

# Perancangan Karya Fotografi Tentang Permainan Tradisional Indonesia

Chyntya Rani Megawati<sup>1</sup>, Ani Wijayanti<sup>2</sup>, Bramantijo<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra

<sup>3</sup>Seni Rupa, STKW Surabaya  
Email: Chyntyarani@gmail.com

## Abstrak

Perancangan Karya Fotografi Tentang Permainan Tradisional Indonesia

Permainan tradisional merupakan salah satu ciri khas bangsa yang unik, banyak manfaat yang dapat didapat melalui permainan tradisional, namun sayangnya seiring dengan berjalannya waktu yang semakin modern ini ciri khas bangsa tersebut sekarang sudah jarang dan susah ditemui karena adanya gadget dan permainan online yang dapat diunggah secara cepat. Dengan adanya perancangan karya fotografi ini masyarakat diharapkan dapat mengingat kembali dan memainkan permainan tradisional di zaman modern sekarang ini.

**Kata kunci:** Fotografi, permainan tradisional, Indonesia.

## Abstract

*Photography Works About Traditional Game In Indonesia*

*Indonesian traditional game is one of the unique characteristics of the nation, There are many benefits that can be obtained through playing traditional games, But unfortunately, as technology grows rapidly in this modern era, it is hard to find traditional games mostly caused by gadget and online things that grow rapidly. It is expected that this photography works of the community can bring people play the forgotten traditional games in this modern era nowadays.*

*Keywords: Photography, Traditional Game, Indonesia.*

## Pendahuluan

Permainan tradisional Indonesia merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia yang unik yang tidak dimiliki oleh Negara lain. Permainan tradisional merupakan bentuk folklor dimana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan. Terkadang, permainan tradisional ini mengalami perubahan nama atau bentuk walaupun dasarnya sama. Contohnya permainan congklak di Jawa Barat dengan permainan dakon di Jawa Tengah yang memiliki peraturan dan cara bermain yang sama, namun berbeda cara penyebutannya. Permainan

tradisional yang merupakan pewarisan secara turun-temurun ini dilakukan untuk memperoleh kegembiraan. (James Danandjaja, 1987). Selain itu permainan tradisional Indonesia tidak hanya sekedar permainan yang mengandung kesenangan semata, namun permainan tradisional Indonesia memiliki banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, serta bagi perkembangan anak untuk melatih fisik dan mental anak sehingga secara tidak langsung seiring dengan memainkan permainan tradisional, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya.

Namun sayangnya seiring dengan perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi

perlahan-lahan menggeser keberadaan permainan tradisional. Banyak hal yang menjadi faktor semakin menghilangnya permainan tradisional itu saat ini, sehingga tidak semeriah dan semarak seperti waktu era tahun 80-an. Perkembangan pola pikir orang tua yang mengarah pada hal yang praktis, dan semakin menipisnya lahan yang ada saat ini hingga mempengaruhi persediaan tempat untuk bermain permainan yang dulu menjadi trend itu. Sayang sekali jika permainan tradisional itu semakin hari semakin menghilang dan sudah tidak dikenal lagi untuk masyarakatnya. Banyaknya nilai positif yang terkandung dalam makna permainan tradisional itu, karena dalam permainan itu anak-anak dapat bergotong-royong, kreatif, dan belajar kekompakan. (kompasiana.com).

Untuk mewujudkan tujuan dari perancangan ini, digunakan fotografi sebagai medianya, karena fotografi merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat memberikan informasi mengenai kejadian nyata dan mudah diingat, sehingga dalam pembuatan karya ini menggunakan media fotografi sebagai penyalur informasi atau pesan kepada masyarakat. Perancangan karya fotografi ini tidak diambil secara mendokumentasi kejadian nyata, namun dengan dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mempresentasikan kejadian sesungguhnya.

Perancangan karya fotografi ini nantinya akan direalisasikan dan di pameran pada event Surabaya Memory, dimana dengan mengikuti pameran tersebut perancangan karya fotografi tentang permainan tradisional Indonesia ini tidak hanya sebatas pemenuhan syarat tugas akhir, namun juga dapat berguna bagi masyarakat. Selain itu digunakan digital poster sebagai media pendukung perancangan karya fotografi ini agar diketahui oleh masyarakat luas, dimana nantinya digital poster ini akan dipublikasikan melalui media sosial seperti instagram dan facebook, karena media sosial ini selain penggunaannya yang mudah media ini juga cepat akan penyebaran informasinya, sehingga dapat menjangkau masyarakat dengan luas dan mampu mencapai tujuan semula.

