

# VISUALISASI PERSPEKTIF ANAK PRA SEKOLAH MELALUI KEGIATAN PHYSICAL PLAY DALAM KARYA FOTOGRAFI LENTIKULAR

Salsabilla Aulia Salma<sup>1</sup>, Ranti Rachmawanti<sup>2</sup>, Adrian Permana Zen<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
[sabilaasalma@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:sabilaasalma@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [rantirach@telkomuniversity.ac.id](mailto:rantirach@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,  
[adrianzen@telkomuniversity.ac.id](mailto:adrianzen@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Laporan Tugas Akhir ini membahas perspektif anak usia pra sekolah ketika melakukan kegiatan physical play atau permainan fisik melalui karya fotografi lenticular. Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk menunjukkan perbedaan perspektif antara orang dewasa dan anak-anak ketika melakukan kegiatan yang sama. Medium yang digunakan adalah foto yang diubah ke dalam modul lenticular berukuran 35x45 cm. Melalui karya ini, penulis berharap bisa memvisualisasikan perbedaan perspektif antara orang dewasa dan anak usia pra sekolah. Kesimpulan dari tugas akhir ini adalah pengalaman bermain yang didapatkan anak-anak dengan pengalaman bermain yang didapatkan orang dewasa tidak akan sama. Melalui visualisasi yang diwakilkan dalam karya, penulis berharap orang dewasa tidak hanya mendapat pemahaman lebih lanjut tentang pentingnya kegiatan bermain bagi anak, namun juga bisa membantu untuk memahami kebutuhan anak lewat cara yang menyenangkan.

**Kata kunci:** bermain, fotografi, lenticular, *physical play*

**Abstract:** This thesis discusses pre-school kids' perspective during physical play through lenticular photography. The purpose of this thesis is to show the difference between a child's perspective and an adult when put in the same activity. The writer utilizes a picture that has been turned into a 35x45 cm lenticular module. Through this thesis, the writer hopes to visualize the difference between a child and an adult. The conclusion reaches that adults and children experience play differently. Through the visualization, the writer wishes that adults would be able to understand the importance of play for children and thus providing further needs of children through pleasant activities.

**Keywords:** lenticular, photography, play, *physical play*

## PENDAHULUAN

Menurut KBBI, tumbuh itu terjadi ketika sesuatu yang hidup bertambah dari segi kuantitatif dan kuantitatif mengacu pada segala sesuatu yang bisa dihitung dengan angka seperti tinggi, panjang, dan berat. Mansur (2019) menilai bahwa perkembangan terjadi ketika ada perubahan teratur dalam struktur, pikiran, perasaan, atau perilaku yang diakibatkan pematangan, pengalaman, dan pembelajaran, yang berlangsung dinamis dan berkesinambungan sepanjang hidup. Selanjutnya, kita bisa menarik kesimpulan bahwa tumbuh kembang adalah sebuah proses yang dialami oleh seseorang ketika terdapat perubahan yang signifikan dari segi fisik maupun non-fisik.

Fase tumbuh kembang selanjutnya menjadi fase penting dan kompleks dalam kehidupan manusia karena mencakup perubahan yang berkesinambungan dan terus terjadi sepanjang hidupnya. Tumbuh kembang manusia yang paling pesat terjadi pada masa kanak-kanak. Umumnya, tumbuh kembang anak-anak dibagi menjadi 2 tiga kategori yaitu secara fisik, kognitif, dan emosi-sosial (Doherty&Hughes, 2013). Tumbuh kembang secara fisik mencakup perubahan ukuran tubuh dan proporsi, secara kognitif termasuk ke dalam kemampuan pemecahan masalah (problem solving), berpikir kritis, kreatifitas, dan kemampuan berkomunikasi. Sementara itu, secara emosi-sosial berarti bagaimana anak memahami konsep “kepemilikan”, hubungannya dengan orang lain, dan juga termasuk (namun tidak terbatas pada) cara mereka mengungkapkan emosi atau perasaan.

Perbedaan proses tumbuh kembang anak disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti genetik, lingkungan, serta interaksi sosial. Jean Piaget dalam Doherty&Hughes (2013) meyakini bahwa anak secara alami “beradaptasi” dengan lingkungannya dan mampu mengaplikasikannya ke dalam kondisi serupa. Vygotsky dalam Doherty&Hughes (2013) mengklaim bahwa anak-anak berkembang lewat interaksi sosial dengan orang-orang terdekat seperti orangtua,

pengajar, dan teman-teman seusia yang didukung oleh kemampuan berbahasa. Di sisi lain, Gesell (dalam Doherty&Hughes, 2013) memaparkan bahwa aspek tumbuh kembang anak berakar secara biologis dimana anak harus “siap” secara biologis untuk bisa 3 mencapai pola tingkah laku tertentu.

