



PERMAINAN TRADISIONAL DI DESA TUA TABANAN DALAM FOTOGRAFI DOKUMENTER

I Putu Krisna Yoganatha¹, Ida Bagus Candra Yana², Putu Agus Bratayadnya³
^{1,2,3}Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
¹tukrisna604@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Khususnya permainan tradisional yang sering ada di setiap daerah, seperti permainan petak umpet, gundu atau kelereng, lompat tali, gobak sodor (*gale-galean*) adu ayam dan ular naga panjang. Terkait dengan hal ini, muncul ide untuk membuat karya tentang Permainan Tradisional yang terpacu ingin ikut serta untuk melestarikan permainan tradisional yang hampir terlupakan. Berbagai macam Permainan Tradisional ini ditampilkan dalam Fotografi Dokumenter dengan mempertimbangkan unsur-unsur visual dan pengorganisasiannya, landasan teori penciptaan dan teknik fotografi. Observasi langsung ke tempat yang termasuk kawasan permainan tradisional yang hampir terlupakan dilakukan untuk mengetahui jenis permainan yang telah terlupakan yang akan difoto. Pengetahuan tentang teknik fotografi dan pengolahan pada komputer setelah pemotretan sangat membantu untuk mencapai tujuan yang lebih optimal. Melalui karya Permainan Tradisional di Desa Tua Tabanan dalam Fotografi Dokumenter ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dalam pembuatan karya berikutnya dengan hasil yang memuaskan.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Desa Tua Tabanan, Fotografi Dokumenter

Abstract

*Traditional games were very popular before technology entered Indonesia. In the past, children played using makeshift tools. But now, they have played with technology-based games from abroad and are starting to leave traditional toys behind. Along with the changing times, traditional games are slowly starting to be forgotten by Indonesian children. In fact, not a few of them are completely unfamiliar with traditional games. Especially the traditional games that often exist in every region, such as games of hide and seek, dumplings or marbles, jumping rope, gobak sodor (*gale-galean*) cockfighting and long dragon snakes. Related to this, an idea emerged to create a work on Traditional Games that was motivated to participate in preserving the almost forgotten traditional games. These various Traditional Games are featured in Documentary Photography by taking into account the visual and organizational elements, the theoretical basis of creation and photography techniques. Direct observation to the place which is included in the traditional game area which is almost forgotten is carried out to find out the type of game that has been forgotten to be photographed. Knowledge of photographic and computer processing techniques after shooting is very helpful to achieve more optimal goals. Through the work of Traditional Games in Tua Tabanan Village in Documentary Photography, it is hoped that it can provide inspiration in the making of subsequent works with satisfying results.*

Keywords: Traditional Games, Tabanan Old Village, Documentary Photograph

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan dan juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya permainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Khususnya permainan tradisional yang sering ada di daerah Bali, seperti permainan petak umpet, gundu atau kelereng, lompat tali, gobak sodor (*gale-galean*) egrang (*tejog*) dan ular naga panjang.

Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan moderen. Pada umumnya permainan adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, hal ini sangat berbeda dengan pola permainan moderen. Dimana kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan moderen ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan moderen berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya.

Pulau Bali merupakan bagian wilayah Indonesia yang memiliki seni dan budaya sangat unik. Bali juga mempunyai 9 Kabupaten salah satunya Kabupaten Tabanan. Kabupaten Tabanan dikenal dengan Kabupaten lumbung beras dan sebagian besar masyarakatnya bertani. Dari pusat

kota yang tidak terlalu jauh untuk ditempuh, kita akan tertuju sebuah Desa di Kecamatan Marga yaitu Desa Tua. Desa yang bercuaca sejuk dan jauh dari polusi udara. Udaranya bersih dan nyaman.

Dilihat dari sudut pandang tempatnya desa tua sangat strategis dimana wilayah desa ini tidaklah sulit untuk bisa dikunjungi. Dalam sudut pandang pencipta fotografi dokumenter merupakan suatu dokumentasi untuk diabadikan pada setiap momen sehingga menghasilkan karya yang diinginkan oleh pencipta dan akan selalu diingat dimasa depan. Di masa sekarang ini banyak ada kemajuan di bidang teknologi, sehingga hal-hal yang bersifat tradisional menjadi terlupakan. Dalam karya ini pencipta ingin mengangkat kembali permainan tradisional supaya tidak kalah dengan adanya permainan game online sehingga permainan yang ada di Desa Tua tetap terjaga dan lestari di masa depan. Dengan mengangkat kembali permainan tradisional dalam fotografi dokumenter, diharapkan dapat menarik masyarakat terutama anak-anak kembali tertarik dengan permainan tradisional.

