiliki daya tarik besar, sejak ditemukannya pada tahun 1839 fotografi dokumenter telah membantu memuaskan rasa keingintahuan dari objek yang tak dikenal dengan menampilkan objek lokasi serta peristiwa-peristiwa secara akurat kepada penikmat karya. Dalam prosesnya, fotografi dokumenter bisa berfungsi sebagai bukti dari sebuah fakta dan pengalaman yang dilihat langsung fotografer dan berperan sebagai saksi peristiwa hidup dan utuh yang dapat dipercaya, dan membekukan suatu jangka waktu tertentu sehingga kemudian bisa dipelajari ulang pada masa setelah itu.

Penjelasan di atas memberikan informasi bahwasanya fotografi dokumenter sangat membantu proses menceritakan sebuah peristiwa secara sistematis dalam bentuk *photo story*, dalam hal ini dokumenter tentang gasing

Pemotretan karya-karya foto ini dilakukan di daerah Bathin Solapan Provinsi Riau. Pencahayaannya menggunakan cahaya alami dan menggunakan cahaya tambahan dari *flash*. Pemotretan dilakukan sore ataupun sampai malam hari dengan melakukan beberapa teknik yang dipakai dalam fotografi contohnya seperti high angle untuk mendapatkan semua bahan-bahan yang digunakan pada ritual sebelum pengambilan gasing pusaka dari tempatnya, dan juga memakai komposisi sepertiga bidang supaya penempatan objek dapat terlihat dalam keseluruhan.

Menurut Soeratmojo esensi membuat foto dokumenter adalah pada intensitas pendekatan pada objek dan kedalaman sikap kritis fotografer dalam memaknai momen. Hal ini menyatakan bahwa untuk menghasilkan foto yang baik, perlu adanya pendekatan antara subjek dengan fotografernya. Bukan hanya pendekatan secara fisik saja yang dilakukan, akan tetapi pendekatan secara batin dan psikologis. (digilib.isi.ac.id, diakses tanggal 20 November 2020)

Fotografi Dokumenter adalah sebuah sarana untuk menyampaikan informasi yang penting dan perlu untuk diketahui oleh banyak orang, sehingga bisa merubah pemahaman yang salah tentang sebuah fakta dan peristiwa.

Dari penjelasan di atas dapat memudahkan pengkarya untuk memvisualkan foto dokumenter tentang permainan gasing Suku Sakai untuk

mengangkat cerita dibalik gasing Suku Sakai di Bathin Solapan Kec.Mandau Provinsi Riau. Pemotretan karya-karya foto ini dilakukan dalam bentuk *photo story*

3. Folklore

Folklore mewadahi seluruh seni verbal dan tradisi lisan. Maka hubungannya selalu saling isi-mengisi. Folklor memiliki maalah terkenal seperti halnya tradisi lisan. Aspek kelisanan folklor tidak terlakan lagi. Folklor yang pertama kali di ciptakan pada tahun 1846 untuk mengantikan barang antik populer dan sastra populer oleh Saxon yang baik, cerita rakyat, sastra rakyat kemudian merujuk pada apa yang dianggap sebagai warisan dari telinga masa lalu. Beberapa yang tersisa, yang tersebar di lapangan dari nenek moyang kita, mungkin telah terkumpul sebagai sebuah tanaman bagus. Defenisi yang selamat ini masih di yakini yaitu:

Folklore adalah totalitas kreasi berdasarkan tradisi-kultural masyarakat, dinyatakan oleh kelompok atau individu dan di akui sebagai mencerminkan harapan dari masyarakat secjauh mereka mencerminkan indentitas kultural dan sosial. Standar dan nilai-nilai yang di tularkan secara lisan, oleh imitasi atau dengan cara lain. Bentuk ini meliputi, antara lain, bahasa, sastra, musik, tari, permainan, mitologi, ritual, kebiasaan, kerajinan, arsitektur, dan seni lain nya (Finnegan, 1986 : 25)

Permainan Tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai nilai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya, menurut James

Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang di atur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang di lakukan manusia(anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. (Azizah:2016:284) Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Dahulu permainan tradisional dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan, permainan tradisional dipercaya mengandung nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang tinggal di perkotaan, bahkan di beberapa diantaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat. Sebenarnya ada beberapa jenis permainan tradisional yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang banyak menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2010:1). Achroni dalam haris

(2016:16) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Pada tahap persiapan penulis mencoba menggabungkan ide yang terfikirkan dengan bentuk rancangan karya yang akan penulis buat sebagai pedoman dalam menciptakan karya. Pada tahap ini penulis telah merancang bagaimana menjadikan permainan gasing di suku Sakai itu di dalam karya yang akan penulis eksekusi.