Salah satu kegiatan yang mendukung proses tumbuh kembang anak adalah bermain. Bermain adalah gabungan dari berbagai macam motif dan tingkah laku yang membuat sebuah aktivitas menjadi menyenangkan (Gray, 2017). Bermain mampu meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, perkembangan bahasa pada anak, dan kemampuan bersosialisasi (Torres, 2008). Lewat permainan, anak-anak mulai memahami norma-norma dan kebiasaan sosial seperti yang terjadi dalam permainan kepura-puraan (*pretence play*). Kegiatan bermain sejatinya ditujukan dan dilakukan oleh anak itu sendiri dengan tidak membatasi kreativitas dan daya imajinasinya (Gray, 2017).

Permainan fisik atau *physical play* adalah kegiatan bermain yang mewajibkan anak untuk menggunakan keseluruhan tubuhnya. Permainan fisik mencakup berlari, memanjat, kejar-kejaran dan bermain pertarungan (*play fighting*) (Pellegrini&Smith, 1998). Tipe permainan ini mampu meningkatkan koordinasi tubuh serta meningkatkan kekuatan dan ketahanan fisik anak (Pellegrini&Smith dalam Whitebread, 2012). Meningkatkan kekuatan genggam pada balita bisa dicapai lewat kegiatan menumpuk balok sementara koordinasi antar tangan dapat dicapai melalui menggambar dan meronce. Membuat objek dari tanah liat atau clay juga mampu menaikkan kekuatan otot tangan di samping meningkatkan kreativitas otaknya.

Jika dilakukan secara rutin, aktivitas fisik yang dilakukan lewat permainan membantu tubuh anak untuk beradaptasi dengan berbagai macam situasi dan kondisi (Pellegrini&Smith, 1998) sehingga menjadikannya tidak mudah sakit. Pada anak usia pra sekolah, mereka harus aktif secara fisik untuk bisa mencapai keterampilan motorik dan tingkat kebugaran yang diharapkan untuk seusianya

(Trawick-Smith, 2014). Aktivitas fisik tersebut memungkinkan mereka untuk mengaktifkan lebih banyak saraf-saraf otak yang akan memudahkan mereka dalam belajar (Trawick-Smith, 2014).

Fotografi sebagai salah satu medium seni memiliki kemampuan untuk bercerita. Karena itu, tidak semua karya foto diambil sesuai arahan pengambil gambar. Ada kalanya sebuah foto diambil ketika sebuah momen sedang berlangsung, seperti dalam pesta perayaan, jepretan yang dihasilkan mampu menciptakan narasi sendiri. Jenis foto seperti ini membantu kita untuk mengingat kejadian di masa lalu.

Mengenalkan fotografi pada anak diharapkan membawa pengaruh baik pada mereka. Seiring berjalannya waktu, anak akan menemukan trik untuk memegang kamera dengan stabil. Misalnya ketika anak menjadikan kakaknya sebagai objek gambar, ia harus menyesuaikan posisi agar sang kakak terlihat apik dalam frame. Anak mungkin ingin ada warna atau bentuk tertentu dalam fotonya dan kita bisa memberikan plastik warna-warni untuk menutup lensa. Ini membantu anak untuk mengembangkan kreativitas dan eksplorasi diri.

Lentikular memanfaatkan jenis lensa lentikul untuk membuat ilusi optik. Ini memungkinkan sebuah modul lentikular yang menggunakan lensa lentikul memiliki dua atau lebih gambar. Hasilnya, modul lentikular yang berbentuk dua dimensi ini memiliki efek tiga dimensi yang membuatnya terlihat lebih dinamis.

Penulis memanfaatkan kemampuan lentikular untuk memuat dua atau lebih gambar untuk memperlihatkan perbedaan perspektif. Jika dilihat dari arah atau sudut tertentu, modul lentikular dapat menunjukkan salah satu sisi perspektif dan juga sebaliknya. Ini memungkinkan penulis untuk memberikan pengalaman melihat sebuah perspektif dengan jarak tertentu.

