

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI ERA DIGITAL DALAM KARYA INSTALASI

TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES IN THE DIGITAL ERA IN INSTALLATION WORKS

Azmi Rifaldi Ramandiaz¹, Didit Endriawan², Ranti Rachmawanti³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

azmirifaldiramandiaz@student.telkomuniversity.ac.id, didi@telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Masa kanak-kanak sangat berperan penting pada penentuan kualitas diri manusia, dengan mengisi waktu luangnya oleh bermain bersama teman sebayanya. Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang sering dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah sebagai peninggalan pusaka yang turun temurun. Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat menjadi inovasi yang memberikan manfaat dalam banyak hal, seperti saran hiburan. Namun hal tersebut memengaruhi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia, khususnya permainan anak. Dimana budaya populer tumbuh di perkotaan yang menyebabkan degradasi, sehingga potensi untuk memberikan dampak ekonomi, sosial, dan budaya yang signifikan belum dikembangkan. Artinya masyarakat pemakai budaya yang tidak lagi mengenal kearifan lokal, berbeda dengan lingkungan masyarakat yang memanfaatkan budaya dalam kehidupan sehari-harinya. Nilai-nilai budaya lokal yang hilang di masyarakat saat ini telah hilang akibat perubahan perilaku anak muda, sehingga permainan tradisional sudah jarang dimainkan di era digital. Dalam bentuk karya seni dapat mewujudkan visual objek di representasikan dengan menghadirkan Kembali permainan tradisional dalam bentuk Sculpture dengan proyeksi cahaya dengan perpaduan seni suara sebagai penerapan *Audiovisual Immersif*. Terhadap pemahaman pewarisan nilai-nilai budaya lokal pada kalangan masyarakat generasi muda yang sangat penting mencari solusi dalam memberikan ruang terhadap pengetahuan dalam setiap segmen kehidupan sosial dengan upaya mempertahankan eksistensi nilai budaya bangsa.

Kata-kata Kunci : Permainan Tradisional, Psikologi Anak, Era Digital, Seni Instalasi, Seni Cahaya, Seni Suara, Patung

Abstract : Childhood plays a very important role in determining the quality of human beings, by filling their free time by playing with their peers. Traditional games are folk games that are often played by children in an area as an heirloom that has been passed down from generation to generation. In the current digital era, information and communication technology is developing rapidly into innovations that provide benefits in many ways, such as entertainment suggestions. However, this affects the cultural values of the Indonesian nation, especially children's games. Where popular culture grows in urban areas which causes degradation, so that the potential to provide significant economic, social and cultural impacts has not been developed. This means that culture-using communities no longer recognize local wisdom, which is different from communities that utilize culture in their daily lives. Local cultural values that have been lost in today's society have been lost due to changes in young people's behavior, so that traditional games are rarely played in the digital era. In the form of works of art, you can create visual representations of objects by bringing back traditional games in the form of sculptures with light projections combined with sound art as an immersive audiovisual application. To understand the inheritance of local cultural values among the

younger generation, it is very important to find solutions in providing space for knowledge in every segment of social life in an effort to maintain the existence of the nation's cultural values.

Keywords: *Traditional Games, Child Psychology, Art Installations, Light Art, Sound Art, Sculpture*

PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki pengalaman masa kanak-kanak, pada masa ini sangat berperan penting pada penentuan kualitas diri manusia. Berbagai jenis potensi pada diri manusia berkembang pesat pada masa ini. Pada masa ini anak akan belajar mengenali lingkungan, dan mereka akan mengisi waktu luangnya dengan bermain bersama teman sebayanya. Bermain itu sendiri merupakan kegiatan pemenuhan yang utuh, bermain pada usia dini dapat mempengaruhi sikap dan keterampilan anak, seperti nilai keterampilan, kejujuran, kerja sama, kesabaran, dan kreativitas. permainan yang paling banyak dimainkan oleh anak-anak pada zamannya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional itu sendiri merupakan jenis permainan rakyat yang sering dimainkan oleh anak-anak suatu daerah sebagai peninggalan pusaka yang turun temurun, dari sebuah kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk menghibur dan memberikan nilai-nilai yang baik sebagai alat untuk memelihara hubungan antar masyarakat dalam kenyamanan sosial. Permainan ini termasuk sebagai kearifan lokal yang berkembang dari tradisi dan adat istiadat yang dipraktikkan di suatu daerah.

Tidak hanya sebagai sarana hiburan, Permainan tradisional ini memiliki objek, proses, tugas, dan manfaat mengetahui serta mengajarkan hal-hal yang baik kepada anak. Dan mengajarkan anak pentingnya menjaga kondisi fisiknya, untuk menghormati orang lain, untuk melindungi lingkungan dan untuk mencintai terhadap tuhan yang maha esa. Secara umum kemampuan dasar anak dapat dikembangkan melalui bermain, perkembangan itu sendiri

Menurut Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson menyatakan bahwa perilaku manusia dapat berkembang dari lingkungan dan keinginan untuk berhubungan dengan orang lain. Dengan kata lain, perilaku manusia dihasilkan oleh respon sosial terhadap lingkungan yang dihadapinya, dan keinginan seseorang selalu diikatkan dengan dirinya atau dengan kata lain berteman. Karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. (Afifah, 2021).

