

Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Dalam Fotografi Eksperimental

Meliani Safitri¹, Donny Trihanondo², Adrian Permana Zen³

^{1,2,3}SI Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu-
Bojongsoang, Sukapura, Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat 40257

melsameliani@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id,
adrianzen@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK: Permainan tradisional merupakan salahsatu warisan leluhur yang perlu di lestarikan karena memiliki nilai budaya. Hal ini memicu menjadi bagian gagasan penulis dalam membuat karya tugas akhir dengan judul “Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Dalam Fotografi Eksperimental” bertujuan untuk menginterpretasikan permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam bentuk fotografi eksperimental. Latar belakang penulis mengambil tema ini karena disekitaran lingkungan tempat tinggal penulis merasakan keresahan terhadap anak yang mulai melupakan nilai budayanya terhadap permainan tradisional karena pengaruh negatif dari gadget. Teknik fotografi yang akan ditunjukkan ke dalam karya adalah teknik fotografi eksperimental dengan beberapa warna dan pantulan cahaya yang menyebabkan adanya bayangan objek nyata yang akan menyampaikan makna fotonya dengan beberapa karya foto yang membahas petak umpet dan lompat tali yang di satukan dengan bayangan objek yang bermain gadget dalam satu frame.

Kata Kunci: Petak Umpet, Lompat Tali, Fotografi

ABSTRACT : Traditional games are one of the ancestral heritages that need to be preserved because they have cultural values. This triggered the writer's idea to create a final project entitled "Traditional Game of Hide and Seek and Jump Rope in Experimental Photography" at interpreting the traditional game of hide and seek and jump rope in the form of experimental photography. The author's background in taking this theme is because in the neighborhood where the author lives, he feels uneasy about children who are starting to forget their cultural values for traditional games because of the negative influence of gadgets. The photographic technique that will be shown in the work is an experimental photography technique with several colors and light reflections that cause a shadow of a real object that will convey the meaning of the photo with several photo works that discuss hide-and-seek and jumping rope which are combined with the shadow of objects playing gadgets in the game. one frame.

Keywords: Hide and Seek, Jump Rope, Photography

PENDAHULUAN

Permainan adalah salahsatu unsur penting dalam kehidupan manusia terutama anak, karena dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhannya.

Anak akan memiliki paparan lingkungan sosial budaya, sosial ekonomi, dan fisik yang sehat, yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, berperilaku, bersosialisasi, bekerja, dan keterampilan lainnya untuk belajar mengenali dan menyelidiki lingkungan mereka.

Permainan tradisional termasuk permainan yang dapat mengembangkan otak dan berpengaruh pada fisik anak juga memiliki filosofi yang cukup kuat karena merupakan warisan dari nenek moyang yang perlu di lestarikan sebagai bentuk kecintaan terhadap budaya dan kearifan lokal.

Petak umpet adalah salahsatu permainan tradisional anak Indonesia. Di balik kesederhanaan bermain petak umpet, ternyata tersimpan filosofi yang cukup dalam. Permainan ini mengajarkan strategi, kedisiplinan dan memiliki makna tentang kehidupan dunia juga kehidupan setelah kematian. Dengan adanya filosofi yang kuat dalam setiap permainan tradisional menjadikan permainan tradisional selain memiliki nilai budaya tetapi juga memiliki makna yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat di anggap nilai moral.

Permainan tradisional perlu dilestarikan kembali agar generasi penerus tidak terlalu rusak oleh gadget. (narasumber Fatimah 25,Oktober 2021)

Lompat tali juga merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan tali terbuat dari rangkaian karet gelang. Filosofi dari permainan ini adalah setiap kali kita selesai menaklukkan tantangan, maka akan ada tantangan lain yang lebih tinggi atau sulit dari sebelumnya. Oleh karena itu, kita tidak boleh menyerah dan harus tetap berusaha.

Minat merupakan kecenderungan untuk melakukan respon dengan cara tertentu disekitarnya atau sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Minat merupakan suatu kecenderungan hati terhadap sesuatu, serta keinginan terhadap sesuatu (Ananda Rizki Aulia, Ai Lili Yulianti, 2019).

