

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Permainan Tradisional di Indonesia sangat beragam, salah satunya di daerah Batu Hampar, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang yang erat dengan nilai-nilai budaya Minangkabau dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari orang dewasa keanak-anak suatu ke generasi berikutnya. Oleh karena itu permainan tradisional di suatu masyarakat harus tetap dilestarikan karena permainan tradisional memiliki banyak manfaat seperti motorik untuk melatih kemampuan sensorik, matematika dan interaksi sosial bagi anak.

Seiring perkembangan zaman yang begitu cepat terutama di bidang teknologi, permainan tradisional tidak sepopuler dulu lagi. Dulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Permainan tradisional perlahan-lahan hilang dikalangan anak-anak di daerah Lubuk Basung. Diantara mereka ada yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Padahal permainan tradisional dapat melatih kemampuan sosial dan meningkatkan aktivitas fisik para pemainnya seperti permainan petak umpet yang bisa meningkatkan motorik pada pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern yang umumnya hanya bersifat pasif. (75 Pelestari Budaya Bangsa, 2020 : 75)

Permainan tradisional bagi anak-anak merupakan cara untuk menjelajahi dunianya untuk bermain, dari yang tidak mengenal permainan tradisional sampai mengetahui permainan tersebut dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bagi anak-anak bermain memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari dampak bernostalgia yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, solidaritas dan moral (Kurniati (2016:2)).

Melalui permainan anak dapat berkembang mulai dari pemikiran dan juga fisik. Menurut Elizabeth B. Hurlock pada buku *Perkembangan Anak Jilid 1* ada empat bentuk fase dan kebiasaan anak-anak yaitu fase berburu adalah kepuasan psikologis bagi anak untuk melakukan penangkapan dan pengejaran misalnya menangkap ikan di sungai, fase bertani adalah kepuasan anak untuk menolong orang tua misalkan cuci piring, fase berperang adalah kepuasan anak ketika anak berdebat dengan teman misal berkelahi dan fase berbisnis anak hal yang menyukai hal bisnis misalnya main kelereng kepuasan psikologis barter, tiga fase tersebut umurnya enam sampai sepuluh tahun, tetapi setiap fase tidak ditentukan umurnya random. (Elizabeth B. Hurlock, 1978:319).

Di Lubuk Basung jenis permainan tradisional ini bila dilihat dari berbagai aspek dan sifatnya penuh dengan nilai-nilai seperti rekreatif, edukatif, kompetitif dan kreatif (Dwiyana dkk,2001:18). Adapun permainan anak nagari di daerah Lubuk Basung ialah seperti main ban, lompat tali, congklak, badia batuang, badia tukak,

layang- layang, engklek, tarompa galuak, cabbur, injit – injit semut, main kelereng, petok lele, cik mancik, sipak tekong, gasing kayu, gasing dari tutup botol dan katapel yang sampai saat ini, sudah jarang di temui permainan tradisional di daerah Batu Hampar dikaren lebih memilih gadget yang lebih instan. (75 Pelestari Budaya Bangsa,2020:75)

Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat (Ritzer, 2010:50).

Begitu pula dengan perkembangan permainan moderen yang semakin hari bertambah modern mengikuti perkembangan dunia barat. Permainan tradisional seperti halnya lompat tali, petak umpet, engklek sudah jarang dilakukan oleh anak-anak. Padahal permainan tradisional ini juga mempengaruhi pola pikir anak-anak yang mana akan mengalami perubahan dalam kehidupan sosial dan perubahan yang bisa dikat menjadi perkembangan regis. Sementara itu permainan modern seperti *game online*, *playstation* menyebabkan anak-anak bersifat sangat individulis sangat berkurang nya waktu bermain dan berinteraksi sesama. Anak anak menjadi individu yang menjalani kehidupan individulistik, permainan traditional menawarkan suatu nilai yang positif bagi perkembangan anak. (Sudono, 1995:14).

Dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari ada nya gadget terhadap anak-anak yaitu menyebabkan tubuh menjadi pasif, kecerdasan motoric kurang, dan individual karena jarang berinteraksi dengan anak-anak lainnya. Sedangkan permainan anak tradisional memiliki dampak positif yaitu kebersamaan,

saling membantu, kecendrungan motoric aktif, mengenal lingkungan/alam sekitar.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk membuat karya fotografi konseptual mengingat masa lalu yang selalu ceria, romatis saat pada bermain, pada tiga fase anak-anak. Fase emas yang merupakan contoh di dalam permainannya adalah roda ban, lompat tali, engklek, petak umpat, layang- layang, injit – injit semut, petok lele, katapel, tarompa galuak, gasing dari tutup botol dan cik mancik fase berperang yang merupakan contoh permainannya adalah badia batuang, badia tukak, dan terakhir adalah fase bisnis permainannya adalah main kelereng, gasing kayu, congklak di dalam setiap anak- anak yang bermain umurnya random dari umur enam tahun sampai sepuluh tahun. Kategori karya dengan tema permainan anak nagari, karena dari pengamatan penulis permainan anak nagari ini sudah mulai di tinggalkan dengan perubahan teknologi anak-anak cenderung bermain *gadget* hanya berapa sebagian anak-anak di daerah Lubuk Basung yang masih memainkan permainan tersebut. Ini lah penulis angkat untuk menjadikan karya penciptaan untuk mengenalkan kembali permainan anak nagari dengan fotografi konseptual sendiri berangkat dari definisi mengenai “konsep”, yang terlahir dari pemikiran abstrak dan bukan merupakan hal yang nyata, kemudian, menjadi suatu yang nyata untuk menyampaikan sesuatu. (amin, 1987:154)

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan yang dijadikan dalam penciptaan karya fotografi ini adalah :

Bagaimana mewujudkan karya permainan anak Nagari dalam bentuk konsep dan ide penulis dengan memvisualisasikan kedalam bentuk Fotografi Konseptual?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

Untuk menghasilkan karya fotografi dengan tema permainan anak Nagari dengan bentuk penyajian karya Fotografi Koseptual.

