

ABSTRAK

Setiap orang pasti memiliki pengalaman masa kanak-kanak, pada masa ini sangat berperan penting pada penentuan kualitas diri manusia. Pada masa ini anak akan mengisi waktu luangnya dengan bermain bersama teman sebayanya, bermain itu merupakan kegiatan pemenuhan utuh yang mampu mempengaruhi sikap dan keterampilan anak. Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang sering dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah sebagai peninggalan pusaka yang turun temurun. Nilai budaya di dalamnya berimplikasi pada pelestarian budaya dan mendukung keberlanjutannya. Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang menjadi sebuah inovasi yang dapat memberikan manfaat dalam banyak hal, seperti sarana hiburan. Fitur-fitur tersebut dapat diakses melalui perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, *web browser* dan *laptop*. Di zaman dimana mekanik dan elektronika analog buatan manusia telah tergantikan oleh teknologi baru yang dapat mempermudah dan memajukan manusia, namun hal tersebut memengaruhi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia, khususnya permainan yang anak-anak mainkan. Kenyataannya, fenomena ini tumbuh dari budaya populer terutama di perkotaan yang menyebabkan degradasi, sehingga potensi untuk memberikan dampak ekonomi, sosial, dan budaya yang signifikan belum dikembangkan. Artinya masyarakat pemakai budaya yang tidak lagi mengenal kearifan lokal, tetapi berbeda dengan lingkungan masyarakat yang mencoba memanfaatkan budaya dalam kehidupan sehari-harinya. Namun nilai-nilai budaya lokal yang hilang di masyarakat saat ini telah hilang akibat perubahan perilaku anak muda, sehingga permainan tradisional sudah jarang dimainkan di era digital ini. Dalam bentuk karya seni dapat menyampaikan rasa ingatan berdasarkan sifat-sifat objeknya. Dalam mewujudkan visual dari objek digunakan *Audiovisual Immersive* untuk menciptakan pengalaman imersif untuk menciptakan daya ingatan dengan perpaduan seni dan teknologi berupa seni suara (*Sound Art*) dengan seni cahaya (*Light Art*) kedalam visual karya instalasi. Menghadirkan kembali permainan tradisional dalam bentuk *Sculpture* dengan proyeksi cahaya yang dipantulkan untuk menghasilkan sebuah permainan bayangan berlapis rumit di dinding ruang.

Kata Kunci : Bermain, Permainan Tradisional, Psikologi Anak, Masa Anak-anak, Era Digital, Seni Instalasi, Seni Cahaya, Seni Suara, Instalasi, Patung, *Audiovisual immersive*