

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan adalah salahsatu unsur penting dalam kehidupan manusia terutama anak, karena dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhannya. Selain itu, permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari apa yang tidak diketahui dan apa yang tidak bisa diperbuatnya sampai bisa mengetahui dan melakukannya dalam bagian perkembangan hidupnya. Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak, sehingga kegiatan pembelajaran di TK, yang menyenangkan dilakukan melalui aktivitas permainan.

Anak-anak perlu bermain karena itu adalah aspek penting dari perkembangan mereka. Anak-anak akan belajar berbagai fakta tentang kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bermain. Anak akan memiliki paparan lingkungan sosial budaya, sosial ekonomi, dan fisik yang sehat, yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, berperilaku, bersosialisasi, bekerja, dan keterampilan lainnya. Pertimbangkan pengalaman bermain, sifat permainan, dan desain keseluruhannya saat memainkan permainan anak-anak. Oleh karena itu, anak-anak akan belajar mengenali dan menyelidiki lingkungan mereka. (Abdul Khabir, 2009)

Permainan tradisional termasuk permainan yang dapat mengembangkan otak dan berpengaruh pada fisik anak juga memiliki filosofi yang cukup kuat karena merupakan warisan dari nenek moyang yang perlu di lestarikan sebagai bentuk kecintaan terhadap budaya dan kearifan lokal.

Permainan tradisional terkadang menggunakan peralatan dari lingkungan kita tanpa memerlukan pembelian, sehingga membutuhkan banyak imajinasi dan daya cipta. Tanaman, tanah, ubin, batu, atau pasir digunakan untuk membuat atau membuat berbagai alat permainan, tidak mengherankan jika hampir setiap permainan tradisional memiliki banyak peserta karena, permainan ini mengutamakan kesenangan

kedua belah pihak, juga bertujuan untuk memperdalam interaksi pemain-pemain dalam cita-cita luhur dan pelajaran moral permainan konvensional, seperti nilai-nilai bersama, integritas, tanggung jawab, sikap semilir (jika kalah), dorongan untuk sukses, dan ketaatan pada aturan. (Haerani Nur, 2013).

Petak umpet adalah salahsatu permainan tradisional anak Indonesia. Di balik kesederhanaan bermain petak umpet, ternyata tersimpan filosofi yang amat dalam. Petak umpet dimainkan secara beramai-ramai, dengan salah satu orang yang berjaga. Orang yang jaga ini harus menutup mata dan menghitung sesuai dengan hitungan yang telah disepakati, kemudian anak-anak lain bersembunyi agar tidak mudah ditemukan. Jika anak yang bersembunyi ditemukan oleh anak yang jaga, maka ia gantian harus tutup mata, menghitung, dan mencari. Permainan ini mengajarkan strategi, kedisiplinan dan memiliki makna tentang kehidupan dunia juga kehidupan setelah kematian. Dengan adanya filosofi yang kuat dalam setiap permainan tradisional menjadikan permainan tradisional selain memiliki nilai budaya tetapi juga memiliki makna yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat di anggap nilai moral.

Permainan tradisional perlu dilestarikan kembali agar generasi penerus tidak terlalu rusak oleh gadget, selain permainan lompat tali juga dapat sebagai olahraga bagi anak-anak kemudian permainan petak umpet juga memiliki makna bahwa ketika kita ingin mendapatkan sesuatu sampai berhasil harus mau berusaha dan mencarinya sampai ketemu (narasumber Fatimah 25,Oktober 2021)

Lompat tali juga merupakan permainan anak Indonesia yang dimainkan dengan menggunakan tali terbuat dari rangkaian karet gelang. Anak-anak biasanya merangkai karet gelang ini sebelum memulai permainan lompat tali. Permainan ini dimulai dengan loncatan dari yang paling rendah hingga ke yang paling tinggi, anak yang berhasil melompati setiap tinggi tali adalah pemenangnya. Filosofi dari permainan ini adalah setiap kali kita selesai menaklukkan tantangan, maka akan ada tantangan lain yang lebih tinggi atau sulit dari sebelumnya. Oleh karena itu, kita tidak boleh menyerah dan harus tetap berusaha.

Minat merupakan kecenderungan untuk melakukan respon dengan cara tertentu disekitarnya atau sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Sehingga apa yang telah dilihat seseorang tersebut tentu akan membangkitkan minat seseorang sejauh apa yang telah dilihatnya dan mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Suatu keberhasilan pun harus didasari niat yang kuat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Minat merupakan suatu kecenderungan hati terhadap sesuatu, serta keinginan terhadap sesuatu (Ananda Rizki Aulia, Ai Lili Yulianti, 2019).