2. Manfaat Penciptaan

Hasil penciptaan fotografi ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat.

a. Bagi Penulis

1. Dapat menciptakan karya fotografi dengan judul Permainan Anak Nagari Dalam Fotografi Konseptual.
2. Menjadi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Seni (S.Sn).
3. Dapat menghasilkan karya fotografi tentang permainan Anak Nagari yang dapat dinikmati oleh penikmat karya seni terutama di bidang fotografi.

b. Bagi Institusi Pendidikan

1. Terciptanya sebuah karya yang mempresentasikan karakter penulis ke dalam bentuk Visual Fotografi agar menjadi referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang panjang khususnya Program Studi Fotografi.
2. Karya fotografi ini menjadi inspirasi bagi mahasiswa agar bisa bersaing di dunia industri kreatif, salah satunya *genre* fotografi seni anak fotografi konseptual.
3. Melengkapi bahan referensi dalam kajian fotografi kenseptual bagi

mahasiswa jurusan fotografi.

c. Bagi masyarakat

1. Memperluas pengetahuan masyarakat tentang fotografi konseptual.
2. Terciptanya sebuah karya fotografi yang dapat dinikmati oleh masyarakat serta memberikan dampak positif terhadap permainan anak yang sudah mulai punah tersebut.
3. Mengingatkan kembali kepada masyarakat tentang permainan anak Nagari .

D. TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya merupakan bagian dari melihat, meninjau, dan membandingkan karya yang dibuat dengan karya sebelumnya. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi kesamaan karya, serta sebagai acuan, perbandingan dalam membuat karya seni, sehingga sebuah karya dapat tercapai. Dalam menciptakan karya fotografi konseptual ini ada beberapa karya yang dijadikan sebagai acuan. Ide penciptaan tentang permainan anak nagari merupakan bentuk karya fotografi konseptual. Penulis menampilkan beberapa karya fotografi konseptual. Hal ini menjadi pembeda penulis dengan beberapa karya yang ada di tinjauan karya seperti karya Gotot Herliyanto, Rarinda praksa dan Ivan Saputra

1. Gotot Herliyanto



Gambar 1

Karya : Gotot Herliyanto

Judul : memory

Sumber : [www.instagram.com/Gotot Herliyanto](https://www.instagram.com/GototHerliyanto)

Tahun : 2020

Karya pertama, foto di atas merupakan salah satu karya dari Gotot Herliyanto yang merupakan salah satu fotografer profesional di bidang fotografi konseptual. Karya Gotot Herliyanto ini memperlihatkan perdesaan karya gotot ini menggunakan komposisi sepertiga bidang. Persamaan karya Gatot Herliyanto dengan penulis sama-sama mengangkat konsep permainan tradisional tetapi karakter foto Gotot Herliyanto menggunakan *available light* yaitu menggunakan cahaya matahari. Hal ini berbeda dengan yang penulis lakukan, penulis menggunakan dua teknik pencahayaan yaitu *mix light* campuran cahaya dalam pemotretan konseptual fotografi. *Mix light* adalah teknik kombinasi cahaya dalam fotografi. Kombinasi antara *Available Light* (cahaya alami) dengan *Artificial Light* (cahaya buatan). *Available* adalah cahaya yang ada di sekitar objek. Cahaya ini bisa berupa cahaya alami dengan cahaya lain sekitar objek. Cahaya alami dari penulis memotret atau juga pantulan dari sinar

matahari yang masuk melalui pohon karena benda di sekitar objek. *Artificial Light* (cahaya buatan) adalah sumber cahaya yang dibuat dan diatur (*setting*) sedemikian rupa, sehingga menghasilkan cahaya guna menggantikan peran dari sumber cahaya alam seperti flash (Famel, 2012:49-50). Dalam tinjauan karya ini penulis melakukan pemotretan karya untuk menjadi referensi bagi penulis dalam memvisualkan terhadap beberapa benda.

2. Rarindra Praksa



Gambar 2

Karya : Rarinda praksa

Judul : kebersamaan

Sumber : [ww.instagram//Rarinda Praksana](https://www.instagram.com/RarindaPraksana)

Tahun : 2020

Foto di atas merupakan salah satu karya dari Rarinda Praksa merupakan salah satu fotografer profesional di bidang fotografi konseptual. Persamaan karya Rarinda Praksa dengan penulis sama menggunakan objek anak-anak kecil serta Riranda Praksana bisa membuat penikmat foto hanyut dalam sebuah nostalgia, foto

Rarindra Praksa menggunakan komposisi refleksi. Perbedaan karya Rarindra Praksa dengan penulis adalah dari segi komposisi, penulis menggunakan komposisi frame in *frame* dan simetri. Penulis mengubah dari segi konsep dan tempat dengan konsep foto serta *angle eye level* yang penulis ambil.

3.Ivan Saputra



Gambar 4

Karya : Ivan Saputra

Judul. : Senyap

Sumber : Tugas Akhir S2 pasca Insitut seni Indonesia
Padang Panjang

Tahun : 2016

Karya keempat, foto di atas merupakan salah satu karya dari Ivan Samputra yang merupakan salah satu fotografer profesional dan sekaligus dosen Institut Seni Indonesia Padang Panjang, jurusan Fotografi. Karya Ivan Saputra di dalam karya permainan ban setiap karya Ivan Saputra cenderung bermain semiotika dengan menggunakan komposisi semestris dengan menggunakan teknik kamera *bird eye*. Persamaan karya Ivan Saputra dengan penulis sama-sama mengangkat konsep

permainan tradisional sama bermain semiotika.

Perbedaan karya Ivan Saputra dengan penulis menghadirkan tanda-tanda unsur semiotika seperti identitas Minang dan ciri khas Karya foto penulis

E. LANDASAN TEORI

Adapun pada landasan penciptaan yang penulis gunakan seperti yang tercantum dibawah.

