

## PERMAINAN TRADISIONAL ANAK NAGARI DALAM FOTOGRAFI KONSEPTUAL

**Anniko Syamboby, Melisa Fitri Rahmadinata, Cindi Adelia Putri  
Emas  
Institut Seni Indonesia Padang Panjang  
Email : midun2503@gmail.com**

### ABSTRAK

Permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Fotografi konseptual dimanfaatkan untuk mengingatkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan. *Flashback* diartikan sebagai kenangan, dimana di dalam karya foto ini penulis mencoba menghadirkan kembali tentang kenangan dari permainan tradisional anak yang pernah penulis mainkan dahulunya, dan pernah dirasakan penulis. Konsep kenangan masa lalu ini divisualkan penulis dengan cara menggunakan teknik pengambilan *eye level* dan teknik *lighting side light*. Penulis menjadikan fotografi sebagai media untuk menghadirkan kembali kenangan dan bentuk permainan tradisional itu sendiri, terutama dalam fotografi konseptual. Penulis menceritakan pengalaman saat bermain diwaktu kecil itu sendiri dari hal yang terdengar sederhana, tetapi didalam ingatan ini terdapat kenangan dan bentuk permainan anak-anak yang saat ini sudah jarang ditemukan. Maka dari itu fotografi sangat berperan penting didalam karya ini, karena dengan sebuah foto seseorang bisa menyampaikan apa yang dirasakan melalui karya foto. Karya tugas akhir ini berupa fotografi konseptual yang mengangkat tema tentang *flashback* penulis dan bentuk dari permainan tradisional anak, yang sudah lama tersimpan dalam ingatan. Proses penciptaan karya ini dilakukan dengan empat tahap sebagai proses penciptaan karya yaitu persiapan, perancangan, perwujudan dan penyajian karya. Keseluruhan permainan anak dalam *memory* penulis ini akan di aplikasikan dalam bentuk foto warna hangat membuat suasana karya foto terbawa kedalam masa lalu penulis.

**Kata Kunci: *Flashback*, Fotografi Konseptual, Permainan Tradisional Anak Nagari.**

### ABSTRACT

*Traditional games are games owned by a community group which are passed down from one generation to the next. Conceptual photography is used to remind traditional games that have begun to be abandoned. Flashback interpreted as memories, where in this photo the author tries to bring back memories from traditional children's games that the author has played before, and which the author has experienced. The concept of past memories is visualized by the author by using the retrieval technique eye level and techniques lighting side light. The author uses photography as a medium to bring back memories and traditional forms of*

*play, especially in conceptual photography. The author tells about the experience of playing when he was small itself from things that sound simple, but in this memory there are memories and forms of children's games that are rarely found nowadays. Therefore, photography plays an important role in this work, because with a photo one can convey what one feels through a photograph. This final project is in the form of conceptual photography with the theme of flashback the author and form of traditional children's games, which have long been stored in memory. The process of creating this work is carried out in four stages as the process of creating works, namely preparation, design, embodiment and presentation of the work. The whole child's play in memory This writer will apply it in the form of a warm color photo to make the atmosphere of the photo work carry over into the author's past.*

**Keywords: Flashback, Conceptual Photography, Nagari Children's Traditional Games.**

## **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 didaerah 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 (Dwiyanadkk,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 individualis sangat berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi sesama. Anak anak menjadi individu yang menjalani kehidupan individualistis, permainan traditional menawarkan suatu nilai yang positif bagi perkembangan anak. (Sudono, 1995:14).

Dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari adanya 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 defenisi mengenai “konsep”, yang terlahir dari pemikiran abstrak dan bukan merupakan hal yang nyata, kemudian, menjadi suatu yang nyata untuk menyampaikan sesuatu. (amin, 1987:154)

### **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?

### **TUJUAN PENCIPTAAN**

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

### **LANDASAN TEORI**

#### 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 ekspersi artistic dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi karya fotografi seni”. (Seodjono,2007:40)

Penciptaan karya fotografi seni atau seni marnifotogaai (*fine art photography*) lebih ditekankan pada sikap pemotretnya dalam mengantisipasi kameranya sebagai kuas atau palet antakmentransfer obiek. (natural/imajinasi) dengan berbagai teknik dan gaya dalam bentak 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 imagination*). (Sumayku, 2016 : 40).