Penulis mencoba memperlihatkan perbedaan perspektif lewat ketinggian. Perbedaan ketinggian tersebut didasarkan pada *eye level* atau jarak pandang antara orang dewasa dan anak-anak. Ini menjadikan modul karya lentikular hanya

bisa dinikmati sambil berdiri atau sambil berjungkok. Bagian karya yang dapat dilihat sambil berdiri akan mewakili perspektif orang dewasa, sementara bagian karya yang dapat dilihat sambil akan berjungkok mewakili perspektif anak-anak. Lewat modul lenticular ini, penulis berniat untuk memberikan pengalaman secara langsung bagaimana melihat suatu hal dari kacamata orang dewasa dan kacamata anak-anak.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan memanfaatkan jurnal serta buku-buku dengan pembahasan terkait sebagai bahan referensi. Teori dimaksudkan untuk mendukung latar belakang dan tujuan penulis dalam pembuatan karya. Adapun teori yang dimaksud berkaitan dengan teori tumbuh kembang anak, teori bermain, teori fotografi dan lenticular.

Dalam proses pengkaryaan, penulis bekerja sama dengan TK Telkom Buahbatu. Sekolah tersebut dipilih lantaran memiliki halaman yang luas yang dinilai penulis berkesinambungan untuk mendukung kegiatan permainan fisik yang dijadikan subjek pengkaryaan. Lewat diskusi dengan kepala sekolah dan pengajar, dipilih tiga orang anak yang andil dalam proses pengkaryaan. Ketiga anak tersebut dipilih oleh pengajar dengan kriteria a) berusia 5-6 tahun, dan b) mampu berkomunikasi dengan baik. Ini dimaksudkan untuk memudahkan penulis memberikan arahan agar proses pengkaryaan berjalan lancar.

### **TEORI TUMBUH KEMBANG ANAK**

Doherty&Hughes (2013) mengutip Rousseau yang meyakini bahwa anak-anak yang lahir mampu membedakan benar dan salah dan karenanya, kita sebagai orang dewasa harus mampu mewadahi hal tersebut. Mempelajari tumbuh kembang anak memungkinkan kita untuk mengetahui lebih banyak tentang

kehidupan manusia. Tumbuh kembang pada anak meliputi pertumbuhan fisik yang ditandai dengan kemampuan belajar mandiri, peningkatan kognitif, hingga pendewasaan (Doherty&Hughes, 2013). Pertumbuhan fisik itu sendiri mengacu pada peningkatan kemampuan seorang anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar sesuai dengan tingkat kemampuannya (Laxmi, 1998).

Usia pra sekolah merupakan periode yang sangat krusial bagi tumbuh kembang anak, lantaran mereka mulai menunjukkan keinginan untuk menjadi independen dan melakukan segala sesuatu tanpa bantuan orang lain (Laxmi, 1998). Piaget dalam Brown&Beran (2008) juga mengungkapkan bahwa anak usia pra sekolah mulai memiliki kemampuan yang merepresentasikan dirinya serta menjadi lebih unggul dalam berbagai aspek, termasuk bahasa.

Anak usia pra sekolah senang melatih kemampuan motoriknya (Brown&Beran, 2008). Mereka akan dengan senang hati diminta menggambar kucing dan memamerkannya kepada orang-orang di sekitarnya. Lambat laun, anak usia pra sekolah mampu membuktikan kemandiriannya (Brown&Beran, 2008). Mereka mulai bisa makan dan minum sendiri, berbagi mainan, dan mengikuti karakteristik orang-orang di sekitarnya.

## TEORI BERMAIN

Bermain adalah karakteristik utama dari masa kanak-kanak (Whitebread, 2012) dan memberikan kebebasan bagi anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya (Barnett, 1990). Bermain memberikan kontribusi besar terhadap kemampuan berpikir anak (Barnett, 1990). Lewat permainan seperti menyusun puzzle dan mencocokkan warna, anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (problem solving) lewat cara yang menyenangkan. Dengan melakukan eksplorasi pada sebuah benda lewat

permainan, anak akan belajar memanipulasi objek tersebut dan mampu menerapkannya ke dalam objek lain (Barnett, 1990).

