

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

A. Ide Berkarya

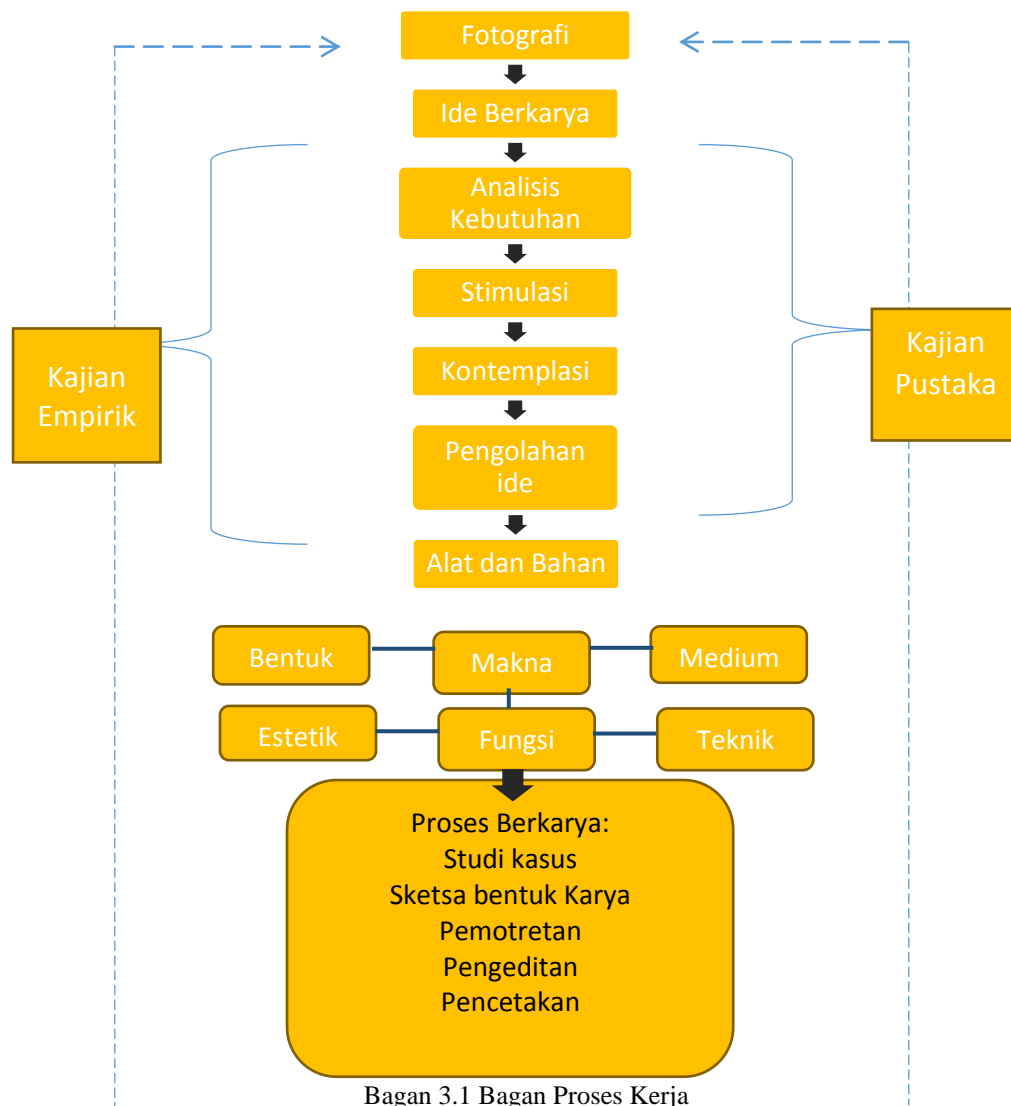
Faktor timbulnya ide berawal dari bentuk keprihatinan kepada keaneka ragam tradisi dan budaya. Di zaman yang semakin hingar bingar ini dimana teknologi semakin berkembang sehingga tradisi adat istiadat warisan Nenek Moyang sudah mulai terlupakan. Permainan tradisional adalah warisan Nenek Moyang yang memiliki nilai tradisi budaya. ikut berkembang pesat menjadi permainan modern. Permainan tradisional memberikan manfaat yang positif karena anak lebih belajar kerja sama, dari peralatannya bisa memanfaatkan dari alam atau barang bekas seperti kayu, batok kelapa dan bambu untuk permainan egrang, walaupun harus dibeli tidak akan semahal permainan modern.