## 2. Fotografi konseptual

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, menggunakan pendekatan fotografi konseptual. Hal ini dimungkinkan untuk merealisasikan dengan mengun 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 bernostalgia 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 dilakukan 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" (Elizabeth 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 dimaksud 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. (Elizabeth 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 berobjekkan 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 mencipkan 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 Yuniyanto, 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 pengurangi *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 perpokhongan. 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 kemukan 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.

### 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 **Perancangan (Story board).**



**Gambar :** 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.

**2. Perwujudan Alat dan Bahan**

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

a. Alat

Perwujudan dalam karya ini

mempunyai alat yang digunakan penulis sebagai terciptanya karya sebagai berikut:

1. Kamera 5D mark II
2. Lensa youngnou 35mm
3. Lensa canon 85 MM
4. Speedlight
5. Trigger
6. Memory card
7. Komputer

b. 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.

c. Teknik

Teknik yang digunakan penulis saat pemotretan adalah campuran cahaya.

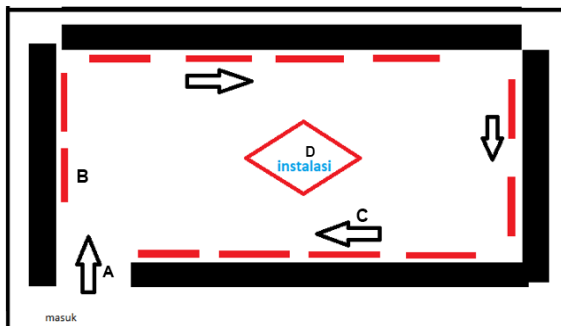
Campuran cahaya disini merupakan pengabungan sumber cahaya. Teknik ini digunakan agar suasana dilokasi motret terasa terlihat nyata. Cahaya campuran adalah penggabungan atau kombinasi cahaya dalam fotografi serta teknik *angle eye level* dalam fotogرافي konseptual, karena dalam proses pemotretan yang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

## 8. 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 dilokasi 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 : Tempat pemasangan karya foto**

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.

#### **A. KONSEP PENCIPTAAN**

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, tumbuh dan berkembang, yang seras dengan nilai-nilai budaya Minangkabau dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari orang dewasa ke anak-anak ke generasi berikutnya.

Konsep *flashback* pada permainan tradisional yang dimaksud adalah permainan anak nagari yang penulis hadirkan kembali adalah permainan balap ban, main kajai, congklak, oto kaleng, tarompa galuak, gasing, upiah, mancik-mancik, pacu



karuang, badia- badia batuang, ulanago, katapel, rangku alu, main layang – layang, parang- parang, buek layang, parang-parang, pistol pisang. Setiap permainan yang dimunculkan menunjukkan berbagai fase yang berbeda-beda yang dapat menunjukkan perkembangan motorik yang berbeda-beda pada setiap anak. Gado gambar untuk menjemput kenangan atau memori tentang permainan anak yang dulunya pernah penulis mainkan. Konsep ini penulis visualisasikan dengan cara menekan ekspresi antara anak- anak satu dengan anak – anak lainnya, pakaian seperti baju dalam dan celana batik menunjukkan kesederhanaan yang menjadi ciri khas dari anak-anak. Anak-anak cenderung menggunakan pakaian yang simple sehingga memudahkan gerak gerik mereka dalam bermain. Penambahkan *tone* warna ke sebuah karya foto menunjukkan kehangatan ditambah dengan canda tawa anak-anak ketika memenangkan permainan. Sebagai contoh warna kuning menekankan karakter ceria pada foto, teknik *lighting* digunakan penulis seperti *side light*

karakteristik dari teknik *side light* untuk memunculkan tekstur dari objek anak yang sedang bermain.

