

REPRESENTASI KRITIK SOSIAL TERHADAP HILANGNYA IDENTITAS BUDAYA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK- ANAK MELALUI KARYA SENI INSTALASI

Hasna Nareswari Amani¹, Ranti Rachmawanti² dan
Vega Giri Rohadiat³

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

^{1,2,3}hasnareswari@student.telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id,
vegagiri@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Karya tugas akhir ini berjudul “Representasi Kritik Sosial terhadap Hilangnya Identitas Budaya dalam Permainan Tradisional Anak-Anak melalui Karya Seni Instalasi.” Karya ini dilatarbelakangi oleh kegelisahan terhadap pergeseran budaya bermain anak-anak di era digital, di mana permainan tradisional seperti engklek mulai tergantikan oleh aktivitas digital yang bersifat individual dan pasif. Akibatnya, nilai-nilai sosial, komunal, dan budaya lokal yang terkandung dalam permainan tersebut turut memudar. Melalui pendekatan kritis sosial, karya ini menyampaikan kegelisahan tersebut dengan menyoroti hilangnya identitas budaya akibat perubahan gaya hidup anak-anak yang semakin terpaut pada teknologi. Instalasi ini disusun menggunakan sembilan monitor komputer 19 inci yang membentuk pola permainan engklek klasik, menampilkan animasi *stop motion* bergaya *crayon* anak-anak. Setiap layar menyajikan elemen visual yang merepresentasikan fragmen kenangan bermain—seperti lemparan batu, kaki melompat, hingga tawa anak-anak. Layar dimodifikasi dengan penghilangan lapisan polarisasi, sehingga hanya dapat dilihat melalui selembar filter film polarisasi, sebagai metafora bahwa kenangan masa kecil kini tersembunyi di balik gaya hidup modern. Karya ini tidak hanya menyampaikan kritis terhadap lunturnya budaya bermain, tetapi juga menawarkan bentuk adaptasi digital sebagai solusi. Dengan menyatukan unsur tradisional dan teknologi, instalasi ini bertujuan mengajak generasi muda untuk kembali mengenal dan menghargai permainan tradisional dalam kemasan yang lebih kontekstual dan relevan. Teknologi dalam karya ini bukan sebagai lawan, melainkan jembatan untuk menghidupkan kembali budaya yang hampir terlupakan.

Kata kunci: Teknologi, Kritik Sosial, Permainan Tradisional, Identitas Budaya, Adaptasi Digital, Anak-Anak, Seni Instalasi

Abstract: This final project, titled “Representation of Social Criticism on the Loss of Cultural Identity in Children’s Traditional Games through Installation Art,” stems from a concern over the cultural shift in children’s play patterns in the digital age. Traditional games such as engklek are increasingly replaced by digital activities that are more passive and individual, leading to the erosion of social values and local cultural identity. Through a social criticism approach, this work highlights the loss of cultural identity caused by the changing lifestyles of children who are increasingly immersed in digital technology. The installation features nine 19-inch computer monitors arranged in the pattern of the classic engklek game, displaying looping stop-motion animations in a childlike crayon-drawing style. Each monitor presents a visual fragment—such as a jumping foot, a stone toss, or a child’s laughter—evoking memories of traditional play. The screens have been modified by removing their polarizing layer, allowing the visuals to be seen only through a polarizing filter

sheet, metaphorically suggesting that childhood memories are now hidden behind layers of modern life. This work not only critiques the fading of traditional play but also proposes digital adaptation as a means of reconnection. By combining traditional elements with contemporary technology, the installation invites younger generations to re-engage with local culture through a medium that feels familiar and immersive.

Keywords: Technology, Social Criticism, Traditional Games, Cultural Identity, Digital Adaptation, Children, Installation Art

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi telah mengubah bagaimana cara manusia belajar, bekerja, dan berinteraksi. Perubahan ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi terjadi pada kehidupan anak-anak, yang kini tumbuh dalam lingkungan yang serba mudah, cepat, dan instan. Meskipun teknologi membawa kemudahan dan efisiensi, tetapi juga menuntut adaptasi dan cara hidup baru serta membuka tantangan-tantangan sosial lainnya yang kompleks.

Salah satu kelompok yang paling terdampak oleh perkembangan teknologi digital adalah anak-anak. Di usia yang seharusnya diwarnai dengan eksplorasi fisik, permainan yang aktif, dan interaksi sosial langsung, anak-anak kini lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, atau komputer. Aktivitas yang dulu dilakukan di luar rumah kini bergeser secara perlahan membentuk gaya hidup baru yang cenderung lebih individual, pasif, dan hanya bergantung pada layar. Sehingga, secara tidak langsung gaya hidup digital ini mempengaruhi keseharian anak, termasuk cara mereka bermain, berkomunikasi, hingga membentuk hubungan sosial. Akibatnya, kebiasaan bermain fisik yang memiliki banyak nilai-nilai budaya lokal yang positif mulai ditinggalkan, tergantikan oleh budaya visual yang serba cepat dan instan.