Ide awal dari penciptaan karya ini dari kepedulian terhadap permainan tradisional anak-anak yang dilakukan pada masa lalu yang kini sudah sangat jarang dimainkan, selain itu penulis jarang sekali melihat buku yang membahas tentang permainan tradisional yang dijual belikan ditoko yang ada di Bandung. Dalam penciptaan karya ini penulis melakukan observasi untuk lebih mengenal permainan tradisional seperti berkunjung ke kampung Naga yang berada di Tasikmalaya, Dosen psikologi perkembangan anak dan Komunitas Hongdi Bandung. Penulis juga melakukan wawancara kepada masyarakat kampung Naga khususnya anak-anak dan untuk mengetahui apa saja yang mereka ketahui tentang permainan tradisional.

Zaman sekarang sudah zaman digital segala canggih sehingga banyak anak-anak melupakan permainan tradisional. Hal ini yang mendasari sebagai sebuah ide gagasan dalam berkarya seni rupa yang terdorong untuk mewujudkan gagasan tersebut ke dalam sebuah karya fotografi. Yang bertemakan tentang permainan-permainan tradisional di Jawa Barat khususnya permainan tradisional sunda seperti jajangkungan, bakiak batok, gasing, *bebeletokan*, *bedil lodong* yang isinya menampilkan keseruan permainan tradisional yang tidak kalah asyik dengan

permainan modern serta menjaga permainan tradisional sunda yang sudah mulai ditinggalkan melalui media karya fotografi.

Pada zaman sekarang ini sudah sangat jarang menemukan anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional tapi karena itulah penulis lebih yakin untuk membuat tugas akhir yang menampilkan permainan tradisional berupa dalam karya fotografi supaya anak-anak pada zaman sekarang ini melihat hasil karya tersebut sehingga menjadi tahu bahwa permainan tradisional zaman dahulu lebih menarik untuk dimainkan lagi.



Bagan 3.1 Bagan Proses Kerja
Sumber: (Dokumentasi Penulis,2018)

B. Analisis Kebutuhan

Pembuatan sebuah karya membutuhkan perencanaan yang sangat matang. Karya fotografi ini ditujukan kepada masyarakat luas agar bisa melihat permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan. Kompleks dan gaya visual dibuat lebih menarik yang menyampaikan sisi positif dengan keseruan yang ditampilkan sehingga bisa dinikmati oleh masyarakat luas.

Keberadaan karya fotografi ini diharapkan menjadi sebuah media untuk melestraikan permainan tradisional yang makin hari makin terlupakan jarang sekali anak-anak zaman sekarang yang memainkan permainan tradisional tersebut. Kelebihan karya fotografi ini yaitu untuk memudahkan masyarakat mengenali permainan tradisional karena dalam berbentuk karya fotografi yang bisa dilihat dengan sangat mudah kapan dan dimana saja pada zaman modern ini dengan lebih memperkenalkan seperti apa permainan tradisional itu.

Kekurangan dalam karya ini yaitu hanya berupa sebuah foto yang dimana orang bisa melihat karya tersebut dengan komunikatif.

C. Stimulus Berkarya

Stimulus merupakan sebuah dorongan dan rangsangan yang diperlukan dalam proses pembuatan karya. Apabila seorang kreator tanpa stimulus maka tidak akan merasa bersemangat dalam pembuatan bahkan sampai menyelesaikan karyanya. maka dari itu penulis sebelum pembuatan karya melakukan tahapan perencanaan yang matang supaya lebih mengenal dan mendalami tentang permainan tradisional sunda baik dari internet, buku, koran, dari berbagai ahli sumber dan juga melakukan observasi secara langsung ke komunitas Hong untuk lebih mengetahui permainan tradisional.