Banyak orang tua yang tidak mengajarkan anaknya tentang permainan tradisional sehingga permainan ini tidak pernah lagi dilakukan oleh anak-anak di desa tua. Padahal permainan tradisional tersebut tidak banyak membutuhkan biaya. Gampangnya anak-anak bermain game online, karena begitu tertariknya dengan game-game yang cukup bisa dilakukan di dalam rumah. Tidak harus berhadapan dengan lingkungan yang berdebu, mungkin saja ada ketakutan dengan kesehatannya bisa terganggu. Orang tua lebih mempercayai atau tidak was-was bila anaknya tidak bermain diluar rumah. Kadangkala orang tua berusaha memberikan mainan yang sangat modern. Dengan situasi seperti sekarang ini, untuk bisa mengingat permainan yang telah lampau, pencipta ingin mengangkat dan mengingatkan kembali permainan tradisional tersebut seperti permainan adu ayam, sedingklik, katak-katakan dan cul-culan dalam judul fotografi dokumenter tentang permainan tradisional di desa tua tabanan dalam fotografi dokumenter. Pada karya pencipta tentu menggunakan bagian-bagian dari fotografi seperti tata cahaya, komposisi dan *shutter speed* pada saat pemotretan. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan permainan tradisional di Desa Tua Tabanan dalam Fotografi Dokumenter.
2. Bagaimana teknik pemotretan permainan anak-anak dengan permainan Tradisional di Desa Tua Tabanan dalam Fotografi Dokumenter

2. TINJAUAN SUMBER TERTULIS

Sumber tertulis ini meliputi literatur-literatur yang diperoleh dari sumber tertulis sebagai pijakan di dalam berkarya. Sumber referensi tertulis diperoleh dari kepustakaan seperti: buku-buku, artikel dan e-book. Selain hal tersebut juga didapat dari observasi, pengamatan langsung serta dokumentasi yang ada relevansinya dengan penciptaan ini. Adapun referensi yang penulis peroleh dalam mendukung penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

2.1 Tinjauan Permainan tradisional

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”. Sejalan dengan pernyataan tersebut, “permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan dimainkan 11 orang menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu” (Putri, 2016: 4).

a. Permainan

Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena dalam kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan

penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara satu dengan yang lain. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Mulyadi, 2004: 29)

b. Tradisional

Tradisional merupakan sikap mental dalam merespon berbagai persoalan dalam masyarakat (Sajogyo, Pudjiwati, 1985:90). Didalamnya terkandung metodologi atau cara berfikir dan bertindak yang selalu berpegang teguh atau berpedoman pada nilai norma yang berlaku dalam masyarakat. Dengan kata lain setiap tindakan dalam menyelesaikan persoalan berdasarkan tradisi yang diturunkan secara turun temurun dan masih banyak dijalankan oleh masyarakat saat ini. Karena merupakan warisan nenek moyang maka sesuatu yang tradisional ditentukan oleh budaya tempat dimana ia lahir.

2.2 Tinjauan Desa Tua Tabanan

Desa Tua Tabanan adalah suatu Desa yang ada di utara Kecamatan Marga. Desa Tua memiliki pohon raksasa yang bernama pohon kayu putih yang sudah berumur ratusan tahun dan sering juga dipakai berpoto oleh masyarakat dan para wisatawan sekaligus menjadi tempat wisata di Desa Tua. Untuk mencari Desa Tua tidak jauh dari pusat kota Tabanan. Selain sebagai tempat wisata masyarakat di Desa Tua memiliki kegiatan bercocok tanam dan berkebun. Banyak masyarakat dari desa tetangga yang mencari atau membeli bibit perkebunan di sana. Walau jauh dari perkotaan masyarakatnya tidaklah keterbelakangan ekonomi. Tarap hidupnya sudah sangat mencukupi. Karena tempatnya begitu asri sehingga sangat bagus dijadikan objek pariwisata.