Perubahan gaya hidup ini berdampak langsung pada tergesernya praktik permainan tradisional. Permainan seperti engklek, petak umpet, congklak, gobak sodor, dan lompat tali yang dulunya dimainkan bersama di ruang terbuka kini semakin jarang ditemukan. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan

permainan digital yang lebih bersifat personal, sehingga permainan fisik perlahan meghilang dari keseharian mereka. Pergeseran ini bukan hanya soal bentuk permainan, tetapi juga berdampak pada nilai-nilai sosial di dalamnya, serta koneksi budaya yang dulu memang secara alami ada dalam aktivitas permainan tradisional.

Kehilangan identitas budaya dipilih sebagai fokus utama kritik karena permainan tradisional tidak sekedar menjadi bentuk hiburan, melainkan juga sebagai sarana warisan nilai, kebersamaan, dan karakter sosial yang tumbuh secara alami dalam keseharian. Ketika permainan tradisional seperti engklek mulai ditinggalkan, maka hilang juga pengalaman kolektif, interaksi langsung, dan nilai-nilai budaya lokal lainnya. Praktik-praktik sederhana yang dulunya bisa memperkuat hubungan antarindividu dan memperkenalkan aturan sosial dasar saat ini semakin jarang dijumpai, tergantikan oleh budaya digital yang lebih individual, visual, dan cepat. Pergeseran ini mencerminkan tidak hanya perubahan cara bermain, tetapi juga perubahan cara anak-anak saat ini terhubung dengan budaya dan dunianya mereka sendiri. Oleh karena itu, kritik terhadap hilangnya identitas budaya menjadi penting untuk disuarakan, sebagai bentuk kesadaran atas nilai-nilai yang perlahan memudar di tengah derasnya arus modernitas.

Sebagai tanggapan atas kritik terhadap hilangnya identitas budaya dalam permainan tradisional, adaptasi digital dipilih sebagai pendekatan alternatif yang solutif dan relevan dengan konteks generasi saat ini, menghidupkan kembali nilai-nilai budaya melalui medium yang dapat dengan mudah dipahami oleh generasi saat ini. Dunia yang semakin terhubung secara visual dan digital, mengenalkan kembali nilai-nilai budaya melalui medium kontemporer menjadi langkah yang baik untuk mempertahankan tradisi dan budaya. Adaptasi ini bukan untuk mengganti tradisi, tetapi untuk merawat dan memelihara dalam bentuk baru dengan tetap mengandung unsur kebersamaan, kreativitas, dan nilai lokal di dalamnya.

Penulis kemudian menumpahkan gagasan ini ke dalam bentuk karya seni instalasi, sebuah medium yang memungkinkan bisa memberikan pengalaman visual, simbolik, dan interaktif secara bersamaan. Karya seni instalasi atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *installation art*, merupakan karya seni yang dibentuk dengan menggabungkan berbagai elemen, baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Karya ini tidak hanya sekadar dipajang seperti lukisan atau patung, tetapi harus dirakit dan dipasang di ruang tertentu agar dapat menampilkan makna dan pengalaman yang diinginkan oleh seniman. Istilah "instalasi" sendiri berasal dari kata *installation* yang berarti "pemasangan" atau "penempatan" (Thabroni, 2019). Karya seni instalasi ini tentu akan berkaitan erat dengan teknologi digital, sehingga medium, makna, dan kritik sosial yang penulis inginkan akan tersampaikan kepada pengunjung yang melihatnya.

Melalui karya seni instalasi ini, penulis tidak hanya berupaya menyampaikan kritik sosial terhadap hilangnya identitas budaya akibat perubahan gaya hidup anak-anak di era digital, tetapi juga memberikan alternatif dan solusi dengan pendekatan yang adaptif dan relevan. Dengan mengangkat permainan tradisional engklek sebagai simbol budaya yang mulai terlupakan, serta menggabungkannya dengan teknologi visual dan pengalaman ruang yang interaktif, karya ini diharapkan mampu menghidupkan kembali kesadaran akan pentingnya permainan tradisional dalam pembentukan nilai sosial dan budaya. Di tengah arus modernisasi ini, karya seni instalasi ini bisa menjadi pengingat bahwa pelestarian budaya bukan hanya mempertahankan bentuk lama, tetapi bisa menumbuhkan kembali maknanya melalui cara yang baru.

