

Representasi Kritik Sosial terhadap Hilangnya Identitas Budaya dalam Permainan Tradisional Anak-Anak melalui Karya Seni Instalasi

Hasna Nareswari Amani¹, Ranti Rachmawanti², Vega Giri Rohadiat³

¹²³S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257, hasnareswari@student.telkomuniversity.ac.id¹, rantirach@telkomuniversity.ac.id², vegaagiri@telkomuniversity.ac.id³

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 kritik 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 gambar *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 kritik terhadap luntarnya 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

Representation of Social Criticism on The Loss of Cultural Identity in Children’s Traditional Games through Installation Art

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

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 pengoprasian 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 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.

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 derasny 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 sekedar 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.

LANDASAN 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 bisa mengacu pada pengembangan, penemuan, dan perubahan dalam penggunaan teknik, alat, metode, bahkan pengetahuan untuk bisa mencapai efektivitas dan efisiensi dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, perkembangan teknologi ini sebagai bentuk kemajuan dan inovasi untuk membantu manusia dengan tujuan yang lebih praktis.

Menurut Muzammil (2020) Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan besar pada kehidupan umat manusia, terutama terhadap peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini memberikan dampak signifikan terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat, khususnya dalam masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon genggam, dan internet telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja, serta

mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat.

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-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.

Permainan modern berbeda dengan permainan tradisional yang lebih banyak dilakukan secara langsung tanpa memerlukan alat canggih. Beberapa contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia diantaranya, congklak, engklek, gasing, egrang, benteng, gobak sodor, gobak sodor, dan layang-layang. Engklek, salah satu permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak zaman dulu. Memiliki sebutan nama yang berbeda-beda di berbagai daerah di Indonesia. Permainan yang dimainkan di ruang terbuka, dengan menggambar pola kotak, dan diberi nomor berurutan dari 1 sampai 9 dari bawah ke atas. Setiap pemain harus melompati

kotak-kotak tersebut sesuai dengan aturan yang berlaku, diawali dengan melemparkan batu ke salah satu nomor yang ada di kotak tanpa keluar dari garis kotak.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2010) bahwa permainan tradisional seperti engklek memiliki nilai-nilai terapi meliputi: (1) Nilai deteksi dini pada anak yang mempunyai masalah, (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik, (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial

Kritik Sosial

Kritik sosial merupakan sarana komunikasi yang dapat menyampaikan ide-ide baru atau menilai dan mengevaluasi ide-ide lama untuk bisa mencapai suatu perubahan. Kritik sosial biasa muncul, ketika ada ketidakpuasan, ketimpangan, ketidakadilan atau bahkan hal-hal yang mengganggu lainnya dalam situasi sosial, misal norma, etika, adat, atau budaya di masyarakat.

Menurut Oksinata (2010), kritik sosial berfungsi sebagai sarana komunikasi gagasan baru di samping menilai gagasan lama, dengan tujuan untuk mencapai perubahan sosial yang lebih baik. Kritik ini juga berperan dalam mengontrol jalannya

sistem sosial, sehingga masyarakat dapat berfungsi dengan lebih harmonis dan sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku.

Kritik sosial sangat luas dan bisa mengarah kemana saja, sehingga dapat digunakan menganalisis berbagai isu dalam masyarakat, diantaranya kehilangan identitas budaya, pengaruh teknologi, perubahan gaya hidup, kesenjangan antar generasi, dan masalah kesehatan. Pada kehilangan identitas budaya, kritik sosial memperlihatkan bagaimana modernisasi dapat menggeser nilai-nilai budaya lokal, sehingga dengan mudahnya menjauhkan anak-anak saat ini dari tradisi lokal. Minat terhadap seni tradisional perlahan mulai tergantikan, permainan tradisional sudah tergeserkan dengan permainan digital, dan masih banyak lagi. Pada teknologi, kritik sosial sangat menyoroti dampak buruk dari perkembangan teknologi itu sendiri. Ketergantungan, penurunan interaksi secara langsung, bahkan ancaman keamanan dan privasi.

Kritik sosial terhadap gaya hidup anak-anak saat ini menunjukkan adanya perubahan signifikan yang dipicu oleh perkembangan teknologi. Anak-anak saat ini cenderung terpengaruh oleh media sosial dan budaya asing yang masuk dengan mudah, yang lebih banyak membawa

dampak negatif. Misalnya, tingkat aktivitas fisik yang menurun akibat lebih banyak waktu dihabiskan di depan layar.

