

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi digital mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan dan berbagai kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, di berbagai aspek seperti pendidikan, ekonomi, kesehatan, dan budaya. Meskipun membawa banyak manfaat diantaranya, efisiensi waktu, kemudahan akses, dan meningkatkan kreativitas, teknologi juga menghadirkan tantangan besar yang berdampak negatif, seperti ketergantungan, pengikisan budaya lokal, kesenjangan sosial, dan ancaman kejahatan.

Teknologi digital telah melalui perkembangan yang signifikan, termasuk transisi digital dan infrastruktur digital. Hal ini telah membuka peluang baru dalam berbagai bidang kehidupan dengan menawarkan berbagai kemudahan, efisiensi, dan peluang. Menurut Musnaini, Suherman, Wijoyo, & Indrawan (2020) teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, atau manual. Tetapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer.

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.

Pengaruh dari perkembangan teknologi terhadap gaya hidup anak-anak saat ini, sangatlah kompleks. Di satu sisi, teknologi dapat mendukung pendidikan, keterampilan, dan kreativitas. Di sisi lain, penggunaan teknologi yang berlebihan atau tidak diawasi dengan baik dapat mengganggu perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak-anak. Sehingga, perkembangan teknologi telah menggeser fokus anak-anak dari aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung menjadi lebih terfokus pada layar.

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 menghilang 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.

Pergeseran budaya bermain anak-anak menjadi salah satu konsekuensi paling nyata dari kemajuan teknologi digital. Aktivitas yang dulunya menekankan gerak tubuh anak-anak, meningkatkan kreativitas, dan interaksi sosial secara langsung saat ini semakin tergantikan oleh hiburan berbasis layar yang lebih bersifat personal. Permainan tradisional yang dulu hadir secara kolektif di ruang terbuka, saat ini mulai ditinggalkan. Anak-anak lebih memilih bermain dengan perangkat digital serta mengakses aplikasi *social media*, dan *game online*. Permainan tradisional pun perlahan bergeser ke bentuk digital, yang memperlihatkan visual yang lebih interaktif dan menarik di mata anak-anak saat ini. Akibatnya, anak-anak tidak memiliki minat terhadap permainan fisik, sehingga nilai-nilai sosial dan budaya pun memudar. Padahal, permainan tradisional bukan sekadar aktivitas untuk mengisi waktu luang, tetapi bisa untuk

membentuk karakter, rasa solidaritas, dan meningkatkan keterampilan anak. Penulis sendiri mengalami masa kecil yang dipenuhi oleh aktivitas fisik di luar ruangan bersama teman sebaya, pengalaman yang kini semakin sulit ditemukan dalam kehidupan anak-anak saat ini.

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Selain itu, Permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Albari dkk, 2009).

Menariknya dari permainan tradisional adalah sifatnya yang melibatkan interaksi sosial secara langsung, baik secara fisik maupun emosional. Anak-anak bisa belajar cara bekerja sama dalam tim, menyelesaikan konflik, sabar menunggu giliran, hingga berbagi peran. Hal-hal ini menjadi pengalaman sosial yang sulit bisa diperoleh dari permainan digital. Permainan tradisional dengan sifatnya yang sederhana namun kaya manfaat, tidak membutuhkan alat canggih dan biaya besar, namun bisa dimainkan di berbagai tempat terbuka. Hal ini menjadikan permainan tradisional bisa membangun rasa kebersamaan di antara anak-anak.

Di tengah dominasi teknologi dan perubahan gaya hidup anak-anak, tergesernya permainan tradisional menghadapi berbagai tantangan yang menimbulkan respon kritis dari banyak masyarakat. Kritik sosial terhadap fenomena ini mencakup isu-isu seperti tumbuhnya individualisme akibat teknologi, meningkatnya ketergantungan pada *gadget*, menurunnya aktivitas fisik yang berdampak pada kesehatan, hingga kesenjangan sosial antar generasi. Permainan yang dulunya menjadi ruang interaksi terbuka dan sebagai pembentukan karakter anak-anak, saat ini mulai tergantikan oleh hiburan digital yang bersifat lebih personal. Meskipun permainan tradisional menyimpan nilai-nilai budaya yang penting, perubahan gaya hidup yang serba digital dan modern membuat keberadaan permainan tradisional semakin tergeserkan dari keseharian anak-anak.