Sofyan (2018) memaparkan aspek perkembangan yang dapat ditingkatkan melalui bermain, antara lain:

1. Perkembangan aspek sosial; misalnya lewat permainan peran, anak akan mendapatkan wawasan terhadap peran-peran yang ada di masyarakat, misalnya peran ibu, ayah, guru, polisi, dokter, dan sebagainya.
2. Perkembangan aspek fisik; misalnya lewat kegiatan seperti sepak bola, kejar-kejaran, petak umpet.
3. Perkembangan aspek motorik; misalnya berlari, melempar, melompat, berjingkrak.
4. Perkembangan aspek kreativitas; misalnya membuat kapal dari kardus, membangun rumah dengan bantal dan selimut.
5. Perkembangan aspek emosional; anak akan belajar bagaimana mengatur dan mengekspresikan emosi seperti senang, sedih, marah.
6. Perkembangan aspek kepribadian; interaksi dengan orang lain dalam kegiatan bermain mampu membantu anak membentuk kepribadian, misalnya menjadi seorang yang ceria, melankolis, atau suka memimpin.
7. Perkembangan aspek peran sesuai jenis kelamin; misalnya anak akan mengetahui bahwa (umumnya, namun tidak terbatas pada) anak laki-laki bermain mobil sementara anak perempuan bermain boneka, atau peran ayah yang bekerja dan ibu yang memasak.
8. Perkembangan aspek bahasa; kemampuan berbahasa anak akan meningkat lewat interaksi yang dilakukan dalam permainan.

9. Perkembangan minat; anak bisa menemukan hal atau subjek yang menjadi ketertarikannya, yang mana hal tersebut dapat membantu orangtua untuk menuntun kegiatan anak tersebut ke depannya.
10. Perkembangan aspek kognitif; lewat bermain, anak akan berusaha memahami bentuk permainan dan orang-orang yang andil di dalamnya.
11. Perkembangan aspek moral; anak dilatih untuk mematuhi orang lain dan saling menghargai.

Whitebread (2012) mengutip Power bahwa permainan fisik adalah jenis bermain yang paling awal berevolusi dan banyak ditemukan pada reptil dan mamalia. Aktivitas fisik menjadi bagian penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Hills et al, 2007). Permainan fisik, terutama pada anak usia pra sekolah, mampu meningkatkan ketahanan dan kemampuan fisik anak (Pellegrini&Smith, 1998). Selain itu, permainan fisik juga mampu membentuk massa otot yang banyak digunakan dalam aktivitas berat. Anak-anak pra sekolah yang terekspos permainan fisik secara berkala memiliki kekuatan dan ketahanan yang lebih tinggi (Pellegrini&Smith, 1998).

Aktivitas fisik yang dilakukan melalui physical play bisa menurunkan resiko obesitas pada anak. Badan dunia UNICEF mengutip bahwa per tahun 2018, sekitar 20% anak usia sekolah di Indonesia mengalami obesitas. Kurangnya aktivitas fisik dan asupan makanan bergizi bisa meningkatkan resiko obesitas (Hills et al, 2007). Jika dilakukan secara rutin, maka aktivitas fisik yang dilakukan anak-anak melalui physical play mampu meningkatkan komposisi tubuh, menaikkan lipoprotein, meningkatkan sensitivitas insulin, hingga mengurangi resiko pembekuan darah (Warburton et al, 2006).

## TEORI FOTOGRAFI

Pada awalnya, fotografi berperan membantu pekerjaan seniman. Para pelukis di zaman terdahulu memanfaatkan fotografi untuk menghasilkan lukisan dengan proporsi dan visualisasi yang apik. Di masa modern, fotografi bergeser menjadi media penyampai ide dan gagasan lantaran kemampuannya untuk menampilkan visual yang lebih realistik, akurat, dan konkret (Wibowo, 2015).

Foto mampu mengubah suatu objek yang biasa saja menjadi karya visual yang menarik (Wibowo, 2015). Fotografi memungkinkan kita melihat suatu hal dari sudut pandang baru. Dalam konteks ini, kita bisa memanfaatkan fotografi sebagai sebuah metode untuk melihat dunia dalam sudut pandang anak-anak. Lewat foto-foto yang diambil, kita bisa melihat apa yang dianggap "menarik" oleh anak tersebut. Orang dewasa mungkin menganggap jalan berbatu sebagai hal yang membosankan, tapi anak mungkin berpikir sebaliknya. Fotografi juga mampu menjadi media yang cocok bagi anak untuk mengekspresikan dirinya.