TEORI

Perkembangan Teknologi

Teknologi bisa dipahami sebagai suatu konsep yang berhubungan dengan pengetahuan tentang penggunaan alat dan keahlian. Sehingga, teknologi merupakan produk yang dihasilkan oleh manusia untuk membantu, menunjang, dan memenuhi kebutuhan manusia itu sendiri dalam memanfaatkan segala informasi yang ada di sekitar manusia. Teknologi secara tidak langsung memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan manusia dalam mengendalikan dan mengubah sesuatu secara lebih mudah, maksimal, dan efisien.

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan perubahan dan perkembangan dalam karya seni. Dengan berkembangnya teknologi sebagai media baru dalam seni, teknik untuk menciptakan seni menggunakan teknologi juga telah berkembang (Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R., 2022)

Gaya Hidup Anak di Era Digital

Pergeseran gaya hidup anak-anak sebagai akibat dari perkembangan teknologi mencerminkan perubahan pola aktivitas yang signifikan. Anak-anak kini lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital dibandingkan bermain di luar rumah. Aktivitas bermain secara fisik yang sebelumnya mendominasi masa kecil kini tergantikan oleh hiburan berbasis layar. Menurut Putri dan Wahyuningsih (2022), gaya hidup digital anak-anak berdampak pada pola komunikasi, sosialisasi, serta perkembangan fisik dan emosional mereka. Hal ini memperkuat urgensi untuk menghadirkan kembali ruang bermain tradisional sebagai alternatif yang sehat dan sarat nilai.

Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi cara anak-anak menghabiskan waktu, tetapi juga membentuk cara pandang mereka terhadap dunia di sekitar. Interaksi yang dulunya dibangun melalui permainan bersama, kini digantikan oleh pengalaman individu di balik layar. Imajinasi yang sebelumnya tumbuh dari permainan sederhana seperti engklek, petak umpet, atau kelereng, mulai

tergeser oleh visual instan dari *gadget*. Akibatnya, ruang untuk eksplorasi fisik dan emosi secara langsung semakin menyempit, menjadikan masa kecil terasa lebih pasif dan terkurung.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas bermain yang diwariskan dari generasi ke generasi yang biasanya dilakukan menggunakan alat atau bahan yang sederhana dengan tetap mempertahankan budaya dan kearifan lokal. Permainan tradisional banyak dimainkan secara berkelompok dan bertujuan untuk menghibur, melatih keterampilan, mengasah kreativitas dan juga mengajarkan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar berbagai pembentukan karakter seperti kerjasama, sportivitas, dan rasa tanggung jawab. Banyak juga permainan yang melibatkan gerakan fisik sehingga sangat mendukung untuk perkembangan motorik anak.

Sudrajat, dkk (2015) menjelaskan permainan tradisional menampilkan sisi tersendiri untuk menampilkan kecerdasan pada anak, baik kecerdasan intelektual, kecerdasan spiritual maupun emosional. Hal ini sangat berbeda dengan permainan modern yang berkembang saat ini. Beberapa pesan moral yang dapat disampaikan dalam permainan tradisional. Permainan tradisional mengajarkan untuk berbagi kepada sesama teman, karena permainan menuntut mereka untuk berinteraksi langsung dengan teman main.

Kritik Sosial

Identitas budaya merupakan konstruksi sosial yang mencerminkan nilai, norma, kebiasaan, bahasa, dan simbol-simbol yang membentuk karakter kolektif suatu kelompok masyarakat. Identitas ini tumbuh melalui proses interaksi sosial, pewarisan tradisi, serta keterlibatan aktif dalam praktik budaya sehari-hari.

Hilangnya identitas budaya dapat terjadi ketika simbol-simbol tradisional kehilangan maknanya di tengah arus modernisasi dan budaya populer global. Dalam konteks permainan tradisional anak-anak, pergeseran dari ruang bermain fisik ke dunia digital berdampak pada terkikisnya nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, sportivitas, dan interaksi langsung. Anak-anak yang tidak lagi mengenal atau mengalami permainan tradisional secara langsung secara perlahan kehilangan keterikatan emosional dan kultural terhadap budaya lokalnya.

Menurut Haryatmoko (2016), salah satu tanda dari hilangnya identitas budaya adalah ketika masyarakat lebih mengenali dan merasa terhubung dengan budaya luar daripada dengan nilai-nilai budayanya sendiri. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pelestarian melalui media kontemporer agar identitas budaya tetap hidup dan dikenali oleh generasi muda.