Identitas Budaya

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 kebetulan Seni Rupa Karya Instalasi masih sebagai salah satu seni yang mengalami perkembangan yang banyak, Seni instalasi pada konteks visual adalah sebuah perupaian atau perwujudan yang menyajikan gambaran atau visual yang memperhitungkan elemen, ruang, suara, bahkan waktu.

Karya seni instalasi dibagi menjadi dua kategori utama: instalasi *filled-space*, di mana ruang hanya berfungsi sebagai latar belakang tanpa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap makna karya. Pada *filled-space*, karya tetap dapat dipindahkan ke lokasi lain tanpa menghilangkan esensinya. Sebaliknya, *site-specific* adalah karya yang dirancang khusus untuk satu lokasi tertentu karena memiliki keterkaitan erat dengan konteks ruang, baik secara sejarah, sosial, budaya, maupun lingkungan. Sehingga, tidak dapat dipindahkan begitu saja, karena hubungan antara karya dan ruang merupakan elemen utama.

Seni instalasi memiliki berbagai macam bentuk yang berkembang seiring kemajuan teknologi dan eksplorasi artistik. Diantaranya adalah instalasi ruang, cahaya,

suara, interaktif, lingkungan, kinetik, partisipatif, dan virtual.

Referensi Seniman

Hisato Ogata

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".



Gambar 1 Hisato Ogata Takram

(Sumber: <https://www.ntticc.or.jp>, Diakses pada 8 November 2024)

Oto Megane atau *Sound Glasses* merupakan karya seni instalasi interaktif yang dikembangkan oleh Hisato Ogata dan timnya di Takram yaitu sebuah pameran di Jepang. Karya ini pertama kali dipamerkan pada tahun 2013 sebagai bagian dari pameran "Design Ah" di 21_21 DESIGN SIGHT di Tokyo. Karya ini menjadi salah satu contoh karya inovatif Ogata terhadap desain, yang memadukan teknologi, seni, dan eksplorasi sensorik. Karya seni Instalasi ini terdiri dari sejumlah layar berwarna putih. Saat pengunjung bergerak mendekat, terdengar berbagai macam suara yang berasal dari masing-masing. Pengunjung pameran dapat berinteraksi langsung dengan menggunakan "Oto-megane" (kacamata berlensa tunggal) dan dapat melihat visualisasi melalui layar tersebut. Teknik ini mendorong eksplorasi hubungan antara pengalaman visual dan auditori, dengan perspektif yang unik.



Gambar 2 Oto-Megane

(Sumber: <https://sonicfield.org>, Diakses pada 12 November 2024)

Lembar film polarisasi berlapis di dalam *liquid crystal display*, dan lembar

inilah yang dapat memunculkan gambar di layar. Namun, dalam karya ini, lembar film polarisasi tersebut dilepaskan dari masing-masing layar, dan film polarisasi dengan sifat yang sama dipasang pada Oto-megane, sehingga gambar di layar hanya terlihat melalui kacamata Oto-megane ini. Karya ini menciptakan pengalaman yang menarik dan mendalam.

Konsep yang digunakan oleh Ogata dan Tim dirancang untuk meningkatkan pengalaman auditori di lingkungan tertentu. Oto Megane menggunakan lensa untuk menyaring dan memfokuskan suara, bukan visual. Dengan memakainya, pengunjung dapat mendengarkan suara tertentu di sekitar mereka, memperkuat dan memungkinkan pengalaman yang lebih mendalam terhadap lingkungan sekitar mereka. Konsep ini sejalan dengan Ogata dalam membina suatu hubungan yang mendalam antara manusia dan lingkungannya, tentu dengan mengarah pada prinsip-prinsip tradisional Jepang. Karya ini dirancang agar dapat dirasakan oleh indera pendengaran terlebih dahulu, lalu baru setelah itu oleh indera penglihatan. Dengan begitu, pengunjung dapat merasakan efek tidak terduga dari pengalaman "melihat" yang ditindihkan dengan pengalaman "mendengar".

Humberto Cruz

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 surealisme, 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.



Gambar 3 Humberto Cruz

(Sumber: <https://www.msn.com>, Diakses pada 18 November 2024)

Cruz banyak menggunakan ikon visual seperti wajah tersenyum, pelangi, hati, matahari, dan kata-kata positif sebagai bagian dari bahasa visualnya. Gaya ini mencerminkan pandangannya terhadap dunia yang penuh warna dan energi positif, sekaligus menawarkan kritik sosial dalam cara yang ringan dan menyenangkan. Melalui karyanya, Cruz tidak hanya ingin menghadirkan sesuatu yang indah secara estetika, tetapi juga ingin menyampaikan pesan positif yang menginspirasi semua orang dari berbagai latar belakang.