2.3 Tinjauan Fotografi

Fotografi atau dalam Bahasa Inggris photography menurut Bambang Karyadi merupakan bersal dari kata Yunani yaitu “photo” yang artinya cahaya dan “grafos” dimaksud sebagai melukis/menulis. Pada umumnya fotografi menggunakan alat yang disebut kamera untuk melukis atau memotret suatu obyek/subjek. Jadi, fotografi merupakan melukis suatu objek foto yang membutuhkan cahaya. (Karyadi, 2017:6). Dalam pendidikan formal, fotografi

dapat dibedakan menjadi empat yang disesuaikan dengan fungsi atau kegunaannya yaitu:

1. Foto Dokumentasi tidak berbeda dari sinopsis film. Menceritakan jalan cerita acara/peristiwa dengan media foto. Kamera dokumentasi bersifat mengumpulkan bukti mengenai acara/peristiwa dengan kamera, keunggulan foto dilihat dari nilainya di masa depan. (Sugiarto, 2006:68)
2. Foto Komersial, merupakan foto-foto yang bisa berhubungan dengan dunia perindustrian, periklanan, seremonial, dan lain sebagainya. Dalam foto komersial, obyek fotonya berupa benda hidup atau benda mati, biasanya fotografer hanya memotret sesuai dengan permintaan konsumen (Trestianto, 2011: 12).
3. Foto Seni/Ekspresi, adalah sebuah karya foto yang karyanya menyerupai seni rupa murni lainnya yaitu suatu karya yang bersifat individu dan kreatif. Bersifat individual ini dikatakan karena eksperimen yang kreatif dan mampu menunjukkan karakter pribadi dari setiap penciptaan karya foto dan memiliki nilai estetika tersendiri. Merancang suatu konsep disebuah karya fotografi dengan memilih obyek foto untuk dihadirkan ke dalam karya si pemotret sebagai luapan ekspresi dari dirinya serta pengalamannya, sehingga karya ini menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. (Soeprapto Soedjono, 2007:27).
4. Foto Jurnalistik, merupakan foto yang memiliki sebuah makna penting diinformasikan untuk kepentingan pers. Di foto jurnalistik tulisan (caption) sangatlah penting untuk ditulis karena sebagai penjelasan apa isi foto/makna dari foto jurnalistik tersebut. (Karyadi, 2017:20).

2.4 Tinjauan Tentang Fotografi Dokumenter

Dalam buku berjudul *Paparazzi* karya Atok Sugiarto (2005:68-70) fotografi dokumenter serupa dengan sinopsis film. Ia menceritakan jalan cerita acara atau peristiwa dengan media foto, karena dokumentasi bersifat mengumpulkan bukti mengenai acara atau peristiwa dengan kamera. Keunggulan foto dinilai dari nilainya di masa mendatang. Foto dokumenter tidak boleh dibuat sembarangan, tanpa memperdulikan kualitas. Tidakkah cukup hanya mengabadikan sekelompok orang yang beraktifitas dalam suatu acara, akan tetapi lebih dalam dan mengambil sisi lain dari aktifitas orang tersebut

3. LANDASAN TEORI

3.1 Teori EDFAT

Teori EDFAT merupakan metode pemotretan yang digunakan untuk melatih kepekaan dalam melihat sesuatu secara detail yang runtut dan tajam dan juga untuk membantu calon jurnalis ataupun fotografer pemula untuk mengambil visual atas peristiwa yang mempunyai nilai berita dan cerita. Berikut adalah lima bagian tahapan dari metode EDFAT:

- a. Entire, tahapan ini dikenal juga dengan established shot, yaitu merupakan suatu keseluruhan pemotretan yang dilakukan begitu melihat suatu peristiwa atau bentuk penugasan lain. Dalam pembuatan karya penulis menggunakan teori entire karena untuk menampilkan situasi keseluruhan dari tempat permainan tradisional di Desa Tua Tabanan.
- b. Detail, tahapan ini merupakan suatu pilihan atas bagian tertentu dari keseluruhan pandangan terdahulu. Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan teori detail ini untuk memperlihatkan detail-detail permainan tradisional tersebut.
- c. Frame, tahapan ini adalah dimana kita mulai membingkai suatu detail yang telah dipilih. Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan teori frame ini yaitu untuk membuat foto terlihat lebih menarik dan artistik dengan menambah foreground yang dijadikan framing.
- d. Angle, tahapan ini merupakan dimana sudut pandang menjadi dominan, ketinggian, kerendahan, level mata, kiri, kanan, dan cara melihat. Dalam penciptaan karya, penulis menggunakan beberapa angle-angle yang menarik dan diterapkan dikarya foto.
- e. Time, merupakan tahap penentuan penyinaran dengan kombinasi yang tepat antara iso, diafragma, dan kecepatan atas keempat tingkat yang telah disebut sebelumnya. Dalam penciptaan karya, penulis mulai melakukan pemotretan pada pagi dan sore hari, mulai dari jam 09.00 sampai 10.00 wita dan jam 15.00 sampai 17.00 wita. Hal ini bertujuan agar penulis mendapatkan cahaya yang penulis inginkan.