Pada karya ini penulis membuat sebuah karya tentang kenangan atau *flashback* saat bermain yang tersebut penulis alami. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik memvisualisasikan ide sebagai kedalam bentuk karya fotografi konseptual. Konsep yang dihadirkan mengembangkan *memory* atau kenangan yang mana objek tersebut adalah permainan tradisional anak nagari yang ada pada zaman dahulu. Namun saat ini sudah jarang ditemukan anak-anak memainkan permainan tersebut.

Dalam proses pemotretan penulis melakukan pemotretan secara *outdoor*, penulis menyiapkan alat-alat seperti mencari properti yang digunakan dalam permainan tradisional anak Nagari. Dalam pemotretan dilakukan sore hari, untuk objek karya ini penulis juga memakai objek anak - anak kecil dan dua orang dewasa. Dalam konsep visual yang telah dirancang sebelumnya bertemakan tentang *flashback* kemasa lalu tentang permainan tradisional anak-anak

Nagari. Penulis menata ide letak objek didalam setiap *frame* agar foto sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis

Pemotretan karya ini dilakukan secara *outdoor*. Konsep seperti penambahan property di dalam permainan dapat mendukung karya foto. Properti yang digunakan seperti gasing , layang-layang, badia batuang dan *lighting* pada waktu memotret, untuk menerangi pada objek beberapa karya selain itu penulis menggunakan teknik percahayaaan *available light*. Karya foto digarap dengan konsep menggambarkan kembali ingatan dan *memory* penulis terhadap suasana bermain sehingga menciptakan fotografi konseptual.

## **B. PROSES PENCIPTAAN**

### 1. Persiapan

Pada proses penciptaan yang karya foto, penulis mencoba mencari lokasi untuk mendapatkan tempat sesuai dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya, dan mempersiapkan objek dari permainan dan mencari *talent*, dan property pendukung. Permainan ini digarap setiap hari masing-masing lima

permainan.

### 2. Penggarapan karya

Proses Penggarapan karya dilakukan selama lima hari, dengan total dua puluh permainan anak nagari seperti balap ban, main kajai, congklak, oto kaleng, tarompa galuak, gasing, upiah mancik-mancik, pacu karuang, badia-badia batuang, ula nago, katapel, rangku alu, main layang – layang, parang-parang, buek layang, parang-parang, pistol pisang. Gado gambar. Pada proses penggarapan karya penulis mengalami kendala sehingga pemotretan menjadi sedikit tertunda dikarenakan cuaca tidak mendukung (hujan) selain itu memaksimalkan ekspresi pada *talent* juga merupakan kendala lainnya yang di alami oleh penulis.

### 3. *Editing* karya

Setelah proses pemotretan, hasil foto diseleksi untuk dimasukan kedalam proses *editing* untuk menyesuaikan warna hangat dan kontras pada foto, penulis memakai aplikasi editing adobe photoshop untuk



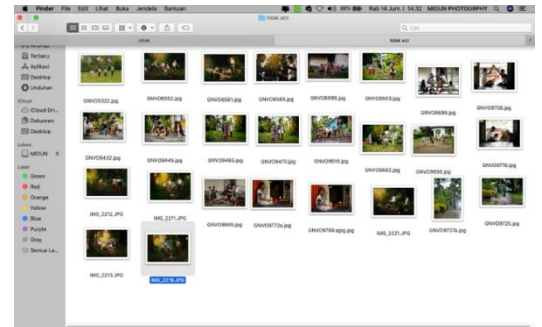
menyesuaikan tone warna hangat, *curve*, dan saturasi pada foto. Semua karya foto permainan tradisional dalam *flashback* ke masa lalu penulis merupakan hasil pemotretan di tahun 2022, begitu juga dengan proses percetakan hingga menjadi karya yang siap di pameran .