Gambar 4 Karya Humberto Cruz

(Sumber: <https://www.instagram.com/iscreamcolour>, Diakses pada 25 November 2024)

PENGKARYAAN

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.



Gambar 5 Isi Visual

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 29 April 2025)

Permainan engklek dipilih karena memiliki kedekatan personal dengan penulis, sebagai salah satu permainan masa kecil yang paling sering dimainkan dan membekas dalam ingatan. Namun, alasan pemilihannya tidak semata-mata sentimental. Engklek dipilih karena bentuk pola kotaknya yang khas dan berulang memiliki kekuatan visual yang ikonik dan mudah dikenali, sehingga sangat cocok dijadikan dasar komposisi karya seni instalasi.

Secara teknis, pola kotak engklek memungkinkan penyusunan sembilan monitor dalam struktur yang jelas dan fungsional, serta mendukung ide penulis dalam penggunaan teknik polarisasi. Karena setiap monitor hanya dapat terlihat dari sudut pandang tertentu dengan bantuan lembaran polarisasi, pola engklek yang terstruktur mendukung distribusi ruang dan interaksi audiens dalam menjelajahi satu per

satu elemen. Dengan demikian, engklek tidak hanya dipilih karena nilai tradisionalnya, tetapi juga karena kesesuaian bentuk visual dan teknis yang mampu menjembatani antara nilai budaya dan pendekatan kontemporer.

Teknik visual dalam karya ini dibuat dengan menggambar tiap frame secara manual menggunakan *crayon* di atas kertas. Seluruh gambar kemudian didigitalisasi menggunakan *scanner*, lalu disusun menjadi animasi *stop motion*. *Scanner* dipilih bukan hanya sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai simbol transisi dari dunia nyata ke dunia digital, menggambarkan bagaimana permainan tradisional seperti engklek kini hanya bisa “dilihat” lewat media elektronik.

Berikut merupakan uraian makna dari sembilan elemen visual yang ditampilkan dalam karya ini. Setiap animasi yang diputar di monitor menyajikan fragmen-fragmen permainan engklek dengan pendekatan simbolis. Elemen-elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual permainan tradisional, tetapi juga membawa makna emosional dan sosial yang berkaitan dengan kenangan masa kecil, perubahan gaya hidup, serta pergeseran budaya akibat perkembangan teknologi.

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.

Dari sisi teknis, instalasi ini didukung oleh perangkat elektronik sebagai sistem utama yang menghidupkan karya. Monitor berfungsi sebagai media display (*output device*) yang menayangkan animasi. Setiap monitor dihubungkan dengan Set Top Box yang berfungsi sebagai *content player* dan pengontrol visual, dengan media penyimpanan berupa *flashdisk* yang berisi file video animasi. Sistem kelistrikan didukung oleh beberapa stop kontak, kabel power, terminal, dan adaptor yang mengatur aliran listrik secara merata ke seluruh komponen elektronik. Seluruh sistem ini dirancang agar bekerja secara sinkron dan aman dalam konteks instalasi interaktif yang dapat diinjak oleh audiens.

Monitor komputer diletakkan di lantai, menciptakan pengalaman fisik bagi audiens untuk berjalan di atas atau di sekitar

susunan kotak engklek. Posisi monitor yang diinjak atau dilangkahi menjadi kritik terhadap bagaimana nilai-nilai permainan tradisional telah 'ditinggalkan' secara literal maupun kultural. Serta bagaimana layar digital telah mengambil alih ruang-ruang bermain nyata. Dalam mewujudkan visual penulis memiliki referensi objek untuk melakukan perwujudan karya :



Gambar 6 The Exhibition Tham & Videgard
(Sumber:

<https://www.scandinaviandesign.com/tham-videgard-on-architectur e-arkdes/>, Diakses pada 2 Mei 2025)

Penonton harus menggunakan alat bantu 'lembaran kertas polarisasi' berbentuk frame untuk dapat melihat animasi di monitor, karena lapisan polarisasi monitor telah dilepas. Tanpa alat bantu, layar tampak kosong dan putih. Pilihan ini menjadi metafora: kenangan masa kecil kini tersembunyi, hanya bisa diakses dengan "alat bantu".