## TEORI LENTIKULAR

Lentikular adalah sebuah teknologi yang memanfaatkan lensa lentikul untuk menghasilkan ilusi optik. Lentikular memungkinkan kita untuk melihat dua atau lebih gambar dalam satu permukaan dengan sudut atau sisi yang berbeda. Lentikular dinilai mampu untuk menunjukkan sudut pandang yang berbeda hanya dengan satu medium. Ketika dikombinasikan dengan fotografi, lentikular dapat memperlihatkan gambaran suatu objek lewat sudut pandang anak-anak dan sudut pandang dewasa. Kita bisa menyesuaikan sudut penglihatan dengan tinggi rata-rata anak-anak. Misalnya, pada ketinggian tertentu kita bisa melihat foto yang diambil oleh seorang anak, sementara pada ketinggian lain akan tampak foto yang diambil oleh orang dewasa.

## HASIL DAN DISKUSI

Penulis memutuskan menamai karya sebagai *Parallel of Views* yang disingkat POV. Kita mengenal bahwa POV umumnya memiliki arti Point of View atau Sudut Pandang, namun sudut pandang di sini umumnya mengacu pada perspektif satu pihak. Sebutan “paralel” dimaksudkan untuk mewakilkan dua perspektif dalam satu medium yang sama. Oleh karena itu, penulis menamai judul karya sebagai Parallel of Views. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, karya dapat dilihat dari dua sisi yaitu sisi atas dan sisi bawah. Gambar yang terlihat dari sisi atas mewakilkan perspektif orang dewasa, sehingga bagi orang dewasa karya bisa dilihat sambil berdiri. Gambar yang terlihat dari sisi bawah mewakilkan perspektif anak, dimana kita harus berjongkok sedikit untuk bisa menikmatinya. Penulis ingin memberikan pengalaman secara langsung apa yang dilihat oleh anak dan apa yang dilihat oleh orang dewasa.



Gambar 1. Hasil karya modul lenticular tampak depan  
Sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan foto-foto yang sudah dipilih, penulis mengambil beberapa kesimpulan, di antaranya:

1. Ketika anak usia 5-6 tahun memotret orang lain sebagai objek, orang tersebut tersenyum.
2. Foto-foto yang diambil sesuai dengan eye level mereka, artinya jika objeknya tinggi maka kamera diarahkan ke atas, sementara jika objeknya di bawah maka anak akan berjongkok menyesuaikan objek tersebut.
3. Anak cenderung fokus ke satu objek saja ketika memotret.

Sesuai dengan kesimpulan yang diambil, penulis membandingkannya dengan foto-foto yang diambil sendiri oleh penulis. Pada kesimpulan pertama penulis menggunakan foto pada Gambar 2 sebagai pembanding. Pada Gambar 2, terlihat dua foto objek manusia yang diambil oleh anak (foto kiri) dan dewasa (foto kanan). Pada objek kiri terlihat subjek memperlihatkan senyum. Hal ini bisa disebabkan oleh arahan anak yang mengambil gambar yang meminta temannya untuk tersenyum ke arah kamera. Pada objek kanan tidak terlihat subjek memperlihatkan senyum. Foto yang diambil lebih berfokus kepada ekspresi dan aktivitas yang dilakukan objek. Foto pertama memperlihatkan dua orang anak yang asyik memainkan kamera di atas perosotan, di mana anak yang memegang kamera terlihat terkejut sementara yang di sebelahnya tampak penasaran.



Gambar 2. Foto objek manusia yang diambil oleh anak (kiri) dan penulis (kanan).

Sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan perbandingan tersebut, penulis mendapat kesan bahwa perspektif anak sebenarnya tidak jauh dengan perspektif dewasa, malahan mereka cenderung mengikuti. Ini dilihat dari foto sebelah kiri yang memperlihatkan anak tersenyum, menunjukkan kecenderungan foto diambil sesuai arahan pengambil gambar. Ini seakan anak meniru perilaku orang dewasa yang insting pertamanya ketika memotret orang lain adalah memberi arahan untuk tersenyum ke arah kamera. Selanjutnya, ini juga membuktikan bagaimana anak belajar melalui orang di sekitarnya di samping menjadi peniru yang handal.

Pada kesimpulan kedua, penulis Gambar 3 menjadi pembanding. Foto sebelah kiri memperlihatkan bola-bola plastik berwarna-warni dalam sebuah

tempat yang kotor terkena tanah, sementara foto sebelah kanan terlihat gazebo yang dikelilingi tanaman. Sekilas tidak tampak benang merah antara kedua foto tersebut. Namun penulis yang sudah berkunjung ke TK Telkom Bandung langsung mengetahui bahwa bola-bola tersebut terletak di dalam gazebo.