Kritik sosial merupakan suatu bentuk respons atau penilaian terhadap kondisi masyarakat yang dianggap menyimpang, salah, atau tidak adil. Kritik hadir sebagai bagian dari kesadaran kolektif maupun individu terhadap perubahan sosial yang menimbulkan kegelisahan, ketimpangan, atau hilangnya hal-hal yang dianggap penting dalam kehidupan bersama. Menurut Daldjoeni (1991:32), kritik sosial adalah “cerminan keprihatinan terhadap gejala sosial yang berpotensi merusak tatanan kemanusiaan dan budaya.” Dalam konteks kehidupan modern yang serba cepat dan digital, kritik sosial sering kali mengangkat isu-isu seperti hilangnya makna kebersamaan, ketergantungan teknologi, atau tergerusnya budaya lokal oleh arus globalisasi. Oleh karena itu, penulis memilih kehilangan identitas budaya sebagai fokus utama kritik dalam karya ini, mengingat dampaknya yang paling mendasar terhadap warisan budaya dan pembentukan karakter generasi muda.

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.

Kritik ini secara khusus diarahkan pada fenomena yang terjadi di kalangan anak-anak, khususnya pada rentang usia 5 hingga 12 tahun. Usia ini merupakan fase penting dalam perkembangan sosial, emosional, dan budaya, di mana permainan tradisional berperan besar dalam membentuk karakter dan kebiasaan sosial anak. Pada masa ini juga, anak-anak sudah mulai menyerap nilai-nilai dari lingkungan sekitar melalui interaksi secara langsung, termasuk melalui kegiatan

bermain. Namun realitanya saat ini mereka justru tumbuh dan berkembang di tengah dominasi teknologi dan hiburan digital yang sangat minim interaksi fisik dan sosial. Ketika permainan tradisional tidak lagi menjadi bagian dari keseharian mereka, maka nilai-nilai yang sebelumnya diwariskan secara alami akan ikut berhenti. Maka dari itu, kritik ini diarahkan sebagai upaya menyadarkan bahwa budaya lokal, yang salah satunya diwujudkan dalam bentuk permainan, harus tetap dikenalkan dan dilibatkan dalam pertumbuhan generasi digital saat ini.

Pada usia 5 hingga 12 tahun juga merupakan masa pembentukan minat dan kebiasaan yang akan terus berkembang hingga remaja. Anak-anak yang sudah terbiasa mengandalkan hiburan melalui perangkat digital, akan sangat memungkinkan untuk melanjutkan pola ini sampai dewasa nanti, sehingga peluang untuk melakukan aktivitas tradisional atau fisik semakin kecil. Pada usia ini pula ketertarikan pada permainan digital dipicu oleh pengaruh lingkungan, terutama teman sebaya yang cenderung mengikuti tren *gadget* dan *game* terbaru. Hal ini menjadikan mereka lebih mudah untuk melupakan dan meninggalkan permainan tradisional yang mungkin dianggap “kurang keren” atau “kurang menarik” dibandingkan dengan permainan digital yang lebih populer. Selain itu, Anak-anak dalam usia ini biasanya sudah memiliki akses ke perangkat elektronik, baik dari keluarga maupun dari lingkungan sekolah. Banyak anak-anak yang mulai diperkenalkan dengan *gadget* dan internet, yang membuat mereka semakin terpapar pada permainan digital dan konten *online*.

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.

Kritik sosial terhadap kehilangan identitas budaya memiliki urgensi yang cukup besar di tengah arus modernisasi yang serba cepat dan visual. Ketika nilai-nilai budaya tidak lagi diwariskan dan diperlihatkan melalui praktik langsung, maka dibutuhkan cara baru untuk menyampaikan ulang makna tersebut. Di sinilah seni instalasi memiliki peran sangat penting, bukan hanya menjadi suatu wadah atau media ekspresi, tetapi juga bisa menjadi sarana pengalaman. Seni instalasi memungkinkan pengunjung untuk tidak hanya melihat sebuah gagasan, melainkan bisa turut masuk ke dalam ruang dan makna yang ditawarkan oleh karya. Kritik terhadap hilangnya identitas budaya yang sifatnya abstrak dan emosional dapat diperjelas melalui ruang visual, suara, dan interaksi fisik yang dihadirkan. Melalui penataan ruang, simbol visual, hingga penggunaan teknologi, karya instalasi mampu menghidupkan kembali memori kolektif dan mendorong refleksi pengunjung terhadap nilai-nilai budaya yang sudah terlupakan. Maka, menjadikan kritik ini dalam bentuk karya seni instalasi bukan hanya sekedar pilihan estetika, tetapi juga sebagai strategi komunikasi: bagaimana menyampaikan keresahan budaya secara menyentuh dan kontekstual di era digital saat ini.