Polarizing Frame dalam karya ini berfungsi sebagai alat bantu visual yang hanya memperlihatkan gambar pada monitor

jika diarahkan dari sudut tertentu. Pengalaman ini mengharuskan audiens untuk secara aktif mencari sudut pandang mereka sendiri, menjadikan proses melihat sebagai bagian dari konsep. Gambar tidak langsung terlihat, melainkan tersembunyi di balik lapisan cahaya, seperti halnya kenangan masa kecil yang tidak selalu hadir jelas, tetapi harus dicari dengan kesadaran dan perhatian. Hal ini menjadi metafora tentang bagaimana nilai-nilai permainan tradisional, sebagai bagian dari identitas budaya, kini tersembunyi di balik dominasi budaya digital dan hanya bisa diakses melalui proses reflektif.

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 luntarnya 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.

Secara teknis, layar LCD bekerja dengan menggunakan dua lapisan film

polarisasi yang saling tegak lurus dan ditempatkan di bagian depan dan belakang panel kristal cair. Ketika arus listrik dialirkan ke kristal cair, orientasi molekulnya berubah dan mengatur arah cahaya yang melewati lapisan polarisasi tersebut, sehingga membentuk gambar. Jika salah satu lapisan polarisasi dilepas, cahaya latar (*backlight*) tetap menyala, namun tidak lagi terkontrol arah dan intensitasnya oleh kristal cair. Akibatnya, layar tampak putih polos atau kosong. Visual hanya dapat terlihat kembali jika lapisan polarisasi eksternal (seperti film polarisasi yang ditempelkan ke kacamata atau filter) digunakan dengan orientasi sudut yang sesuai. Hal ini terjadi karena film tersebut menyaring kembali cahaya yang telah terpolarisasi, memungkinkan gambar pada layar “terbaca” kembali.



Gambar 7 Oto Megane Takram

(Sumber: <https://www.nttcc.or.jp/en/archive/works/oto-megane/>,

Diakses pada 29 April 2025)

Struktur instalasi dirancang dengan mempertimbangkan kekokohan dan estetika. Bagian dasar instalasi menggunakan triplek 9 mm sebagai base bawah, dengan tambahan material selang di setiap sisi kotak monitor untuk melindungi perangkat dari benturan langsung dan menjaga kestabilan posisi saat diinjak. Untuk menopang sisi kanan, kiri, atas, bawah, serta vertikal di antara setiap baris engklek, digunakan triplek 18 mm yang dirangkai secara presisi agar seluruh monitor stabil. Seluruh rangka dan sisi luar ditutup dengan lembaran triplek 6 mm untuk menciptakan tampilan yang lebih rapi dan menyatu. Sebagai pelindung akhir, digunakan lembaran polycarbonate transparan yang menutupi seluruh permukaan instalasi. Pelindung ini tidak hanya menjaga monitor tetap aman saat diinjak, tetapi juga menjaga agar visual tetap terlihat jelas oleh audiens yang menggunakan *polarizing frame*.

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

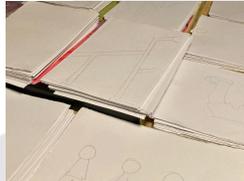
1. Bahan dan Alat

1.1 Perangkat Elektronik

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 8 Monitor (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 6 Juni 2025)</p> | <p>9 monitor komputer 19 inch + Power Adaptor dan Kabel VGA (45 x 26)</p> <p>Menjadi media tampilan utama untuk memutar animasi stop motion. Disusun membentuk pola engklek dan menyampaikan narasi visual karya.</p> |
|  <p>Gambar 9 Set Top Box (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 6 Juni 2025)</p> | <p>9 Set Top Box + Power Adaptor 5V 2A</p> <p>Digunakan sebagai pemutar video (media player) yang menghubungkan flashdisk ke monitor, agar animasi dapat diputar looping secara otomatis.</p> |
|  <p>Gambar 10 Flashdisk (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 10 Juni 2025)</p> | <p>10 Flashdisk</p> <p>Menyimpan file video animasi yang diputar di masing-masing set top box sebagai sumber visual.</p> |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 11 Terminal (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 6 Juni 2025)</p> | <p>6 Terminal Listrik (3 lubang)</p> <p>Menyambungkan dan menyalakan seluruh set top box dan monitor secara bersamaan.</p> |
|  <p>Gambar 12 Speaker Portable (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 11 Juni 2025)</p> | <p>1 Speaker Portable</p> <p>Media pemutar audio <i>soundscape</i> agar suasana bermain tradisional terasa lebih hidup dan mendukung pengalaman visual.</p> |