3.2 Teori Estetika Fotografi

Kata estetika mempunyai arti perasaan, selera perasaan atau taste (rasa) yang berasal dari bangsa Yunani. Estetika adalah salah satu cabang filsafat. Secara sederhana, dapat diartikan sebagai ilmu

yang membahas tentang keindahan. Di dalam buku Pot-Pourri Fotografi, disebutkan bahwa ada dua tataran yang dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan sebuah karya fotografi yang memiliki nilai keindahan yaitu tataran ideational dan tataran technical:

- a. Estetika pada tataran ideational, adalah wacana fotografi berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk yang berbudi/berakal yang memiliki kemampuan lebih untuk dapat merekayasa alam lingkungan kehidupannya. Dalam context fotografi, hal ini terlihat bagaimana manusia menyikapi setiap fenomena alam dengan menemukan sesuatu dan mengungkapkannya dalam berbagai bentuk ide, konsep, teori, dan wacana. (Soedjono, 2007:8).
- b. Estetika dalam tataran technical, adalah wacana estetika fotografi juga meliputi hal-hal yang berkaitan dengan berbagai macam teknik baik yang bersifat teknikal peralatan praxis-implimentatif dalam menggunakan peralatan yang ada, guna mendapatkan hasil yang diharapkan (Soedjono, 2007:14).

4. METODE PENCIPTAAN

Penciptaan diawali dari perencanaan sehingga memperoleh sebuah ide, kemudian ide tersebut dituangkan ke dalam karya. Hal itu dapat terwujud melalui tahap-tahap dan cara menciptakan atau metode. Metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu *methodos* yang artinya cara atau jalan. Sedangkan kata penciptaan adalah berasal dari kata cipta yang berarti menyusun. Jadi, Metode penciptaan adalah cara atau tata cara menyusun sesuatu. (Iqbal Hasan, 2002; 20). Karena hal ini dikhususkan pada karya fotografi yang melingkupi prosedur dan Teknik penciptaan maka metode penciptaan disini menggambarkan proses langkah-langkah yang dilakukan dalam penciptaan karya fotografi.

5. VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

5.1 Karya Foto berjudul “Permainan Adu Ayam”



Gambar 1. Permainan Adu Ayam, 2020
Adhesive Paper, 60x75 Cm
Sumber: I Putu Krisna Yoganatha

Permainan adu ayam sangat diminati anak-anak karena keseruannya dalam permainan ini. Alat yang dipakai bukan seekor ayam namun alatnya sederhana yaitu sehelai daun jarak yang ditancapkan sebatang lidi lalu dipakai aduan. Permainan ini sifatnya menoton selalu di ulang-ulang. Dalam permainan adu ayam ini bila daun yang di pakai salah satunya ada yang robek maka itu dinyatakan kalah. Sehingga permainannya di ulang kembali.

Penulis menggunakan teori estetika dimana secara ideational penulis menciptakan karya foto yang memiliki nilai seni dengan kreatifitas yang dimiliki penulis dengan mengandalkan kejelian dalam melihat sudut pandang untuk menciptakan karya yang indah dan menarik untuk di lihat, sedangkan secara technical penulis menggunakan teknik freezing yang dimana kecepatan sangat tinggi, seolah membekukan gerakan objek yang terlihat tajam saat bergerak.