Adaptasi Digital

Adaptasi digital adalah proses penyesuaian individu, kelompok, atau budaya terhadap perubahan dan kemajuan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks budaya dan pendidikan, adaptasi digital merujuk pada cara manusia, termasuk generasi muda untuk menyesuaikan perilaku, pola pikir, dan kebiasaannya dengan berbagai media dan perangkat digital yang kini mendominasi ruang sosial. Menurut Prensky (2001), generasi muda saat ini dapat dikategorikan sebagai “digital natives” yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital, sehingga pendekatan komunikasi dan pembelajaran yang tradisional perlu diadaptasi agar tetap relevan. Dalam dunia seni, adaptasi digital memungkinkan seniman mengintegrasikan teknologi baru sebagai bagian dari medium, estetika, maupun pesan.

Dalam konteks pelestarian budaya, adaptasi digital menjadi strategi penting untuk menjembatani jarak generasi. Melalui pendekatan ini, nilai-nilai atau praktik tradisional tidak harus ditinggalkan, tetapi dapat dikemas ulang

melalui visual, suara, dan interaktivitas berbasis teknologi. Hal ini juga berlaku dalam konteks permainan tradisional, di mana penyajian ulang melalui medium digital, seperti animasi, instalasi, atau *video art*, membuka peluang agar generasi digital dapat kembali tertarik mengenal dan menghayati warisan budaya tersebut.

Karya Seni Instalasi

Karya seni instalasi merupakan salah satu bentuk seni yang menggabungkan berbagai media membentuk kesatuan baru dan makna baru. Secara harfiah, istilah ‘instalasi’ berakar dari bahasa Inggris, ‘installation’ yang berarti ‘pemasangan’ atau ‘menempatkan.’ ciri-ciri dari karya seni instalasi salah satunya mencakup aspek audio dan visual yang terdiri dari gabungan beberapa media yang disusun menjadi satu kesatuan karya seni kontemporer yang dapat menciptakan pengalaman visual yang lebih unik dan interaktif. Karya seni instalasi juga dapat mencerminkan kritik sosial atau kondisi masyarakat saat ini. Sehingga, karya seni instalasi menjadi bentuk karya seni yang banyak diadopsi dalam seni saat ini, karena tidak hanya menggunakan dan menekankan benda, tetapi menghubungkan benda dengan penikmat seni, dan apapun di sekitarnya dalam interaksinya.

Menurut Budiman, Maulana, & Rachmawanti (2024) Secara kebentukan Seni Rupa Karya Instalasi masih sebagai salah satu seni yang mengalami perkembangan yang banyak, Seni instalasi pada konteks visual adalah sebuah perupaan atau perwujudan yang menyajikan gambaran atau visual yang memperhitungkan elemen, ruang, suara, bahkan waktu.

REFERENSI SENIMAN

Hisato Ogata



Gambar 1 Hisato Ogata

Sumber: Google

Hisato Ogata merupakan seorang seniman asal Jepang dikenal dengan karyanya yang memadukan desain, teknik, seni, dan juga sains. Desain dan karyanya sering kali menekankan konsep yang minimalis, menyatu dengan alam, dengan menggabungkan budaya, keterampilan, serta sejarah Jepang. Ogata dihormati dalam pelestarian kerajinan tradisional Jepang, yang mengintegrasikan teknik tradisional dengan desain kontemporer. Ia banyak mengangkat dan meningkatkan keindahan budaya Jepang yang sekaligus menjadikan karyanya relevan dalam konteks modern dan global. Salah satu karya Hisato Ogata yang menjadi rujukan penulis dalam pembuatan karya adalah “Oto-Megane”.

Humberto Cruz



Gambar 2 Humberto Cruz

Sumber: Google

Humberto Cruz, yang juga dikenal sebagai ‘I Scream Colour’, adalah seniman dan *illustrator* asal Meksiko yang dikenal karena karya ilustrasinya yang ceria dan penuh warna, mirip dengan gambar anak-anak. Memadukan seni pop

dengan warna-warna yang cerah dan berani. Gayanya memadukan surrealisme, humor, dan elemen psikedelik, sehingga menciptakan estetika unik dalam ilustrasi digital, mural, dan desain grafis.

Karya seni Cruz sering kali menggabungkan estetika retro, tipografi yang memberikan kesan nostalgia namun tetap modern. Gaya ilustrasinya terlihat seperti coretan spontan yang penuh kegembiraan, sehingga terkesan tidak terlalu serius dan memiliki sentuhan humor. Tema-tema yang diangkat dalam karyanya biasanya berkaitan dengan identitas diri, ekspresi personal, *self-love*, serta kebahagiaan dalam bentuk yang ringan dan penuh humor.