## Metode Penelitian

Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah data primer dan sekunder. Data primer didapat dengan cara wawancara yang ditujukan kepada *fashion stylist* dengan harapan untuk mendapatkan informasi mengenai busana yang akan dikenakan untuk proses pemotretan, narasumber lain, fotografer dan editor foto. Sedangkan data sekunder didapat dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui media cetak. Sumber dapat diperoleh dari buku, majalah, surat kabar, jurnal, penelitian sebelumnya dan sebagainya. Data sekunder kedua akan didapat melalui media internet, yaitu melalui artikel – artikel, ensiklopedia, jurnal online, penelitian sebelumnya dan lain sebagainya. Dan metode terakhir yaitu dengan referensi visual yang diperoleh dari dokumentasi atau

karya fotografi yang pernah dibuat sebagai acuan dalam pembuatan karya ini, serta mengambil dari internet mengenai sesuatu hal atau kejadian yang ada hubungannya dengan permainan tradisional Indonesia dan suasana pada saat bermain.

Metode pengumpulan data akan dilakukan dengan cara mengumpulkan semua data yang diperoleh dari data primer dengan menggunakan wawancara kepada *fashion stylist* untuk mengetahui busana yang akan dikenakan, fotografer, editor foto dan narasumber lain yang mengetahui tentang permainan tradisional Indonesia. Sedangkan data sekunder dengan menggunakan metode kepustakaan, yaitu metode yang digunakan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui media cetak. Sumber dapat diperoleh dari buku, majalah, surat kabar, jurnal, penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan permainan tradisional Indonesia dan karya fotografi dan internet. Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan kertas, bolpoin, dan *handphone*, untuk data primer, sedangkan untuk data sekunder dengan menggunakan laptop dan internet sebagai alat menyimpan data – data yang telah didapat dari hasil metode pengumpulan data tersebut.

Metode analisis data yang akan digunakan dalam perancangan ini meliputi 5W1H

1. **WHAT**
  - Permainan apa yang akan digunakan dalam karya fotografi dengan konsep permainan tradisional Indonesia?
  - Apa pengaruh adanya karya fotografi dengan konsep permainan tradisional Indonesia terhadap sikap target audience?
  - Apa yang membuat masyarakat melupakan permainan tradisional Indonesia?
2. **WHEN**
  - Kapan perancangan karya fotografi ini akan disajikan?
3. **WHERE**
  - Dimana perancangan fotografi ini akan dipamerkan?
  - Dimana tempat yang tepat untuk menjadi setting pemotretan ?
4. **WHO**
  - Siapa target dari perancangan karya fotografi permainan tradisional Indonesia ini?
5. **WHY**
  - Mengapa perancangan karya fotografi permainan tradisional Indonesia ini perlu dibuat?
  - Mengapa target audience perlu mengenal dan memainkan kembali permainan tradisional Indonesia?
6. **HOW**
  - Bagaimana perancangan yang tepat dan efektif agar berdampak positif bagi target audience dan masyarakat?

## Landasan Teori

### Fotografi

*Photography* (fotografi) berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari 2 kata : “*Photo*” yang berarti sinar dan “*Graphos*” yang berarti menggambar. Jadi fotografi dapat diartikan “menggambar dengan cahaya”. Jika diibaratkan fotografi dengan melukis, dalam fotografi kita menggunakan kamera dan lensa sebagai alat lukisnya (*brush*/kuas), film dan sensor digital sebagai kanvas/kertas dan cahaya sebagai catnya. Penyebutan istilah fotografi sendiri, yang dapat dilacak dari catatan paling awal dilakukan oleh Hercules Florence. Pelukis dan penemu asal Perancis ini pada 1834 menulis dalam buku hariannya kata “*Photographie*” untuk menggambarkan proses tersebut. Namun yang membuat kata “*Photography*” dikenal dunia itu, setelah Sir John Herschel memberikan kuliah di Royal Society of London pada 14 Maret 1839.