D. Kontemplasi

Kontemplasi yaitu suatu proses yang harus dilakukan oleh seseorang jika ingin menciptakan sebuah karya, yang didalamnya terjadi proses kepekaan, kepedulian, serta aksi. Pada tahap kontenplasi ini, creator akan mendapatkan banyak ide dan

kemudian akan menjadi suatu ide yang cemerlang. Kemudian pendalaman dan pengolahan ide dituangkan kedalam sebuah karya fotografi.

Dalam hal ini penulis menghadirkan objek permainan tradisional sunda sebagai ide berkarya fotografi. Berawal dari sebuah ide yang akhirnya dituangkan menjadi ide dan suatu gagasan dalam berkarya. Karena objek tersebut sering dimainkan oleh si penulis waktu masih kanak-kanak bersama teman-temannya. Penulis memilih beberapa permainan yang sekiranya masih sering dijumpai hingga saat ini. Penulis melakukan observasi kebeberapa tempat yang terdapat anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional sunda. Dari ide-ide itulah penulis kemudian melakukan kegiatan pemotretan untuk menciptakan sebuah karya fotografi.

E. Pengelolaan Ide

Proses pengelolaan ide yaitu merupakan sebuah tahapan perencanaan yang diolah dari stimulus menjadi sebuah ide gagasan yang di cantumkan dalam pembuatan sebuah karya. Sebagian besar pengelolaan ide dalam membuat karya penulis menggunakan *software* komputer *adobe lighroom primare* untuk proses mengedit sebuah hasil karya fotografi dengan hanya mengubah warna, kontras, cahaya, tanpa menambahkan atau mengurangi objek dalam foto tersebut.

F. Alat Dan Bahan

1. Kamera

Jenis kamera yang digunakan dalam pembuatan karya penulis adalah badan kamera (*camera body*) jenis digital Digital SLR (*single lens reflection*) atau RLT (*reflek lensa tunggal*). Kamera dengan sistem digital ini untuk pengoperasiannya sama dengan kamera *analog* (kamera memiliki film negatif), jenis kamera yang dipergunakan dalam membuat karya fotografi ini yaitu kameracanon 60D dengan spesifikasi yang dimiliki *18 megafixel*.



Gambar 3.1 Kamera DSLR Canon 60 D
(Sumber: Dokumentasi penulis,2018)

2. Lensa

Lensa yang dipergunakan dalam karya fotografi ini yaitu memakai lensa dengan ukuran lebar-panjang Canon (*wide-tele*) 18-200mm. lensa yang dipakai dalam pembuatan karya fotografi ini sering disebut lensa sapujagat.



Gambar 3.2 Lensa Canon 18-200mm
(Sumber: Dokumentasi penulis,2018)

3. *Flash*

Flash eksternal adalah salah satu peralatan sangat penting dalam fotografi, hasil foto yang menggunakan *flash eksternal* diyakini lebih bagus sama seperti menggunakan lensa bagus, salah satu fungsinya yaitu untuk menerangi objek yang kinerjanya untuk memunculkan cahaya. Penerang cahaya yang dihasilkan oleh *flash eksternal* ini lebih merata dan menyeluruh dari ujung *frame* ke ujung *frame* yang lainnya, *flash* yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu merk YN560 *speedlite* IV.



Gambar 3.3 *Speedlite* Yong Nuo IV
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2018)

4. Kartu Memori

Kartu memori ialah perangkat keras pendukung kamera digital yang memiliki fungsi sebagai menyimpan data hasil pemotretan, dalam proses pemotretan, penulis menggunakan memori dengan jenis *Sandisk Ultra* (SD) dengan memiliki kapasitas 32GB. Kapasitas memori yang digunakan sudah cukup besar dengan pembuatan karya foto menggunakan format RAW yang memiliki kapasitas 48MB per foto, dengan menggunakan memori ini penulis tidak perlu khawatir akan kehabisan ruang penyimpanan (*storage*).