Perkembangan teknologi di era digital ini memiliki peran penting dalam mewujudkan kemajuan peran sosial dan kesejahteraan masyarakat. Teknologi informasi dan komunikasi

berkembang sebagai inovasi yang mampu memberikan manfaat sebagai sarana dalam berbagai konteks, seperti saran hiburan, hobi, media berita, jejaring sosial, dan aplikasi pekerjaan yang mudah didapatkan. Sarana tersebut dapat didapatkan melalui gadget seperti smartpone, tablet, e-reader, dan laptop.

Dalam relitasnya kasus tersebut tumbuh dari budaya masyarakatnya, terutama daerah perkotaan yang menimbulkan degradasi. namun berbeda dengan lingkungan masyarakat yang cenderung menggunakan kebudayaan dalam kesehariannya seperti daera perdesan, yang masih mengenal kearifan lokal daerah tersebut. Namun nilai-nilai budaya lokal yang ada di masyarakat sekarang sudah hilang, pada kalangan remaja dan anak-anak yang mengalami perubahan perilaku yang sibuk dengan Gadget, sehingga permainan tradisional jarang dimainkan di era digital ini.

Berdasarkan pemikiran permasalahan ini, maka penulis membuat sebuah karya Instalasi berupa seni suara dan seni cahaya ke dalam visual karya. Dengan tujuan merefresentasikan penggambaran isu sosial terkait lunturnya nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia pada era digitalisasi, khususnya pada penggambaran bentuk visual hilangnya permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologis pada anak pada sebuah karya seni instalasi yang tersusun dari elemen Patung (Sculpture), cahaya, dan suara pada sebuah ruangan berbentuk tabung yang diselubungi oleh kain putih sebagai tempat proyeksi cahaya.

Visualisasi karya instalasi ini dimaksudkan untuk mengungkapkan ketertarikan antara permainan tradisional dengan perkembangan psikologis anak di era digitalisasi. Kemerosotan nilai-nilai budaya saat ini menyebabkan kaum milenial melupakan nilai-nilai budayanya sendiri, telah menjadi masalah sosial. Pemahaman pewarisan nilai-nilai budaya lokal oleh generasi muda diperlukan dalam krisis ini, dan ini krusial untuk mencari solusi dan menciptakan ruang bagi pengetahuan budaya dan kearifan lokal. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengungkapkan ruang pengetahuan di segala bidang kehidupan sosial dalam bentuk karya seni, untuk mendukung eksistensi nilai-nilai budaya.

LANDASAN TEORI

Permainan Tradisional

Bermain merupakan salah satu cara bagi anak untuk belajar tentang lingkungan dan memenuhi kebutuhannya dengan cara yang berbeda. hal tersebut mencakup pada perkembangan kognitif, sosial, afektif, emosional, motorik, dan bahasa. Bermain sangat penting untuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial anak-anak. Bermain juga membantu anak dalam mengatasi ketakutan dan konflik yang mereka alami. Bermain biasanya membutuhkan pengalaman karena mendorong anak untuk berpikir dan memecahkan masalah langsung.



(Gambar 1 Permainan Tarik Tambang)

Sumber gambar : <http://hijauku.net/permainan-tradisional/>

Menurut Erikson (1963), bermain membantu mengembangkan rasa percaya diri. Alasan pengembangan rasa percaya diri ini adalah melalui bermain, anak memperoleh kemampuan untuk mengontrol tubuhnya, memahami benda-benda di sekitarnya, dan mengembangkan keterampilan sosial, (Farihah, 2021).

Permainan tradisional adalah kegiatan bermain yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah. Permainan tradisional identik dengan nilai-nilai budaya yang diwariskan kepada anak-anak secara turun temurun. Permainan tradisional berkembang dari suatu kegiatan masyarakat tertentu, dan seiring berjalannya waktu permainan tersebut telah digunakan dan diadaptasi sebagai ciri khas daerah. Kegiatan ini bisa dilakukan secara rutin atau sesekali sebagai cara untuk mengisi waktu atau untuk hiburan. Permainan tradisional telah menyebar ke seluruh nusantara sebagai salah satu unsur budayan, namun kini hampir punah karena perkembangan teknologi.

Permainan tradisional dipercaya dapat meningkatkan perkembangan fisik dan mental. Secara keseluruhan, permainan tradisional memiliki dampak yang besar pada pertumbuhan, perkembangan dan pembentukan kepribadian anak, meningkatkan kemampuan bahasa mereka, memungkinkan mereka berpikir dan mengatasi lingkungan sosial, serta membantu membentuk

emosi dan moral yang mereka khawatirkan sejak usia dini. Bagi anak-anak, bermain secara langsung berarti menemukan pengalaman, lingkungan, teman, dan diri mereka sendiri. Bermain membuat anak senang dan membawa nilai positif bagi merek.

UNESCO mengakui permainan tradisional sebagai kegiatan atletik yang membentuk kepribadian anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun. permainan ini juga merupakan permainan yang dimainkan secara individu atau kelompok dan lebih banyak membutuhkan aktivitas fisik.

Perkembangan Psikologi Anak

Dalam perkembangan manusia itu sendiri merupakan peningkatan kemampuan (*skill*) dan fungsi tubuh yang lebih kompleks. Psikologi adalah ilmu yang berkaitan dengan karakter dan perilaku manusia, namun Perkembangan itu sendiri yaitu, *diferensiasi* sel-sel tubuh yang memengaruhi proses perkembangan, jaringan, organ, dan sistem organ tubuh yang berkembang dengan cara ini. Ini mencakup perkembangan kognitif, bahasa, keterampilan motorik, perkembangan emosi dan perilaku yang dihasilkan dari interaksi sosial dengan lingkungan. Dalam perkembangan psikologi, terjadi perubahan kualitatif pada tataran material dan spiritual, menuju sesuatu yang lebih baik dan lebih sempurna. Secara luas dikatakan bahwa fondasi kepribadian seseorang sudah terbentuk di masa kanak-kanak.