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah seleksi foto karya. Dalam proses ini ada foto yang terpilih atau tidak terpilih dikarenakan ada momen yang tidak sesuai dengan harapan, maupun pengulangan pengambilan foto setelah seleksi karya konsep pameran yang penulis hadirkan instalasi permainan tradisional supaya yang hadir bernostagia kembali.

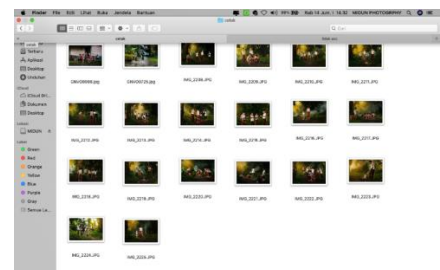


Gambar Proses editing karya

- a. *Crop* ( T ) : digunakan untuk menyesuaikan komposisi yang akan penulis gunakan.
  - b. *Brush tool* ( B) gunakan untuk membuat sisi terang lebih gelap atau lebih *Soft*.
  - c. *Gradient fill* digunakan untuk perkuat cahaya yang masuk di sela daun.
4. Seleksi foto karya



Gambar Karya yang terpilih



Gambar Karya tidak terpilih

Penyajian karya pada pameran dilakukan dengan menampilkan dua puluh karya foto masing-masing di bingkai dengan bingkai minimalis agar setiap penikmat foto fokus pada karya yang ditampilkan. Kertas yang di gunakan yaitu *paper laminating doff* hal ini untuk menghindari kilap agar foto dapat terlihat dengan jelas. Selain itu penyajian karya juga ditambahkan dengan beberapa properti yang digunakan dalam permainan anak nagari. Penulis menghadirkan visualisasi sekontras mungkin agar tujuan dari penyajian karya ini sesuai dengan hal yang ingin disampaikan oleh penulis.

### **Hasil Karya**

Pada hasil karya, penulis menampilkan karya beserta uraian dan penjelasan. Semua karya foto di ambil pada judul “permainan tradisional anak Nagari dalam Fotografi konseptual” dan dikombinasikan dengan menggunakan *Lighting Teknik side light*, teknik *angle* Penulis juga menggunakan *eye level*, yang berarti posisi kamera sejajar dengan mata dan objek,

agar nantinya penikmat karya bisa merasakan apa yang disampaikan oleh penulis.

Karya ini menunjukkan keseharian anak-anak yang sangat sederhana. Anak-anak tersebut memunculkan berbagai ide kreatif yang dituangkan dalam berbagai bentuk permainan. Permainan ini mengambil bahan-bahan yang berasal dari alam, dirakit oleh anak-anak sesuai imajinasi masing-masing. Karya ini ditampilkan siang hingga sore hari dimana anak-anak sudah menyelesaikan sekolahnya, pakaian yang dikenakan pun sangat sederhana sehingga tidak mengganggu permainan agar lebih leluasa. Banyak dampak positif yang ditampilkan dari karya ini seperti kehangatan, kebersamaan serta imajinasi kreatif yang ditimbulkan dari berbagai hal yang ditemukan dilingkungan sekitar.



### Deskripsi Karya ke 1

Karya ini merupakan karya pertama dengan judul karya “Balap ban”. Tradisional balap ban merupakan permainan yang tercipta dari ban bekas sepeda motor yang tidak terpakai lagi kemudian digunakan untuk bermain balap ban. Permainannya adalah dengan menggelindingkan ban bekas tersebut, setelah itu memukul dengan tangan agar menjaga keseimbangan ban agar tetap berjalan mengelinding. Anak – anak sebagai pengemudi berlari mengendalikan dari belakang. Permainan ini melatih ketangkasan anak – anak serta kelincahan, keseimbangan tubuh anak- anak. Pada karya tersebut terdapat tujuh orang anak, tiga orang di antaranya memukul ban dan empat orang lainnya menyemangati teman mereka. Anak-anak tersebut menggunakan pakaian sederhana sehingga gerak anak-anak tersebut lebih leluasa. Permainan tersebut dilakukan di dekat rumah dengan latar belakang hutan bambu, tempat tersebut lebih teduh dan tenang dengan kicauan burung serta tidak mengganggu aktivitas penduduk sehingga anak-anak

bebas mengekspresikan permainan yang sedang dimainkan.