Dengan menyusun elemen visual permainan engklek ke dalam bentuk animasi digital yang ditampilkan melalui monitor-monitor yang membentuk pola kotak engklek, karya ini berupaya menghidupkan kembali memori kolektif

sekaligus memperlihatkan pengalaman baru yang lebih relevan bagi generasi digital saat ini. Adaptasi ini tidak hanya mengingatkan pada bentuk dan struktur permainan tradisional, tetapi juga mengajak pengunjung untuk kembali merasakan nilai-nilai sosial, kreatif, dan fisik yang terkandung di dalamnya.

Teknologi seperti monitor, animasi *stop motion*, *soundscape*, dan *polarizing frame* digunakan bukan sebagai pengganti budaya, melainkan sebagai perantara untuk menjembatani masa lalu dengan cara pandang masa kini. Melalui pengalaman visual dan interaktif yang imersif, karya ini memperlihatkan bahwa pelestarian budaya tidak harus bersifat konservatif, melainkan dapat bersifat dinamis dan adaptif. Dengan begitu, seni instalasi ini tidak hanya menyampaikan kritik sosial atas hilangnya identitas budaya, tetapi juga memberikan dan memperlihatkan bentuk baru pelestarian yang lebih komunikatif dan kontekstual di era digital.

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. Seni instalasi menjadi medium yang memungkinkan gagasan ini dihadirkan secara menyeluruh melalui visual, suara, dan interaktif, sehingga pengunjung tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga turut mengalami, merasakan dan merenungkannya. 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.

B. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis mengenai kritik sosial terhadap permainan tradisional di kalangan anak-anak dalam karya seni instalasi:

1. Bagaimana representasi kritik sosial terhadap kehilangan identitas budaya dalam permainan tradisional anak-anak melalui karya seni instalasi?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka batasan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Kritik sosial terhadap kehilangan identitas budaya akibat pergeseran minat anak-anak usia 5–12 tahun dari permainan tradisional ‘Engklek’ ke budaya digital, yang direpresentasikan melalui karya seni instalasi interaktif.
2. Karya tidak membahas secara mendalam aspek historis dari permainan tradisional ‘Engklek’, melainkan lebih menekankan pada simbolisasi, visualisasi, adaptasi, dan kritik serta pesan sosial yang ingin disampaikan.

D. Tujuan Berkarya

Penulis memiliki tujuan berkarya sebagai berikut :

1. Menghadirkan bentuk adaptasi digital terhadap permainan tradisional engklek sebagai respons atas kehilangan identitas budaya di kalangan anak-anak akibat perubahan gaya hidup modern melalui pendekatan visual digital yang imersif dan interaktif.
2. Menyampaikan kritik sosial terhadap hilangnya identitas budaya akibat tergesernya permainan tradisional ‘Engklek’ oleh gaya hidup digital di kalangan anak-anak.

3. Menghadirkan karya seni instalasi yang tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga mengajak audiens untuk berinteraksi dan merasakan langsung makna serta pengalaman yang ingin disampaikan.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I akan dipaparkan pendahuluan atau pengantar dari penulisan mengenai latar belakang masalah dari karya penulis. Pembaca diharapkan mampu mendapatkan gambaran umum karya dengan melihat pokok bahasan yang ada di bagian pendahuluan ini.

Bagian yang meliputi berisi; (1) latar belakang : pemaparan mengenai fenomena perkembangan teknologi digital dan dampaknya terhadap perubahan gaya hidup anak-anak, khususnya dalam menggeser minat mereka dari permainan tradisional ke aktivitas digital; (2) rumusan masalah : Bagian ini memuat pertanyaan utama yang menjadi dasar dan arah penciptaan karya; (3) batasan masalah : mem-proses penciptaan karya penulis agar lebih terarah dan fokus; (4) tujuan berkarya : Menyampaikan kritik sosial terhadap hilangnya identitas budaya akibat tergesernya permainan tradisional oleh gaya hidup digital di kalangan anak-anak; (5) sistematika penulisan : menjelaskan bagian-bagian penting dari laporan tugas akhir penulis, mulai dari pendahuluan sampai kesimpulan dan dokumentasi karya; (6) kerangka berpikir : alur proses berpikir dari awal sampai ke solusi dari karya penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB II akan dipaparkan studi pustaka yang dimana akan menjelaskan mengenai teori-teori yang menjadi penunjang dalam berkarya.