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi dan digital menjadi pengaruh besar bagi masyarakat Indonesia. Selain berpengaruh pada ekonomi, pengaruh besar juga terjadi pada budaya masyarakat. Beberapa budaya yang di kolaborasikan dengan teknologi digital, atau bahkan melalui teknologi digital budaya Indonesia terus berkembang. Salahsatu contohnya seperti budaya barat yang kini banyak di kolaborasikan dengan budaya Indonesia sendiri, namun hal tentu saja ada beberapa dampak negative dari hal tersebut. Dengan adanya perkembangan teknologi dan digital, tak sedikit masyarakat Indonesia yang malah terbawa arus mengikuti budaya lain sampai lupa dengan budaya sendiri. Contohnya dikalangan masyarakat, kini anak cenderung lebih suka bermain gadget daripada mengembangkan budayanya sendiri. Padahal, banyak sekali permainan tradisional yang memiliki manfaat bagi perkembangan anak serta makna identitas budaya yang mampu memperkuat budaya tanpa menghilangkan nilai dasar budaya negeri kita sendiri. Banyak sekali cara komunikasi di era modern ini, salahsatunya penulis akan menggunakan fotografi sebagai media yang dapat menyampaikan informasi melalui komunikasi yang akan berpengaruh terhadap budaya masyarakat terutama pada permainan tradisional petak umpet dan lompat tali ini yang perlu kembali di lestarikan.

Fotografi adalah gambar yang diambil melalui cahaya dengan menggunakan kamera dengan teknik tertentu sehingga mampu menyampaikan pesan tersendiri. Menurut Nugroho Istilah Fotografi (Photography) berasal dari bahasa Latin, yakni : "photos" dan "graphos". Photos artinya cahaya atau sinar, sedangkan graphos artinya

menulis atau melukis. Jadi, arti sebenarnya dari fotografi adalah proses dan seni pembuatan gambar (melukis dengan sinar atau cahaya) pada sebuah bidang film atau permukaan yang dipekokkan. Gambar yang dihasilkan diharapkan sama persis dengan aslinya, hanya dalam ukuran yang jauh lebih kecil. (I Made Saryana, 2008). Karena fotografi berfungsi sebagai sumber informative atau bersifat komunikasi maka dengan fotografi kita dapat menyampaikan tradisi atau budaya termasuk permainan tradisional. Kita dapat memotret keseruan permainan tradisional yang kaya akan nilai moral dan budaya sehingga dengan adanya gambar mampu dijadikan alat komunikasi secara tidak langsung.

Dalam karya penulis selanjutnya ini mengambil tema mengenai hal yang berhubungan dengan pengaruh gadget yang mengurangi minat anak-anak terhadap permainan tradisional dengan tujuan dapat menginterpretasikannya dalam karya fotografi eksperimental sehingga perlahan dapat memicu kembali minat terhadap permainan tradisional. Penulis menggunakan referensi dari beberapa seniman fotografi dunia seperti Richard Kalvar dengan konsep fotografi yang menunjukkan drama dan imajinasi yang di kolaborasikan dengan konsep fotografer Indonesia Robby Ari Sanjaya yang merupakan salah satu seniman Indonesia asal Sumatra memiliki konsep kritik dan Douglas Gordon dengan mengaplikasikannya dalam fotografi eksperimental.

Karya yang akan diangkat fotografi eksperimental dengan teknik full shoot pengambilan sudut gambar eye level konsep campuran. Penulis tertarik mengambil tema ini karena ingin mengalami keresahan tersendiri terhadap anak di daerahnya yang mulai lupa dengan budaya permainan tradisional namun, mendapatkan dampak negatif gadget.



Gambar 1 Karya Richard Kalvar
New York City, USA 1970
(Sumber : Richard Kalvar)

Dia adalah masternya foto kontemporer. Kalvar telah berhasil mengangkat seni yang memadukan keanehan dan kesenian itu sendiri. Dalam sebuah wawancara pada 2013 dengan Blakeandrews, Kalvar menjelaskan metodenya. "Saya mencoba membuat drama kecil yang membuat orang-orang berpikir, merasa, bermimpi, berfantasi, tersenyum. Ini lebih dari sekadar menangkap momen indah. Saya ingin membuat orang takjub, terhipnotis," katanya.



Gambar 2 Karya Douglas Gordon
(Sumber : Instagram Douglas Gordon Galleriesnow, 2018)

Selain itu, penulis juga mengambil referensi foto dari salahsatu seniman luar dalam buku Art Now Vol.4 hasil karya fotografi Douglas Gordon cukup menarik untuk dijadikan referensi. Foto ini dengan konsep performace art.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah bagaimana permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dapat divisualisasikan dalam fotografi eksperimental ?