Penulis memvisualisasikan karya ini dalam bentuk foto berwarna. Alasan penulis memilih berwarna hangat seperti warna kuning adalah melambangkan keceriaan dan warna hijau adalah seperti kedamaian. Sebagai visual dari permainan yang ada dalam diri sewaktu kecil.

Teknik pengambilan foto pada karya ini yaitu menggunakan teknik kamera *low angle*. Karya foto ini menggunakan lensa canon 85 mm F1,2 bukaan menggunakan ukuran diafragma F/ 2, speed 1/500 dengan ISO 160.



### Deskripsi karya ke 2

Karya kedua berjudul lompat tali. Permainan lompat tali salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh anak perempuan dan laki-laki . Dalam karya foto ini

bercerita tentang bagaimana rasa kebersamaan dan rasa membangkitkan canda tawa antar saudara yang timbul dalam sebuah permainan. Didalam karya foto ini terdapat dua orang saudara perempuan dan empat laki-laki dimana empat orang sedang bermain sedangkan dua orang yang sedang menunggu giliran bermain. Lompat tali dilakukan oleh dua orang sekaligus dan dua orang lainnya memegang masing-masing ujung tali sambil diputar membentuk lingkaran. Permainan berhenti ketika anak yang melompati tali jatuh atau tersandung, dan digantikan oleh anak-anak lainnya. Permainan ini juga membutuhkan daya fokus agar tetap melompat dalam lingkaran tali yang sedang dimainkan.

Penulis memvisualisasikan karya ini dalam bentuk karya foto dimana dominan berwarna hijau, berwarna hangat seperti kedamaian untuk memperlihatkan kegembiraan saat bermain. Teknik pengambilan kamera yang digunakan penulis *eye level*. Pada karya foto ini penulis menggunakan lensa canon USM 85mm 1,2 bukan

diafragma 2,5, speed 1/500, ISO 160.



### Deskripsi karya ke 3

Karya ini merupakan karya ke tiga berjudul karya "Congklak". Permainan congklak lebih identik dimainkan oleh anak perempuan Minang. Permainan ini tak hanya ada di Minang, namun juga hampir di semua wilayah di Indonesia. Permainan ini dilakukan oleh dua orang dengan cara mengisi lubang-lubang yang ada dengan biji yang disediakan. Permainan ini memiliki nilai makna yang tinggi. Permainan ini mengajarkan untuk tidak berlebihan dan saling berbagi, Dalam permainan diperlukan strategi agar biji tidak habis dilawan. Dalam permainan ini terdapat tujuh buah lubang di tiap sisinya. Setiap lubang tersebut diisi dengan tujuh buah biji. Bagi salah satu anak yang telah mengisi

semua lubang hingga penuh maka anak tersebut adalah pemenangnya.

Penulis memvisualisasikan karya ini kedalam bentuk suatu keluarga. Terdapat seorang ibu yang sedang menampih beras dan bapak yang sedang memberi makan ayam, serta anak perempuan yang sedang bermain, karya ini memperlihatkan kehangatan dalam suatu keluarga. Teknik pengambilan gambar yang digunakan *eye level* dengan *background* berlatarkan rumah tradisional. Pada karya foto ini penulis menggunakan lensa canon USM 85mm 1,2 bukan diafragma 2,5, speed 1/2.500, ISO 50.