Gambar 3. Foto objek sekolah yang diambil anak (kiri) dan penulis (kanan).  
Sumber: dokumentasi penulis

Ini terlihat dari warna dinding dalam foto kiri yang memiliki rona merah dan biru seperti yang terlihat dalam foto sebelah kanan. Selain itu, dinding juga membentuk sudut yang mirip dengan gazebo. Foto ini diambil dengan sudut yang berbeda, dimana foto kiri diambil dengan sudut eye level anak-anak yang rendah sementara foto kanan diambil dengan sudut eye level penulis yang lebih tinggi. Perbedaan pengambilan sudut pandang ini menunjukkan bahwa anak melihat sesuatu yang mungkin terlewat oleh kita orang dewasa.

Kesimpulan ketiga sebetulnya mencakup keseluruhan foto dimana anak cenderung fokus kepada satu objek saja. Pada Gambar 2 dan Gambar 3 terlihat anak cenderung menempatkan satu objek saja dalam *frame*. Begitu pula yang terlihat pada Gambar 4. Foto sebelah kiri memperlihatkan sebuah tanaman yang ditanam di halaman TK Telkom Bandung. Penulis menduga tanaman yang difoto adalah *Crassocephalum crepidioides* atau juga dikenal sebagai daun sintrong yang kaya akan antioksidan. Di sisi lain, terlihat anak-anak dan beberapa orang pengajar melakukan rutinitas pagi yaitu baris berbaris. Ada tiga orang anak yang berdiri di depan memimpin rutinitas sembari memegang tamborin. Kita bisa melihat bahwa foto diambil tidak lebih dari pukul 10 pagi berdasarkan bentuk

bayangan yang lebih panjang. Faktor alam terlihat dari beberapa anak yang hanya menggunakan sandal terbuka, memungkinkan mereka untuk terkena rerumputan.



Gambar 4. Foto yang berfokus pada satu objek diambil oleh anak (kiri) dan keseluruhan tempat diambil oleh penulis (kanan).

Sumber: dokumentasi penulis

## KESIMPULAN

Tumbuh kembang anak adalah fase krusial dalam hidup setiap orang. Karenanya, penting bagi orangtua dan keluarga untuk senantiasa memberikan perhatian dan perawatan yang cukup pada kehidupan seorang anak. Seiring berkembangnya waktu, semakin banyak orangtua yang sadar akan pentingnya memenuhi kebutuhan anak, sehingga mereka bekerja keras memberikan yang terbaik untuk anaknya. Kegiatan fisik atau physical play yang dapat membantu tumbuh kembang anak seringkali dianggap sepele. Padahal, manfaatnya banyak sekali. Melalui proses pengkaryaan, penulis melihat bahwa anak-anak sebenarnya senang melakukan kegiatan fisik. Wawancara yang dilakukan dengan pengajar di sekolah juga membuktikan bahwa anak-anak, terutama usia pra sekolah, sudah sewajarnya memiliki banyak energi dan senang melakukan eksplorasi.

Dalam proses pengkaryaan, penulis memanfaatkan pentingnya stimulasi fisik bagi anak dan medium fotografi sebagai penceritaan. Penulis menemukan bagaimana fotografi mampu menjadi medium penyampaian ekspresi dan foto-foto yang dihasilkan selanjutnya menjadi replika dari buah pikir yang mengambil gambar. Penulis bisa melihat pemikiran anak ketika diberi kebebasan untuk

eksplorasi lingkungan sekitar sembari mengambil gambar. Hasilnya, mereka bisa menemukan detail-detail yang terlewat oleh orang dewasa.

Lewat pengkaryaan, penulis menyadari bahwa anak cenderung mengambil gambar hal-hal yang ia suka. Ketertarikan anak terhadap suatu hal cukup dipengaruhi oleh seberapa besar eksplorasi yang didapatkan anak dari kegiatan-kegiatan yang dilakukannya. Pada karya yang dihasilkan, anak yang mengambil foto tanaman mungkin memiliki ketertarikan pada alam karena orangtuanya sering membiarkan anak bermain di alam.