C. Batasan Masalah

Setelah merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini penulis memutuskan untuk membatasi permasalahan hanya pada :

1. Anak SD setempat dalam fotografi eksperimen permainan tradisional petak umpet dan lompat tali
2. Permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam bentuk karya fotografi eksperimen.

D. Tujuan dan Manfaat Berkarya

Adapun tujuan dari pengkaryaan ini adalah mengenal bagaimana visualisasi permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam fotografi eksperimental. Sedangkan manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan penulis melalui fotografi.

2. Manfaat bagi Institusi

Sebagai referensi untuk penulisan karya tulis mahasiswa selanjutnya bagi institusi.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan tentang bagaimana mengenai interpretasi fotografi eksperimental bagi masyarakat

E. Sistematika Kepenulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pokok-pokok persoalan dasar yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Berkarya, Sistematika Penulisan dan Kerangka Berpikir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dalam melakukan kajian untuk penulisan dan pengkaryaan.

BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Berisi tentang proses penciptaan visual karya yang diaplikasikan dengan teknik dan konsep yang telah disiapkan.

BAB IV KESIMPULAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran sebagai bentuk kesadaran penulis akan pengkaryaan yang dibuatnya.

DAFTAR PUSTAKA

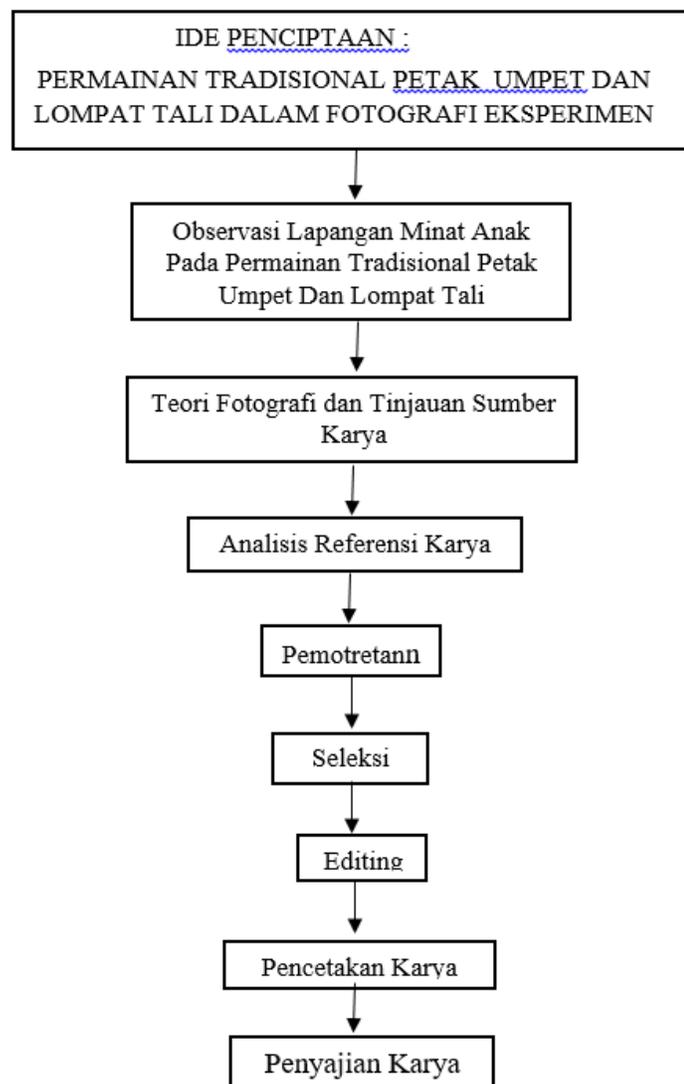
Merupakan bibliografi, atau daftar referensi buku, artikel, informasi internet dan lain-lain yang dibaca dan ditulis oleh penulis dalam laporan untuk mendukung proses penciptaan karya.

LAMPIRAN

Berisi data atau keterangan lain yang menambah penjelasan.

F.Skema/Kerangka Berfikir

Konsep fotografi dalam karya ini adalah fotografi eksperimental dengan hasil fotografi berwarna yang dipantulkan ke tembok melalui cahaya projector dicampurkan dengan bayangan objek nyata sehingga mampu menyampaikan konsep cerita, kritik dan perbandingan.



Gambar 3 Kerangka Berfikir
(Sumber : Dokumen Pribadi 2021)