#### Deskripsi karya ke 4

Karya ini merupakan karya empat yang berjudul “bambu bekas”. Permainan tradisional ini identik oleh anak laki – laki dengan memanfaatkan bambu dan sendal

bekas dan dirangkai satu menjadi mobil-mobilan yang kemudian di dorong oleh anak-anak. Anak-anak sangat gembira dan antusias memainkan permainan yang mereka buat sebelumnya. Permainan ini dilakukan dijalan setapak dengan latar belakang pohon di sisi kiri dan kanan jalan. Mobil-mobilan yang telah dirakit dari bambu bekas dan ditambahkan dengan roda kecil di sisi kiri dan kanan kemudian didorong sepanjang jalan dengan bantuan bambu seperti sebuah tongkat. Dua anak tersebut saling bergurau disepanjang jalan sehingga timbul canda tawa di antara mereka. Permainan ini sederhana namun sangat bermakna karna dapat mempererat hubungan antara kedua anak tersebut. Permainan ini muncul berdasarkan kreatifitas dan ide-ide yang muncul pada anak tersebut.

Penulis memvisualisasikan karya ini dalam bentuk foto berwarna kuning. Alasan penulis memilih warna kuning mengingatkan ke masa lalu. Penulis juga menambahkan asap agar terlihat *dramatis*. Teknik pengambilan kamera yang digunakan penulis *eye level* dengan

background berlatarkan rumput. Pada karya foto ini penulis menggunakan lensa canon USM 85mm 1,2 bukan diafragma 2,5, speed 1/320, ISO 100.



Deskripsi karya ke 5

Karya ini merupakan karya kelima “tarompa galuak”. Permainan tarompa galuak, salah satu permainan yang memanfaatkan bahan yang ada di sekitar kita yaitu batok kelapa yang di beri tali. Tarompa galuak meski terlihat sederhana tetapi sangat menyenangkan jika dimainkan secara bersama-sama. Pada karya foto ini penulis memvisualisasikan bagaimana saat bermain tarompa galuak itu sendiri dengan canda tawa bersama. Permainan ini juga dulu nya dimainkan penulis sewaktu kecil, menjadikan salah satu dari visual dua anak yang sedang bermain tempurung, dan dua anak - anak menyemangati teman yang sedang berlomba-

lomba supaya menang. Permainan ini diperlombakan dimana anak yang terlebih dahulu mencapai garis *finish* adalah pemenangnya. Permainan ini termasuk susah-susah gampang, anak yang bermain ini harus fokus agar tetap berpijak pada batok kelapa, selain itu medan pijakan juga akan mempengaruhi lancar atau tidaknya permainan ini. Permainan ini harus dilakukan dibidang datar agar cepat mencapai garis *finish* karena permainan ini membutuhkan kecepatan dan ketangkasan.

Penulis memvisualisasikan karya ini dalam bentuk foto berwarna kuning dan memfokuskan cahaya buatan ke objek. Alasan penulis memilih berwarna dalam permainan yang menunjukkan kebersamaan akan mempererat kebersamaan bersama teman, dan saat bersama kita akan merasakan keriang dan keseruan.

Teknik pengambilan kamera yang digunakan penulis *eye level*, penulis menggunakan speed dengan posisi *lighting* teknik *side light* dengan *background* berlatarkan rumput. Pada karya

foto ini penulis menggunakan lensa canon USM 85mm 1,2 bukan diafragma 2,5, speed 1/320, ISO 100.



#### Deskripsi karya ke 6

Karya ini merupakan karya ke enam penulis dengan judul karya "Gasing". Gasing merupakan sebuah permainan tradisional yang terbuat dari kayu dan tali. Bentuknya seperti payung terbalik, namun tidak memiliki rongga dan berukuran kecil. Bagian atas gasing akan dililiti tali sebagai alat pemutar ketika di tarik. Cara memainkan gasing juga tidak sulit, hanya melilitkan tali pada bagian atas gasing, lalu lemparkan ke tanah dan tarik sekuat tenaga maka gasing akan berputar dengan kencang. Pada permainan ini terdapat tiga orang anak yang saling melempar gasing mereka. Permainan akan dimenangkan oleh anak yang memiliki putaran gasing paling lama, tentu saja gasing harus

dilempar pada bidang datar agar dapat berputar lama. Tabrakan antar gasing juga hal yang dapat mempengaruhi putaran gasing. Jika gasing saling bertabrakan maka ada dua kemungkinan, salah satu akan terpental dan putaran berhenti atau keduanya saling terpental dan putaran keduanya juga berhenti. Permainan ini dilakukan dilingkungan yang masih asri sehingga penuh ketenangan.