Melalui proses pengkaryaan, penulis menemukan bahwa fotografi dan lenticular menjadi medium pengkaryaan yang cocok untuk menunjukkan penggambaran perspektif anak usia pra sekolah dalam permainan fisik. Lenticular memiliki kemampuan untuk menampilkan dua atau lebih gambar dalam satu medium sehingga menciptakan hasil yang dinamis. Dalam konteks ini, modul lenticular yang dibuat oleh penulis mampu memperlihatkan dua perspektif berbeda antara perspektif anak dan perspektif orang dewasa ketika mereka terlibat dalam satu kegiatan yang sama.

Fotografi dan lenticular mampu memperlihatkan bagaimana anak-anak dan orang dewasa menikmati sebuah permainan dengan cara yang berbeda. Penulis menilai anak lebih fokus pada hal-hal mendetail dan menarik perhatiannya, sementara orang dewasa lebih fokus kepada hal-hal yang bersifat umum. Kegiatan bermain bagi anak adalah hal yang menyenangkan, sementara bagi orang dewasa, bermain layaknya sekedar “fase” kehidupan, akibatnya seringkali dianggap remeh.

Karya menunjukkan bahwa meski ditempatkan dalam situasi serupa, hasil yang didapatkan cenderung berbeda. Pengalaman bermain yang didapatkan anak-anak dengan pengalaman bermain yang didapatkan orang dewasa tidak akan sama. Melalui visualisasi yang diwakilkan dalam karya, penulis berharap orang dewasa tidak hanya mendapat pemahaman lebih lanjut tentang pentingnya

kegiatan bermain bagi anak, namun juga bisa membantu untuk memahami kebutuhan anak lewat cara yang menyenangkan.

## SARAN

Keseluruhan pembuatan karya *Parallel of Views* memakan waktu yang cukup panjang. Namun bagi penulis pribadi, masih banyak hal yang bisa di improvisasi selama waktu penggerjaan tersebut. Misalnya, ada baiknya jenis kegiatan yang dimaksud lebih diperinci. Dalam kasus ini, penulis memilih jenis kegiatan *physical play* yang mewajibkan anak melakukan aktivitas fisik. Namun, kegiatan *physical play* memiliki berbagai macam jenis. Ada baiknya penelitian di masa mendatang merinci jenis kegiatan *physical play* yang dimaksud serta keterlibatan anak dalam proses pengkaryaan. Apakah anak yang mengambil gambar ikut ke dalam kegiatan *physical play* yang sedang berlangsung, ataukah anak tersebut mengambil gambar orang lain atau teman-temannya yang sedang berpartisipasi dalam kegiatan *physical play*?

Selanjutnya, terkait keterlibatan anak. Penulis merasa akan lebih baik hasilnya jika anak yang dilibatkan dalam pengkaryaan sudah familiar dengan penulis sendiri. Ini bisa dicapai dengan waktu bonding yang baik. Pada proses pembuatan karya, penulis tidak melakukan pendekatan yang baik kepada anak-anak yang terlibat dalam proses pengkaryaan, sehingga ada beberapa kesalahpahaman dalam proses pengambilan gambar oleh anak-anak. Hal ini bisa diminimalisir dengan proses pendekatan atau bonding yang baik dengan anak-anak tersebut terlebih dahulu.

Terakhir, terkait penggunaan modul lenticular. Penulis memilih menggunakan modul lenticular yang setiap panelnya dibuat secara horizontal sehingga perubahan gambar terlihat dari atas ke bawah. Jenis perubahan modul lenticular seperti ini merupakan hal baru dengan tujuan tertentu, yaitu