Arian Adi Pratama, 2018

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK ANAK DI KAMPUNG NAGA SEBAGAI IDE BERKARYA CONCEPTUAL PHOTOGRAPHY

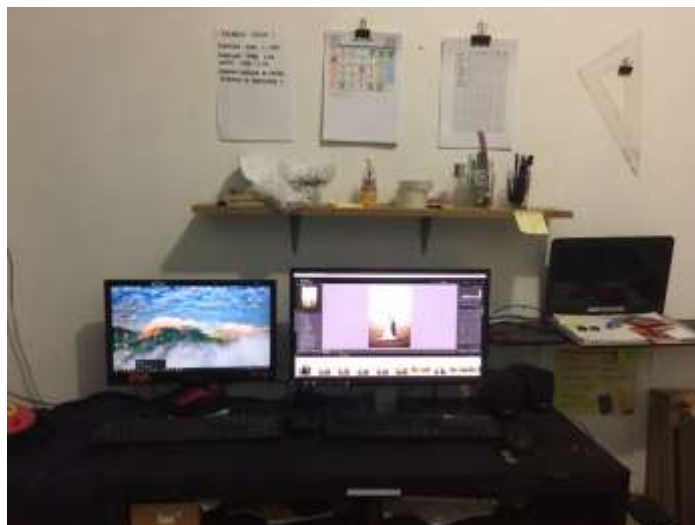
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.4 Memori Sandisk Ultra 32 MB/s
(Sumber: Dokumentasi penulis,2018)

5. *Personal Computer*

Pada pembuatan hasil karya fotografi ini *Personal Computer* berperan sebagai media untuk mengedit foto dengan *software lighroom CC 2015*, penulis lebih memilih *Personal Computer* ketimbang laptop karena pada saat pengeditan lebih membantu dengan cepat karena *file RAW* sangat berat untuk dibuka .maka menggunakan *personal computer* merupakan solusi bagi penulis. Menggunakan *personal computer* memerlukan layer LED, penulis menggunakan layar merk LG 22MP68 karena untuk mengedit foto supaya terkesan foto suasana *Vintage* (zaman dulu) memerlukan spesifikasi layar LED yang baik.



Gambar 3.5 *Personal Computer*
(Sumber: Dokumentasi penulis,2018)

Arian Adi Pratama, 2018

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK ANAK DI KAMPUNG NAGA SEBAGAI IDE BERKARYA CONCEPTUAL PHOTOGRAPHY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Card Reader

Card reader yaitu perangkat yang digunakan untuk membaca kartu memori. Card reader memiliki kecepatan membaca dan mentransfer data yang cukup baik di kelasnya. *Card reader* membantu membaca memori rata-rata 37,4MB/s dan menulis sekitar 17,6MB/s. Dengan kecepatan tersebut *card reader* bisa membantu aktifitas penulis dalam memindahkan foto dari memori ke computer untuk di olah dalam proses pengeditan.



Gambar 3.6 Card Reader
(Sumber: Dokumentasi penulis,2018)

7. Kayu

Kayu adalah hasil olahan tumbuhan yang digunakan untuk berbagai keperluan, Dalam menghasilkan karya fotografi ini kayu dijadikan sebagai media untuk mencetak foto. Kayu yang digunakan penulis adalah jenis kayu pinus yang telah melalui proses pemotongan berukuran 80X50 cm. kayu yang digunakan untuk mencetak foto adalah kayu yang sudah dihaluskan dalam artian memiliki permukaan

Arian Adi Pratama, 2018

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK ANAK DI KAMPUNG NAGA SEBAGAI IDE BERKARYA CONCEPTUAL PHOTOGRAPHY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

rata. Alasan penulis menggunakan kayu pinus adalah bahan pinus mudah didapat, memiliki tekstur mudah di haluskan dan harganya terjangkau.



Gambar 3.7 Kayu Pinus

(Sumber: <http://www.kayupinus.com/> diakses pada tanggal 12 Agustus 2018, 11.25 WIB)

8. Trigger

Trigger berfungsi sebagai alat penghubung dua perangkat yaitu kamera dan *flash*. Kegunaan utama dari *trigger* adalah supaya penulis bisa menghubungkan kamera yang penulis punyai dengan *flash* eksternal yang berada terpisah. Dengan bantuan *trigger* maka penulis tidak perlu direpotkan dengan adanya kabel yang panjang di area pemotretan. Jenis *trigger* yang penulis gunakan adalah PT 04 NE.