Pencipta melakukan pemotretan dengan sudut frog eye dengan lensa Nikon 50mm dan menggunakan bukaan diafragma f/3.2, pemotretan ini dilakukan dengan menggunakan shutter speed 1/250 sec dan ISO 320 agar moment yang diinginkan mudah di dapatkan seperti ekspresi wajah dan pergerakan tubuh saat bermain. Dari keseluruhan objek harus masuk ke dalam frame dengan melihat sisi kanan dan kiri agar focus of interest mudah dimengerti oleh penikmat. Foto diambil dengan menggunakan kamera Nikon D750 sehingga mampu mendapatkan gambar yang sesuai keinginan pencipta. Karya ini menggunakan teori EDFAT dengan unsur yang

menonjol adalah, detail yaitu memfokuskan ke semua objek, angle yaitu cara pengambilan foto dengan menggunakan eye level, serta time dengan melakukan pemotretan pada pagi hari

5.2 Karya Foto berjudul “Permainan Engklek”



Gambar 2. Permainan Engklek, 2020
Adhesive Paper, 60x75 Cm
Sumber: I Putu Krisna Yoganatha

Pada karya yang berjudul “Permainan Engklek” menampilkan anak laki-laki berjumlah lima orang yang sedang bermain engklek dan dalam satu petak yang telah digambar dan melompat dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada tanpa boleh menginjak petak yang ada gacuknya. Permainan ini bagus untuk melatih ketangkasan dan keseimbangan tubuh karena tidak mudah untuk melompat menggunakan satu kaki terlebih lagi jika harus melompati satu petak yang ada gacuknya dan diabadikan ke dalam sebuah karya seni fotografi. Penulis menggunakan teori estetika dimana secara ideational penulis menciptakan karya foto yang memiliki nilai seni dengan kreatifitas yang dimiliki penulis dengan mengandalkan kejelian dalam melihat sudut pandang untuk menciptakan karya yang indah dan menarik untuk dilihat, sedangkan secara technical penulis menggunakan teknik *freezing* yang dimana kecepatan sangat tinggi, seolah membekukan gerakan objek yang terlihat tajam saat bergerak.

Pencipta melakukan pemotretan dengan sudut eye Level dengan lensa tamron 70-200mm dan menggunakan bukaan diafragma f/5, pemotretan ini dilakukan dengan menggunakan shutter speed 1/640 sec dan ISO 640 agar moment yang diinginkan mudah di dapatkan seperti ekspresi wajah. Dari keseluruhan objek harus masuk ke dalam frame dengan melihat sisi kanan

dan kiri agar focus of interest mudah dimengerti oleh penikmat. Foto diambil dengan menggunakan kamera Nikon D750 sehingga mampu mendapatkan gambar yang sesuai keinginan pencipta. Cahaya yang digunakan adalah cahaya matahari dan pemotretan dilakukan pada pagi hari dan berlokasi di depan pohon buntut.

5.3 Karya Foto berjudul “Permainan Cul-culan”



Gambar 2. Permainan Cul-culan, 2020
Adhesive Paper, 60x75 Cm
Sumber: I Putu Krisna Yoganatha

Pada karya yang berjudul “Permainan Cul-culan” permainan ini menguji ketangkasan untuk memilih atau menebak batang lidi yang sudah di potong-potong dengan memiliki jumlah 5 batang dengan 4 ukuran pendek dan 1 ukuran panjang. Orang yang bisa memilih batang lidi yang panjang maka itu pemenangnya. Penulis menggunakan teori estetika dimana secara ideational penulis menciptakan karya foto yang memiliki nilai seni dengan kreatifitas yang dimiliki penulis dengan mengandalkan kejelian dalam melihat sudut pandang untuk menciptakan karya yang indah dan menarik untuk dilihat, sedangkan secara *technical* penulis menggunakan teknik *freezing* yang dimana kecepatan sangat tinggi, seolah membekukan gerakan objek yang terlihat tajam saat bergerak.

Pencipta melakukan pemotretan dengan sudut *eye Level* dengan lensa Nikon 50mm dan menggunakan bukaan diafragma f/5, pemotretan ini dilakukan dengan menggunakan *shutter speed* 1/250 detik. Dan ISO 100 agar moment yang diinginkan mudah di dapatkan seperti ekspresi wajah dan pergerakan tubuh saat bermain. Dari keseluruhan objek harus masuk ke dalam frame dengan melihat sisi kanan dan kiri agar *focus of*

interest mudah dimengerti oleh penikmat. Foto diambil dengan menggunakan kamera Nikon D750 sehingga mampu mendapatkan gambar yang sesuai keinginan pencipta. Cahaya yang digunakan adalah cahaya matahari dan pemotretan dilakukan pada sore hari.