### Komposisi

Komposisi dalam sebuah fotografi dapat mendukung ekspresi dan keindahan susunan bentuk – bentuk. Elemen visual dalam komposisi fotografi diantaranya adalah garis, warna bentuk, bidang, tekstur, perspektif, arah, ruang, dan dimensi. Komposisi didapat dengan menempatkan unsur utama (*point of interest*) dari foto pada posisi tertentu. melalui komposisi yang tepat maka sebuah foto tidak menjadi datar (*flat*) tetapi menjadi sebuah foto yang memberikan pesan kepada penikmat yang mengamatinya.

### Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam – macam fungsi atau pesan dibalikinya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, dengan demikian bentuk dan wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Permainan tradisional dilakukan secara spontan dan berkelompok / dengan kelompok bermain, alat yang digunakan sangat sederhana dan mudah di dapat sehingga tidak perlu mengeluarkan banyak biaya untuk dapat bisa bermain.

- Dakon: Permainan *Dakon* di beberapa daerah dikenal dengan nama *Congklak*, alat permainan dakon ini terbuat dari kayu berbentuk seperti perahu, dimana bagian kanan dan kiri terdapat satu lubang besar yang disebut lubang induk, antara kedua induk terdapat dua deret lubang berukuran lebih kecil dan setiap deret berjumlah 7 lubang, jadi total lubang pada papan ada 16 buah.

- Engkle: Engkle adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

- Petak Umpet: Petak Umpet adalah permainan di mana para pemain berusaha bersembunyi sedangkan seorang pemain berusaha mencari dan menemukan mereka. Yang di perlukan hanyalah beberapa teman dan kemampuan bersembunyi dan mencari.

- Slebor – slebor: Permainan ini dimainkan oleh 6-11 orang yang mana pelaku permainan berbaris sambil berpegangan baju / pundak bagian belakang milik teman yang di depannya seperti layaknya membuntut.

- Lompat Tali: Lompat tali hanya membutuhkan tali untuk digunakan sebagai bantuan untuk melompat. Di Surabaya biasanya hanya menggunakan karet gelang yang digabung – gabungkan menjadi tali sebagai media untuk melompat. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang yang akan memutar tali dari sisi kanan dan kiri, dan satu orang akan melompati tali tersebut untuk melewati beberapa level.

### Surabaya Memory

Surabaya Memory adalah sebuah inisiatif yang didedikasikan bagi perekaman dan pelestarian pusaka (*heritage*) kota Surabaya. Surabaya Memory bertujuan menumbuhkan kepedulian masyarakat akan pelestarian pusaka kota Surabaya melalui media maya (*online*) dan media fisik (*onsite*). Menumbuhkan kesadaran akan pusaka (*heritage*) melalui media fisik dilakukan dalam berbagai pameran dan kegiatan yang dirancang secara khusus dan bekerjasama dengan berbagai pihak sehingga dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat. Selama ini Surabaya Memory secara konsisten melakukan pameran dan kegiatan di berbagai *mall* di Surabaya pada *event* ulang tahun Kota Surabaya yang berlangsung pada bulan Mei. Pada peringatan hari jadi Kota Surabaya ke-724 ini, Surabaya Memory ingin mengangkat keberadaan kampung-kampung di Surabaya yang memiliki ciri khas masing-masing yang menciptakan sebuah jaringan yang membuat keterikatan antara satu dan lainnya dari berbagai sisi kehidupan. Keberadaan kampung menjadi penting karena kampunglah yang membentuk Surabaya. Hal ini tentu sejalan dengan keinginan Pemerintah Kota Surabaya untuk mengembangkan potensi kampung-kampung di Surabaya baik potensi ekonomi, budaya maupun potensi lainnya.

Tempat dan tanggal pelaksanaan event ini yaitu di Grand City Surabaya, pada hari rabu tanggal 10 mei 2017 hingga 14 mei 2017. Selain pameran berbagai karya 2 dimensi maupun 3 dimensi, baik fisik maupun digital, acara yang pernah digelar oleh Surabaya Memory sejak tahun 2008 hingga kini adalah berbagai bentuk acara yang dapat diikuti oleh masyarakat umum seperti beraneka lomba, pelatihan/ workshop, talkshow, performance, wisata jalan-jalan, dan lain

sebagainya. Seluruh acara tersebut dipersembahkan khususnya untuk masyarakat Surabaya dan dapat diikuti oleh semua kalangan / usia.