1.2 Penunjang Visual dan Audio

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 13 Kertas A6 (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 28 Mei 2025)</p> | <p>Kertas Putih A6</p> <p>Menjadi bidang gambar untuk pembuatan frame animasi manual menggunakan crayon.</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 14 Crayon (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 28 Mei 2025)</p> | <p>Crayon</p> <p>Digunakan sebagai media utama untuk menggambar secara manual setiap frame animasi dengan gaya ekspresif khas gambar anak-anak.</p> |
|  <p>Gambar 15 Scanner (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 29 Mei 2025)</p> | <p>Scanner</p> <p>Digunakan untuk mendigitalisasi gambar crayon agar dapat disusun menjadi animasi secara digital.</p> |
|  <p>Gambar 16 Alat Perekam (Sumber: https://jagofon.com/product/apple-iphone-se-2nd-generation-128-gb-white-19194, Diakses pada 2 Juni 2025)</p> | <p>Alat Perekam</p> <p>Untuk merekam suara ambience seperti batu dilempar, suara kaki, dan tawa anak-anak sebagai materi penyusun audio <i>soundscape</i></p> |

1.3 Struktur Fisik Instalasi:

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Triplek</p> <p>- 6 mm 1 pcs (penutup struktur penopang) - 9 mm 2 pcs 122 x 244 (base bawah instalasi)</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Gambar 17 Triplek (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 2 Mei 2025)</p> | <p>- 18 mm 2 pcs 244 x 122 x 20 (penopang kanan-kiri-atas-bawah + antar baris + sekaligus sebagai penutup rangka dan sisi-sisi luar)</p> |
|  <p>Gambar 18 Polycarbonate (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 29 Mei 2025)</p> | <p>Polycarbonate 120 x 240</p> <p>Pelindung atas monitor agar dapat diinjak oleh audiens tanpa merusak perangkat, sekaligus menjaga visual tetap terlihat.</p> |
|  <p>Gambar 19 Cat Putih (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 29 Mei 2025)</p> | <p>Cat Putih</p> <p>Digunakan untuk finishing rangka luar karya agar tampil bersih, seragam, dan memperkuat estetika visual.</p> |

1.4 Interaksi Audiens:

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 20 Kertas Polarisasi (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 13 Juni 2025)</p> | <p>Kertas Polarisasi</p> <p>Menyaring cahaya agar visual pada layar dapat terlihat. Tanpa ini, layar hanya menampilkan putih polos.</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 21 Cardboard (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 13 Juni 2025)</p> | <p>Cardboard</p> <p>Material dasar pembuat frame (bingkai) untuk menempelkan kertas polarisasi, agar nyaman digunakan oleh audiens.</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

1.5 Penunjang Rangka:

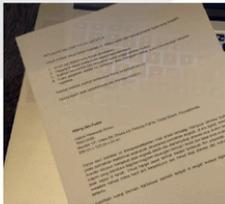
| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 22 Sekrup dan Paku (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 15 Mei 2025)</p> | <p>Sekrup dan Paku</p> <p>Digunakan dalam proses perakitan rangka, menyambungkan kayu dan triplek agar struktur kuat, stabil, dan tahan diinjak.</p> |
|  <p>Gambar 23 Screwdriver (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 15 Juni 2025)</p> | <p>Screwdriver</p> <p>Alat tangan untuk pemasangan dan pengencangan bagian-bagian karya, seperti rangka dan penutup.</p> |
|  <p>Gambar 24 Bor Listrik</p> | <p>Bor Listrik</p> <p>Alat bantu konstruksi utama untuk melubangi dan menyusun rangka karya secara presisi dan efisien.</p> |

| | |
|------------------------------------------------------------------|--|
| <p>(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 15 Juni 2025)</p> | |
|------------------------------------------------------------------|--|

1.6 Penunjang Teknis:

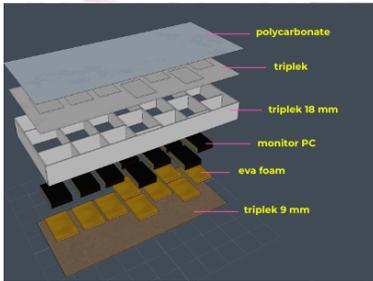
| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 25 Sekrup dan Paku (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 15 Mei 2025)</p> | <p>Obeng, Gunting , Cutter</p> <p>Alat bantu teknis dalam proses perakitan, pemotongan bahan, dan perapihan struktur karya.</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

1.7 Penunjang Instalasi

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 26 Pedestal (Sumber: https://www.pedestalsource.com/products/white-laminate-pedestal, Diakses pada 14 Juni 2025)</p> | <p>Pedestal</p> <p>Tempat meletakkan alat interaktif seperti <i>Polarizing Frame</i> dan <i>speaker</i> agar dapat dijangkau audiens dengan nyaman.</p> |
|  <p>Gambar 27 Label</p> | <p>Label</p> <p>Penanda berisi informasi judul, nama seniman, dan peringatan teknis (seperti berat maksimum dan cara interaksi) agar pengunjung memahami aturan berinteraksi dengan karya.</p> |