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi dan digital menjadi pengaruh besar bagi masyarakat Indonesia. Selain berpengaruh pada ekonomi, pengaruh besar juga terjadi pada budaya masyarakat sampai lupa dengan budaya sendiri. Contohnya dikalangan masyarakat, kini anak cenderung lebih suka bermain gadget daripada mengembangkan budayanya sendiri dengan permainan tradisional. Di era modern ini, penulis akan menggunakan fotografi eksperimental sebagai media yang dapat menyampaikan informasi melalui komunikasi mengenai budaya masyarakat permainan tradisional petak umpet dan lompat tali ini yang perlu di lestarikan.

Fotografi adalah gambar yang diambil melalui cahaya dengan menggunakan kamera dengan teknik tertentu sehingga mampu menyampaikan pesan tersendiri. Menurut Nugroho Istilah Fotografi (Photography) berasal dari bahasa Latin, yakni : "photos" dan "graphos". Photos artinya cahaya atau sinar, sedangkan graphos artinya menulis atau melukis. Jadi, arti sebenarnya dari fotografi adalah proses dan seni pembuatan gambar (melukis dengan sinar atau cahaya) pada sebuah bidang film atau permukaan yang dipekatkan. Gambar yang dihasilkan diharapkan sama persis dengan aslinya, hanya dalam ukuran yang jauh lebih kecil. (I Made Saryana, 2008). Karena fotografi berfungsi sebagai sumber informative atau bersifat komunikasi maka dengan fotografi kita dapat menyampaikan tradisi atau budaya termasuk permainan tradisional. Kita dapat memotret keseruan permainan tradisional yang kaya akan nilai moral dan budaya sehingga dengan adanya gambar mampu dijadikan alat komunikasi secara tidak langsung.

Dalam karya ini mengambil tema mengenai hal yang berhubungan dengan pengaruh gadget yang mengurangi minat anak-anak terhadap permainan tradisional dengan tujuan dapat menginterpretasikannya dalam karya fotografi eksperimental. Penulis menggunakan referensi dari beberapa seniman fotografi dunia seperti Richard Kalvar dengan konsep fotografi yang menunjukkan drama dan imajinasi yang di kolaborasikan dengan konsep fotografer Indonesia Robby Ari Sanjaya yang

merupakan salahsatu seniman Indonesia asal Sumatra memiliki konsep kritik dan Douglas Gordon dengan mengaplikasikannya dalam fotografi eksperimental.

arya yang akan diangkat fotografi eksperintal dengan teknik full shoot pengambilan sudut gambar eye level konsep campuran. Penulis tertarik mengambil tema ini karena ingin mengalami keresahan tersendiri terhadap anak di daerahnya yang mulai lupa dengan budaya permainan tradisional namun, mendapatkan dampak negatif gadget.

Kalvar telah berhasil mengangkat seni yang memadukan keanehan dan kesenian itu sendiri. Dalam sebuah wawancara pada 2013 dengan Blakeandrews, Kalvar menjelaskan metodenya. "Saya mencoba membuat drama kecil yang membuat orang-orang berpikir, merasa, bermimpi, berfantasi, tersenyum. Ini lebih dari sekadar menangkap momen indah. Saya ingin membuat orang takjub, terhipnotis," katanya.

Dalam buku Art Now Vol.4 hasil karya fotografi Douglas Gordon cukup menarik untuk dijadikan referensi. Foto ini dengan konsep performace art.

TEORI UMUM

1. Teori Minat

Minat adalah suatu keinginan seseorang terhadap sesuatu yang didasari oleh ketertarikan seseorang pada hal tersebut sehingga bisa membuatnya berkembang atau memiliki dampak tertentu. Setiap manusia tentunya memiliki minat terhadap apa yang ia sukai atau bahkan dalam mewujudkan sesuatu.

Sederhananya, minat adalah kecenderungan untuk merasakan hasrat atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Karena minat bergantung pada banyak karakteristik internal, termasuk konsentrasi, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan, itu bukanlah ungkapan yang umum digunakan dalam psikologi. (Dwi Okti Sudarti, 2019)

2. Teori Motivasi

Motivasi merupakan faktor yang penting sebagai pendorong atau gerakan hati bagi manusia. Dengan adanya motivasi dapat membantu dalam mewujudkan suatu tujuan atau cita-cita.

Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. (Dwi Okti Sudarti, 2019)

Oleh karena itu, motivasi sangat penting juga diaplikasikan dalam kegiatan belajar siswa agar tercipta semangat belajar serta mendapatkan hasil yang baik.

3. Teori Permainan Tradisional

Permainan Tradisional adalah permainan yang berasal dari leluhur yang memiliki nilai budaya sebagai bentuk kearifan lokal yang perlu di lestarikan.

Menurut Sukirman Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan social anak di kemudian hari. (Tuti Andriani, 2012). Permainan anak dapat dianggap unsur kebudayaan di Indonesia, setiap daerah memiliki permainan tradisional masing-masing dengan ciri khas dan cara yang berbeda, jenis-jenis permainan tradisional diantaranya Permainan tradisional gatrik, egrang, bola bekel, layangan, lompat cali, congklak, petak umpet, engklek, gobak sodor, bentengan.

TEORI SENI

1. Teori Fotografi

Fotografi adalah bagian cabang seni yang bekerja dengan cara mengambil gambar dari suatu objek melalui cahaya dengan menggunakan kamera. Seni melukis dengan cahaya adalah fotografi.

Menurut buku Stephen Bull "Photography," kata "photography" berasal dari dua kata dasar Yunani: "phos," yang berarti "cahaya," dan "graphe," yang berarti

"melukis atau menggambar." Fotografi adalah proses menangkap gambar suatu objek menggunakan kamera atau instrumen peka cahaya lainnya. Dapat dikatakan bahwa fotografi adalah metode penggunaan media kamera dan sumber cahaya untuk melukis atau menggambar. (Mardalena, V., Trihanondo, D., & Kusumanugraha, S, 2021)

Setelah tahun 1500 disebut sebagai zaman modern. Biasanya, kemajuan pesat ilmu pengetahuan, politik, dan teknologi selama tahun ini patut dicatat. Cara orang hidup dan berpikir telah dimodernisasi di masa modern. Setiap struktur ekonomi, sosial, dan politik berubah selama proses modernisasi, yang melibatkan pertumbuhan peradaban pramodern (tradisional) menjadi modern. Sejak abad ke-17 hingga abad ke-19, modernisasi telah tumbuh, berkembang, dan masih terus berkembang hingga saat ini. era sekarang Teknologi modern semakin maju, sehingga memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi melalui smartphone. Sebuah ponsel pintar dengan aplikasi Instagram dapat dengan mudah membujuk siapa saja, terutama anak muda atau anggota usia milenial, untuk mencoba tren yang sedang tren saat ini. Misalnya, banyak anak muda saat ini tertarik dengan fotografi, termasuk fotografi eksperimental. (Vanny Mardalena, Donny Trihanondo, dan Sigit Kusumanugraha, 2021)

2. Teori Eksperimen

Penulis mengartikan Eksperimen adalah suatu percobaan terhadap suatu objek yang dilakukan untuk menemukan hasil tersendiri. Fotografi eksperimen adalah fotografi yang dikolaborasikan dengan sebuah percobaan terhadap suatu objek.

Teknik eksperimental awal abad ke-16 (Galileo) diciptakan oleh para praktisi sebagai tanggapan terhadap kebutuhan sehari-hari yang sebenarnya atau keinginan mendasar manusia. Menggunakan variabel dan protokol adalah apa yang membuat eksperimen menjadi eksperimen. Dalam arti tertentu, memeriksa karakteristik suatu objek dapat mengarah pada hasil yang spesifik dan dapat

direproduksi. Kecenderungan eksperimen menuju konstanta hasil berbeda dari penjelasan teoretis. Kemajuan sains dalam metode fotografi eksperimental dan kuno ini. Metode ilmiah selalu update atau selangkah lebih maju dari posisi sebelumnya dalam konteksnya.

