

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penciptaan yang dilakukan oleh penulis, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan teknik *panning* pada permainan tradisional “lompat tali” dengan objek anak-anak akan membuat objek berdimensional yang indah. Karya yang dihasilkan ialah sebanyak 20 karya, yakni 6 karya *low angle*, 8 karya *eye level*, dan 6 karya *high level*. Dalam melakukan teknik *panning*, untuk mendapatkan kesan gerak (*motion blur*) pemotretan dilakukan secara horizontal atau disesuaikan dengan keadaan yang diinginkan dan harus sabar terus mencoba melakukan pemotretan di karenakan ketika memotret objek yang bergerak tidak langsung terlihat tajam.
2. Untuk memotret dengan teknik *panning* fokus pada objek saja agar dapat kesan bergerak dengan cara mengikuti pergerakan objek yang telah disepakati dan kamera di usahakan tidak goyang objek akan terlihat kabur.
3. Dengan menerapkan sudut pemotretan (*Angle of view*) yakni *low angle - eye level – high angle*, dapat menghasilkan karya fotografi yang indah dan menjadi referensi bagi yang memerlukannya.

- 4 . Perpaduan antara teknik *panning* dan sudut pemotretan *low angle - eye level - high angle* hasilnya akan berbeda beda. Walaupun dengan menggunakan teknik *panning background* (latar belakang) pada karya tersebut sama tetapi dengan menggunakan *low angle, eye level, dan high angle* foto yang dihasilkan akan berbeda. Misalnya seperti *panning* dengan *low angle* akan menghasilkan karya *backgroundnya* kabur sedangkan sudut pengambilannya akan diambil dari bawah. Kemudian *panning* dengan *eye level background* kabur dan karya yang dihasilkan, mata yang melihat karya tersebut akan spontan melihat setara dengan mata. Selanjutnya, yang terakhir *panning* dengan *high angle, background* tetap kabur dan karya yang dihasilkan sudut pengambilan akan diambil dari atas otomatis kita melihat hasil tersebut ikut serta melihat dari atas.
5. Untuk membuat karya fotografi dengan permainan tradisional ‘lompat tali’ yang berdimensional yaang indah, diperlukan pengalaman dan kesabaran yang tinggi untuk membujuk anak-anak untuk mendapatkan karya yang sempurna.
6. Selain peralatan yang digunakan agar mendapatkan moment serta memberi kesan dimensional , dibutuhkan sumber pencahayaan external yakni flash yang dipasang pada body camera. Selain itu sangat membutuhkan cahaya yang paling penting yaitu cahaya matahari agar membantu bayangan objek serta menerangi keseluruhan objek.

A. Saran

Berdasarkan eksperimen dan kesimpulan, maka penulis menyarankan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan karya fotografi Mahasiswa Seni Rupa UNIMED.

1. Sebelum menghasilkan karya fotografi permainan tradisional ‘lompat tali’, diperlukan penguasaan ilmu fotografi, dikarenakan untuk mendapatkan moment anak-anak dengan teknik *panning* ketika melompat sangat membutuhkan banyak latihan memotret, kesabaran, ketekunan dan sering mencoba memotret sampai menghasilkan yang sempurna.
2. Untuk menghasilkan karya fotografi pada permainan tradisional ‘lompat tali’ yang berdimensional, dapat menggunakan berbagai sudut pemotretan yang diinginkan.
3. Untuk menghasilkan efek warna yang indah terlebih dulu untuk mengatur warna pakaian pada objek, agar ada kesan warna berlawanan dengan lingkungan.
4. Mahasiswa diharapkan beres eksperimenlah dengan teknik-teknik fotografi yang jarang ditemukan pada karya fotografi dengan permainan tradisional ‘lompat tali’.
5. Harapan saya sebagai penulis hendaknya penciptaan ini dilanjutkan dan dikembangkan pada ruang yang luas, sehingga memberi manfaat yang berarti bagi dunia fotografi dan pendidikan fotografi umumnya.