Barbagai bentuk upaya yang penulis lakukan untuk mempersiapkan proses berkarya ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Pengamatan dilakukan agar penulis mengenal dan mengetahui kegiatan atau hal yang berkaitan dengan cara pelestarian dan pengenalan permainan gasing di suku Sakai Bathin Solapan serta pengamatan ketika diadakannya pertunjukan di suatu tempat, baik sebelum pertunjukan, saat pertunjukan berlangsung, hingga pertunjukan berakhir.

b. Studi litelatur

Mengumpulkan bahan dari sumber-sumber referensi tertulis seperti buku yang berhubungan dengan budaya dan permainan tradisional, dan menggunakan referensi dari media online berupa website. Adapun

beberapa sumber buki yang pengkarya baca seperti buku Merobek Sumatra yang di susun oleh Fatris MF.

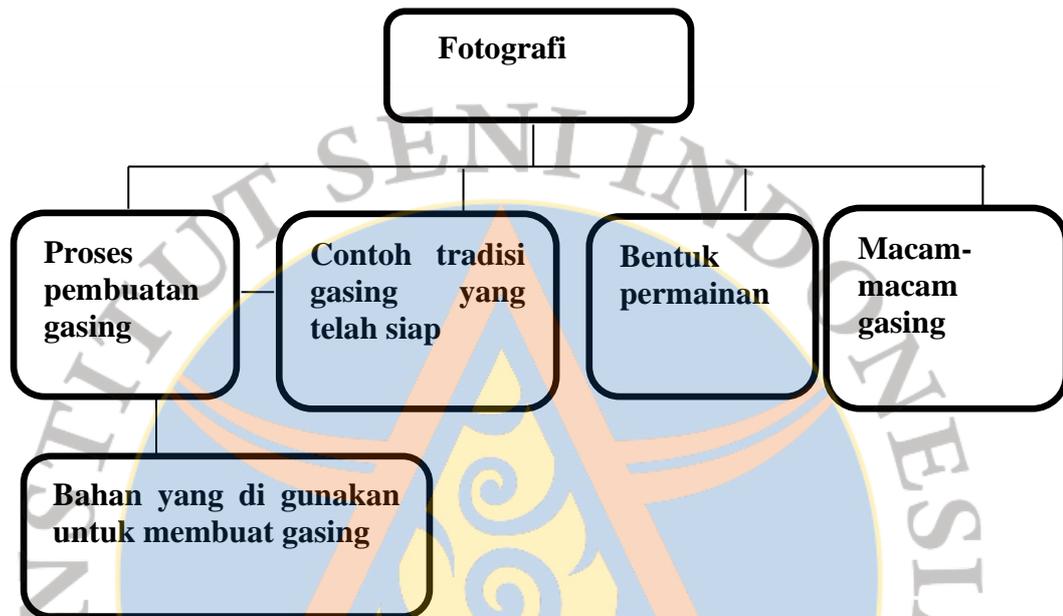
c. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan kepala adat suku sakai di Bathin Betuah yang di sebut dengan Bathin dan para struktural adat Sakai di Bathin Betuah Kec.Mandau dan Bathin Solapan. (Datuk Johan, kepala adat suku Sakai bathin betuah, Pak Nasir kepala adat suku Sakai bathin solapan)

2. Perancangan

Pada tahap ini pengkarya sudah memastikan bentuk foto yang akan dihasilkan kira-kira seperti apa. Pengambilan foto pengkarya membagi karya menjadi 5 menurut *story* nya, yaitu: pertama bagaimana masyarakat memainkan permainan tradisional mereka yang memperlihatkan lingkungan Suku Sakai di Bathin Solapan. Kedua, foto proses ritual sebelum melakukan permainan gasing. Ketiga, portrait para masyarakat Sakai yang ada di bathin Solapan. Keempat, Bahan-bahan yang di gunakan untuk membuat gasing. Kelima, properti yang di gunakan untuk melakukan tradisi gasing telah siap.

Bagan 1
Mapping rancangan karya



3. Perwujudan

a. Bodi Kamera DSLR Canon EOS 8000D

Pengkarya memilih kamera canon 8000D karna memiliki kualitas yang bagus memiliki jarak piksel yang luas, dan mampu semakin banyak cahaya yang ditangkap semakin banyak informasi yang dapat di rekam.