Menurut Widagdo dalam *Design and Culture* (2011:55), Karl Popper (1902) mengemukakan pandangan bahwa suatu teori baru disebut ilmiah bila telah diuji (testable). Sebuah tesis baru dapat dianggap ilmiah jika telah menjalani banyak tes yang dirancang untuk menyangkal kebenarannya. tesis sanggahan. Karena sains hanya dapat tumbuh melalui proses dialektis, semua pernyataan ilmiah harus terbuka untuk diteliti. Akibatnya, pengetahuan yang salah juga berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan. (Anggoro&Arry, 2018)

3. Teori Visual

Visual adalah sesuatu yang dapat dikomunikasikan melalui penglihatan. Foto adalah alat visual yang ampuh karena membuat apa yang telah direkam menjadi lebih akurat, jelas, menarik, dan hidup. Jika dibandingkan dengan media atau instrumen seni lainnya, fotografi menawarkan keunggulan tertentu yang berbeda. Dengan menggunakan fotografi, seseorang dapat mengubah sesuatu yang biasa menjadi sesuatu yang tidak biasa, unik, artistik, detail yang halus, akurat, dan menarik secara visual. Seperti jenis seni lainnya, fotografi banyak menekankan pada detail teknis dan dukungan peralatan, termasuk tripod, pencahayaan, dan item lainnya, yang juga dilengkapi dengan ekspresi, makna, dan kegunaan. Tujuan fotografi adalah untuk menangkap dunia di sekitar subjek untuk memberikan visual yang segar dan menarik. Pada awalnya, foto selalu disamakan dengan lukisan, atau karya seni yang mencerminkan perkembangan zaman. (Adrian Permana Zen, Cucu Retno Yuningsih, 2021)

4. Teori Ekspresi

Gaya dan ekspresif sering dikaitkan dalam arti luas. Ketika sesuatu dikatakan "memiliki gaya", misalnya, itu menandakan bahwa efek perwujudan telah disebut

"ekspresif" oleh mereka yang melakukannya. Hasil perwujudan akan kehilangan nilai artistik atau teknis jika ditawarkan tanpa ekspresi.

Dengan ekspresi seperti kata yang menggunakan makna tersampaikan, pola visual memiliki makna yang terbatas. Melalui berbagai media yang terkandung, ekspresi dalam bentuk emosi dan gejolak akan segera dikonversi dari dalam diri seseorang. Ini terjadi sepanjang proses kreatif penciptaan, dan sebagai hasilnya, proses perwujudan sesuatu dimulai dengan ekspresinya. (Yusita Kusumarini, 2003)

REFERENSI SENIMAN

1. Roby Ari Sanjaya



Gambar 1 Karya Roby Ari Sanjaya

(Sumber: Asnida Riani 2019)

Fotografer Robby Ari Sanjaya dari Batumarta, Sumatera Selatan, mempertimbangkan dengan cermat pilihan latar belakangnya sebelum memutuskan jalan berlumpur. Robby ingin mengomunikasikan kisah menyedihkan melalui karyanya. (Riani, 2019)

2. Richard Kalvar

Richard Kalvar, adalah fotografer Amerika yang bergabung dengan Magnum Photos pada 1977 dan lahir pada 1944. Pada pertengahan 1960-an, Kalvar kuliah di Cornell University dan belajar sastra Inggris dan Amerika.

Selain mengambil bagian dalam berbagai pameran kelompok, Kalvar mengadakan pameran tunggal di galeri Paris Agathe Gaillard pada tahun 1980.

Selain bukunya *Earthlings*, sebuah retrospeksi signifikan dari karyanya memulai debutnya pada tahun 2007 di *Maison Européenne de la Photographie*.

Keseragaman visual dan tematik yang hebat dari gambar-gambar Kalvar membedakan mereka. Foto-fotonya biasanya mengeksplorasi kontras antara kebodohan dunia nyata dan perasaan gelisah yang ditimbulkan oleh waktu dan keputusan bingkai tertentu.