memberikan pengalaman secara langsung seolah “melihat” dari perspektif anak dan dewasa. Namun demikian, hal yang harus diperhitungkan dalam pembuatan modul lenticular jenis ini adalah sudut panel. Ketika melihat modul lenticular secara umum yang terdiri atas panel-panel vertikal dengan perubahan gambar menyamping, sudut pengambilan tidak begitu berpengaruh lantaran eye level tidak berubah. Hal ini tidak terjadi dengan panel-panel horizontal yang mengharuskan kita untuk melihat dari sudut atas maupun bawah. Ada perbedaan ketinggian dan sudut elevasi yang harus jadi pertimbangan dalam pembuatan karya. Oleh karena itu, untuk pembuatan karya dengan model serupa, sebaiknya diperhitungkan juga mengenai perbedaan sudut elevasi agar perubahan yang terjadi pada modul lenticular lebih mulus sehingga sisi perspektif yang ingin ditunjukkan lebih jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barnett, L. A. (1990). Developmental Benefits of Play for Children. *Journal of Leisure Research*, 22(2), 138-153.
- Brown, T., & Beran, M. (2008). DEVELOPMENTAL STAGES OF CHILDREN. In R. Lueder & V. J. B. Rice (Eds.), *Ergonomics for Children: Designing Products and Places for Toddler to Teens* (pp. 14-38). Taylor & Francis.
- development. (n.d.). Cambridge Dictionary. Retrieved March 29, 2024, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/development>
- Devi, L. (Ed.). (1998). *Child Development: An Introduction*. Anmol Publications Pvt. Limited.
- Doherty, J., & Hughes, M. (2013). *Child Development: Theory And Practice 0-11*. Pearson Education.
- Endriawan, D. (2008). Penerapan Metode Bahasa Rupa dalam Membaca Gambar Karya Anak Usia 9–12 Tahun pada Program Mobil Pintar (Studi Kasus

- Gambar Karya Anak Program Mobil Pintar di Ciwidey 2006). *Jurnal Imaji Maranatha*, 3(2), 218-247.
- European Lung Foundation. (n.d.). *Your lungs and exercise - PMC*. NCBI. Retrieved April 19, 2024, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4818249/>
- Goran, M., Reynolds, K., & Lindquist, C. (1999). Role of physical activity in the prevention of obesity in children. *International Journal of Obesity*, 23(3), S18-S33.
- Gray, P. (2017). What Exactly Is Play, and Why Is It Such a Powerful Vehicle for Learning? *Top Lang Disorders*, 37(3), 217-288.
- Hills, A. P., Andersen, L. B., & Byrne, N. M. (2011). Physical activity and obesity in children. *British Journal of Sports Medicine*, 45, 866-870.
- Hills, A. P., King, N. A., & Armstrong, T. P. (2007). The Contribution of Physical Activity and Sedentary Behaviours to the Growth and Development of Children and Adolescents. *Sports Medicine*, 37(6), 533-545.
- kembang. (n.d.). KBBI Daring. Retrieved March 29, 2024, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/berkembang>
- Lauterborn, M., & Burroughs, M. (n.d.). About / Miggs B Design. Miggs Burroughs. Retrieved April 23, 2024, from <https://www.miggsb.com/about>
- Lenticular. (n.d.). Merriam-Webster. Retrieved April 22, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lenticular>
- Mansur, M. Kep, N. A. R. (2019). *TUMBUH KEMBANG ANAK USIA PRASEKOLAH*. Andalas University Press.
- Oktaviani, S., Mizutani, M., Nishide, R., & Tanimura, S. (2023). Factors associated with overweight/obesity of children aged 6–12 years in Indonesia. *BMC Pediatrics*, 23, 484.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical Activity Play: The Nature and Function of a Neglected Aspect of Play. *Child Development*, 69(3), 577-598.

- Sintowoko, D. A. W., Zen, A. P., & Febrian, Y. (2021). PRACTICAL LEARNING: ANALISIS VISUAL PADA KARYA ANAK-ANAK. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(1), 59-67.
- Sofyan, H. (2018). PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DAN CARA PRAKTIS PENINGKATANNYA. INFOMEDIKA.
- Torres, B. A. (2008). CHILDREN'S PLAY WITH TOYS. In R. Lueder & V. J. B. Rice (Eds.), *Ergonomics for Children: Designing Products and Places for Toddler to Teens* (pp. 478-497). Taylor & Francis.
- Trawick-Smith, J. (2014). The physical play and motor development of young children: A review of literature and implications for practice. *Center for Early Childhood Education*, 1-53.
- tumbuh. (n.d.). KBBI Daring. Retrieved March 29, 2024, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tumbuh>
- Warburton, D. E., Nicol, C. W., & Bredin, S. S. (2006). Health benefits of physical activity: the evidence. *Canadian Medical Association Journal*, 174(8), 801-809.
- Whitebread, D. (2012). *The Importance of Play*. Toy Industries of Europe.
- Wibowo, A. A. (2015). FOTOGRAFI TAK LAGI SEKADAR ALAT DOKUMENTASI. *Imajinasi Jurnal Seni*, 9(2), 137-142.
- Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022). Perkembangan Seni Fotografi dan Sinematografi serta Tantangannya pada era Pasca Pandemi Covid-19. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 5, 33-41.