

DAFTAR ISI

HALAMAN PESETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	iii
HALAMA PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR KARYA	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACK	xiv
BAB 1PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan	5
D. Tinjauan Karya	6
E. Landasan Teori	10
F. Landasan Penciptaan	16
1. Persiapan (Eksplorasi).....	16
2. Perancangan (Story board)	18
3. Perwujudan.....	30
4. Penyajian Karya	35
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	37
A. Konsep Penciptaan	37
B. Proses Penciptaan.....	39
BAB III HASIL DAN ANALISIS.....	43
A. Hasil Karya	43
B. Analisis Karya.....	90
BAB IV PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	95

A. Talent.....	95
B. Curriculum Vitae (CV).....	96
C. Dokumentasi Ujian Kompre	97
D. Proses Penggarapan.....	98
E. Katalog	99
F. Banner & Poster	102



ABSTRAK

Permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Fotografi konseptual dimanfaatkan untuk mengingatkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan. *Flashback* diartikan sebagai kenangan, dimana di dalam karya foto ini penulis mencoba menghadirkan kembali tentang kenangan dari permainan tradisional anak yang pernah penulis mainkan dahulunya, dan pernah dirasakan penulis. Konsep kenangan masa lalu ini divisualkan penulis dengan cara menggunakan teknik pengambilan *eye level* dan teknik *lighting side light*. Penulis menjadikan fotografi sebagai media untuk menghadirkan kembali kenangan dan bentuk permainan tradisional itu sendiri, terutama dalam fotografi konseptual. Penulis menceritakan pengalaman saat bermain diwaktu kecil itu sendiri dari hal yang terdengar sederhana, tetapi didalam ingatan ini terdapat kenangan dan bentuk permainan anak-anak yang saat ini sudah jarang ditemukan. 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 konseptual yang mengangkat tema tentang *flashback* penulis 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 *memory* penulis ini akan di aplikasikan dalam bentuk foto warna hangat membuat suasana karya foto terbawa kedalam masa lalu penulis.

Kata Kunci: Flashback, Fotografi Konseptual, Permainan Tradisional Anak Nagari.

ABSTRACT

Traditional games are games owned by a community group which are passed down from one generation to the next. Conceptual photography is used to remind traditional games that have begun to be abandoned. *Flashback* interpreted as memories, where in this photo the author tries to bring back memories from traditional children's games that the author has played before, and which the author has experienced. The concept of past memories is visualized by the author by using the retrieval technique *eye level* and techniques *lighting side light*. The author uses photography as a medium to bring back memories and traditional forms of play, especially in conceptual photography. The author tells about the experience of playing when he was small itself from things that sound simple, but in this memory there are memories and forms of children's games that are rarely found nowadays. Therefore, photography plays an important role in this work, because with a photo one can convey what one feels through a photograph. This final project is in the form of conceptual photography with the theme of *flashback* the author and form of traditional children's games, which have long been stored in memory. The process of creating this work is carried out in four stages as the process of creating works, namely *preparation*, *design*, *embodiment* and *presentation* of the work. The whole child's play *in memory* This writer will apply it in the form of a warm color photo to make the atmosphere of the photo work carry over into the author's past.

Keywords: Flashback, Conceptual Photography, Nagari Children's Traditional Games.