Pembingkaiannya yang disengaja menghasilkan kondisi konflik antara dua tingkat interpretasi yang dilunakkan oleh sedikit humor. (Richard, 2022)



Gambar 2 Karya Richard Kalvar
New York City, USA 1970
(Sumber : Richard Kalvar)

3. Douglas Gordon

Seniman Skotlandia dan pemenang Turner Prize Douglas Gordon menjarah budaya visual untuk karya-karya videonya yang sulit secara filosofis, merobek-robek gambar dan memasangnya kembali dalam instalasi yang membangkitkan pertanyaan moral yang signifikan.

Karya Douglas Gordon Melalui konfigurasi ulang yang membingungkan, Douglas Gordon mengambil gambar dan suara dari media populer untuk mengungkapkan hubungan kita yang tidak jelas dengan memori dan makna. (Peter, 2022).



Gambar 3 Karya Douglas Gordon
(Sumber : Instagram Douglas Gordon Galleriesnow, 2018)

KONSEP KARYA

Penulis memilih menggunakan kamera mirrorless sonny alpha 5100, karena itu satu-satunya kamera yang dimiliki penulis, selain itu dengan bentuknya yang simple dan tidak terlalu besar kamera ini lebih mudah dan fleksibel untuk di bawa kemanapun. Kemudian memilih kertas foto dengan 2 jenis yang berbeda yaitu dove untuk foto yang berukuran besar menyampaikan bahwa hal dominan sekarang lebih disukai masyarakat seperti gaya modern yang dominan, dan glossy yang berukuran kecil karena agar foto terlihat lebih menarik dengan bahannya yang terlihat sedikit mengkilat dirasa dapat lebih menyampaikan makna yang berkelas menggambarkan bahwa dalam sesuatu yang kecil, atau tersembunyi sebetulnya banyak hal yang menarik seperti kekuatan nilai budaya namun jarang dilihat masyarakat di era yang dominan teknologi ini, bahannya halus, cocok digunakan untuk foto beresolusi tinggi, dan harganya pun tidak terlalu mahal.

PROSES PENCIPTAAN KARYA

1. Observasi

Penulis melakukan observasi penelitian tentang minat anak kelas 1-3 SD kampung Tegal Parung pada permainan tradisional petak umpet dan lompat tali di era banyaknya anak yang lebih tertarik pada game online dan tak sedikit yang kecanduan gadget bahkan, sampai mempengaruhi sifat dan karakter mereka.

Dari hasil observasi, memang 70% anak sudah lebih memilih bermain gadget dibandingkan permainan tradisional, namun kadang ada beberapa faktor yang

mampu mempengaruhi mereka untuk bermain tradisional khususnya petak umpet dan lompat tali. Perlu pendekatan yang cukup agar mereka lebih tertarik lagi pada permainan tradisional petak umpet dan lompat tali di era sekarang.

2. Medium Karya

Penulis menggunakan kamera sonny alpha 5100 untuk menyelesaikan karya ini dengan infocus EPSON untuk membantu dalam membentuk fotografi eksperimen.

3. Sketsa



Gambar 4 Sketsa foto
(Sumber: Dokumen Pribadi,2022)



Gambar 5 Sketsa foto
(Sumber: Dokumen Pribadi,2022)

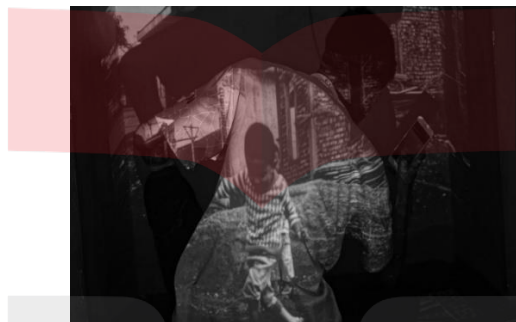
4. Teknik Pemotretan

Langkah yang dilakukan penulis dalam proses teknik pemotretan ini, pertama penulis mengambil foto anak yang sedang bermain petak umpet dan lompat tali dengan fotografi monokrom yang terkesan klasik atau terjadi pada zaman dulu. Kemudian penulis melakukan eksperimen foto dengan memantulkan cahaya dari

hasil fotografi monokrom sebelumnya dengan menggunakan in focus ke tembok. Langkah selanjutnya penulis menambahkan objek manusia yang sedang memainkan gadget di depan pantulan cahaya tersebut. Objek tersebut seakan-akan menunjukkan bahwa itu adalah hal yang terjadi sekarang atau di dunia nyata. Langkah selanjutnya penulis mengambil hasil final foto akhir yang merupakan gabungan dari hasil foto awal yang dipantulkan dan objek manusia yang nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil karya Progres 1



