

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN GELAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR KARYA	xii
GLOSARIUM	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
E. Landasan Teori	10
F. Metode Penciptaan	12
1. Persiapan (Eksplorasi)	12
2. Perancangan	14
3. Perwujudan	27
a. Alat dan bahan	27
b. Bagan Perancangan Karya	34
BAB II KONSEP DAN IDE PENCIPTAAN	37
A. Konsep Penciptaan	37
B. Proses Penciptaan	39
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	43
A. Hasil Karya	43
B. Analisis Karya	89
BAB IV PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96

INTISARI

Ruang ingatan disini diartikan sebagai kenangan, dimana didalam karya foto ini penulis mencoba menghadirkan kembali tentang kenangan dari permainan tradisional anak yang ada pada dahulunya, yang pernah dirasakan. Konsep ruang ingatan ini divisualkan penulis dengan cara menggunakan teknik *editing* gambar yaitu *double exposure*, teknik *zooming*, *slow speed* dan *siluett*. Pengkarya menjadikan fotografi sebagai media untuk menghadirkan kembali akan kenangan dan bentuk permainan tradisional itu sendiri. Terutama dalam fotografi seni, dimana penulis membuat ingatan itu dari hal yang terdengar sederhana, tetapi didalam ingatan ini terdapat kenangan dan bentuk permainan anak-anak yang saat ini sudah jarang ditemukan dan ingin diperlihatkan kembali kepada anak-anak sekarang. 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 seni yang mengangkat tema tentang kenangan 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 ingatan ini akan di aplikasikan dalam bentuk foto hitam putih.

Kata Kunci: Ruang ingatan, Fotografi Seni, Permainan Tradisional Anak.

ABSTRACT

Memory space here is defined as memories, where in this photo work the artist tries to bring back memories from traditional children's games that were previously experienced. The concept of memory space is visualized by the artist by using image editing techniques, namely double exposure, zooming, slow speed and silhouette techniques. The artist uses photography as a medium to bring back memories and the form of the traditional game itself. Especially in art photography, where the artist makes memories from things that sound simple, but in this memory there are memories and forms of children's games that are currently rarely found and want to be shown again to children today. Therefore, photography plays an important role in this work, because with a photo someone can convey what they feel through photographic works.

This final project is in the form of art photography with the theme of memories and forms of children's traditional games, which have been stored in memory for a long time. The process of creating this work is carried out in four stages as the process of creating the work, namely preparation, design, realization and presentation of the work. All of the children's games in memory will be applied in the form of black and white photos.

Keywords: Memory Room, Art Photography, Children's Traditional Games