## **Analisa Data**

Menurut Mudjiono ( wawancara pada tanggal 17 maret 2017 ) permainan tradisional di bagi menjadi dua yaitu permainan kerajaan dan permainan rakyat, dimana permainan tradisional rakyat tersebut dilakukan secara spontan dan bersamaan, tidak ada permainan rakyat yang dilakukan secara individual. Permainan tradisional ini berkembang sesuai perkembangan sesuai dengan kemajuan masyarakat, seperti masyarakat di jambi yang tertutup, yang belum mengenal teknologi berbeda dengan masyarakat sekarang yang sudah mengenal kecanggihan teknologi sehingga permainan rakyat zaman dahulu sudah tidak ada disini.

## **Pembahasan**

### **Konsep Perancangan**

Konsep perancangan ini dibuat berdasarkan data – data dan pengetahuan mengenai permainan tradisional Indonesia. Konsep pemotretan ini menggambarkan visualisasi rekonstruksi ulang suasana saat memainkan permainan tradisional Indonesia yang diperankan oleh model yang dikombinasikan antara remaja dan anak – anak.

### **Konsep Kreatif**

Merancang visualisasi suasana yang timbul pada saat memainkan permainan tradisional melalui pendekatan fotografi.

### **Tujuan Kreatif**

Memperkenalkan kembali permainan tradisional Indonesia dan menggugah rasa keinginan masyarakat untuk memainkan kembali permainan tradisional Indonesia dengan menggunakan pendekatan fotografi.

### **Strategi Kreatif**

#### **What to say**

Permainan tradisional merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia yang unik, namun sayangnya permainan tradisional tersebut sudah jarang kita lihat pada zaman yang semakin modern ini. Sebagai generasi yang pernah memainkan permainan tradisional tersebut harusnya memiliki tanggung jawab untuk mengenalkan permainan tradisional ini kepada generasi – generasi muda yang tidak pernah mengetahui adanya permainan tersebut dan juga mengingatkan kembali keberadaan permainan

tradisional kepada masyarakat yang mungkin sudah melupakan adanya permainan yang pernah ada pada masa kecil mereka. Sehingga ciri khas bangsa tersebut tidak hilang seiring dengan berkembangnya zaman.

#### **How to say**

Melalui pendekatan fotografi yang akan dipamerkan pada event Surabaya Memory, karya yang dipamerkan sebanyak tiga foto serta pada bagian depan area pameran karya perancangan ini disediakan brosur, serta wujud nyata permainan tradisional agar orang yang melihat pameran karya ini dapat memainkan langsung permainan tersebut sehingga perancangan karya fotografi ini dapat mencapai tujuan utama dari perancangan. Dimana dengan mengikuti pameran Surabaya Memory, karya visual yang dibuat dapat dinikmati oleh masyarakat luas tidak hanya menjangkau target audience namun juga masyarakat lain yang melihat. Adanya keikutsertaan perancangan karya fotografi dalam event ini maka perancangan yang dibuat tidak hanya sebatas untuk pemenuhan kebutuhan tugas akhir namun juga dapat berguna bagi masyarakat.

### **Tema Foto**

Permainan Tradisional Indonesia

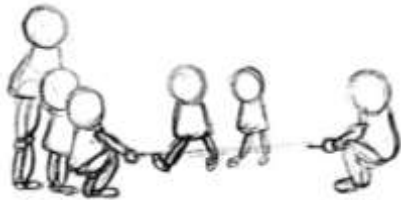
### **Konsep Penyajian**

Mengangkat lima jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak kampung di Surabaya sebagai konsep pemotretan. Lima jenis permainan tradisional tersebut akan dikonstruksikan oleh enam orang model, di antaranya tiga model perempuan remaja, satu model laki-laki remaja, dua model anak-anak yang terdiri dari satu laki-laki dan perempuan. Penggunaan model dikombinasikan antara remaja dewasa dan anak-anak agar pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audience, dimana kesan dan pesan yang ingin disampaikan adalah siapapun dapat memainkan permainan tersebut tidak terkecuali orang dewasa dan juga agar para remaja dan dewasa sekarang yang lebih mengerti akan permainan tradisional Indonesia dapat menyampaikan atau menyalurkan informasi pada generasi-generasi muda yang akan datang, agar salah satu ciri khas bangsa ini tidak punah.