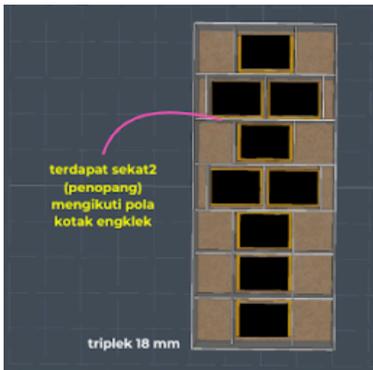
(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 15 Juni 2025)

2. Sketsa Karya



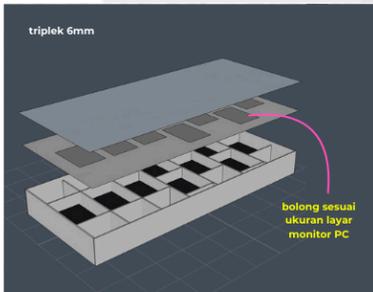
Gambar 28 Lapisan Struktur Rangka

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



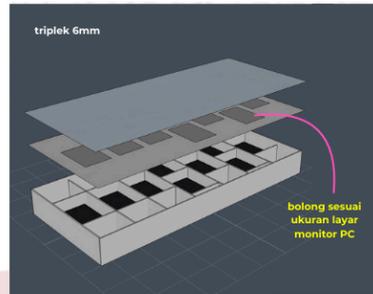
Gambar 29 Visual Penopang Rangka

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



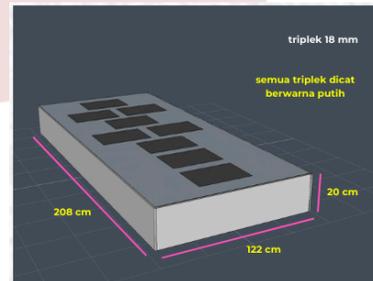
Gambar 30 Jalur Kabel

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



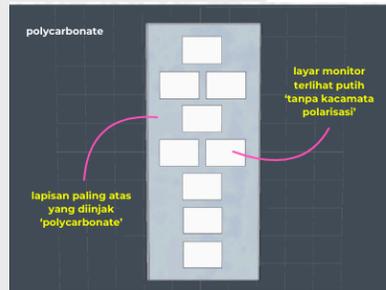
Gambar 31 Lapisan Atas

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



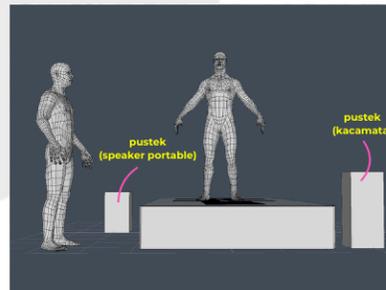
Gambar 32 Visual Rangka Jadi

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



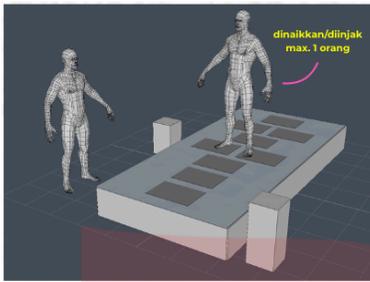
Gambar 33 Visual Atas

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



Gambar 34 Susunan Ruang

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



Gambar 35 Visual Ruang dan Manusia

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Mei 2025)



Gambar 37 Alat dan Bahan

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 23 Mei 2025)

3. Sketsa Karya

Tahapan-tahapan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

A. Persiapan (Preparation)

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.



Gambar 36 Alat dan Bahan

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 23 Mei 2025)

B. 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, meletakkan eva foam di base masing-masing kotak, dan mengecat triplek menggunakan cat kayu berwarna putih.



Gambar 38 Rangka

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 14 Mei 2025)

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.



Gambar 39 Sketsa

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 25 Mei 2025)



Gambar 40 Digitalisasi

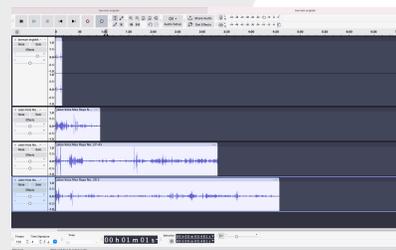
(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 29 Mei 2025)



Gambar 41 Photoshop

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 3 Juni 2025)

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.