Gambar 3.8 *Trigger*

(Sumber: <http://www.saveseva.com/belajar-strobist-peralatan-yang-dibutuhkan/> diakses pada tanggal 12 Agustus 2018, 11.36 WIB)

9. Tripod

Tripod adalah alat yang digunakan untuk menyangga perangkat. Dengan adanya tripod, perangkat tidak akan bergerak ketika proses memotret dengan *exposure* lambat. Saat ini sudah banyak jenis tripod yang ada dipasaran. Berbagai jenis *tripod* pun diluncurkan. Tripod yang penulis gunakan adalah jenis tripod merk Velbon.



Gambar 3.9 *Tripod*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)

10. Printing

Printing yaitu proses mencetak yang menggunakan mesin digital ke media cetak. Media yang akan digunakan pada pembuatan karya ini adalah kayu. Print *Flatbed* adalah jenis printing yang dipilih penulis untuk mencetak karya fotografi karena media yang digunakan adalah media kayu.

11. Pembuatan Properti Alat Permainan

Pada penciptaan karya fotografi penulis menggunakan alat-alat permainan seperti *jajangkungan*, *bebeletokan*, *bedil lodong*, bakiak batok, gasing, yang dimana alat-alat dan properti dibawa sendiri oleh penulis.

12. Pencarian Latar Tempat

Kampung naga Kampung Adat yang terletak di desa Neglasari kecamatan Salawu kabupaten Tasikmalaya Jawa Barat, dengan jarak tempuh kurang lebih satu jam dari pusat kota Tasikmalaya. Alasan penulis melakukan ke karya di kampung Naga karena untuk mengejar kesan natural latar tempat. Kampung Naga adalah salah satu

kampung yang berada di Jawa Barat dan masih memegang teguh adat istiadat suku sunda. Hal ini dapat mendukung penulis untuk mendapatkan kesan natural.



Gambar 3.10 Gerbang kampung Naga
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)

G. Proses Pembuatan Karya

1. Observasi/Wawancara

Proses pengerjaan karya penulis melakukan observasi terlebih dahulu dengan melakukan wawancara pada beberapa ahli diantaranya dengan pengurus komunitas Hong Cecep Imansyah, dosen psikologi perkembangan anak Drs. MIF. Baihaqi, M.Si., seniman new media art Dr. Andang Iskandar, S.Pd., M.Ds, masyarakat Kampung Naga Aki Ma'un sebagai punduh Kampung Naga dan Pak Tatang Sebagai *guide* selama proses pembuatan karya di Kampung Naga.

Selama observasi penulis melakukan wawancara dari satu sumber ahli ke sumber ahli lainnya secara bergantian. Dilakukan dari yang terdekat terlebih dahulu hingga ke tempat yang jauh. Pada saat melakukan wawancara penulis ditemani oleh beberapa teman dengan tujuan membantu mendokumentasikan untuk mendukung penulisan.



Gambar 3.11 Wawancara dengan Cecep Imansyah pengurus komunitas Hong
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)



Gambar 3.12 Wawancara dengan dosen psikologi perkembangan
anak Drs. MIF Baihaqi, M.Si.
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)



Gambar 3.13 Wawancara dengan seniman new media art Dr. Andang Iskandar, S.Pd., M.Ds
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)



Gambar 3.14 Wawancara dengan Aki Ma'un selaku penduduk di Kampung Naga
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)



Gambar 3.15 Wawancara dengan Pak Tatang masyarakat kampung Naga
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)

2. Proses Pembuatan Properti

Penulis membuat permainan tradisional dengan melihat tutorial dari google dan youtube yang dimana semua properti permainan dibuat sendiri dengan sedikit bantuan dari oranglain.