Gambar 6 Hasil Karya Awal

(Sumber: Dokumen Pribadi,2022)

Setelah mengambil beberapa foto permainan tradisional dan petak umpet sebelumnya, kemudian penulis mengaplikasikannya dengan konsep yang telah direncanakan. Yaitu membuat eksperimen foto dengan tema hitam putih menggunakan teknik memantulkan gambar pada tembok kemudian ditambahkan objek diantara pantulan cahaya dan tembok manusia yang sedang memainkan gadget. Sehingga gambar permainan tradisional dan lompat tali ditunjukkan dalam bentuk pantulan pada tembok yang menggambarkan lingkungan dan manusia yang menjadi objek nyatanya.

Hasil karya Progres 2

Pada progres selanjutnya penulis memilih foto awal dengan konsep berwarna untuk menyampaikan fotografi eksperimen ini, sedangkan objek gabungan dalam tahap pemotretan kedua di ubah dengan hanya memotret bayangannya saja, bertujuan menyampaikan pesan bahwa kebanyakan anak saat ini lebih asyik

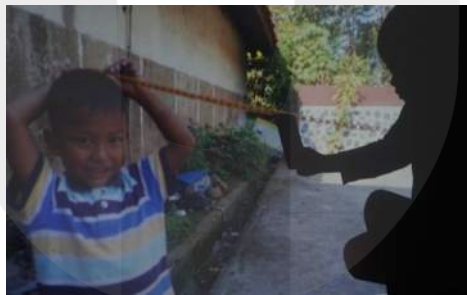
bermain gadget sendiri seakan dia tidak memiliki teman yang nyata. Kurangnya sosialisasi seakan membuat si anak berteman dengan bayangannya sendiri dalam ruang nyata.



Gambar 7 karya akhir 1

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Dalam karya ini menceritakan tentang ekspresi wajah anak yang sedang main petak umpet tersorot matahari sehingga dengan sorotan matahari ekspresinya terlihat jelas, sedangkan dalam bayangan ada anak yang sedang bermain gadget tanpa terlihat jelas ekspresi wajahnya. Karya ini diambil dengan teknik dua kali pengambilan foto.



Gambar 8 karya akhir 2

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Dalam karya ini menceritakan tentang anak yang sedang bermain lompat tali dengan ekspresi bahagia dalam gambar pertama yang disatukan dengan objek bayangan yang ekspresinya tidak begitu jelas. Karya ini diambil dengan teknik dua kali pengambilan foto.



Gambar 9 karya akhir 3 Lingkaran
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Pada gambar karya ini menginterpretasikan tentang lingkaran pembahasan karya ini yaitu mengenai permainan tradisional petak umpet dan lompat tali yang di padukan dengan anak yang bermain gadget

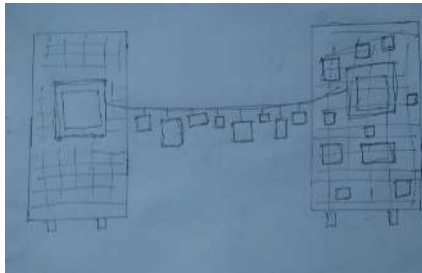


Gambar 10 karya akhir 4
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Dalam karya ini menceritakan tentang anak yang sedang bermain petak umpet, mereka sedang ngumpet dengan ekspresi yang berbeda dengan raut wajahnya yang tersorot sinar matahari sehingga lebih terlihat, namundisitu ada bayangan anak kecil yang juga sedang main gadget sambil tiduran sehingga matanya terkena sinar gadget. Karya ini diambil dengan teknik dua kali pengambilan foto.