1. Fotografi Seni

“Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan demi kepentingan si pemotretnya sebagai luahan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi karya fotografi seni”. (Seodjono, 2007:40)

Penciptaan karya fotografi seni atau seni murni fotografi (*fine art photography*) lebih ditekankan pada sikap pemotretnya dalam mengantisipasi kameranya sebagai kuas atau palet untuk mentransfer objek. (natural/imajinasi) dengan berbagai teknik dan gaya dalam bentuk karya seni yang bernilai estetik. Hal ini banyak ditekankan pada sikap pandang pemotretnya dalam melihat dan merespon suatu objek. Hal yang paling utama sekali adalah sejauh mana karya tersebut dapat mewakili tujuan dan konsep si pemotret. Dalam memandang sebuah karya seni Ryan Brush mengat dalam abstrak photography: *A Bridge to Imaginal Words*, terdapat tiga tahap. yaitu melihat seperti biasa (*Ordinary Sighu*), benar benar memperhatikan (*true seeing*), dan imajinasi kreatif (*creative imapination*). (Sumayku, 2016 : 40).

2. Fotografi konseptual

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, menggunakan pendekatan fotografi konseptual. Hal ini dimungkinkan untuk merealisasikan dengan menggun foto konseptual karena objek dalam visual yang direalisasikan berasal dari persepsi yang dibangun suatu pengamatan.

“Fotografi konseptual sendiri berangkat dari definisi mengenai “konsep”, yang dilahirkan dari pemikiran abstrak dan bukan merupakan hal yang nyata. Kemudian, medium – medium dan teknik tertentu, konsep tersebut diwujudkan menjadi suatu yang nyata untuk menyampaikan sesuatu.” (Amin, 1987: 154).

Mulai fotografi konseptual, seseorang khususnya seniman dapat menyampaikan ekspresi atau kesan dari sebuah foto berlandaskan konsep yang dari awal telah direncanakan. Demikianlah pula yang dilakukan pada tugas akhir ini. Konsep ini penulis rancang seperti permainan tradisional dengan nostalgia yang saya alami semasa kecil, dengan konsep sedemikian rupa dan memilih tempat serta *in frame* anak- anak kecil yang sesuai, karena penulis setiap penikmat, foto yang dihasilkan dapat hanyut dan bernostagia kembali, kensep ini menjadi aspek yang paling penting dalam pengerjaan tugas akhir ini mengingat hal – hal yang sampaikan telah terencana sebelumnya.

3. Teori perkembangan Bermain Psikologi

Perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak – anak ketimbang bermain. Sudah merupakan keyakinan sejak beberapa generasi bahwa meskipun pemborosan waktu yang dapat digunakan secara lebih mengunakantungkan

untuk melakukan hal lain yang berguna, karena anak-anak tidak mampu melakukan sesuatu yang berguna, dianggap sudah layak mereka menghabiskan dengan bermain. tetapi, ketika usianya telah cukup untuk bersekolah, anak-anak diharapkan belajar melakukan hal-hal yang mempersiapkan dirinya dalam mengurangi kehidupan. Kegiatan bermain dibatasi hanya pada akhir kegiatan harian atau pada liburan. “Setiap kegiatan yang di lakukan untuk kesenangan yang timbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional” (Elizabth B. Hurlock 1978:319). Menurut Bettlheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang di maksud dengan realitas luar. Dalam bermain ada dua tipe yaitu aktif dan pasif. Bermain aktif artinya anak-anak tersebut langsung melakukan permainan berbeda dengan bermain pasif anak melihat dan menikmati temannya bermain. (Elizabth B. Hurlock 1978:319)

4. Semiotika

Pengertian Semiotika secara umum merupakan suatu kajian ilmu tentang mengkaji tanda. Dalam kajian semiotika menganggap bahwa fenomena social pada masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda, semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Kajian semiotika berada pada dua paradigma yakni paradigma konstruktif dan paradigma kritis.

Semiotik analitik, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce menyatakan bahwa semiotik berobjekan tanda dan penganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikaitkan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu. (Pateda, 2001, hlm. 29)

5. Komposisi

“Soelarko memberikan batasan, bahwa komposisi sebagai pengertian seni rupa adalah susunan gambar dalam Batasan satu ruang. Batasan ruang ini merupakan limitasi, sekaligus syarat mutlak bagi adanya komposisi berbagai macam jenis seperti: komposisi 1/3 bidang, komposisi arah” (komposisi, edisi khusus foto Indonesia, oktober 1974, (Bandung: hal 5).

Selain itu beberapa elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan ruang agar enak dipandang oleh mata. Komposisi juga memiliki gerak/pandang, komposisi *center of interest*, dan komposisi diagonal gerak/pandang, komposisi *center of interest*, dan komposisi diagonal Selain itu ada juga elemen komposisi yang menjadi elemen tambahan agar lebih enak dipandang oleh mata seperti, framing, similar shape, penentuan format gambar, dan dimensi. (Riana Ambasari 2015:38).

6. Tata cahaya

“Cahaya adalah akar dari fotografi. Cahaya yang menyinari subjek mampu memperlihatkan bentuk, memberikan warna dan menciptakan daerah terang gelap pada subjek. Semua itu terekam oleh cahaya yang memantul dari subjek yang masuk ke lensa kemudian di terima oleh sensor kamera. Oleh karena itu

fotografi sering di sebut sebagai seni melukis cahaya” (Sri Sadono, 2015: 16).

Cahaya alami adalah sumber cahaya natural yang berasal dari matahari. Sumber cahaya ini disebut juga dengan *available light*. Dalam hal ini cahaya matahari adalah sumber cahaya utama karena semua sumber cahaya dari alam berasal dari matahari. Cahaya buatan atau *artificial light* adalah sumber cahaya yang sengaja ditambahkan. (Tjin, Enche, 2011: 20)

Mix light adalah pengambungan antara dua cahaya *available light* dengan *artificial light* dalam suatu foto misalnya pengambungan cahaya matahari dengan cahaya buatan dengan alat bantu seperti *speedlight*. Sumber cahaya terbagi menjadi dua, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya buatan sering kita temui dalam ruangan setelah datangnya malam. Cahaya buatan bisa bermacam-macam seperti lampu minyak dan dalam pemotretan studio seperti *studio light*, *speedlight* (lampu kilat) dan lain sebagainya. (Sri Sadono, 2015: 16).