- a. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam membantu pembuatan properti permainan seperti palu, paku, gergaji, golok dan lain-lain.
- b. Mencari bahan yang akan dijadikan alat-alat permainan seperti kayu, bambu di alam.
- c. Meyortir bahan-bahan yang telah didapatkan dari alam memilih dan memilah yang mana layak untuk digunakan dan kokoh supaya tahan lama dan mengurangi kecelakaan pada saat dimainkan.
- d. Mengukur kayu dan bambu sesuai dengan kebutuhan ada yang digunakan sebagai pijakan ada juga sebagai penyangga dan lain-lain, ukuran harus pas dan sesuai dimana satu sama lainnya akan direkatkan dan digabungkan hingga membentuk sebuah alat permainan yang layak untuk digunakan dan tidak membahayakan yang menggunakannya.

Arian Adi Pratama, 2018

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK ANAK DI KAMPUNG NAGA SEBAGAI IDE BERKARYA CONCEPTUAL PHOTOGRAPHY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.16 Proses pembuatan permainan tradisional
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)

3. Proses Pencarian Latar/*Background*

Penulis diberikan saran oleh pembimbing satu dan dua agar mendatangi kampung naga yang berada di Tasikmalaya karena di kampung tersebut masih kental dengan adat dan budaya yang dimana suasana dan isi dalam kampung tersebut masih menggunakan kearifan lokal sehingga sangat cocok digunakan sebagai latar tempat pengambilan foto.

4. Proses Mencari Model

Model yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan anak-anak asli kampung naga yang berjumlah tiga orang dengan rentang usia 7-10 tahun, pada saat pencarian model penulis meminta izin dahulu kepada ketua kampung bahkan pada saat sebelum datang pun penulis sudah meminta izin untuk melakukan observasi, kemudian penulis menemukan anak laki-laki tersebut lalu diajaklah mengobrol mereka bertiga dan memberitahukan tujuan penulis datang kesitu sehingga mengajak anak-anak tersebut berperan sebagai model akhirnya mereka mau melakukan hal tersebut, akan tetapi hampir semuanya kurang menguasai permainan engrang

dibandingkan dengan permainan lainnya, maka itu penulis mengajarkan dahulu sampai sedikit lancar hingga bisa dilakukan pemotretan yang sempurna.

5. Proses Pemotretan

Pada tahap pemotretan penulis mengajak model untuk memainkan alat permainan yang dibawa sehingga pada saat mereka memainkannya penulis memfoto kegiatan mereka yang sedang memainkan permainan tersebut, pada saat pemotretan penulis harus mencari *angle* yang pas dengan cahaya yang sesuai. Pemotretan ini mengandalkan insting oleh penulis serta keapikan dengan tujuan foto terlihat menarik dalam arti komposisi, angle, warna dan ekspresi model pemain permainan tradisional selaras dengan latar tempat yang ada sehingga menciptakan foto yang menarik.



Gambar 3.17 proses pemotretan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

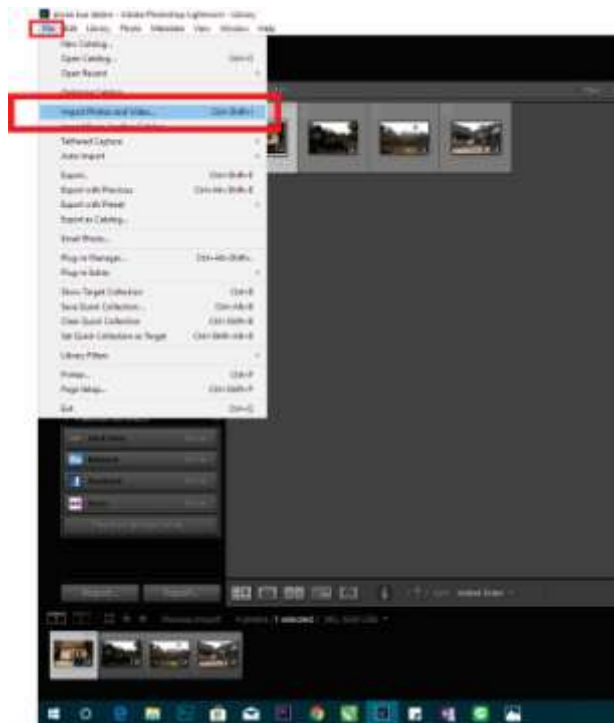
6. Proses Pengeditan

Sebelum melakukan pengeditan penulis memilih dahulu foto yang akan dipakai dilihat dari segi *angle*, cahaya, komposisi warna sebelum dimasukan ke aplikasi light room untuk dilakukan pengeditan yang dimana dilakukan untuk memperbaiki dan memperjelas foto tersebut.