KONSEP KARYA

Karya seni instalasi interaktif ini bersifat *filled-space* yang berangkat dari kegelisahan penulis terhadap semakin tergesernya permainan tradisional anak-anak oleh perkembangan teknologi digital. Permainan seperti engklek, yang dahulu begitu akrab di lingkungan sosial masyarakat dan menjadi bagian dari dinamika masa kecil, kini perlahan menghilang dari kehidupan sehari-hari anak-anak zaman sekarang. Melalui karya ini, penulis berupaya menghadirkan kembali memori permainan engklek dengan pendekatan visual dan interaktif, sekaligus menyuarakan kritik sosial terhadap realitas tersebut.

Visual karya terdiri dari sembilan monitor komputer 19 inch yang disusun menyerupai pola permainan engklek klasik (1-2-1-2-1-1-1). Masing-masing monitor menampilkan animasi *stop motion* bergaya *crayon* yang menggambarkan fragmen-fragmen permainan: angka-angka, lemparan batu, kaki melompat, mimik tawa anak-anak, awan cerah, tanaman bergoyang, dll. Seluruh animasi diputar secara *looping* tanpa narasi linear tertentu, sehingga setiap fragmen dapat berdiri sendiri dan dilihat sebagai kenangan acak yang terus berulang.

Gaya visual yang menyerupai coretan anak-anak, dengan warna-warna cerah dan tekstur khas *crayon*, dipilih untuk merepresentasikan dunia anak-anak yang imajinatif, spontan, dan penuh ekspresi. Teknik *stop motion* bukan hanya pilihan estetika, tetapi juga bagian dari pernyataan: proses yang lambat, manual, dan repetitif menjadi antitesis terhadap teknologi modern yang cepat dan instan. Hal ini juga menjadi bentuk perlawanan terhadap budaya visual yang serba instan. Setiap elemen visual dalam karya ini mengandung makna simbolik: angka sebagai struktur dan aturan permainan; batu sebagai tantangan dan fokus; kaki melompat sebagai lambang gerakan fisik yang kini tergantikan oleh interaksi pasif dengan layar; tawa anak sebagai cermin kebahagiaan yang alami; awan cerah sebagai gambaran dunia bebas dan penuh imajinasi; kapur sebagai simbol kreativitas manual; serta monitor dan layar sebagai metafora dari dunia digital itu sendiri, masa kecil kini hanya bisa ditonton, bukan lagi dialami.

Selain elemen visual, karya ini juga dilengkapi dengan konsep audio sebagai bagian dari ekspresi artistik. Suara-suara khas permainan engklek seperti tawa anak-anak saat bermain, suara batu dilempar dan jatuh di atas permukaan, serta suara langkah kaki yang melompat, dikumpulkan dan dimanipulasi secara digital menjadi satu kesatuan *soundscape*. Komposisi suara ini tidak hanya berfungsi sebagai latar pendukung, tetapi menjadi bagian dari atmosfer yang memperkuat pengalaman imersif audiens. *Soundscape* tersebut akan diputar melalui satu sistem suara (*sound system*) yang diposisikan strategis agar dapat menyatu dengan instalasi secara ruang dan suasana.

Interaksi antara audiens dan *Polarizing Frame* menciptakan pengalaman visual yang personal: setiap individu melihat dengan cara yang berbeda, tergantung sudut, jarak, dan arah pandang. Ini merepresentasikan sifat ingatan yang subjektif dan fragmentaris, serta memperkuat kritik terhadap lunturnya budaya bermain tradisional yang kini tidak lagi hadir secara utuh dalam keseharian anak-anak. Frame ini bukan sekadar alat bantu teknis, tetapi juga simbol dari cara

kita mengakses ulang sesuatu yang telah pudar dan perlahan hilang dari pandangan.

Karya seni instalasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana nostalgia atau penghormatan terhadap masa kecil, melainkan sebagai pernyataan sosial. Dengan menggabungkan medium digital dan teknik analog, penulis mengajak audiens untuk mengingat, merenungkan, dan mempertanyakan: apakah masa kecil yang penuh permainan fisik dan interaksi sosial masih dapat hidup di dunia modern, ataukah ia hanya akan menjadi kenangan samar yang terkurung di dalam layar.