Key Light cahaya utama yang terarah kepada obyek dengan intensitas yang paling kuat diantara cahaya lainnya. *Fill Light* cahaya tambahan yang digunakan untuk mengurangi bayangan ataupun kontras. Setelah obyek terkena sinar *Back Light* dan *Key Light* maka bagian-bagian samping yang berbayang dikurangi atau bahkan dihilangkan dengan memakai *Fill Light*. (Irdha Yunianto, 2021, 11)

Dalam pembuatan karya ini yang penulis mengkonsepkan beberapa dari karya yang penulis ciptakan itu beberapa karya *outdoor*/luar ruangan, yang dimana penulis menggunakan sumber pencahayaan alami seperti cahaya dari

matahari dan cahaya buatan, dan beberapa karya di dalam *indoor*, penulis menggunakan pencahayaan buatan seperti *speedlight*. Penulis menggunakan *Key Light* sumber cahaya terkuat dan paling terang. Itu yang menerangi objek karya foto penulis. Satu sumber cahaya untuk menerangi objek dan biasanya terletak di samping objek, sekitar 45 derajat atau lebih. Namun, ini tidak selalu terjadi demikian tergantung dengan saat penulis pengarapan, bisa menjadi lebih efektif menggunakan cahaya utama dari segala arah seperti yang dikan, dan *Fill in Light*, merupakan pengisi pencahayaan khususnya pada bagian tertentu pada objek seperti pengurangai *shadow* di bagaian objek yang penulis buat. penulis menghadirkan teknik *ray of light* merupakan teknik yang memanfaatkan karakteristik cahaya, yang muncul karena terobosan melalui awan, debu dan bendu, ranting perpohonan. Untuk dapat melihat pencahayaan ini, kondisi lingkungan atau tempat jatuhnya sinar harus memiliki *background* yang gelap.

7. Edting

“Suatu proses olah digital guna memperbaiki kembali sebuah foto dalam suatu software” (Sugiarto, 2014: 116).

Dalam era digital ini proses olah digital dalam karya dilakukan untuk proses kamar gelap pada proses fotografi film. "Mendapatkan foto yang penyempurnaan karya, karena pada hasil karya harus melalui proses editing seperti *toning*, *cropping* dengan menggunakan software *Adobe Photoshop cc 2019* karena memiliki banyak keunggulan. Pengamatan selera yang baik terhadap suatu objek dibarengi dengan keterampilan pengolahan *adobe photoshop cc 2019* menjadi penentu kemudian" (Sugiarto, 2014: 116).

Berdasarkan teori yang di kemukakan di atas dalam karya ini penulis menekankan terhadap komposisi, tata cahaya dan digital imaging (toning warna). Komposisi yang digunakan seperti *framing*, sepertiga bidang, simetris dan tata *mix light* antara dua cahaya buat dan cahaya alami. *Toning* warna penulis hadirkan yaitu seperti dramatic.

F. LANDASAN PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan salah satu metode yang digunakan saat merancang sebuah karya penciptaan yang memiliki beberapa tahapan seperti berikut:

1. Persiapan (Eksplorasi)

Persiapan merupakan langkah awal bagi penulis untuk mewujudkan sebuah karya. Langkah yang ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut:

a) Observasi

Proses pengamatan dilakukan penulis di Lubuk Basung dengan data yang diperlukan, penulis melihat anak-anak yang sudah jarang di temukan yang bermain permainan seperti main ban, lompat tali, congklak, kelereng, cakbur, petak umpat, sikuciang, sipak tekong, agar tercapainya tujuan penciptaan karya konseptual fotografi.

b) Studi pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mengad studi pustaka terhadap buku-buku, data-data yang ada dan bersangkutan dengan karya. Data bersangkutan seperti pengetahuan tentang pendalam dibidang fotografi dan

teknik-teknik konseptual fotografi Seperti buku Komposisi Fotografi oleh Sadono, Sri , buku tata cahaya, perkembangan anak oleh Elizabeth B. Hurlock dan buku permainan tradisional oleh 75 Pelestari budaya Bangsa sebagai buku petunjuk untuk melakukan proses pemotretan supaya *angle* aye level dan tata cahaya serta teori dari dapat diketahui dan sifat dari cahaya serta *angle* tersebut, dan buku fotografi konseptual agar penulis dapat memahami tata cara memotret konsep dengan baik dan benar.



2. Perancangan (Story board)

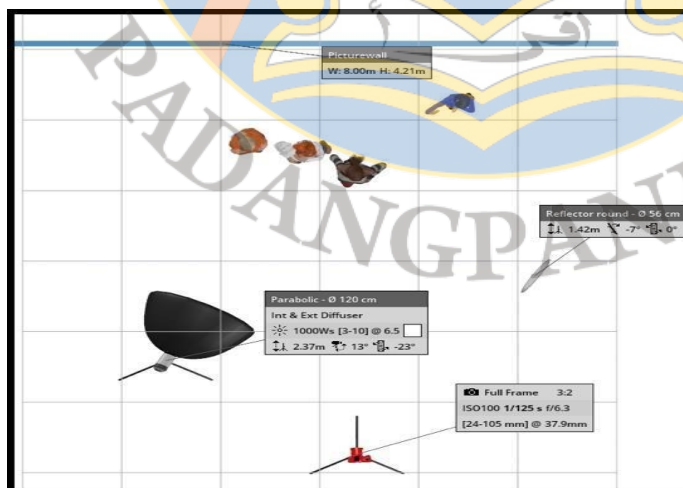


Properti:

- Anak- anak kecil
- Kayu kecil
- Roda ban bekas
- Sangkar burung

Gambar : 5 Story Board 1
Permainan Ban

Pada foto diatas merupakan pada fase emas penulis menggunakan objek anak umur enam tahun dan tujuh tahun , empat orang anak-anak yang sedang bermain ban dan satu orang anak yang mengikuti permainan walaupun belum memiliki ban,namun tetap menikmati kesenangan bersama.



Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon5D Mark II
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Softbox triopo 90m
- Stand lighting
- reflektor
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt600 2
- Komputer

Gambar : 6 Sketma lighting 1
Sumber : set light 3D. com

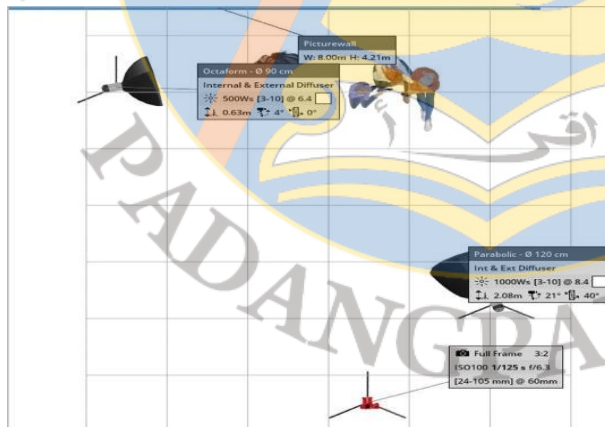


Properti:

- Anak- anak kecil
- Layang – layang 2
- Kotak buah 2
- Sangkar burung
- Pisau
- Tali nilon

Gambar : 7 Story Board 2
Pembuat Layang-Layang

Pada foto diatas merupakan psikologi anak dalam fase bermain,yang mana mereka hanya menikmati permainan penulis menggunakan objek anak umur enam tahun dan tujuh tahun, ada empat orang anak yang sedang membuat layang-layang untuk bermain dan saling berbagi tugas.



Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5D MarkII
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Sofbox triopo 90m
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

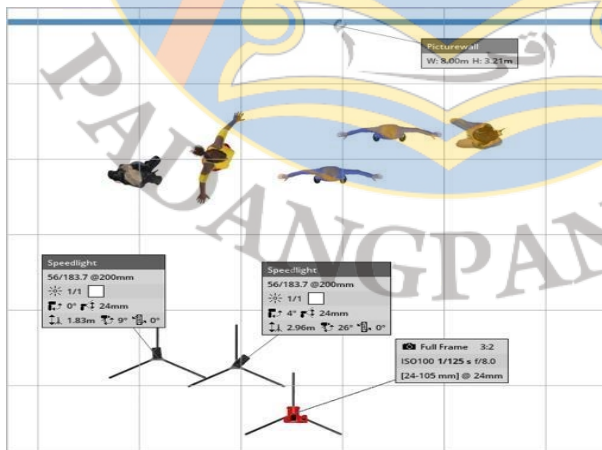
Gambar : 8 Sketma lighting 2
Sumber : set light 3D. com


Properti:

- Anak- anak kecil
- Topi 4 buah
- tali karet
- ayam
- sangka burung

Gambar : 9 Story Board 3
Permainan Lompat Tali

Pada foto diatas merupakan psikologi anak dalam fase bermain,yang mana mereka hanya menikmati permainan, penulis menggunakan objek anak umur enam tahun dan tujuh tahun ada lima orang anak yang sedang bermain lompat tali, dua orang anak memutar tali dan satu orang sedang melompat serta dua orang lainnya menunggu giliran melompat.


Peralatan yang digunakan:

- Camera
Canon 5D
Mark II
- Lensa 85 MM
- Lensa 35 MM
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt
600 2
- Komputer

Gambar : 10 Sketma lighting 3
Sumber : set light 3D. com

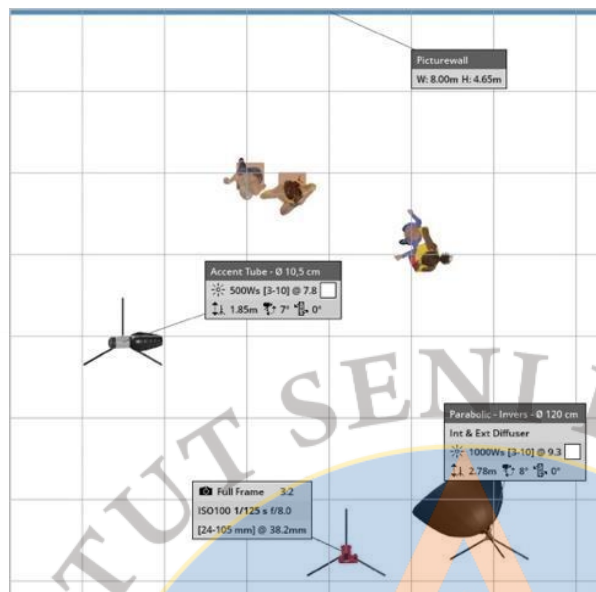


Properti:

- Anak- anak kecil 4
- Tali nilon
- Galuak
- Peti buah
- Oto kaleng

Gambar : 11 Story Board 4
Tarompa Galuak

Pada foto diatas merupakan psikologi anak dalam fase bermain, yang mana mereka hanya menikmati permainan, penulis menggunakan objek anak umur enam tahun dan tujuh tahun tahun terdapat dua orang anak yang sedang bermain engklek di hutan bambu dan dilihat oleh dua orang anak lainnya.



Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5DMark II
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

Gambar 12 : Sketma lighting 4

Sumber : set light 3D. com

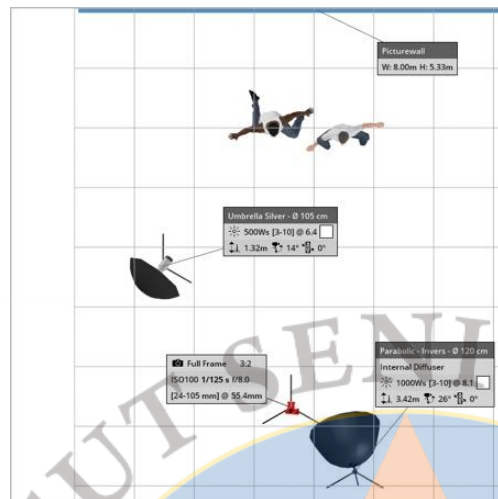


Properti:

- Anak- anak kecil
- Gasing-gasing dari batang jambu

Gambar 13 : Story Board 5
Permainan Gasing Kayu

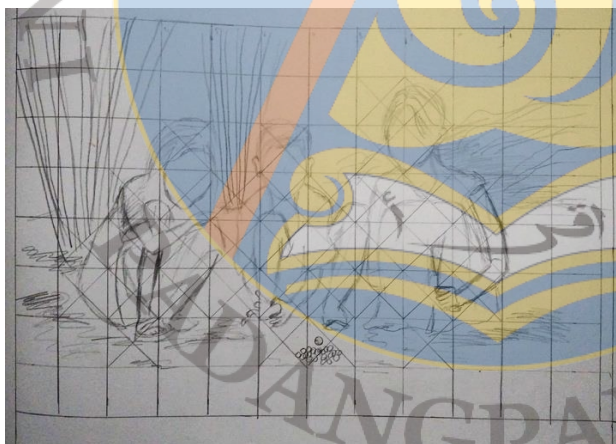
Pada story board ini saya menggunakan objek anak umur sembilan tahun terdapat dua orang anak yang sedang asik bermain gasing kayu di hutan bambu.



Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5D MarkII
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Sofbox triopo 90m
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

Gambar 14 : sketma lighting 5
Sumber : set light 3D. com

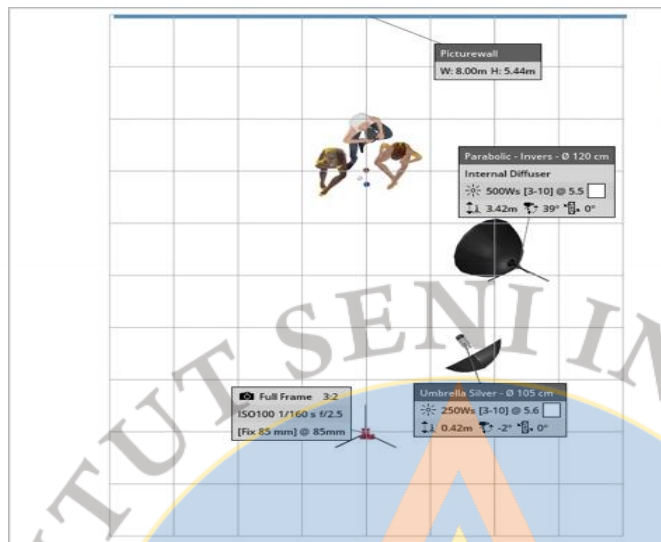


Properti:

- Anak- anak kecil
- Kelereng
- Kantong plastic

Gambar 15: Story Board 6
Permainan Kelereng

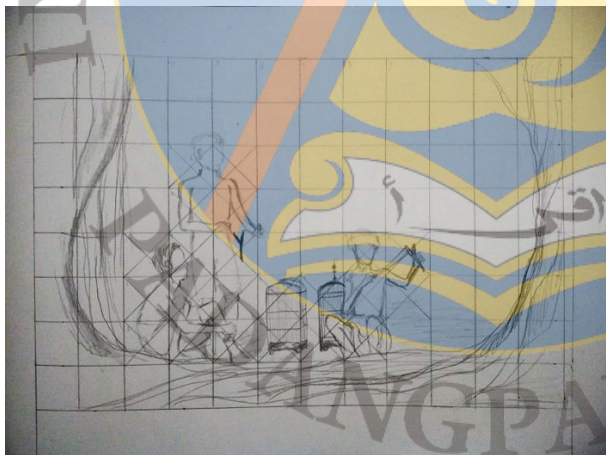
Pada story board diatas merupakan psikologi anak pada fase berbisnis unutuk memperkaya diri sediri dalam permainan, ada tiga orang anak yang sedang bermain kelereng dan saling mengalahkan satu sama lain,yang menang mendapatkan kelereng terbanyak.



Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5D MarkII
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Sofbox triopo 90m
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

Gambar 16 : Sketma lighting 6
Sumber : set light 3D. com

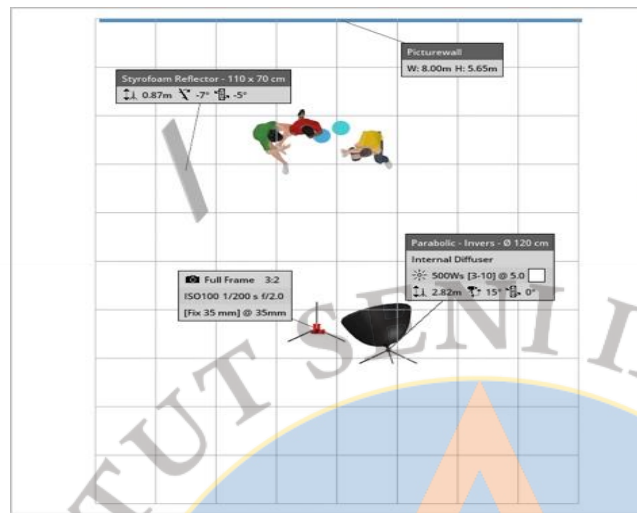


Properti:

- Anak- anak kecil
- Topi lokoh
- Ketapel
- Sangkar burung

Gambar 17 : Story Board 7
Permainan Katapel

Pada foto diatas merupakan psikologi anak dalam fase berburu, ada tiga orang anak yang bertemu setelah berburu menggunakan ketapel dan memamerkan hasil buruannya.



Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5D MarkII
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Sofbox triopo 90m
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

Gambar 18: sketma lighting 7
Sumber : set light 3D. com



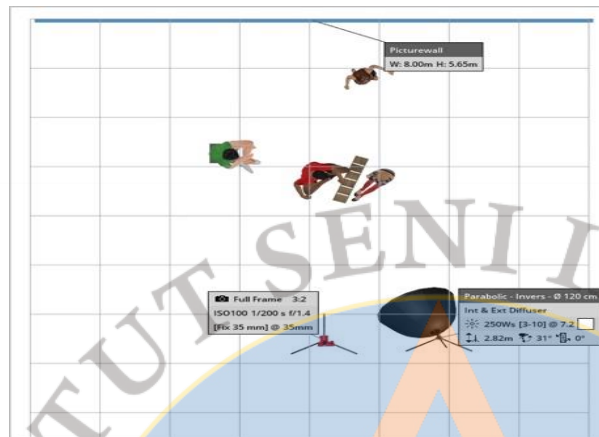
Properti:

- Anak- anak kecil
- Orang tua
- Congklak
- Ayam
- Peti buah
- Tapih

Gambar 19: Story Board 8
 Permainan Congklak

Pada foto diatas merupakan psikologi anak dalam fase bermain,yang mana mereka hanya menikmati permainan,terdapat suasana dalam rumah dengan dua orang anak berumur sembilan tahun yang sedang bermain congklak

dan diperhatikan seorang Bapak berumur tiga puluh tahun dengan memegang ayam kesayangan,serta Ibu berumur 29 tahun yang sedang memasak.



Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5D MarkII
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Softbox triopo 90cm
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

Gambar 20: sketma lighting 8
Sumber : set light 3D. com

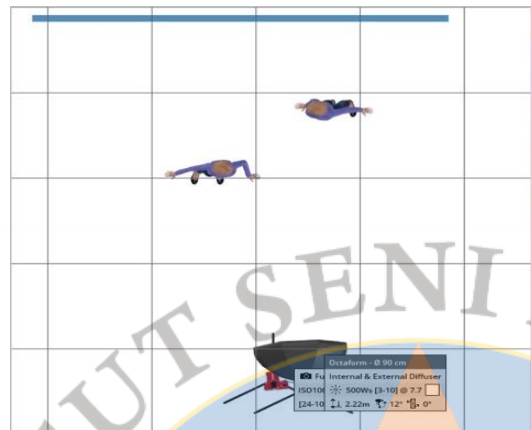


Properti:

- Anak- anak kecil
- Upiah

Gambar 21 : Story Board 9
Dorong Upiah

Pada foto diatas merupakan psikologi anak dalam fase berperang dimana mereka bermain saling mengalahkan, ada dua orang anak berusia delapan tahun yang sedang bermain perang-perangan menggunakan pistol dari bambu dengan menggunakan peluru jambu.

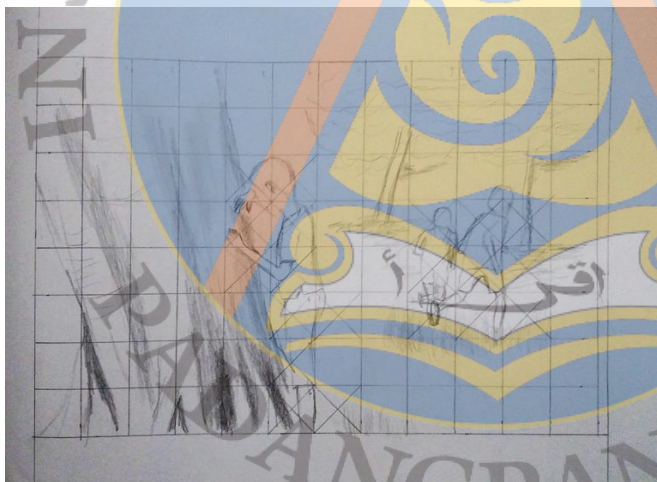


peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5D MarkII
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Sofbox triopo 90m
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

Gambar 22 : sketma lighting 9

Sumber : set light 3D. com



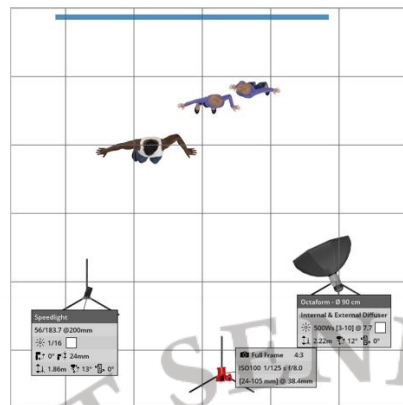
Properti:

- Anak- anak kecil

Gambar 23 : Story Board 10

Permainan Petak Umpet

Pada foto diatas merupakan psikologi anak dalam fase bermain,yang mana mereka hanya menikmati permainan, terdapat tiga orang anak berumur tujuh tahun yang sedang bermain petak umpet dan satu anak sedang menutup mata serta dua anak yang lain sedang lari dan bersembunyi.



Gambar 24 : sketma lighting 10
Sumber : set light 3D. com

Peralatan yang digunakan:

- Camera Canon 5D MarkII
- Lensa 50 MM
- Lensa 35 MM
- Sofbox triopo 90m
- Stand lighting
- Trigger godox x2t
- Speed light godox tt 600 2
- Komputer

SKEMA GARAPAN KARYA**Bagan 1 Skema garapan karya**

3. Perwujudan Alat dan Bahan

Dalam perwujudan sebuah karya foto penulis harus memiliki beberapa aspek pendukung.

a. Alat

Perwujudan dalam karya ini membutuhkan alat yang digunakan penulis sebagai terciptanya karya sebagai berikut:

1. Kamera 5D mark II



Gambar 25: Camera Canon

Sumber : Dokumentasi Aniko Syambobi

Camera Canon 5d mark II berfungsi sebagai alat untuk mengabadikan gambar. Penulis menggunakan kamera canon 5D Mark II sebagai pembantu untuk pengambilan objek yang penulis gunakan untuk pemotretan karya tugas akhir, karena canon 5D mark II mempunyai sensor besar sehingga karya tidak menimbulkan *noice*. Dan canon 5d mark II tidak terlalu tinggi bagian kontras memiliki warna *soft*.

2. Lensa youngnou 35mm



Gambar 26 : Lensa youngnou 35 mm

Sumber : Dokumentasi Aniko Syambobi

YongNuo Canon EF 35mm f/2 IS USM Lensa *wide-angle* ramping yang dirancang untuk Canon EF-mount DSLR, dengan *focal length*. 35mm dan *aperture* maksimal f / 2 dengan hasil yang cerah sesuai untuk bekerja di berbagai situasi. YongNuo Canon EF35mm f/2 IS USM Lensa memiliki *Multi-coated glass element* yang mengurangi efek lensa suar dan *ghosting* untuk kontras yang besar dan dapat memelihara akurasi warna yang didapat.