Gambar 42 Audacity

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Juni 2025)

Saat rangka telah selesai, proses selanjutnya adalah melepas film polarisasi dari masing-masing monitor. Film polarisasi

dilepas dengan cara manual menggunakan alat bantu cutter/silet, dengan cara melupas lapisan film paling atas dari monitor. Pada proses ini, saat monitor dinyalakan tidak akan mengeluarkan gambar apapun, melainkan hanya layar putih kosong.



Gambar 43 Lepas Polarisasi

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 11 Juni 2025)

menghubungkan kabel ke terminalnya, dan setting masing-masing monitor untuk bisa menampilkan visual video.



Gambar 45 Monitor Dalam Rangka

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 5 Juni 2025)



Gambar 44 Install Video

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025)

Selanjutnya, setelah rangka dan monitor siap, masuk tahap penginstalan 9 monitor dan 9 set top box. Monitor dan set top box masing-masing diletakkan di kotak sesuai dengan posisi urutan pola kotak engklek (1-2-1-2-1-1-1) dengan total 7 baris ke bawah. Memastikan semua monitor dan set top box diletakkan dengan aman, lalu

Tahap berikutnya, menutup rangka tersebut menggunakan 1 lembar triplek dengan diameter 6mm yang sudah dilubangi sesuai pola kotak engklek, dan dilapisi lagi atasnya dengan 1 lembar *solarflat polycarbonate clear*.



Gambar 46 Lapisan Atas Rangka

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 7 Juni 2025)

C. 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 47 Visual Akhir

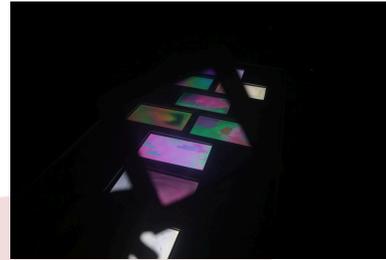
(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 10 Juni 2025)



Gambar 48 Visual Akhir

(Sumber: Gambar Hasil Penulis Diakses pada 10 Juni 2025)

D. Hasil Akhir



Gambar 49 Hasil Akhir

(Sumber: Gambar Hasil Penulis Diakses pada 25 Juni 2025)

Jenis Karya : Instalasi
Judul : Tersisa dalam yang Tersembunyi
Ukuran : 244 x 122 x 20 cm
Medium : Monitor 19", Stop Motion, Soundscape, Polarizing Frame, Triplex Board, Polycarbonate Clear
Tahun Pembuatan : 2025

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.

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Dunia anak tidak lengkap tanpa teman. Kehidupan masa kecil yang penuh interaksi sosial, spontanitas, kebersamaan, dan kebebasan bermain.</p> |
| <p>Gambar 50 Anak-Anak (Sumber: Gambar Hasil Penulis Diakses, pada 11 Juni 2025)</p> | |
|  | <p>Awal permainan, awal harapan. Batu kecil yang dilempar menjadi keberanian dalam mengambil keputusan kecil, mencoba, dan gagal.</p> |
| <p>Gambar 51 Batu (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 10 Juni 2025)</p> | |
|  | <p>Masa kecil yang bebas dan penuh imajinasi. Langit biru menjadi kanvas imajinasi anak yang bisa berubah jadi apa saja. Langit masa kecil penuh khayal.</p> |
| <p>Gambar 52 Awan (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025)</p> | |
|  | <p>Tahapan hidup, dari awal (1) hingga akhir (9). Angka di tanah mengingatkan bahwa semua perjalanan punya urutan, tapi kadang rindu fase paling awal: masa kecil.</p> |
| <p>Gambar 53 Angka (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025)</p> | |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Tubuh anak-anak yang aktif dengan mengekspresikan diri lewat gerak. Gerakan fisik sederhana ini kini tergantung oleh sentuhan layar.</p> |
| <p>Gambar 54 Kaki (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025)</p> | |
|  | <p>Elemen alam yang menjadi saksi masa bermain anak-anak. Meski tumbuh di pinggir jalan, mereka tetap hidup seperti ingatan akan masa kecil.</p> |
| <p>Gambar 55 Bunga (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025)</p> | |
|  | <p>Simbol kreativitas, kontrol anak atas dunia mainnya. Dengan kapur, anak-anak menciptakan "dunia kecil" yaitu ruang bermain mereka sendiri di tanah.</p> |
| <p>Gambar 56 Kapur (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025)</p> | |
|  | <p>Ekspresi kebahagiaan yang mumi, tulus dan tanpa beban. Cerminan mumi dari kebahagiaan masa kecil yang jarang bisa diulang ketika dewasa.</p> |
| <p>Gambar 57 Tawa (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025)</p> | |
|  | <p>Puncak energi, semangat hidup, dan waktu bermain paling menyenangkan: pagi hingga sore. Cahaya yang menyinari kenangan masa</p> |