Berikut adalah *thumbnail* berupa *storyboard* yang meliputi komposisi, sudut pengambilan gambar, serta proporsi foto yang hendak diambil.



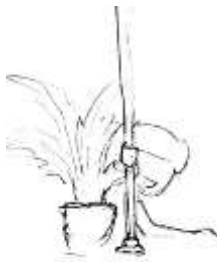
Permainan slebor – slebor



Permainan lompat tali



Permainan dakon



Permainan petak umpet



Permainan engkle

**Gambar 1. Storyboard**

## Judul

Dolanan

## Target Audience

Target audience yang dituju adalah remaja, anak-anak dan dewasa yang tertarik akan permainan tradisional.

## Lokasi

Pengambilan karya fotografi ini dilakukan secara outdoor yaitu di salah satu kampung yang ada di Surabaya, tepatnya di jl. Bubutan gang V. Lokasi outdoor dipilih agar mendapatkan kesan dari suasana yang timbul dari kejadian sebenarnya

## Properti

Properti yang digunakan meliputi peralatan permainan seperti karet lompat tali, kapur, potongan genteng, biji dakon dan dakon. Didukung dengan properti fashion berupa busana sederhana yang menunjukkan sisi tradisional masyarakat zaman dahulu dan aksesoris tambahan yang akan dikenakan oleh model seperti anting, sandal.

## Peralatan

- Lensa Canon 24-70 mm Mark-II L USM F4
- Lensa Fix Canon 50 mm F1.2
- Reflektor
- Laptop Macbook Pro

## Seleksi dan Analisa Hasil Pemotretan

Hasil foto yang diseleksi berupa raw file yang diubah ke bentuk TIFF, setelah itu file TIFF diolah dengan adobe Lightroom untuk mengatur warna dasar dan memberikan warna awal untuk memberikan tone basic wana, lalu mengatur kecerahan background dan kecerahan kulit / skin dari model dengan memperhatikan warna black and white pada foto, mengatur highlight, shadows, vibrance san luminance yang digunakan untuk menjadikan foto lebih berdimensi / tidak flat, kemudian memberikan warna kuning / orange pada skin tone dan sedikit noise resuctio agar lebih memberikan kesan kuno. Tahap terakhir yang dilakukan adalah file TIFF diexport ke file jpeg melalui Adobe Photoshop.