(Gambar 2 Perjalanan Menuju Sekolah)

Sumber gambar : <https://id.pinterest.com/pin/583356958002080985/>

Erik Erikson (Afifah, 2021). Teori Perkembangan *Psikososial* memberi tahu kita bahwa perilaku dapat dikendalikan oleh lingkungan sosial dan inginan untuk berhubungan dengan orang lain. Dengan kata lain, perilaku manusia muncul melalui tanggapan sosial terhadap lingkungan yang kita hadapi, seiring dengan keinginan kita untuk tetap terhubung, dengan kata lain, untuk berteman. Hal ini dikarenakan manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri.

Prasekolah adalah masa kanak-kanak dari usia 2 hingga 6 tahun. Pada masa ini perlu diperhatikan pemenuhan kebutuhan tumbuh kembang anak. Aspek ini meliputi gerak, bahasa, emosi, kognisi, dan perkembangan sosial. Ada beberapa ciri perkembangan yang menonjol, yaitu perkembangan motorik, bahasa, dan social. Selama masa perkembangan, anak-anak telah terlibat dalam berbagai jenis kegiatan. Perlu diingat juga bahwa pada tahap ini anak diberikan kebebasan dan kesempatan yang cukup untuk melakukan aktivitas agar tidak menghambat imajinasi dan kreativitasnya dalam bermain.

Seni Instalasi

Imajinasi dan Kreativitas manusia mampu memunculkan sebuah ide dan gagasan yang dituangkan dalam medium yang berbeda-beda. Media artistik atau dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, karya tersebut bertujuan untuk membentuk keseluruhan dengan realitas dan makna baru. Banyak munculnya Teknik baru dalam seni rupa, karya yang lahir dari disiplin keilmuan yang berhubungan dengan kreativitas manusia, kini terpinggirkan di pelabuhan-pelabuhan seni rupa postmodern, atau sering disebut “Postmodern” yang memungkinkan munculnya trend konseptual yang disebut “Seni Kntemporer”, salah satunya seni instalasi yang pertama kali muncul dan berkembang pada Era Pop Art di Amerika Serikat pada tahun 1970-an.



(Gambar 3 Nnenna Okore, Installation Voew of 'Osimili', 2017)

Sumber gambar : <https://www.contemporary-african-art.com/contemporary-textile-installation-artists.html>

Seni instalasi adalah karya seni yang diciptakan dengan cara menata, merangkai, dan memasang. Teknik ini berkembang seiring dengan perkembangan aliran kubisme, berkembang menjadi aliran Dadaisme, Surealisme dan konseptual Art, serta memicu lahirnya seni instalasi yang masih mengandung kearifan mozaik kubisme. Merujuk pada buku (Rosenthal, 2003) bertajuk "Understanding Installation Art" yang membagi seni instalasi menjadi dua kategori yaitu *Instalasi Site-Specific*, dan *Instalasi Filed-Space*. Dengan kata lain "Seni Kntemporer" Dapat mempengaruhi kondisi sosial, politik atau ekonomi saat ini atau di masa depan. Seni instalasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai media artistik atau dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, karya tersebut bertujuan untuk membentuk keseluruhan dengan realitas dan makna baru. Kemunculan seni instalasi diawali dengan munculnya teknik baru dalam seni rupa, *asemblasi* atau *assemblage*.

Assemblage Art

Istilah dari kata *Assemblage* (Kumpulan) merupakan "*Collection of things*" (Kumpulan benda), ini mengacu pada praktik seni yang dibuat dari benda sehari-hari dalam arti *artistic*. Banyak seniman yang menggunakan mainan rusak, perhiasan, perangkat keras, dan lain sebagainya sebagai karya pribadi. *Assemblage* dianggap sebagai gaya seni dalam rana seni yang dimana para seniman membuat kreasi tiga dimesi dari benda-benda bekas atau yang ditemukan, dengan tujuan artistik, dan hal tersebut mengacu kepada gerakan seni ekspresionisme pada tahun 1950-an, yang diperkenalkan oleh Pablo Picasso dengan istilah bangunan kubisme. *Asemblasi* adalah teknik memodifikasi atau menggabungkan objek untuk membuat sesuatu yang menyerupai patung. Karya *Assemblage Art* ini memberikan makna baru terhadap barang-barang bekas, serta menciptakan hubungan inovatif terhadap potongan-potongan yang tidak beraturan menjadi benda yang tidak memiliki makna seni menjadi sebuah karya seni yang memiliki makna.



(Gambar 4 Barbara Franc, two hens together (Assemblage Art))

Sumber gambar : <https://barbarafranc.co.uk/#/chickens/>

Assemblage Art dan *Sculpting* memiliki keterkaitan satu sama lain, mengumpulkan bahan dan merubahnya menjadi bentuk seni yang aneh, sedangkan patung melibatkan bentuk yang terstruktur. Saat proses pembuatan patung seniman hanya perlu menyelesaikan dua hal yaitu mencari bahan dan menyelesaikan menjadi bentuk baru.

