

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional sangat terkenal pada masanya, sebelum inovasi teknologi masuk ke Indonesia. Bahkan pada tahun 90-an hingga 2000-an di Bali, anak-anak saat itu hanya memakai alat apa adanya saat bermain tradisional. Tapi saat ini anak-anak sudah bermain dengan namanya permainan berjenis game digital asal luar negeri atau asal negara sendiri, hal tersebut anak-anak mulai berhenti memainkan permainan tradisional daerah masing-masing. Semakin berkembangnya zaman, permainan tradisi lambat laun akan dilupakan masyarakat khususnya anak-anak.

Permainan tradisional ini mempunyai manfaat untuk anak-anak pada masa kecilnya. Selain menghemat pengeluaran uang yang berlebihan dan bermanfaat bagi kesehatan tubuh, permainan tradisional termasuk latihan olahraga, karena banyak permainan tradisional ini menggunakan menggunakan gerakan tubuh ekstra. Bermain dengan permainan tradisi juga bagus dalam persiapan fisik dan mental anak-anak. Tanpa disadari, akan membangkitkan kreativitasnya, ketangkasanya, inisiatif, pengetahuan, dan kemampuan pemahaman dengan permainan tradisi atau tradisional. psikolog atau pengamat beranggapan bahwa permainan tradisi bisa digunakan untuk membentuk kemampuan motorik seorang anak, permainan dakon adalah salah satu permainan yang bisa digunakan dalam membentuk gerak motorik pada anak-anak, dan dakon sendiri lebih banyak

menghasilkan gerakan motorik halus. Pemain di permainan *dakon* harus memegang seluruh biji *dakon* sambil menaruhnya satu persatu pada bidang *dakon* dengan satu tangan (Iqnahardianti, *Permainan Tradisional Indonesia*).

Kemajuan teknologi secara bertahap menghilangkan eksistensi permainan tradisi. Ada beberapa penyebab lenyapnya permainan tradisi pada saat ini, yang mengakibatkan tidak begitu semarak dan meriah seperti pada tahun 90-an. Kemajuan berpikir dan pandangan para orang saat ini yang mendorong hal-hal yang lebih mudah didapat, juga kurangnya tanah terbuka yang telah berdampak pada persedian tempat-tempat untuk permainan tradisi yang dulunya sangat *trend* dan digemari anak-anak. Sangat disayangkan apabila permainan tradisional tersebut semakin lama semakin menghilang dan tidak dikenal secara umum oleh masyarakatnya. Padahal permainan tradisi ini mempunyai makna yang bersifat positif, dikarenakan pada permainan tradisional mengajarkan bagaimana bekerja sama, berkreasi, dan memberi pelajaran bagaimana saling bergotong-royong.

Permainan tradisional saat ini memang jarang ditemukan, akan tetapi ada sedikit anak-anak Indonesia, tepatnya di suatu desa atau daerah yang masih memainkan permainan ini. Di kota seperti di Buleleng Singaraja Bali, ada juga anak-anak yang memainkan permainan tradisional meskipun itu sangat jarang dijumpai. Oleh karena itu, Gede Komang Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng menyatakan bahwa di zaman sekarang gadget dapat berkontribusi positif maupun negatif di kalangan masyarakat ([rri.co.id/singaraja/gaya-hidup/budaya-dan-wisata](http://rri.co.id/singaraja/gaya-hidup/budaya-dan-wisata)). Untuk mencapai tujuan tersebut sebagai media, fotografi yang akan digunakan sebagai media komunikasi visual, dikarenakan fotografi dapat menginformasikan data visual tentang suatu peristiwa dan tidak sulit untuk diingat

kembali, oleh karena itu penelitian ini menggunakan fotografi untuk mencapai penyaluran info kepada masyarakat .Tetapi dengan sebuah gagasan sehingga dapat membahas peristiwa-peristiwa nyata.

Fotografi konseptual adalah jenis fotografi dengan merencanakan dan mengkonseptualisasikan suatu pemikiran dan ide serta menuangkannya ke dalam sebuah karya visual. Sebagian besar, fotografi konseptual digunakan dalam fotografi *pre-wedding*, *periklanan (advertising)*, *still life*, dan masih banyak orang lain yang menggunakan teknik tersebut untuk mengkonseptualisasikan karya visual pada karya fotografinya. Apa yang membuat fotografi konseptual begitu menyenangkan dan menarik adalah disetiap karya fotografi yang diperkenalkan bukan hanya menyajikan karya yang 'layak', tetapi fotografi konseptual menggambarkan sebuah pemikiran atau ide, yang merupakan sebuah pemikiran dari pengalaman manusia.

Sebagaimana paparan di atas, maka perlu adanya penelitian lebih lanjut terhadap permainan tradisional Bali khususnya di buleleng, Untuk mengetahui keberadaan permainan tradisional itu sendiri di era modern. Maka atas dasar pertimbangan tersebut peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang permainan tradisional Bali.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apa saja alat dan bahan fotografi konseptual?
- 2) Bagaimana proses pembuatan fotografi konseptual?
- 3) Bagaimana nilai estetika fotografi konseptual?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan alat dan bahan fotografi konseptual.
- 2) Mendeskripsikan proses pembuatan fotografi konseptual.
- 3) Mendeskripsikan nilai estetika fotografi konseptual.

### 1.4 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk Lembaga

Bagi lembaga dalam hal ini Undiksha, dapat digunakan sebagai tambahan bahan informasi dan memperkaya materi saat perkuliahan.