**Gambar 2. Permainan Dakon**



Gambar 3. Permainan Petak Umpet



Gambar 4. Permainan Engkle



Gambar 5. Permainan Slebor – slebor

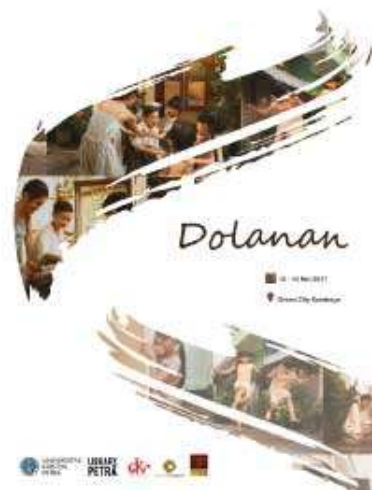


Gambar 6. Permainan Lompat Tali

## Penyajian dalam Media Grafis



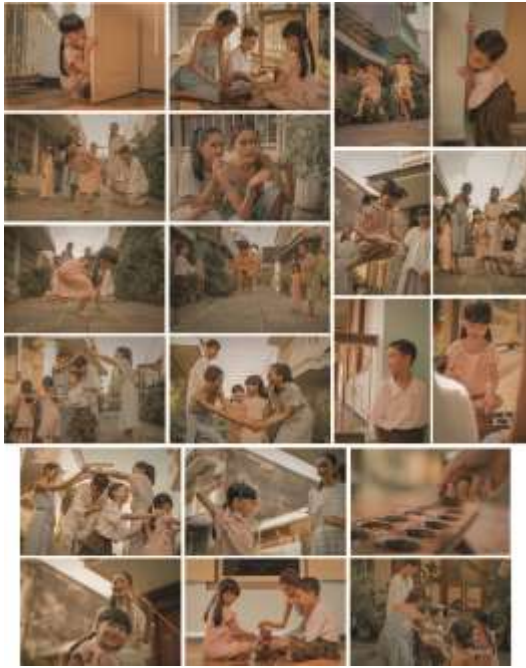
Gambar 7. Penyajian dalam Bentuk Brosur



Gambar 8. Penyajian dalam Bentuk Poster



Gambar 9. Penyajian dalam Bentuk *Postcard*



**Gambar 10. Penyajian *final* Pameran**



**Gambar 13. Penyajian bentuk Katalog**



**Gambar 11. Penyajian bentuk Penjelas Cara Bermain**

### **Tanggapan publik terhadap objek pameran**

Pameran Surabaya Memory berlangsung selama 5 hari, hari pertama merupakan acara pembukaan / opening yang diresmikan oleh wali kota Surabaya yaitu ibu Tri Rismaharini. Tanggapan dan respon pengunjung atas perancangan karya fotografi dolanan ini bermacam – macam, mulai dari anak – anak, remaja, hingga dewasa. Respon yang diberikan anak – anak sangat baik, mereka tertarik dan langsung memainkan permainan yang ada di booth dolanan, tidak hanya itu mereka juga menanyakan cara bermain permainan tersebut. Respon dari remaja yang datang, mereka bertanggapan bahwa karya fotografi yang dipamerkan menarik dengan ada permainan di meja. Sedangkan masyarakat dewasa lebih merespon kepada masalah yang ada sekarang ini, bahwa permainan tradisional seperti ini sekarang sudah jarang dan susah ditemui, dan tidak jarang juga masyarakat dewasa yang tidak mengetahui cara memainkan salah satu permainan yang ada di booth. Pengunjung yang datang tidak hanya dari masyarakat dalam negeri namun juga ada masyarakat luar negeri pada hari ke-empat pameran, masyarakat luar negeri tersebut adalah pasangan suami istri, mereka melihat – lihat foto dan tertarik dengan pameran dolanan, tidak hanya bertanya – Tanya mengenai permainan tradisional namun sang istri meminta tolong pada



**Gambar 12. Penyajian bentuk Kalender**

suaminya untuk memfotokan dirinya di booth dolanan.



**Gambar 14. Respon Pengunjung dan Booth Dolanan**

## Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan karya fotografi tentang permainan tradisional Indonesia ini adalah masih banyak masyarakat Indonesia yang melupakan keberadaan permainan tradisional hingga lupa cara memainkannya, dengan keikutsertaan perancangan karya fotografi tentang permainan tradisional pada event Surabaya Memory, karya perancangan fotografi ini dapat mencapai tujuan perancangan, dimana masyarakat dapat ingat kembali akan permainan tradisional Indonesia, tidak hanya itu namun juga dengan adanya satu objek permainan pada meja pameran, masyarakat dapat memainkan langsung permainan tradisional tersebut, meskipun hanya salah satu dari sekian banyak permainan, paling tidak masyarakat memiliki rasa ketertarikan untuk memainkan permainan tradisional tersebut. Dengan demikian perancangan karya fotografi tentang permainan tradisional Indonesia ini telah mencapai tujuan awal perancangan melalui media fotografi dengan menggapai target audience langsung

## Saran

Bagi mahasiswa yang ingin mengkonstruksikan karya fotografi serupa, diharapkan agar mahasiswa mampu menghasilkan karya yang lebih baik lagi, mengingat perancangan ini masih jauh dari sempurna. Diperlukan eksplorasi dan ide – ide inovatif lebih lagi untuk mrnghasilkan karya yang dapat mempengaruhi pandangan audience pada jaman modern ini. Jika kedepannya mahasiswa Desain Komunikasi Visual ingin membuat karya yang serupa, tim yang dibentuk harus berkomitmen penuh dengan pengerjaan karya yang ada. Pengerjaan sebuah karya fotografi yang berkonsep bukanlah hal yang dilakukan