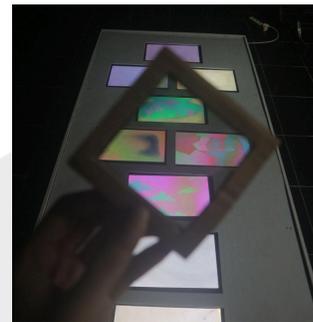
| | |
|-----------------------------------------------------------|--|
| (Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 12 Juni 2025) | |
|-----------------------------------------------------------|--|

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.

Dari segi audio, karya dilengkapi dengan satu komposisi *soundscape* berdurasi sekitar satu menit, berisi rekaman dan manipulasi suara batu jatuh, langkah kaki, suara ramai, dan gelak tawa anak-anak. Audio ini membentuk lanskap bunyi yang memperkuat suasana nostalgia dan menciptakan pengalaman ruang yang lebih menyeluruh dan imajinatif.

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 59 Frame Polarisasi

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 25 Juni 2025)

Salah satu aspek penting dari interaktivitas karya ini adalah respons visual monitor yang berubah tergantung sudut pandang ketika dilihat melalui *Polarizing Frame*. Warna pada animasi bisa tampak lebih jelas, pudar, bahkan bergeser, bergantung pada arah, posisi tubuh, dan cara audiens mengarahkan *Polarizing Frame*. Fenomena ini bukan sekadar efek optik, melainkan menjadi bagian dari makna konseptual yang ingin dibangun.

Perbedaan tampilan warna dari sudut yang berbeda merepresentasikan sifat memori dan kenangan masa kecil yang tidak pernah benar-benar tunggal. Setiap individu memiliki sudut pandang yang berbeda dalam mengingat, merasakan, dan memaknai masa lalu. Dalam konteks ini, warna yang berubah menjadi metafora atas pengalaman yang bersifat subjektif dan terus bergeser, kenangan tentang permainan tradisional bukan hanya menjadi samar, tetapi juga muncul dengan cara yang berbeda bagi setiap orang.



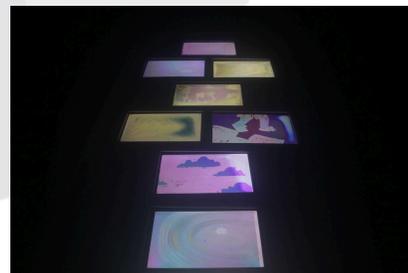
Gambar 60 Warna Polarisasi

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 25 Juni 2025)

Selain itu, efek ini memperkuat makna bahwa identitas budaya, dalam hal ini budaya bermain anak, tidak benar-benar hilang, tetapi tersembunyi dan hanya dapat muncul kembali jika seseorang mau mencari sudut pandang yang tepat. *Polarizing Frame*

menjadi alat bantu untuk “menemukan kembali” warna-warni dari masa kecil yang telah pudar di tengah arus budaya digital.

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.



Gambar 61 Warna Polarisasi

(Sumber: Gambar Hasil Penulis, Diakses pada 25 Juni 2025)

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.
- Brown, T. (2020). *Resonance: Jurnal Suara dan Budaya*, 18(2), 22-34.
- Haryanti, C. F. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Stop Motion dalam Mata Pelajaran SMP Materi Kekongruenan*, 8(2), 81-89.
- Haryatmoko. (2016). *Etika Komunikasi*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Husein, M. (2021). *Lunturnya Permainan Tradisional*, 5(1), 1-15.
- Iswinarti., & Cahyasari, A. (2017). *Meningkatkan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder melalui permainan tradisional engklek*, 126-138.
- Muzammil. (2020). *Teknologi dan Kehidupan Masyarakat*. Jurnal Analisa Sosiologi
- Nofiyanti., & Efi, A. (2022). *Kritik Seni dan Fungsi Melakukan Kritik Seni*, 11(2), 276-280.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- 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 <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7101857/mengenal-permainan-tradisional-simak-juga-5-contoh-dan-cara-mainnya>

Gradianto, R. A. (2023). *Pengertian Perkembangan Teknologi dan Berbagai Contohnya*, Diakses pada 26 Oktober 2024, dari <https://www.bola.com/ragam/read/5220487/pengertian-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/hudoyo-hudoyo9994/6572c6e6de948f219549c5b2/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