Penulis memvisualisasikan permainan ini foto menggunakan kolaborasi warna kuning dan menambahkan cahaya bantuan untuk menerangi objek. Alasan penulis memilih foto berwarna dikarenakan penulis ingin menyampaikan keseruan dan ekspresi wajah yang beragam dari anak satu dengan anak lainnya dan kehangatan dalam suatu permainan.

Penulis menggunakan teknik pengambilan foto yang digunakan pada karya ini yaitu teknik lighting side light, *teknik kamera eye level*. Pada karya ini pengkarya menggunakan aplikasi editing adobe photoshop cc 2019 untuk mengatur warna hangat karya. Pada karya foto ini penulis

menggunakan lensa canon USM 85mm 1,2, pada teknik penulis menggunakan bukaan diafragma F/ 2,5, speed 1/200, dengan ISO 100.



Deskripsi karya ke 7

Karya ini merupakan karya ke ketujuh berjudul karya “upiah”. Permainan upiah merupakan permainan tradisional dimana alas tempat duduk terbuat dari daun pinang dan dinaiki satu orang dan satu lagi menarik ujung tangkai pinang, mereka saling berganti – gantian, Jika permainan ini dilombakan maka pemenangnya adalah tim yang berhasil mencapai *finish* terlebih dahulu dengan anak yang tetap duduk di atas daun pinang. Penulis ingin memperlihatkan suasana di sore hari dengan dua orang bersaudara yang bermain upiah, yang mana sang adik terlihat sangat senang sembari tertawa melihat sang

kakak menarik daun yang diduduki sang adik.

Penulis menggunakan teknik pengambilan foto yang digunakan pada karya ini yaitu teknik lighting side, cahaya sejajar pada objek , teknik kamera eye level Pada karya penulis menggunakan komposisi sepertiga bidang. Pada karya foto ini penulis menggunakan lensa canon USM 85mm 1,2, pada teknik penulis menggunakan bukaan diafragma F/ 2,5, speed 1/125, dengan ISO 200.



Deskripsi karya ke 8

Karya ini merupakan karya kedelapan penulis dalam tugas akhir yang berjudul “Permainan Tradisional Anak Nagari dalam Fotografi Konseptual”. Dengan judul karya “petak umpat ”. Permainan petak umpet bisa dibilang sebagai salah satu permainan tradisional yang tidak terkikis oleh waktu sama halnya





dengan permainan tradisional lainnya, permainan petak umpet ini ialah permainan mencari orang dengan awal yang sebagai penjaga menutup mata dan menghadap ke tembok, lalu menghitung sampai 10 untuk memberikan waktu kepada yang lain agar bisa mencari tempat bersembunyi, jika dia melihat temannya yang sudah mengumpat dia berteriak sambil memegang tembok atau tempat dia menjaga. Yang ketahuan duluan ialah yang akan jaga selanjutnya. Pada karya tersebut terdapat empat orang anak, dimana salah satunya adalah seorang perempuan. Permainan ini tidak terbatas laki-laki atau perempuan mereka dapat saling bermain. Strategi yang dapat dilakukan pada permainan ini adalah mencari tempat bersembunyi yang tidak mudah ditemukan, dan tentunya anak-anak tersebut harus memiliki kemampuan berlari cepat agar tidak dikalahkan oleh anak yang berjaga di dekat pohon.

Penulis ingin memperlihatkan suasana di sore hari sedang bermain petak umpet penulis memfokus kamera ke objek yang sedang menjaga, sedangkan tiga

anak laki-laki dan satu perempuan yang sedang lari untuk bersembunyi.