PROSES BERKARYA

Bahan dan Alat

9 monitor komputer 19 inch + Power Adaptor dan Kabel VGA (45 x 26)

9 Set Top Box + Power Adaptor 5V 2A

10 Flashdisk

6 Terminal Listrik (3 lubang)

1 Speaker Portable

Kertas Putih A6

Crayon

Scanner

Alat Perekam

Triplek

Polycarbonate 120 x 240

Cat Putih

Kertas Polarisasi

Cardboard

Sekrup dan Paku

Screwdriver

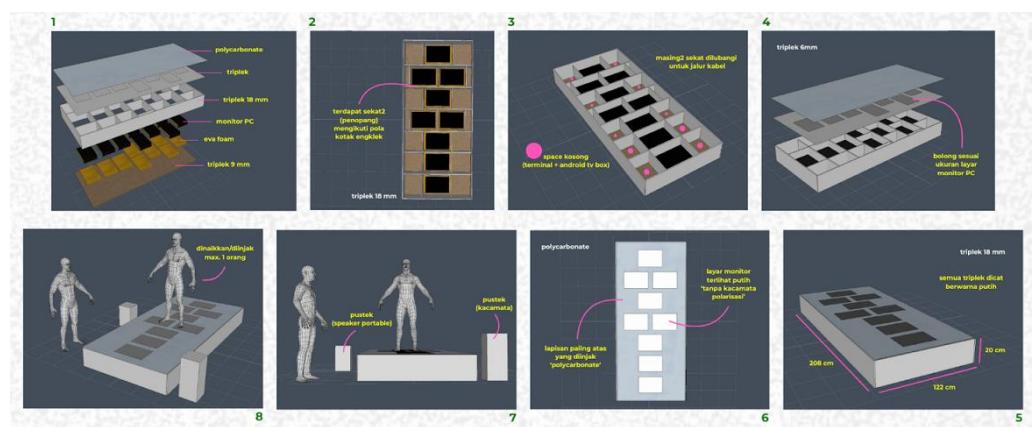
Bor Listrik

Obeng, Gunting , Cutter

Pedestal

Label

Sketsa Karya



Gambar 4 Brainstorming
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses Penciptaan Karya

Persiapan (Preparation)



Gambar 4 Brainstorming
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam tahapan ini penulis mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, hal ini mampu mempermudah dalam proses pembuatan dengan mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan.

Pembuatan (Insight)

Proses ide divisualisasikan dalam bentuk karya. Setelah ide matang, selanjutnya bisa dimulai dari proses pembuatan struktur rangka base monitor. Proses ini dilakukan berdasarkan sketsa yang sudah dibuat sebelumnya, rangka dibuat dengan bahan dasar utama triplek 6mm - 18mm, dan bahan penunjang lainnya. Pada pembuatan rangka ini, terdapat proses pemotongan triplek, pemasangan terminal dan jalur kabel, menyusun penopang rangka sesuai dengan pola kotak engklek, dan mengecat triplek menggunakan cat kayu berwarna putih.



Gambar 4 Brainstorming

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada proses pembuatan *video art*, crayon dan kertas putih berukuran 16 x 10 cm dibutuhkan untuk membuat gambar dari masing-masing frame. Visual dari *video art* kotak engklek dengan jumlah 9 gambar memiliki visual yang berbeda-beda. Semua frame gambar di gambar secara manual dengan mengikuti gaya gambar anak-anak, dan masing-masing frame di scan menggunakan scanner. Masing-masing hasil gambar scan memiliki kurang lebih 30-50 frame, di edit melalui photoshop dan dijadikan GIF, lalu di convert menjadi format MP4 berdurasi kurang lebih 30 menit untuk dimasukkan ke dalam flashdisk.

Pada soundscape, suara anak-anak bermain engklek ditambah suara batu, dan suara lingkungan lainnya yang mendukung direkam menggunakan alat rekam.

Suara tersebut akan dijadikan sebuah ambience untuk instalasi. Suara yang sudah direkam di edit melalui software audacity.

Perincian (*Finishing*)

Setelah melalui proses pemunculan ide dan gagasan karya, maka tahapan selanjutnya adalah *Finishing* dari semua komponen. Mengamati keseluruhan komponen rangka yang dibuat, dalam tahapan ini seluruh komponen di perhatikan kembali dalam segi bentuk, penempatan, serta teknis penyusunan. Memastikan semua komponen tersusun dengan baik, rapi, dan aman.



