

## ABSTRAK

### Arian AdiPratama, 2018, Permainan Tradisional Anak-Anak Di Kampung Naga Sebagai Ide Berkarya *Conceptual Photography*.

Permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh anak-anak. Masa kanak-kanak merupakan momentum yang tidak luput dari kegembiraan dan proses berkembang dimana apa yang di dapatkan pada saat masih anak-anak sangat berpengaruh untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Kehadiran permainan elektronik menggugul minat anak-anak untuk memainkan permainan yang membuat anak lebih memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Hal ini yang menjadi rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan sebuah gagasan dan memvisualisasikannya sebagai seni *conceptual photography* yang mengangkat tema permainan tradisional anak-anak di Kampung Naga dengan tujuan adanya harapan pengenalan untuk anak-anak usia dini yang sudah terpengaruh dengan permainan modern. Penulis memiliki gagasan untuk membuat karya dua dimensi dengan jenis *conceptual photography* memvisualisasikan kegiatan yang biasanya dilakukan oleh anak-anak di masa lalu. Permainan rakyat adalah suatu media pembelajaran yang bisa membantu dalam proses perkembangan anak baik dari segi kognisi anak. Karya yang dibuat dari hasil observasi guna mendapatkan data yang benar mengenai permainan tradisional kemudian menuangkannya ke dalam ide gagasan. Membuat properti, mencari model, menentukan latar tempat berkarya lalu mengedit gambar, sehingga menjadi karya seni fotografi yang komunikatif dan memiliki inovasi baru dengan mencetak foto di media kayu berukuran 75 X 50 cm sebanyak lima karya. Beberapa proses ini menjadi tantangan bagi penulis untuk mengenalkan kembali kepada anak-anak tentang permainan tradisional melalui apresiasi karya ini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Anak-Anak, Kampung Naga, *Conceptual Photography*, Seni Fotografi.

## **ABSTRACT**

### **Arian AdiPratama, 2018, Traditional Games for Children in Naga Village as Conceptual Photography Work Ideas.**

Traditional games have begun to be forgotten by children. Childhood is a momentum that does not escape the excitement and the developing process where what is gained when a child is very influential to become a better person. The presence of electronic games outperforms children's interest in playing games that make children prefer modern games rather than traditional games. This is the formulation of the problem, namely how to develop an idea and visualize the conceptual photography artwork that raises the theme of traditional children's games in g Naga Village with the aim of introducing hope for early childhood children who have been influenced by modern games. The author has the idea to create two-dimensional works with the type of conceptual photography to visualize activities that are commonly done by children in the past. Folk game is a learning medium that can help in the process of child development both in terms of child cognition. Works made from observations in order to get the correct data about traditional games then pour into ideas. Make a property, look for a model, determine the setting where to work and edit the image, so that it becomes a communicative art work of photography and has new innovations by printing photos in wood media with 75 X 50 cm in size as many as five works. Some of these processes are a challenge for the author to reintroduce children about traditional games through appreciation of this work.

**Keywords:** Traditional Children's Games, Naga Village, Conceptual Photography, Photography Art.Top of Form