Display Karya

Sketsa



Gambar 11 Sketsa Display Karya
(Sumber: Dokumen Pribadi 2022)

Penulis akan mendisplay karya foto yang sudah disiapkan dengan konsep sebagian foto menumpuk berdekatan dan sebagian foto digantungkan pada tali, namun ada 2 foto paling besar yang menjadi pusat. Dalam konsep display ini menginterpretasikan bahwa dalam permainan tradisional petak umpet ada satu orang yang menjadi penjaga atau pusatnya yaitu foto yang paling besar seakan itu adalah si penjaganya, sedangkan foto lainnya yang ada dalam satu ruang itu didisplay seakan random menggambarkan tentang si anak yang bersembunyi secara random, dan fotonya dibuat dengan ukurran yang random dan berbeda menginterpretasikan bahwa permainan tradisional petak umpet tidak terbatas ukuran tinggi badan, berat badan ataupun umur, jadi siapa saja bisa ikutan. Selain itu, sebagian gambar ada yang di display dengan cara digantung dalam tali panjang namun ada satu foto berukuran besar pada ruang yang berbeda menggambarkan tentang anak yang bermain lompat tali dan 2 orang pemegang tali sebagai pusat dan beberapa orang yang bermain tanpa terbatas usia.

KESIMPULAN

Melalui fotografi *eksperimental* permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dapat disampaikan dalam bentuk visualisasi melalui foto. Dengan mengambil beberapa sampel dari beberapa anak kelas 1-3 SD menjadi sebuah karya visual yang di bungkus dalam bentuk konseptual dalam fotografi *eksperimental*. Karya ini mengeksplorasi dua hal yang berbeda tentang kejadian yang pernah ada di lingkungan penulis dari zaman ke zaman dalam ruang lingkup permainan anak yang disimpulkan dengan fotografi *eksperimental* menggunakan beberapa property

pendukung yang menjadikan sebuah identitas atau symbol yang diangkat dalam sebuah karya.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2, pp. 197-208). Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 4(1).
- Aulia, A. R., & Yuliati, A. L. (2019). Pengaruh city branding “A Land of Harmony” terhadap minat berkunjung dan keputusan berkunjung ke puncak, Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(3), 67-75.
- I Made, S. (2008). KEINDAHAN DI BALIK TRAGEDI. *Mudra (JURNAL SENI BUDAYA)*, 22, 1-1.
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus Dan Respon Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Anggraini, N., & Azro, I. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Segitiga Exposure Dalam Teknik Fotografi Dasar Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 1(1), 28-41.
- Mardalena, V., Trihanondo, D., & Kusumanugraha, S. (2021, April). FENOMENA GAYA RETRO DALAM FOTOGRAFI DI ERA MODERN. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 4, pp. 250-258).
- Zen, A. P., & Yuningsih, C. R. (2021). Lokakarya Fotografi: Penggunaan Media Sosial Untuk Kreativitas Siswa di Masa Pandemi. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 2(1), 43-52.

Prasherio, A. A., & Mustikawan, A. (2018). Perancangan Eksperimentasi Old Photography Process. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

Kusumarini, Y. (2003). Ruang Sebagai Media Ekspresi Dan Apresiasi. *Dimensi Interior*, 1(1), 29-45.

Website

Laily, N. I. (2021) 10 Permainan Tradisional Indonesia dan Cara Memainkannya.

Dikutip pada tanggal 25 Agustus 2022 dari

<https://katadata.co.id/redaksi/berita/612cd7fac4aee/10-permainan-tradisional-indonesia-dan-cara-memainkannya>

Kalvar Richard. (2022) Seditonart. Dikutip pada tanggal 28 Agustus 2022 dari

<https://www.seditonart.com/richard-kalvar>

Derksen, Peter. (2022) Douglas Gordon. Dikutip pada tanggal 28 Agustus 2022 dari

<https://ocula.com/artists/douglas-gordon/>

Riani, Asnida. (2019) Cerita Miris di Balik Foto Model ABG Berpose di Jalan Berlumpur. Dikutip pada tanggal 28 agustus 2022 dari

<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/3907556/cerita-miris-di-balik-foto-model-abg-berpose-di-jalan-berlumpur>