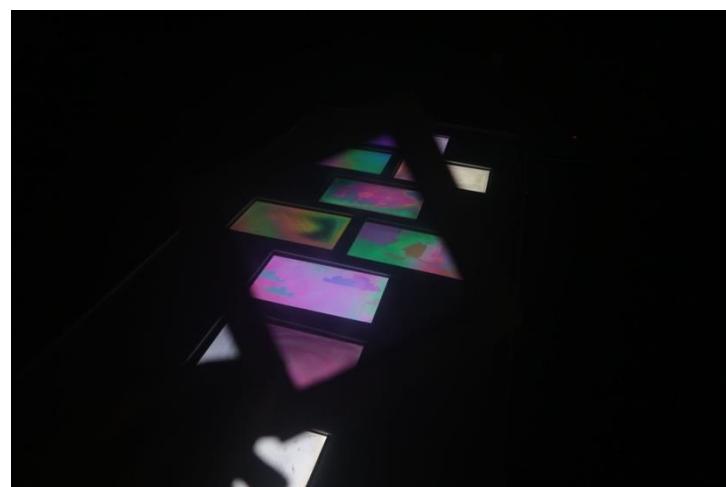
Gambar 4 Brainstorming

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil Akhir

Karya ini dihadirkan dalam bentuk instalasi multimedia interaktif yang terdiri dari sembilan monitor komputer 15 inci. Kesembilan monitor ini disusun di lantai menyerupai pola permainan tradisional engklek klasik (1-2-1-2-1-1-1). Setiap monitor menampilkan animasi pendek stop motion yang digambar manual menggunakan crayon di atas kertas, kemudian dipindai menggunakan scanner dan

disusun secara digital. Visual yang ditampilkan mencakup berbagai elemen permainan engklek seperti kaki melompat, lemparan batu, angka kotak, tanaman goyang, awan, kupu-kupu, hingga ekspresi tawa anak-anak. Animasi dibuat dalam format looping dan tidak memiliki narasi linear, memperkuat kesan kenangan masa kecil yang tidak runtut dan selalu berulang.



Gambar 4 Brainstorming

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setiap monitor telah dilepas lapisan polarisasinya, sehingga layar akan tampak putih jika dilihat langsung. Untuk melihat isi animasi, audiens diberikan selembar *Polarizing Frame* yang dapat diarahkan ke layar. Lapisan pelindung polycarbonate transparan dipasang di atas rangka untuk menjaga keamanan saat diinjak audiens. Seluruh struktur dibuat dari rangka balok kayu dengan pelapis triplek pada sisi luar, serta tambahan selang di setiap sisi monitor sebagai penyangga.

Instalasi ini tidak hanya menampilkan visual dan suara, tetapi juga mengajak audiens untuk berinteraksi secara aktif. Dengan *Polarizing Frame* sebagai alat bantu melihat, audiens harus mencari sudut pandang tertentu untuk dapat menangkap visual yang tersembunyi. Ini menciptakan pengalaman personal

dan reflektif, di mana audiens "mencari kembali" memori yang telah pudar. Teknik ini dimaknai sebagai metafora atas hilangnya budaya bermain tradisional, yang kini tidak lagi hadir secara langsung, tetapi tersembunyi di balik gaya hidup modern, dan hanya bisa diakses dengan kesadaran dan keinginan untuk mengingat.



Gambar 4 Brainstorming

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan menggabungkan animasi bergaya anak-anak, elemen suara ambient, struktur fisik yang dapat diinjak, dan pengalaman optik melalui *Polarizing Frame*, karya ini membentuk ruang yang menghidupkan kembali nilai-nilai sosial, fisik, dan budaya dari permainan engklek. Karya ini menyampaikan kritik sosial terhadap lunturnya identitas budaya dalam kehidupan anak-anak modern, akibat pergeseran dari aktivitas komunal ke konsumsi digital individual. Namun, alih-alih bersifat menghakimi, karya ini menawarkan pendekatan adaptasi digital, sebuah penggabungan medium tradisional dan kontemporer yang memungkinkan permainan tradisional tetap hidup dalam konteks baru yang lebih dekat dengan generasi masa kini.

Dengan demikian, karya ini menjawab rumusan masalah yang diajukan, yakni bagaimana permainan tradisional engklek dapat direpresentasikan kembali dalam medium seni instalasi yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga mengajak audiens untuk mengalami secara langsung, merasakan interaktivitasnya, serta merefleksikan makna sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya.

KESIMPULAN

Representasi dalam sebuah karya seni ini bermula melalui proses kreatif yang panjang, dimulai dari kegelisahan personal terhadap hal-hal yang hadir di lingkungan sosial masyarakat. Mengangkat isu pergeseran permainan tradisional anak-anak akibat perkembangan teknologi yang didominasi oleh gaya hidup anak-anak saat ini yang terfokus pada layar. Fenomena tersebut melahirkan sebuah kritik sosial, yang terfokus pada kehilangan identitas budaya. Kritik ini disajikan melalui pendekatan visual yang interaktif dan imersif.