3. Lensa canon 85 MM



Gambar 27 : Lensa canon USM 85 mm

Sumber : Dokumentasi Aniko Syambobi

Lensa EF 85mm f/1.2L II USM dari Canon adalah lensa telefoto sedang dan cepat yang menghasilkan kinerja optik luar biasa. Apertur maksimum f/1.2 menjadikannya pilihan profesional untuk memotret tanpa lampu kilat dalam kondisi kurang cahaya. Apertur besar juga memberikan kontrol yang baik terhadap kedalaman bidang untuk fotografi potret yang menarik.

4. Speedlight



Gambar 28: Speed light godox TT600

Sumber: Dokumentasi Aniko Syambobi

Pada pencahayaan di dalam (indoor) /luar ruangan (*outdoor*)penulis menggunakan *speedlight* godox TT 600 sebagai *lighting* tambahan dan pada saat pemakaian cahaya campuran (*mix lighting*). *Speedlight* penulis gunakan sebagai sumber pencahayaan selama proses pemotret.

5. Trigger



Gambar 29: Triger godox x1

Sumber: Dokumentasi Anniko Syambobi

Triger ini berfungsi untuk mengkoneksikan *speed light* dengan jarak yang jauh.

6. Memory card



Gambar 30 : Memory card

Sumber: Dokumentasi Reza Rezma Kenedi

Memory card berfungsi untuk menyimpan hasil karya yang sudah penulis ambil. Penulis mengambil memori ini karena memori 8 GB sudah untuk menyimpan data kamera yang dipindahkan ke komputer.

7. Komputer



Gambar 31: Komputer Samsung

Sumber : Dokumentasi Reza Rezma Kenedi

Penulis menggunakan komputer layar monitor menggunakan layar samsung dan CPU karena kinerjanya lebih cepat dan memiliki kapasitas memori yang besar untuk memproses beberapa aplikasi secara bersamaan dan cepat dalam proses *editing* melalui *software* edit foto seperti *Adobe Photoshop cc 2019*.

a. Bahan

Bahan yang dibutuhkan penulis untuk memenuhi kebutuhan pameran adalah kertas foto yang di *laminating doff* dan bingkai minimalis. Penulis memilih kertas yang di *laminating doff* karena dapat meningkatkan warna dan ketajaman foto sehingga enak dilihat oleh mata. Sedangkan penulis memakai *paper laminating doff* foto terlihat silau akibat pantulan cahaya di lokasi pameran. Untuk bingkai penulis memilih bingkai minimalis agar bingkai tidak terlalu menonjol dari foto.

b. Teknik

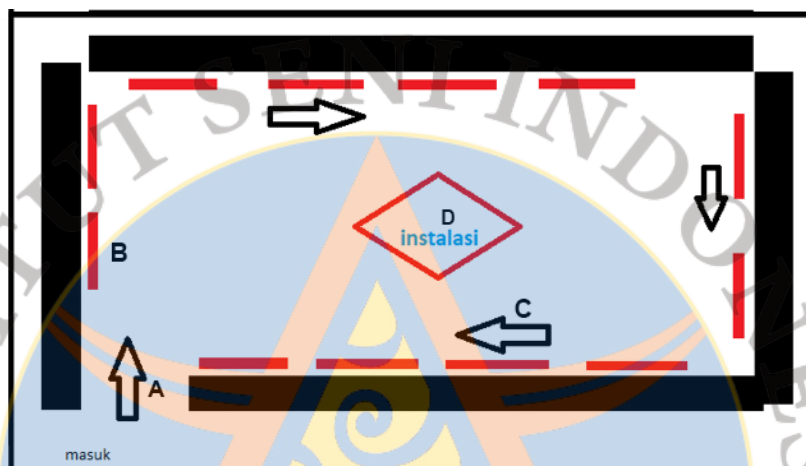
Teknik yang digunakan penulis saat pemotretan adalah campuran cahaya. Campuran cahaya disini merupakan pengabungan sumber cahaya. Teknik ini digunakan agar suasana di lokasi motret terasa terlihat nyata. Cahaya campuran adalah penggabungan atau kombinasi cahaya dalam fotografi serta teknik *angle eye level* dalam fotogarafi konseptual, karena dalam proses pemotretan yang diciptakan penulis menggunakan campuran cahaya dan *angle* agar terlihat lebih realita hasil yang didapat.

4. Penyajian karya

Penyajian karya ini berbentuk pameran. Pameran dilaksan di Gedung Pertunjukkan Hoeridjah Adam ISI Padang panjang. Kertas yang digunakan yaitu kertas foto dengan *laminating doff* bertujuan sebagai peredam pantulan cahaya yang ada di lokasi pameran. Bingkai yang digunakan yaitu minimalis berwarna hitam sehingga karya lebih menonjol dari bingkai yang digunakan dan

fokus mata langsung ke karya foto. Untuk pameran penulis memajang minimal 20 karya foto. Karya dimuat dalam katalog, serta flayer untuk mempromosikan xbaner, spanduk, stiker pameran.

a. Tempat pemasangan karya foto



Gambar 32 : Tempat pemasangan karya foto

Sumber : Anniko Syambobi

Keterangan:

- Panah Putih : Masuk
- Garis Merah : Karya Terpajang
- Merah Biru : Instalasi permainan tradisional

Penulis memakai bingkai yang digunakan yaitu minimalis berwarna hitam sehingga karya lebih menonjol dari bingkai yang digunakan dan fokus mata langsung ke karya foto. Untuk pameran penulis memajang minimal 20 karya foto dengan menggunakan ukuran bingkai 20 rs (40 x 60), 24 rs (50 x 75) serta menambahkan instalasi dalam ruangan pameran seperti layang-layang engklek, ban motor dan badia batuang, tarompa galuak