Arian Adi Pratama, 2018

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK ANAK DI KAMPUNG NAGA SEBAGAI IDE BERKARYA CONCEPTUAL PHOTOGRAPHY

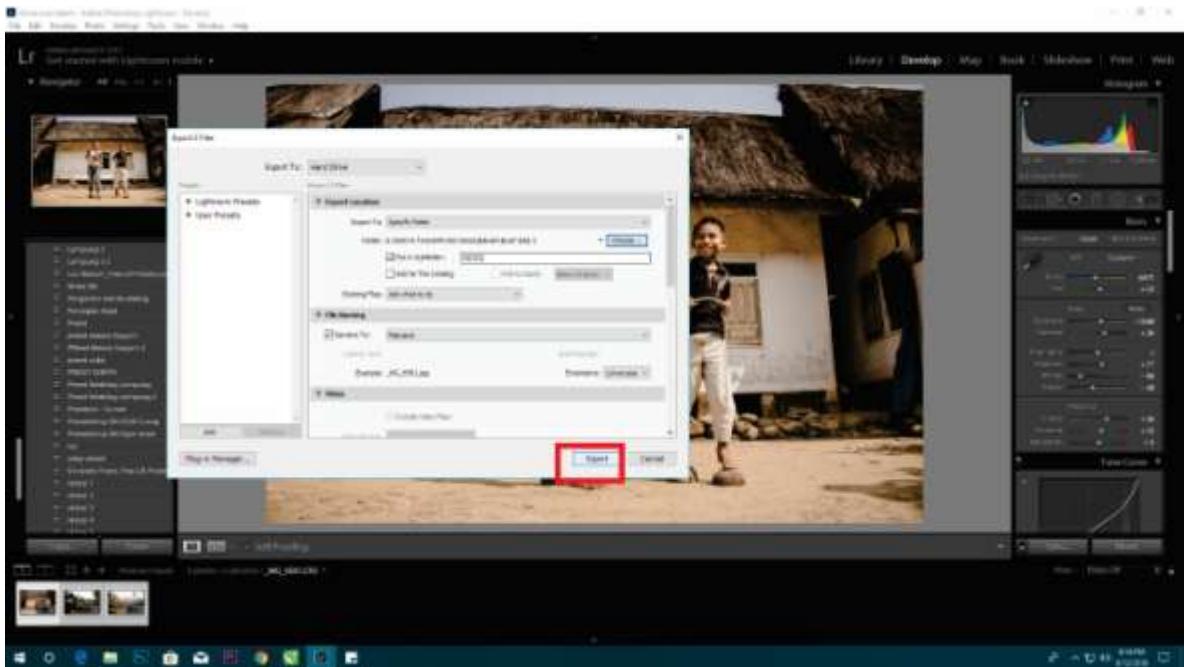
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.18 proses *import* gambar
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)



Gambar 3.19 proses *edit* warna
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)



Gambar 3.20 proses *export*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)

7. Proses Pencetakan

Proses pencetakan penulis menggunakan cara printing dengan media yang digunakan kayu, proses printing diserahkan kepada bidang ahlinya yaitu jasa percetakan. Jenis cetakan yang di pilih oleh penulis adalah cetakan *flat bed*. Hal yang mendasari penulis memilih cetakan *flatbed* adalah kaena hasil cetakan nya yang baik dalam media apapun, salah satunya mencetak dalam media kayu.

a. Pencetakan Dami

Penulis mencetak karya dengan ukuran kecil terlebih dahulu. Untuk memastikan bentuk karya yang baik sebelum mengeluarkan biaya yang besar untuk karya yang besar.



Gambar 3.21 hasil pencetakan dami
(Sumber: dokumentasi penulis, 2018)