Melalui medium monitor, *video art* berupa *stop motion* dengan ilustrasi bergaya anak-anak, *soundscape*, dan *Polarizing Frame* karya ini tidak hanya menyampaikan kritik terhadap hilangnya identitas budaya, tetapi juga memperlihatkan sebuah bentuk baru melalui adaptasi digital yang mampu menjembatani generasi lama dan baru. Dengan memadukan kenangan masa lalu dan teknologi masa kini, karya ini diharapkan mampu menghidupkan kembali nilai-nilai sosial, kebersamaan, dan kreativitas yang terkandung dalam permainan tradisional, khususnya bagi anak-anak usia 5–12 tahun.

Dengan demikian, semua pekerjaan dan laporan bersyarat untuk memenuhi tugas akhir penciptaan karya seni di Telkom University. Semoga bermanfaat sebagai referensi bagi masyarakat luas untuk mengekspresikan diri dan belajar.

DAFTAR PUSTAKA**Buku**

- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Rawamangun.
- Oksinata, H. (2010). *Kritik Sosial Dalam Kumpulan Puisi Aku Ingin jadi Peluru Karya Wiji Thukul (Kajian Resepsi Sastra)*. Universitas Sebelas Maret, 33.

Jurnal

- Budiman, C. R., Maulana, T. A., & Rachmawanti, R. (2024). Perilaku Manusia Terhadap Teknologi Dalam Karya Seni Instalasi Berjudul Human Change, 11(2), 3765.
- Haryanti, C. F. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Stop Motion dalam Mata Pelajaran SMP Materi Kekongruenan*, 8(2), 81-89.
- Iswinarti., & Cahyasari, A. (2017). *Meningkatkan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder melalui permainan tradisional engklek*, 126-138.
- Nofiyanti., & Efi, A. (2022). *Kritik Seni dan Fungsi Melakukan Kritik Seni*, 11(2), 276-280.
- Putri, F., & Wahyuningsih, D. (2022). Pengaruh Gaya Hidup Digital terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 10(2), 123–134.
- Santosa, I. (2019). Budaya Visual Anak di Era Digital: Antara Globalisasi dan Identitas Lokal. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 45–53.
- Sugihartono, R. (2021). Gaya Hidup Digital dan Pola Interaksi Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(3), 211–220.
- Widyaningsih, B., Ashlihah., & Ibnu, A. T. (2024). *Peran Manajemen Resiko dalam Meningkatkan Ketahanan Bank Syariah di Era Digital*, 9(3), 1459-1470.
- Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. (2022). *Implementasi Teknologi dalam Teknik Melukis*, 2(2), 81.

Website

Casa. (2022). *Ini yang Dimaksud Karya Instalasi, Beserta Ciri & Contohnya!*,

Diakses pada 21 November 2024, dari

<https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori>

lengkap/#google_vignette

Faaizah, N. (2023). *Mengenal Permainan Tradisional, Simak Juga 5 Contoh dan*

Cara Mainnya, Diakses pada 10 Desember 2024, dari

[\[permainan-tradisional-simak-juga-5-contoh-dan-cara-mainnya\]\(#\)](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7101857/mengenal-</p></div><div data-bbox=)

Gradianto, R. A. (2023). *Pengertian Perkembangan Teknologi dan*

Berbagai Contohnya, Diakses pada 26 Oktober 2024,

dari [https://www.bola.com/ragam/read/5220487/pengertian-](https://www.bola.com/ragam/read/5220487/pengertian-perkembangan-teknologi-dan-berbagai-contohnya?page=3)

[perkembangan-teknologi-dan-berbagai-contohnya?page=3](#)

Hudoyo. (2023). *Gaya Hidup Anak Zaman Sekarang antara Tantangan dan*

Dampaknya, Diakses pada 28 Oktober 2024, dari

<https://www.kompasiana.com/hudoyohudoyo9994/6572c6e6de948f2>

[19549c5b2/gaya-hidup-anak-zaman-sekarang-antara-tantangan-dan-](#)

[dampaknya](#)

Lukisanku. (2014). *Video Art*, Diakses pada 28 Desember 2024, dari

<https://www.lukisanku.com/news/Video-Art>

Sound Through Barriers. (nd). *What is Sound Art?*, Diakses pada 17 November

2024, dari <http://soundthroughbarriers.com/definition.html>

Thabroni, G. (2019). *Seni Instalasi – Pengertian, Sejarah, Kategori (Lengkap)*,

Diakses pada 22 Desember 2024, dari https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/#google_vignette