Kamera merupakan alat yang utama dipakai untuk merekam gambar suatu objek, dan barulah bentuk akhirnya berupa foto. Kamera bekerja dengan cara kerja optik, cahaya suatu benda masuk ke badan kamera melalui lensa, memantulkannya di film atau sensor kamera, dengan mengatur banyaknya cahaya yang masuk, mengatur komposisi foto, dan ketajaman gambar. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan bodi kamera *Canon EOS 8000D*



Gambar 5
Canon 8000D
(Sumber Foto: Koleksi Pribadi)

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan dua buah lensa, yaitu Lensa *Fix 50 mm Canon* dan Lensa *wide 10-22 mm*

1) Lensa *Fix 50 mm Canon*



Gambar 6
Fix 50mm Canon
(Sumber Foto: koleksi pribadi)

Dalam penggarapan objek ini pengkarya menggunakan lensa fix 50mm, karna memudahkan pengkarya mendapatkan detail dari properti yang di gunakan untuk bermain gasing pusaka tersebut dan portrait dari masyarakat suku Sakai di Bathin Betuah.

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan lensa fix 50 mm *canon* agar dapat memperoleh bagian *background* yang terlihat *blur* dan bagian *foreground* yang terlihat tajam dan digunakan untuk memotret detail dan *potrait* masyarakat Sakai

2) Lensa *Wide 10-22mm Canon*



Gambar 7
Gambar 7 lensa wide 10-22mm canon
(Sumber Foto: koleksi pribadi)

Lensa Wide canon mempunyai keunggulan menangkap gambar yang lebih luas dibandingkan lensa lainnya. Lensa diatas membantu pengkarya melakukan pemotretan mengambil moment. Lensa zoom wide eagle ini mampu meluaskan gambar secara visual, memungkinkan untuk memotret kawasan dan area luas di kelompok Masyarakat Sakai.

b. Tripod



Gambar 8
Gambar 8 Tripod
(Sumber Foto: Koleksi Pribadi)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan *tripod* untuk membantu mengatasi goyangan atau getaran saat melakukan pemotretan *landscape* daerah Bathin Betuah Kec.Mandau.

c. Memory



Gambar 9
Gambar 9 *Memory card*
(Sumber Foto: Koleksi pribadi)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan *memory card* jenis *SanDisk Ultra card* sebagai media penyimpanan

terbaik untuk foto atau video dan dirancang untuk tahan terhadap lingkungan ekstrem. Supaya dimanapun pengkarya mengabadikan momen tidak kewalahan untuk melakukan pemotretan sebanyak mungkin karna cukup ruang untuk mengabadikannya.

d. Speedlight



Gambar 10
Gambar 10 *Speedlight*
(Sumber Foto: Koleksi Priabdi)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan *Speedlight* jenis *Canon 580ex* sebagai alat bantu untuk penerangan terhadap objek proses pengambilan foto masyarakat Sakai di Bathin Solapan, dikarenakan untuk tidak mempersulit pengkarya mengambil foto pada waktu sore atau malam hari.

e. Laptop

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya membutuhkan laptop sebagai media untuk melakukan proses editing menganangkat tentang permainan gasing pusaka Suku Sakai pada era modrenisasi saat ini yang hampir hilang melalui *software* edit foto seperti *Adobe Lighroom* dan *Adobe Photoshop*



Gambar 11
Gambar 11 Laptop Hp 14s
(Sumber Foto: Koleksi Pribadi)

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya membutuhkan laptop sebagai media untuk melakukan proses editing permainan gasing Suku Sakai di Bathin Solapan melalui *software* edit foto seperti *Adobe Lighroom* dan *Adobe Photoshop*, memudahkan pengkarya untuk melakukan proses editing karna laptop ini sudah memiliki spech yang bagus dan procesor yang kencang.

G. Penyajian Karya

a. Perwujudan Karya

Di era modrenisasi pada saat ini yang bisa membuat sebuah kebiasaan yang sudah turun temurun di lakukan oleh nenek moyang mereka terdahulu yaitu Suku Sakai di Bathin Betuah Kec.Mandau membuat pengkarya tertarik untuk mengabadikan fenomena ini dalam sebuah karya foto baik secara proses di mulai nya permainan, cara pengolahan gasing itu sendiri, dan beberapa elemen lain tentang Suku Sakai tersebut dalam rangkaian fotografi dokumenter dalam bentuk foto story.