Sculpture Art

Sculpture (Patung) merupakan bentuk *artistic* dari bahan keras berupa batu atau kayu, yang dikerjakan menjadi sebuah bentuk karya seni tiga dimensi. Bentuk atau perwujudan yang di hasilkan berdiri bebas, dalam relief permukaan. Media yang digunakan beragam termasuk tanah liat, batu, logam, lilin, kayu, kaca, karet, dan benda-benda yang ditemukan. Bahan dapat diukir, dicetak, dirakit, atau dibentuk.



(Gambar 5 Nyoman Nuarta, Borobudur, 2002 (Sculpture Art))

Sumber gambar : <https://id.pinterest.com/pin/265571709260361755/>

Sculpture (Patung) merupakan nama seni yang tumbuh dan berubah terus-menerus dan mengembangkan jenis objek baru. Istilah ini sudah jauh lebih luas pada paruh waktu kedua abad ke-20, bahkan kemungkinan mampu meluas pada masa yang akan datang, menjadi sebuah karya seni yang baru.

Sound Art

Dalam perkembangan seni dari zaman ke zaman, banyak mengalami perkembangan terhadap media yang digunakan dalam berkarya tidak hanya canvas dan cat, seni kontemporer memiliki bentuk ruang baru dalam menyampaikan ide dan gagasan dalam berkarya, salah satunya melalui suara. Sound art memiliki perbedaan terhadap gerakan seni yang tidak terkait dengan periode waktu tertentu, dimana suara menjadi media dalam konteks sebuah konsep menjadi bentuk ruang. Sound art itu sendiri merupakan bentuk seni kontemporer yang menfokuskan pengalaman seniman terhadap situasi mendengarkan atau mendengar melalui media music, berbeda dengan seni tradisional lainnya yang memberikan karya yang memiliki nilai estetika, serta visual nyata seperti lukisan, namun sound art ini relative baru dan memiliki banyak pengguna.

Pada tahun 1983, pameran sound art pertama yang diadakan oleh sekelompok seniman yang di adakan di pusat kota Patung kota New York. Dan sound art ini dianggap menjadi asal muasal istilah bentuk seni, hal ini hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan lebih merujuk kepada media ekspresi para seniman.



(Gambar 6 Zimoun, 2020 (Sound Art))

Sumber gambar : <https://magazine.artland.com/a-journey-into-contemporary-sound-art/>

Sound art telah menjadi bentuk seni konseptual yang sangat populer, tidak hanya unik sound art sangat sulit untuk didefinisikan, menurut beberapa ahli sound art diciptakan sebagai istilah penggambaran konsep yang diartikan pada penggunaan nada dan efek audio seperti hal seniman manual yang menggunakan warna dan bentuk. Oleh karena itu komposisi pada sound art ini bergantung pada lingkungan dan objek tertentu. Media digital dapat menciptakan perspektif baru terhadap dunia seni rupa dan memengaruhi cara seniman memandang dan berkarya. Salah satunya adalah pengaruh media elektronik sebagai medium baru yang diciptakan para seniman.

Light Art

Tidak hanya suara namun dalam sebuah karya pasti akan memiliki warna dari karya itu sendiri, warna itu sendiri merupakan sebuah bagian dari persepsi yang dihasilkan oleh perbedaan spektrum cahaya. Cahaya dan warna sudah memiliki sebuah analisis menurut ilmuan yang dikemukakan oleh Issac Newton, yang dimana cahaya merupakan sebuah campuran dari beragam sinar yang berbeda dan mampu berefraksi. Dalam perkembangan seni warna mampu membuka dinding baru di setiap galeri dengan dipenuhi bidang terang benderang. Sebuah proyeksi yang mampu memanipulasi mata dengan dua objek dua dimensi yang tetap, serta menghasilkan penampakan mistis.



(Gambar 7 James Turrell, *Aten Reign*, 2011 (Instalasi Spesifik Daylight dan lampu LED))

Sumber gambar : <https://openoregon.pressbooks.pub/understandingnewmediaarts/chapter/land-art-installation-and-light-art/>

Arah seni baru ini, yang dikenal sebagai seni cahaya dan ruang, berfokus pada fenomena perseptual seperti cahaya, volume, dan skala, serta penggunaan media lain seperti neon, kaca, lampu neon, resin, dan akrilik. Dalam gerakan seni ini, seniman pencahayaan seringkali

meningkatkan pengalaman pemirsa dengan memberikan sumber cahaya alami atau buatan pada bangunan dan objek lainnya.

Referensi Seniman

Nalini Malani

Dalam karir panjangnya, malini telah membuka suara yang tidak ada henti-hentinya terhadap mereka yang bungkam dan direbut, terutama pada wanita secara global. Karya yang mengacu pada referensi budaya dari timur dan barat, dia telah membuat karya yang sangat mengesankan bagi penikmat melalui karya-karya instalasinya yang sangat kompleks dan memberikan visi yang mendalam terhadap dunia yang rusak.



(Gambar 8 Nalini Malani)

Sumber gambar : <https://jnaf.org/artist/nalini-malani-1946/>

Dalam karyanya malani ini inovasi permainan videonya, Malani mampu mengembangkan bentuk yang disebut “video/shadow play”. Lukisan terbalik, kemudian cahaya video, dan suara dimasukkan dalam tabung silinder transparan yang berputar. Salah satu karya tersebut adalah “*In Search Of Vanished Blood* (2012)” karya instalasi yang memiliki tabung akrilik besar ini menceritakan kisah pertumpahan darah yang tidak masuk akal terhadap kisah india sejak pemisahan, dan menyoroti penderitaan komunitas yang direbut secara tragis oleh pembangunan yang dibuat oleh pemerintah.



