

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Indonesia memiliki keanekaragaman tradisi. Dari Sabang sampai Merauke masing-masing memiliki ciri khas yang bervariasi mulai dari budayanya seperti tradisi. Negara Indonesia memang terkenal sebagai negara yang kaya akan tradisi. Salah satu tradisi yang unik serta menyenangkan yaitu permainan tradisional anak-anak. Permainan tradisional adalah salah satu warisan Nenek Moyang yang pada jaman dahulu sampai saat ini diajarkan secara turun temurun dan sering dimainkan oleh anak-anak.

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin canggih. Sehingga permainan tradisional hampir sulit untuk ditemukan karena anak-anak lebih meminati bermain video game dibandingkan dengan permainan tradisional. Peralatan teknologi yang semakin canggih lebih banyak diminati oleh masyarakat sehingga penggunaan peralatan canggih menjadi sebuah keharusan. Untuk itu sangatlah penting dibuatnya karya permainan tradisional anak-anak untuk pengenalan kembali dengan cara mengabadikan melalui media digital yang dapat diterima oleh masyarakat. Fotografi adalah salah satu kegiatan mengabadikan gambar yang dapat menjadi media digital.

Mendapatkan gambar yang baik merupakan suatu kepuasan tersendiri bagi penulis. Permainan tradisional dapat diabadikan dengan baik menggunakan alat bantu berupa kamera digital maupun kamera manual. Sehingga gambar nampak terlihat lebih bagus dan dramatis. Dalam istilahnya yang sudah tidak asing kita kenal yaitu *conceptual photography*. Suatu kegiatan mengabadikan aktifitas manusia dengan proses penataan latar, cahaya, properti dan model sehingga terciptanya karya seni fotografi aktifitas manusia.

Pada skripsi ini, penulis merepresentasikan lima permainan tradisional yang terbuat dari bambu dan batok kelapalokasi yang dipilih untuk berkarya *conceptual photography* yaitu di Kampung Naga karena di tempat itu berada di provinsi Jawa Barat,

Suana kampung adat akan mendukung pembuat karya *conceptual photography*, selain itu tradisi Nenek Moyang Suku Sundamasi sangat dipegang teguh oleh masyarakat kampung Naga. Besar harapan penulis dapat berkarya *conceptual photography* di Kampung Naga. Lima permainan tradisional yang akan penulis bahas diantaranya Engrang/*Jajangkungan*, *Bedil Lodong*, Gasing, *Pepeletokan*, Bakiakbatok.

## 2. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka penciptaan karya ini akan memfokuskan pada bidang seni fotografi dengan objek permainan tradisional anak-anak Kampung Naga dengan menggunakan metode *conceptual photography*. Dengan demikian rumusan masalah ini disusun agar tujuan dari sebuah penciptaan menjadi jelas dan terarah sesuai pokok bahasan dalam penyusunan tugas akhir ini adapun rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan ide/gagasan dalam menciptakan karya permainan tradisional anak-anak di Kampung Naga sebagai ide berkarya *Conceptual Photography*?
- b. Bagaimana proses pembuatan karya *conceptual Photography* yang bertemakan permainan tradisional anak-anak Kampung Naga?
- c. Bagaimana deskripsi dan analisis visual karya fotografi permainan tradisional anak-anak di Kampung Naga sebagai ide berkarya *Conceptual Photography*?

## 3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penulisan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui ide/gagasan dalam karya permainan tradisional anak-anak di Kampung Naga sebagai ide berkarya *Conceptual Photography*.

- b. Untuk Mengetahui bagaimana proses pembuatan karya *conceptual Photography* yang bertemakan permainan tradisional anak-anak di Kampung Naga.
- c. Untuk mengetahui deskripsi dan analisis visual karya fotografi permainan tradisional anak-anak di kampung naga sebagai ide berkarya *Conceptual Photography*.

#### **4. Manfaat**

Bagi penulis, Membuat skripsi penciptaan ini adalah sebuah kepuasan tersendiri dan suatu pengembangan dari hobi penulis karena berkegiatan fotografi dan berkegiatan di alam merupakan hal yang disukai. Berikut ini merupakan pemaparan penulis mengenai manfaat yang diperoleh dari skripsi penciptaan karya, yaitu:

##### **4.1 Manfaat dari segi teori**

- a. Untuk menambah wawasan dan referensi bahan ajar selain itu juga untuk kepastiaan tentang kajian konsep seni rupa dalam mengabadikan tradisi budaya yang hampir ditinggalkan.
- b. Menambah wawasan visualisasi konsep seni fotografi dalam mengabadikan kegiatan manusia dengan *Conceptual Photography*.

##### **4.2 Manfaat dari segi praktik**

- a. Merupakan ide baru dalam konsep berkarya seni fotografi sehingga mampu memunculkan ide-ide kreatif yang beragam dan dapat diterima oleh masyarakat.
- b. Sebuah stimulus untuk terus berkarya fotografi dengan berbagai teknik yang berbeda baik dari segi Teknik maupun media cetak.
- c. Menambah pengetahuan tentang cara pembuatan karya seni dengan *Conceptual Photography*.

##### **4.3 Manfaat bagi departemen Pendidikan Seni Rupa UPI**

- a. Dapat dijadikan kajian bagi mata kuliah Fotografi.
- b. Sebagai referensi baru bagi mata kuliah fotografi.
- c. Menambah pustaka buku kajian fotografi.

#### **4.4 Manfaat bagi dunia Fotografi**

- a. Menimbulkan pengaruh baru terhadap kesenian dan budaya.
- b. Mengkomunikasikan terhadap peminat fotografi tentang *ConceptualPhotography*.
- c. Diharapkan karya fotografi ini menjadi stimulus bagi peminat fotografi untuk lebih menyukai *ConceptualPhotography*.

#### **4.5 Manfaat bagi masyarakat**

- a. Menambah pengaruh terhadap seni, sehingga masyarakat berminat untukmelakukan kegiatan *conceptual Photography*.
- b. Memberikan stimulus positif untuk masyarakat dalam berkarya *conceptual Photography*.
- c. Memberikan pengetahuan bagi masyarakat mengenai konsep dalam berfotografi.

#### **5. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya fotografiyang berjudul “permainan tradisional anak-anak di Kampung Naga sebagai ideberkarya *ConceptualPhotography*” maka karya tulis ini disusun dengan sistematika penulisansebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN meliputi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuanpenciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN KARYA, menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji sebagai sumber pustaka dan meninjau data informasi dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan, bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian teoritik, kajian empirik dan konsep penciptaan.

- a. Kajian teoritik, yang menjelaskan tentang seni fotografi, seni fotografi, penjelasan permainan tradisional, unsur dan prinsip seni rupa, dan seni *conceptualPhotography*.
- b. Kajian faktual, yang menjelaskan mengenai fakta-fakta permainan tradisional dan *conceptualPhotography*.

- c. Kajian empirik, yang menjelaskan tentang pengalaman berkesenian penulis.

**BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA**, memuat tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini:

- a. Ide berkarya
- b. Kontemplasi
- c. Stimulasi Berkarya
- d. Pengolahan Ide
- e. Proses Berkarya

**BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA**, bab ini menjelaskan analisis dan pembahasan visual karya *conceptual Photography*, ide/gagasan yang melatar belakangi pembuatan karya. Analisis visual karya sesuai dengan teori yang dipaparkan pada landasan teori.

**BAB V SIMPULAN DAN SASARAN**, bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.