secara spontan namun dengan sebuah persiapan yang matang dan terkoordinir, dan seorang fotografer harus memiliki sebuah pemikiran yang cepat dan fleksibel untuk mngantisipasi apapun yang terjadi di lapangan, karena terkadang apa yang direncanakan tidak sesuai dengan apa yang terjadi pada saat hari pemotretan.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ingin disampaikan kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu selama pengerjaan perancangan karya tugas akhir ini. Khususnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat- Nya yang telah dilimpahkan, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ani Wijayanti S.,S.Sn., M.Med.Kom selaku dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing penulisan laporan tugas akhir perancangan dari awal hingga akhir. Penulis juga berterima kasih atas seluruh saran, kritik, dan kesabaran yang telah dicurahkan kepada penulis.
3. Dr. Bramantya, M.Sn selaku dosen pembimbing II yang senantiasa menyediakan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Maria Nala Damajanti S.Sn., M.Hum dan Erandaru, ST, M.Sc selaku dosen penguji selama sidang pertama hingga sidang akhir yang dengan sepenuh hati menguji penulis, serta memberikan saran dan kritik yang membangun, sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Mudjiono dan William Hartono selaku narasumber yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan informasi mengenai permainan tradisional dan masukan mengenai pemotretan *outdoor*.
6. Rizki Ramadityo sebagai stylist, Robby Febrian sebagai MUA, Ervina Claudia, Steven Tj sebagai asisten fotografer, Rizal Rama, Agatha, Ardita, Sabina, Brian, dan Aida sebagai model.
7. Papa, Mama, adik dan kakak yang mendukung dan mencurahkan tenaga, waktu, materi, dan doa untuk penulis dan untuk proses perancangan ini.
8. Shania Natasha, Steven Aldo, Steven Tj, Jean Sugiharto, Irvesha Diani, Owen Rahadian Evan, Agatha Gabriella, Fanny Gabriella dan Christina Merry selaku teman-teman dekat seperjuangan yang telah membantu memberi saran, kritik, juga memberi semangat serta doa bagi penulis saat proses pengerjaan dari awal hingga akhir.



9. Teman-teman kelompok Tugas Akhir yang telah membantu dengan berbagi informasi terkait tugas akhir.
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak

## Daftar Pustaka

*pengertian-permainan-tradisional*. (t.thn.). Diambil kembali dari porosbumi:  
<http://porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional/>

Rohmah, H. H. (2015, juni 24). bergesernya dan tersisihnya permainan tradisional oleh permainan modern sekarang ini. Retrived from:  
[http://www.kompasiana.com/hanafiana/bergesernya-dan-tersisihnya-permainan-tradisional-oleh-permainan-modern-sekarang-ini\\_551b5864a33311ed21b65e72](http://www.kompasiana.com/hanafiana/bergesernya-dan-tersisihnya-permainan-tradisional-oleh-permainan-modern-sekarang-ini_551b5864a33311ed21b65e72)

Hendratno. (den 24 september 2016). pengertian permainan tradisonal. Retrived from:  
<http://gopena.com/pengertian-permainan-tradisonal/>

fakta menarik wanita indonesia bikin pria mancanegara jatuh hati. (t.thn.). Diambil kembali dari malesnulis.

Agustino, E. (2015). Perancangan Buku Fotografi Fashion Dengan Adaptasi Cerita Nyi Roro Kidul. *Skripsi* , 5.

Angelia, S. (2015). Perancangan Karya Fotografi Fashion Dalam Rangka Mengapresiasi Lomba Tujuh Belasan. *Skripsi* , 4.

Permainan Tradisional Sunda Jawa Barat. (u.d.). Hämtat från gopena: <http://gopena.com/permainan-tradisional-sunda-jawa-barat/>

Dharmawan, B. (2013). Belajar fotografi dengan kamera DSLR. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Angelia, S. (2015) Perancangan Karya Fotografi Fashion Dalam Rangka Mengapresiasi Lomba Tujuh Belasan. Diunduh 30 Juni 2017 dari  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=337056&val=6515&title=PERANCANGAN%20KARYA%20FOTOGRAFI%20FASHION%20DALAM%20RANGKA%20MENGAPRESIASI%20LOMBA%20TUJUH%20BELASAN>