(Gambar 9 Nalini Malani, *In Search of Vanished Blood*, 2012)

Sumber gambar : <https://www.interviewmagazine.com/art/nalini-malani-ica-boston>

Upaya malani dalam penggunaan konsep teater terhadap pertemuan visual yang membaur dalam gelap dan membuat gerakan bayangan dengan gambar referensi untuk peristiwa kontemporer.

Moch Hasrul



(Gambar 10 Moch Hasrul)

Sumber gambar : <https://twitter.com/JelajahPulauID/status/949243693260718081>

Moch Hasrul seniman indonesia, yang menjabat sebagai direktur serrum (Organisasi yang berfokus pada pendidikan dan seni rupa), serta beliau juga pengajar di departemen desain grafis di Kalbis Institute di jakarta. Praktik artistik Hasrul melibatkan eksplorasi perangkat komputasi, sistem mekanik dan elektronik, serta daur ulang plastik. Hasrul menggunakan seni sebagai representasi persoalan dan fenomena sosial dan politik yang dia lihat, rasakan, dan alami.



(Gambar 11 The Power of Bibitilit)

Sumber gambar : <https://mochhasrul.com/artworks/art-projects/>

Pada karyanya Hasrul tertarik pada isu-isu dan persoalan-persoalan dalam masyarakat, seperti permasalahan perkotaan dan sosial politik, dan budaya, serta menafsirkan, mempertanyakan, dan memetakannya dalam hubungan sosial politik dan budaya.

Teknologi dalam konteks sosial, dan politik. Hasrul mengartikulasikan ide-ide tersebut dalam sebuah media video, seni performance, dan seni instalasi berbasis sensor interaktif. Bagi hasrul, interaksi langsung dalam karya seni merupakan penciptaan aura dalam sebuah karya seni, dan aura itu menyimpan informasi kepada masyarakat.

KONSEP DAN PROSES PENGKARYAAN

Dalam proses mewujudkan eksplorasi visual dari objek dalam karya ini yang berjudul "Ingrowth". Dihadirkan kembali permainan tradisional dalam bentuk Instalasi dengan penerapan *Audiovisual immersive* sebagai perpaduan seni dan teknologi berupa seni suara (*Sound Art*) dengan seni cahaya (*Light Art*) ke dalam visual karya. Ungkapan-ungkapan yang ada di dalam karya merupakan ungkapan terhadap persoalan sosial terhadap lunturnya nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia pada era digitalisasi, khususnya pada penggambaran hilangnya permainan tradisional yang mampu mempengaruhi terhadap perkembangan psikologi pada anak. Maka representasikan dalam bentuk karya seni merupakan ruang dalam setiap segmen kehidupan sosial dengan upaya mempertahankan eksistensi nilai budaya bangsa

Adapun cara yang digunakan ide ke dalam bentuk karya adalah dengan menggali lebih dalam bagaimana karya seni dapat menyampaikan rasa ingatan berdasarkan sifat-sifat objeknya.

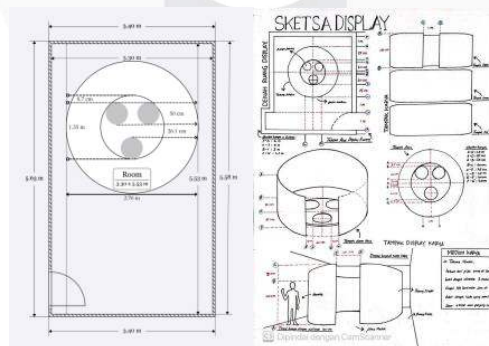
Dalam mewujudkan eksplorasi visual dari objek digunakan *Audiovisual immersive* untuk menciptakan pengalaman *imersif* untuk menciptakan daya ingatan dengan perpaduan seni dan teknologi berupa seni suara (*Sound Art*) dengan seni cahaya (*Light Art*) ke dalam visual karya. Adapun visual pencahayaan berasal dari proyeksi pantulan antar patung yang akan menghasilkan sebuah permainan bayangan berlapis yang rumit di dinding ruangan dan menghasilkan kesan teater pada visual karya.



(Gambar 12 Lampu Tidur dan Wayang)

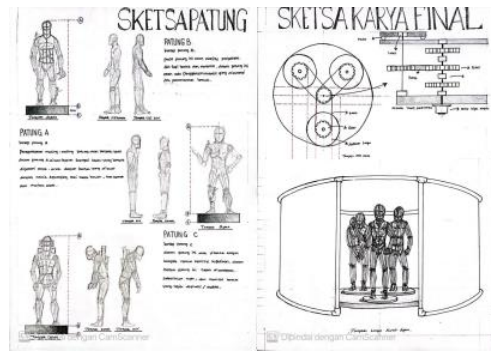
Sumber Gambar <https://id.pinterest.com/pin/77827899805413257/> &
<https://id.pinterest.com/pin/518899188330043804/>

Mengingat tradisi teater di Indonesia seperti wayang yang masuk sebagai nilai budaya tradisional Indonesia sebagai sarana hiburan bagi masyarakat bahkan pada anak-anak. Dalam mewujudkan visual karya, objek perwujudan karya berupa proyeksi lampu tidur yang merujuk pada penggunaan teknik *Night Light* yang memadukan unsur teater seperti wayang sebagai perpaduan antara budaya dan teknologi