Penulis menggunakan teknik pengambilan foto yang digunakan pada karya ini yaitu teknik *lighting side*, cahaya sejajar pada objek anak yang sedang berlari-lari, teknik kamera *eye level*. Pada karya penulis menggunakan lensa canon USM 85mm 1,2, pada teknik penulis menggunakan bukaan diafragma F/ 2,2, speed 1/1320, dengan ISO 100.

### **Kesimpulan**

Tugas akhir “permainan tradisional Anak Nagari dalam fotografi konseptual” mengambil konsep *flashback* mengingat kembali masa lalu penulis saat bermain permainan tradisional di masa lampau. Penulis menghadirkan kembali permainan tradisional lewat karya foto, menghadirkan kembali ingatan anak – anak akan permainan tersebut.

Metode yang digunakan yaitu fotografi konseptual. Penulis telah merancang dan mengkonsepkan permainan anak nagari dengan talent anak-anak berusia 4 hingga sepuluh tahun.

Permainan yang ditampilkan dalam karya ini beragam baik fase berburu, fase berbisnis, fase emas, fase bertani, maupun fase berperang dengan total karya sebanyak 20 karya. Masing-masing di ambil dengan *background* lapangan, jalan setapak dan lingkungan alam lainnya.

Semua karya yang dihasilkan penulis menampilkan kehangatan, kebersamaan yang ditampilkan melalui *talent* yang telah dikonsepsikan sebelumnya. Karya ini berhasil menampilkan permainan anak nagari yang sudah mulai terlupakan oleh perkembangan teknologi.

#### **A. Saran**

Dalam penciptaan karya tugas akhir permainan tradisional anak nagari dalam fotografi konseptual. sangat di butuhkan pendekatan kepada anak - anak supaya anak tersebut tidak malu saat di foto, penulis harus mengajarkan permainan kepada anak supaya anak tersebut bisa bermain baik dari konsep penulis, waktu yang sudah penulis tentukan dengan tim tidak bisa terlaksana dengan

maksimal karena cuaca tidak mendukung, penulis mengharapkan anak-anak bisa bermain dan bisa melestarikan permainan saat guncangan permainan modern. Penulis mengharapkan karya tugas akhir ini dapat menambah refensi, wawasan di bidang fotografi, terutama di bidang fotografi konseptual.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bangsa, 75 pelestari budaya. 2020. *Permainan Tradisional Pembentuk Karakter Generasi Emas Indonesia*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Irdha Yuniarto, S. D. 2021. *TEKNIK FOTOGRAFI, Belajar Dari Basic Hingga Profesional*. Semarang: Yayasan prima Agus teknik.
- Jacobs, Lou. 2007. *Professional Children's Portrait Photography: Techniques and Images from Master Photographers (pro Photo Workshop)*. English: Amherst media.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan*



- Keterampilan Anak*. Jakarta:  
Prenadamedia Group.  
Manurung, Parmonangan. 2009.  
*Desain Pencahayaan*  
*Arsitektural*. Yogyakarta: CV  
Andi offset.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik*  
*Leksikal*. Jakarta: Rineka  
Cipta.
- Peres, michael R. 2013. *The Focal*  
*Encyclopedia of Photograpy*.  
English: Taylor & Francis.
- Sadono, Sri. 2015. *Komposisi*  
*Fotografi*. Jakarta: PT Elex  
Media Komputindo.
- Santoso, Budhi. 2010. *Bekerja*  
*Sebagai Fotografer*. Jakarta:  
Erlangga.
- Sugiarto, Atok. 2014. *Seni Digital*.  
Jakarta: PT Elex Media  
Komputindo.
- Sumayku, Reynold. 2016. *Pada*  
*Suatu Foto: Cerita & Filosofi*  
*Dalam Fotografi*. Bandung:  
Kaifa Publishing.
- Tjin, Enche. 2011. *Lighting Itu*  
*Mudah!* Jakarta: Bukune  
Pustaka.