Penciptaan karya foto ini di bagi menjadi beberapa sub-tema di antaranya pengambilan foto di Bathin Solapan, pengambilan foto bagi masyarakat yang masih melestarikan budaya permainan gasing di Suku Sakai, sehingga karya ini dapat menginformasikan banyak hal tentang permainan gasing masyarakat Sakai di Bathin Solapan.

1) Tahap Seleksi Foto

Setelah proses pemotretan, hasil foto akan di seleksi mana yang sesuai dengan konsep karya tentang permainan tradisional gasing suku Sakai di Bathin Solapan dan disempurnakan setiap detail foto baik dari pencahayaan, komposisi, warna dan teknis editing sehingga menghasilkan karya yang bagus.

2) Tahap Bimbingan

Setelah selesai tahap seleksi foto, pengkarya akan konsultasi kepada pembimbing untuk merevisi hasil karya foto yang sudah dibuat.

3) Pengolahan Gambar

Setelah tahap bimbingan, proses selanjutnya adalah pengolahan gambar yang terbagi dalam beberapa bagian, seperti *contrast*, *brigness*, *saturation*, atau *cropping*. . Software yang akan digunakan untuk mengedit yaitu *Adobe Photoshop Element 2017* dan *Adobe Lightroom*.

4) Proses Cetak

Karya yang sudah dikurasi memasuki tahap *test printing*. Tujuannya adalah untuk menyamakan dan memeriksa kembali setiap detail warna, ketajaman, dan kontras sebelum dicetak kedia yang sebenarnya menggunakan kertas *art papper laminating doff* berukuran 40 x 60 cm.

5) Tahap Peningkatan

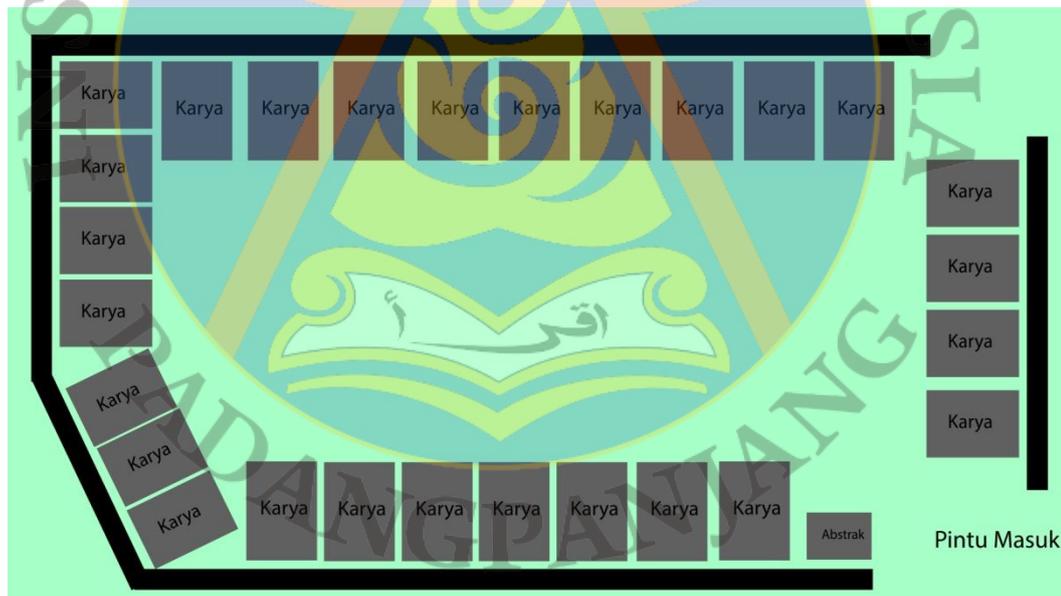
Karya yang sudah dicetak selanjutnya akan memasuki tahap peningkatan untuk menambah daya estetis dan keseimbangan pada karya. *Frame* yang digunakan adalah *frame* minimalis.