(Gambar 13 Sketsa Display Ruang)

Sumber gambar : dokumen pribadi, 2023



(Gambar 14 Sketsa Patung dan Sketsa Karya Final)
Sumber gambar : dokumen pribadi, 2023

Karya ini disajikan dalam bentuk instalasi yang terdiri dari tiga patung dengan proyeksikan cahaya yang dipantulkan untuk menghasilkan sebuah permainan bayangan berlapis yang rumit di dinding ruang. Serta penambahan suara sebagai *Audiovisual* anak-anak yang sedang bermain dengan memberikan kesan nostalgia terhadap menghidupkan kembali masa kanak-kanak. Sebuah ruang yang berbentuk silinder digunakan sebagai ruang penempatan patung (*Sculpture*) untuk memberi kesan *Teater* dengan pendekatan unsur *Light Art* yang akan terpantul pada dinding ruangan silinder tersebut

Pemunculan Karya (*Insight*)

Proses Pembuatan Patung (*Sculpture*)



(Gambar 15 Proses Pembuatan Kerangka Patung)
Sumber gambar : dokumen pribadi, 2023



(Gambar 16 Patung Dengan Mainan Anak)
Sumber Gambar : Gambar Hasil Penulis, 2023

Pada tahap ini, proses ide dan desain visual dalam bentuk karya. Setelah melalui diskusi dan saat ide matang, langkah ini bisa dimulai dari proses pembuatan kerangka badan patung. Proses pembuatan kerangka ini berdasarkan sketsa patung yang sudah dibuat sebelumnya, kerangka diletakkan dari kepala hingga kaki dengan kawat besi hingga ketinggian patung sekitar 120 sentimeter mengikuti tinggi anak-anak pada umur 6 hingga 7 tahun. Pada pembuatan patung ini memiliki empat proses prototype yaitu, membuat kerangka, menyusun material mainan, penutupan kerangka dengan ram kawat, dan *finishing*.

Proses Pembuatan Ruang Tabung



(Gambar 17 Proses Pembuatan Kerangka Tiang Ruang)
Sumber Gambar : Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Saat kerangka sudah siap dibuat, maka proses selanjutnya pembuatan kerangka ruang tabung dari pipa. Pada proses ini dibutuhkan bantuan, karena ukuran kerangka yang sangat besar, berdiameter 270 sentimeter. Kerangka ini terbuat dari pipa yang memiliki ukuran satu setengah inci, dengan tinggi kerangka 195 sentimeter.

Proses Pembuatan Alas Patung



(Gambar 18 Papan Kayu Bulat)

Sumber Gambar : Gambar Hasil Penulis, 2023

Pada bagian ini merupakan pembuatan alas papan patung yang terbuat dari papan kayu. Papan disini dibagi menjadi 2 bagian, yang pertama papa untuk tiap patung yang memiliki ketebalan 1 sentimeter dan diameter 50 sentimeter, lalu yang kedua papan untuk menahan ketiga patung, papa ini memiliki diamter 135 sentimeter dan sebagai alas utama yang dimana papan ini akan diberi dudukan di setiap sisinya.

Proses Pembuatan Alat Gerak



(Gambar 19 Proses Pembuatan Alat Gerak)

Sumber Gambar : Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Pada karya ini terdapat alat putar yang membuat rotasi pada patung, menyebabkan tabrakan antara cahaya yang dipasang di setiap sudut patung lalu serta menghasilkan pantulan cahaya yang kompleks dari antar patung. Prinsip kerjanya mirip dengan prinsip kerja sepeda, dimana roda sepeda dihubungkan dengan rantai ke roda gigi yang digunakan oleh pedal. Roda gigi ini lebih kecil dari roda, jadi kecepatan linier roda pasti lebih besar dari kecepatan linier roda

gigi, sehingga dibutuhkan kecepatan yang lebih kecil untuk memutar roda Dengan menggunakan dinamo kipas angin sebagai media putar, dinamo dinamo tersebut dihubungkan dengan roda gigi yang dan dihubungkan dengan roda gigi lainnya pada bentuk meja putar.

Proses Pembuatan Suara

Tahapan akhir pembuatan karya ini yaitu membuat suara dari suara anak-anak yang sedang bermain. Dalam suara ini akan dibuat menjadi sebuah sound effect yang memberikan effect yang bergema dalam ruang tabung nantinya.



(Gambar 20 Proses Pengeditan Suara)
Sumber Gambar : Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Suara ini diambil dengan memberikan arahan anak-anak untuk mencoba permainan tradisional, tidak hanya itu dalam proses ini anak-anak akan mengenal jenis-jenis permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan dan kemungkinan anak-anak akan tertarik dan memainkan permainan ini sebagai bentuk pelestarian kembali budaya indonesia.

Alat dan Bahan

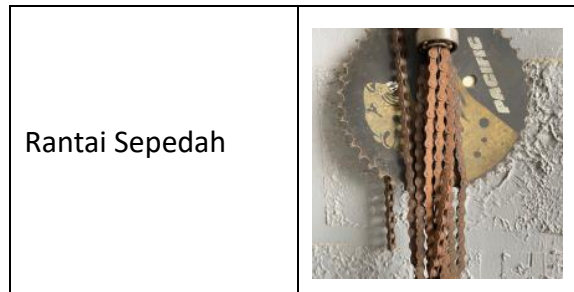
Dalam melaksanakan pekerjaan diperlukan beberapa pertimbangan dan penyediaan sarana pendukung untuk mencapai hasil yang optimal.