Teori yang dipakai terdapat dua teori yaitu; (1) teori umum : memuat kajian teori yang dipakai sesuai dengan konsep karya yang dibuat, meliputi permainan

tradisional, perkembangan teknologi, kritik sosial, dan teori umum lainnya yang mendukung; (2) teori seni : memuat teori seni yang berkaitan dengan seni instalasi mencakup *video art*, *soundscape*, dan teori seni lainnya yang sesuai dengan pengkaryaan; (3) referensi seniman : teori sebagai patokan yang memuat seniman yang dipilih sebagai referensi berkarya agar menghasilkan karya yang baik secara konsep karya seniman yang dipilih.

BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

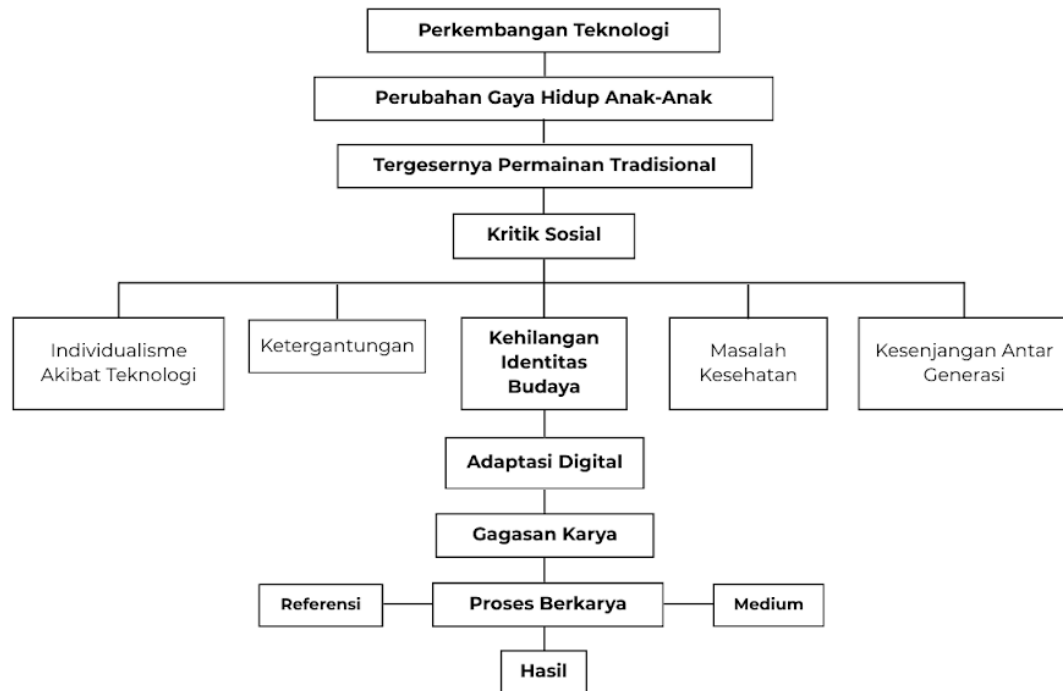
Pada BAB III akan dipaparkan lebih lanjut mengenai konsep karya serta pada proses pembuatan karya dan karya akhir.

Dengan penjabaran sebagai berikut : (1) konsep karya : menjabarkan dan menguraikan konsep pengkaryaan dan teori yang dijadikan referensi karya; (2) proses berkarya : memaparkan setiap proses penciptaan karya dimulai dari persiapan, sketsa, alat dan bahan, progress pengerjaan hingga karya jadi.

BAB IV PENUTUP

Pada BAB IV akan berisikan kesimpulan yang merangkum semua pernyataan-pernyataan hasil dari pembuatan karya, serta menyimpulkan jawaban dari permasalahan yang dikemukakan dalam pendahuluan. Serta pada akhir penutup akan dikemukakan saran yang perlu disampaikan mengenai permasalahan di dalam pengkaryaan kepada pembaca.

F. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir
(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 25 April 2025)