5.4 Karya Foto berjudul “Permainan Tembing”



Gambar 2. Permainan Tembing, 2020
Adesive Paper, 60x75 Cm
Sumber: I Putu Krisna Yoganatha

Pada karya yang berjudul “Permainan Tembing” menampilkan anak-anak yang sedang asik bermain. Untuk mengisi waktu luang sepulang dari sekolah anak-anak menyempatkan diri bersama teman-teman bermain tembing. Cara bermainnya yakni dengan jalan membuat lobang kecil pada tanah dan beberapa uang logam dilempar ke arah lobang. Selanjutnya, pemain diminta untuk megenai salah satu uang logam yang ada di dekat uang logam yang telah di lempar menggunakan gobang. Penulis menggunakan teori estetika dimana secara ideational penulis menciptakan karya foto yang memiliki nilai seni dengan kreatifitas yang dimiliki penulis dengan mengandalkan kejelian dalam melihat sudut pandang untuk menciptakan karya yang indah dan menarik untuk di lihat, sedangkan secara *technical* penulis menggunakan teknik *freezing* yang dimana kecepatan sangat tinggi, seolah membekukan gerakan objek yang terlihat tajam saat bergerak.

Pencipta melakukan pemotretan dengan sudut *eye Level* dengan lensa tamron 70-200mm dan menggunakan bukaan diafragma f/5, pemotretan ini dilakukan dengan menggunakan *shutter speed* 1/250 sec dan ISO 200 agar moment yang diinginkan mudah di dapatkan seperti ekspresi wajah dan bergerak uang koin

yang di pakai seolah membeku. Dari keseluruhan objek harus masuk ke dalam frame dengan melihat sisi kanan dan kiri agar *focus of interest* mudah dimengerti oleh penikmat. oto diambil dengan menggunakan kamera Nikon D750 sehingga mampu mendapatkan gambar yang sesuai keinginan pencipta. Cahaya yang digunakan adalah cahaya matahari dan pemotretan dilakukan pada sore hari yang berlokasi di Desa Tua Tabanan

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan penciptaan karya foto Permainan Tradisional di Desa Tua Tabanan dalam Fotografi Dokumenter dapat diperoleh beberapa silmpulan yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas di sekitaran Desa Tua Tabanan dengan permainan tradisionalnya memang sangat menarik dan unik jika divisualisasikan dalam Fotografi Dokumenter dengan berbagai latar belakang, *angle*, objek dan jenis permainan yang berbeda-beda dengan menggunakan teknik *freezing*.
2. Adapun faktor-faktor yang mendukung sehingga karya foto Permainan Tradisional di Desa Tua Tabanan dalam Fotografi Dokumenter ini terlihat menarik jika divisualisasikan menjadi sebuah karya fotografi antara lain, latar belakang yang menarik, dengan menggunakan teknik *freezing*, komposisi sepertiga bidang dan sudut *angle* yang berbeda, penempatan objek yang berbeda, dengan demikian foto memiliki daya tarik tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana
Giwanda, 2001. *Panduan Praktis Belajar Fotografi*. Jakarta : Puspa Swara
Iqbal, Hasan, 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasi*. Jakarta : Ghalia Indonesia
Kim, 2004. *Computer : Hardware*. Jakarta : Perintis
Nugroho, 2006. *Kampus Fotografi*, Yogyakarta : Penerbit Andi
Poerwadarmita, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
Raharjo. J . Budhy. 1986. *Himpunan Materi Pendidikan Seni Rupa*, Bandung : CV. Yrama
Salim, Peter & Yenny Salim. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontenporer*, Jakarta : Modern English Press
Suryahadi. A. Agung. 1994. *Pengembangan Kreatifitas Melalui Seni Rupa*

- Soelarko, R.M. 1978. *Komposisi Fotografi, Bandung* : PT. Indira
- Soedjono, Soeprapto. 2007, *Pot-pourri Fotografi*. Jakarta, Jakarta : Penerbit Universitas Trisakti
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno. 1979, *Desain Elementer*, Yogyakarta : STSRI "ASRI"
- Trestianto Rizki, 2011, *Tip Praktek Bisnis Fotografi*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Putri, A. J., & Hermien, L. 2013. *Perkemangan Sosial anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak (TPA) Melati School*. Surabaya. Character , Vol 02 No 02
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan kreativitas (Upaya Mengembangkan kreativitas anak melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Pudjiwati Sajogyo. 1985. *Peranan Wanita Dalam Perkembangan Masyarakat Desa*. Jakarta: CV Rajawali