(Table 1 Alat dan Bahan)

Alat dan Bahan	Gambar
Kawat Besi	

Rama Kawat	
Papan Kayu	
Pipa	
Kain Putih	
Lampu Sorot	

Speaker Aktif	
Mainan anak Tradisional	
Dinamo Kipas Angin	
Laher	
Gear	



Proses Penyuntingan Karya

Setelah melalui proses pemunculan ide dan gagasan karya dalam sebuah bentuk, maka tahapan selanjutnya adalah *Finishing* dari semua komponen. Mengamati keseluruhan komponen bentuk atau figur yang dibuat, dalam tahapan ini seluruh komponen di perhatikan kembali dalam segi bentuk, penempatan, serta teknis penyusunan. Penempatan patung pada alat putar menjadi pusat perhatian agar menghindari kerusakan atau kegagalan bekerjanya alat putar, oleh karena itu dalam pemasangan patung dengan alat putar ini harus diperhatikan lebih teliti.



(Gambar 21 Proses Finishing)

Sumber Gambar : Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Selain pemasangan patung pada alat putar, terdapat komponen lain seperti pemasangan tabung dengan kain. Serta pemasangan pencahayaan yang harus diperhatikan untuk memastikan pantulan cahaya yang dibuat mampu memberikan sebuah kesan pantulan yang rumit. Dan pemasangan speaker aktif yang dipasang sekitar ruangan untuk menghasilkan *audiovisual* yang memberikan kesan *immersif*.

Penyajian Karya



(Gambar 22 Hasil Karya Akhir)

Sumber Gambar : Gambar Hasil Penulis, 2023

karya bersifat figuratif melalui tiga patung anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional, dengan permainan cahaya yang dihasilkan dari pantulan antar patung yang berputar. Merepresentasikan permainan tradisional yang mampu mempengaruhi perkembangan psikologi anak dan isu sosial terhadap lunturnya nilai budaya salah satunya pada permainan anak di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN



(Gambar 23 Display Final Karya)

Sumber Gambar : Gambar Hasil Penulis, 2023

Hasil dari proyeksi pada karya ini merupakan sebuah hasil pemahaman dan kepentingan penulis terhadap isu-isu sosial dan unsur-unsur budaya yang dikandungnya. Dengan latar belakang tersebut, penulis menciptakan karya berjudul “*Ingrowth*” ini dan mengungkapkannya sebagai karya *installasi* dengan menerapkan *Audiovisual immersive* sebagai perpaduan seni dan teknologi berupa seni suara (*Sound Art*) dengan seni cahaya (*Light Art*) ke dalam visual konsep karya. Dalam hal ini karya tersebut bertemakan anak-anak, umumnya menggambarkan sosok anak dalam bentuk *sculpture*.



(Gambar 24 Detail Mainan Anak Pada Patung)
Sumber Gambar : Gambar Hasil Penulis, 2023

Karya yang berjudul "*Ingrowth*" ini merupakan sebuah visualisasi permainan tradisional dalam bentuk instalasi *site-specific* dengan penerapan *audiovisual immersive*, dengan komposisi objek patung, cahaya, bayangan, dan suara sebagai representasi permainan tradisional yang mampu mempengaruhi perkembangan psikologi dalam sebuah isu sosial terhadap lunturnya nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia pada era digitalisasi khususnya pada permainan tradisional. Dengan pesan yang dimaksud bahwa dalam krisis ini membutuhkan pemahaman terhadap pewarisan nilai-nilai budaya lokal pada kalangan masyarakat generasi muda yang sangat penting mencari solusi dalam memberikan ruang terhadap pengetahuan budaya dan kearifan lokal.

Secara fisik karya ini memiliki bentuk anak-anak, bentuk objek patung ini hanya dideskripsikan atau diabstraksikan, sehingga bentuk objeknya. Karya ini diangkat dari tema instalasi yang mengekspresikan permainan tradisional terhadap pengaruh perkembangan psikologi anak. Permainan tradisional memiliki berbagai manfaat terutama pada perkembangan psikologi anak.



(Gambar 25 Detail Pantulan Cahaya Pada Dinding Ruangan)
Sumber Gambar : Gambar Hasil Penulis, 2023



(Gambar 26 Light Art Sebagai Visual Konsep)
Sumber Gambar : Gambar Hasil Penulis, 2023

SIMPULAN

Representasi dalam sebuah karya seni ini bermula melalui proses kreatif yang panjang, upaya dimulai dari interpretasi personal terhadap hal-hal yang hadir terkait lingkungan sosial. penggambaran karya terhadap persoalan sosial terhadap lunturnya nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia pada era digitalisasi, khususnya pada penggambaran terhadap permainan tradisional yang mampu mempengaruhi perkembangan psikologi pada anak. Krisis ini membutuhkan pemahaman terhadap pewarisan nilai-nilai budaya lokal pada kalangan masyarakat generasi muda yang sangat penting mencari solusi dalam memberikan ruang terhadap pengetahuan dalam setiap segmen kehidupan sosial dengan upaya mempertahankan eksistensi nilai budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Rawamangun.

Nasruddin, Nasruddin. (2011). *Kearifan Lokal di tengah Modernisasi*. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta. ISBN 9786029820324.

Rosenthal, Mark. (2003). *Understanding Installation Art : From Duchamp to Holzer*, Universitas Michhigan. ISBN 10: 2791329847

Singgih D. Gunarsa, Ny. Y. Singgih D. Gunarsa., XIII. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.