6) Pameran

Pameran merupakan tahap akhir dari proses penciptaan karya foto. Karya yang di butuhkan ialah 20 foto dan karya yang dibuat oleh pengkarya berjumlah 27 foto memakai frame minimalis supaya

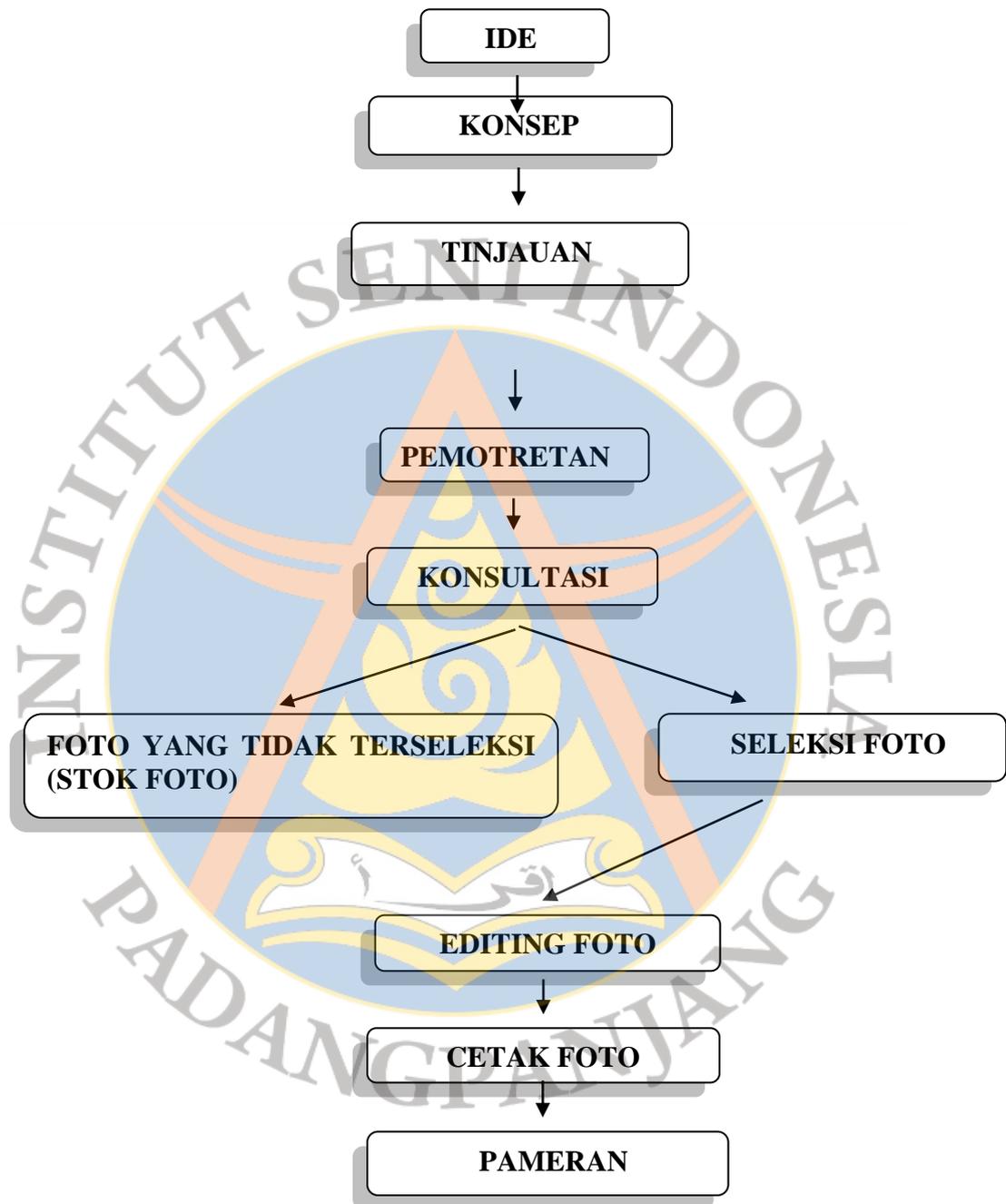
karya terlihat padat dan rapi, foto terpilih ini merupakan hasil bimbingan dengan dosen pembimbing. Foto-foto tersebut akan dipajang di gedung pertunjukan Hoerijah Adam yang ditata sedemikian rupa dan di ruangan ini akan dipajang tentang Permainan Tradisional gasing suku Sakai di Bathin Solapan supaya ada wujud nyata dari objek foto yang dibuat.

Karya foto yang akan dipamerkan dicetak dengan ukuran 40cm x 60 cm pada media *Photo Paper Laminating Doff* dengan memakai *frame* minimalis.



Gambar 12.
Skema Pameran

Berikut ini adalah bagan rancangan pembuatan karya :



Ket. Bagan Rancangan