Scholte, Tatja. (2022). *The Perpetuation of Site-Specific Installation Art Work in Museums*. Belanda: Amsterdam.

Trihanondo, D., & Endriawan, D.(2022). *Insan Kreatif : Dedikasi, Mata Pencapaian dan Pengakuan*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.

Jurnal

Anggita, Gustiana. & Mukarromah, Siti. & Alif, Mohammad. (2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*, 3, 55-60

Brata, Bagus, Ida. (2016). *Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa*, 5, 9-16.

Cholis, Henri. (2013). *Studi Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Eksperimen Kreatif dengan Medium Gembreg*, 5, 24-37.

Hildayani, Rini. "Tanpa Tahun". *Perkembangan Manusia*. 1-34.

Trihanondo, Donny. & Endriawan, Didit. (2019). *Cultural and Enviromental Conservation through Community Service Program in Girimekar Village*, 1-8.

Dauphin, Barry. (2017). *Industry Versus Inferiority*, 1-5.

Licht, Alan. (2013). *Sound Art: Origins, Development and Ambiguities*, 2-10.

Max, Marie. "Tanpa Tahun". *Assemblage Art: Transforming Trash Into Treasure*, 1-5.

Nugrahastuti dkk. "Tanpa Tahun". *Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional*, 265-273.

Pratiwi, Wiwik. (2017). *Konsep Bermain pada Anak Usia Dini*, 5, 106-117.

Prameswari, Noviardani. "Tanpa Tahun". *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV*, 15, 75-86.

Rachmawanti, Ranti. & Yuningsih, Cucu. & Hidayat, Syarip. (2023). *Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital Dalam Platform Digital Kultur*, 3, 93-100.

Riadi, Fadhilah. & Lestari, Triana. (2021). *Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital*, 6, 122-129.

Saputra, Nofrans. & Ekawati, Yun. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak*, 2, 48-55.

Septarina, Sri. & Noviati, Nila. (2014). *Mengenal Permainan Tradisional Inonesia Dalam Bentuk Sebuah Buku Edukasi Seri : Ketangkasan Outdoor*, 3, 76-86.

Supiarza, Heri. & Rachmawanti, Ranti. & Gunawan, Djarlis. (2019). *Film as a Media of Internalization of Cultural Values for Millennial Generation in Indonesia*, 419, 217-221.

Syifa, Layyinatus. & Setianingsih, Eka. & Sulianto, Joko. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*, 3, 527-533.

Uce, Loeziana. (2017). *The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*, 77-92.

Wienarno, Eko. (2003). *Seni Patung Indonesia : Perkembangan dan Kesenambungan Proses Kreatif Penciptaan Patung di Indonesia*, 2, 289-299.

Wiguna, Iqbal. (2019). *Medium Cahaya Sebagai Bahasa Lukisan (The Medium of Light As The Language Of Painting)*, 164-170.

Website

Bansie Vasvani (2016). *In Search of Vanished Blood: Nalini Malani's Trnsformative Art*, Diakses pada 14 November 2022, dari <https://theculturetrip.com/asia/india/articles/in-search-of-vanished-blood-nalini-malani-s-transformative-art/>

Brayn Mullennix "Tanpa Tahun". *What is Addemblage Art?*, Diakses pada 28 Maret 2023, dari <https://artistryfound.com/what-is-assemblage-art/>

Ewen (2019). *Nalini Malani-An Intoduction*, Diakses pada 14 November 2022, dari <https://www.dailyartmagazine.com/nalini-malani-an-introduction/>

Gamal Thabroni (2021). *Seni Instalasi-Pengertian, Sejarah, Kategori (Lengkap)*, Diakses pada 14 November 2022, dari <https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/>

Moch Hasrul (2023). Diakses pada 26 Agustus 2023, dari <https://mochhasrul.com/>

Kusumo (2022). *Pengertian Seni Instalasi*, Diakses pada 14 November 2022, dari https://milennialjoss.com/pengertian-seni-instalasi/#Sejarah_Seni_Instalasi_di_Dunia

Leonard R. Rogers (2000). *Sculpture*, Diakses pada 28 Maret 2023, dari <https://www.britannica.com/art/sculpture>

Mbelo, F (2019). *Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional, (Disertasi Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019)* Diakses dari <https://id.123dok.com/article/permainan-tradisional-landasan-teori-analisis-perkembangan-sosial-emosional.zwo5w6gy>

Mengenal Permainan Tradisional, Mulai Dari Manfaat Hingga Kategor Permainannya (2021). Diakses pada 13 November 2022, dari <https://kumparan.com/kabar-harian/mengenal-permainan-tradisional-mulai-dari-manfaat-hingga-kategori-permainannya-1wRxNcf9dh>

Ni'matul Farihah (2021). *Teori Bermain Modern: Teori Psikoanalisa Menurut Freud Dan Erikson,* Diakses pada 13 November 2022, dari <https://www.initentangpsikologi.com/2021/02/teori-bermain-modern-psikoanalisa.html>

Nursita Afifah, S.Psi (2021). *Teori Perkembangan Anak Menurut Para Ahli,* Diakses pada 13 November 2022, dari <https://psicoologi.com/teori-perkembangan-anak-menurut-para-ahli/>

Sabyan (2020). *Teori Bermain pada Anak Usia Dini Menurut Para Ahli,* Diakses pada 13 November 2022, dari <https://sabyan.org/teori-bermain-pada-anak-usia-dini-menurut-para-ahli/>