

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Menurut KBBI, tumbuh itu terjadi ketika sesuatu yang hidup bertambah dari segi kuantitatif. Kuantitatif mengacu pada segala sesuatu yang bisa dihitung dengan angka seperti tinggi, panjang, dan berat. Sementara itu, kembang diartikan menjadi bertambah sempurna. Kamus Cambridge sendiri menerjemahkan kembang atau perkembangan sebagai sebuah proses ketika sesuatu atau seseorang tumbuh atau berubah menjadi lebih maju. Mansur (2019) menilai bahwa perkembangan terjadi ketika ada perubahan teratur dalam struktur, pikiran, perasaan, atau perilaku yang diakibatkan pematangan, pengalaman, dan pembelajaran, yang berlangsung dinamis dan berkesinambungan sepanjang hidup. Selanjutnya, kita bisa menarik kesimpulan bahwa tumbuh kembang adalah sebuah proses yang dialami oleh seseorang ketika terdapat perubahan yang signifikan dari segi fisik maupun non-fisik.

Fase tumbuh kembang selanjutnya menjadi fase penting dan kompleks dalam kehidupan setiap makhluk hidup, tidak terkecuali manusia. Ini dikarenakan fase tumbuh kembang mencakup perubahan yang berkesinambungan dan terus terjadi sepanjang hidupnya. Fase tumbuh kembang manusia yang paling pesat terjadi pada masa kanak-kanak. Umumnya, tumbuh kembang anak-anak dibagi menjadi

tiga kategori yaitu secara fisik, kognitif, dan emosi-sosial (Doherty&Hughes, 2013). Tumbuh kembang secara fisik mencakup perubahan ukuran tubuh dan proporsi, secara kognitif termasuk ke dalam kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), berpikir kritis, kreatifitas, dan kemampuan berkomunikasi. Sementara itu, secara emosi-sosial berarti bagaimana anak memahami konsep “kepemilikan”, hubungannya dengan orang lain, dan juga termasuk (namun tidak terbatas pada) cara mereka mengungkapkan emosi atau perasaan.

Tumbuh kembang dapat berbeda antara satu anak dan lainnya. Ini disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti genetik, lingkungan, hingga interaksi sosial. Jean Piaget dalam Doherty&Hughes (2013) meyakini bahwa anak secara alami “beradaptasi” dengan lingkungannya dan mampu mengaplikasikannya ke dalam kondisi serupa. Ia meyakini bahwa anak-anak akan menjadi “dewasa dengan sendirinya” secara pemikiran seiring bertambahnya usia. Anak usia sekolah akan lebih mudah memahami bahwa jika mereka berlarian di atas jalan berbatu, mereka akan terjatuh jika dibandingkan dengan pemahaman anak balita. Vygotsky dalam Doherty&Hughes (2013) mengklaim bahwa anak-anak berkembang lewat interaksi sosial dengan orang-orang terdekat seperti orangtua, pengajar, dan teman-teman seusia yang didukung oleh kemampuan berbahasa. Misalnya kemampuan berbicara anak akan dipengaruhi oleh seberapa sering orangtua atau keluarganya mengajak anak tersebut berbicara. Di sisi lain, Gesell (dalam Doherty&Hughes, 2013) memaparkan bahwa aspek tumbuh kembang anak berakar secara biologis dimana anak harus “siap” secara biologis untuk bisa

mencapai pola tingkah laku tertentu. Anak usia satu tahun harus bisa berdiri terlebih dahulu sebelum bisa berjalan.

Salah satu kegiatan yang mendukung proses tumbuh kembang anak adalah bermain. Bermain adalah gabungan dari berbagai macam motif dan tingkah laku yang membuat sebuah aktivitas menjadi menyenangkan (Gray, 2017). Bermain mampu meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, perkembangan bahasa pada anak, dan kemampuan bersosialisasi (Torres, 2008). Permainan yang melibatkan interaksi dengan anak-anak sebaya akan membantu anak untuk memahami bahwa mereka bukanlah pusat dunia, dengan demikian, mereka akan berlatih untuk lebih peka terhadap orang lain (Gray, 2017). Lewat permainan, anak-anak mulai memahami norma-norma dan kebiasaan sosial seperti yang terjadi dalam permainan kepura-puraan (*pretence play*). Permainan seperti rumah-rumahan membantu anak untuk memahami peran mereka di keluarga, di sisi lain permainan polisi maling memastikan anak untuk membuat dan juga menaati aturan yang berlaku. Kegiatan bermain sejatinya ditujukan dan dilakukan oleh anak itu sendiri dengan tidak membatasi kreativitas dan daya imajinasinya (Gray, 2017).

Whitebread (2012) membagi kegiatan bermain anak ke dalam lima kategori, yaitu;

- a. *Physical play* (permainan fisik),
- b. *Play with objects* (permainan dengan objek),
- c. *Symbolic play* (permainan dengan simbol),

- d. *Pretence/socio-dynamic play* (permainan dinamika sosial/kepura-puraan),
- e. *Games with rules* (permainan dengan aturan).

Permainan fisik atau *physical play* adalah kegiatan bermain yang mewajibkan anak untuk menggunakan keseluruhan tubuhnya. Permainan fisik mencakup berlari, memanjat, kejar-kejaran dan bermain pertarungan (*play fighting*) (Pellegrini&Smith, 1998). Tipe permainan ini mampu meningkatkan koordinasi tubuh serta meningkatkan kekuatan dan ketahanan fisik anak (Pellegrini&Smith dalam Whitebread, 2012). Permainan fisik juga bisa meningkatkan motorik halus. Meningkatkan kekuatan genggam pada balita bisa dicapai lewat kegiatan menumpuk balok sementara koordinasi antar tangan dapat dicapai melalui menggambar dan meronce. Membuat objek dari tanah liat atau *clay* juga mampu menaikkan kekuatan otot tangan di samping meningkatkan kreativitas otaknya.

Jika dilakukan secara rutin, permainan fisik mampu meningkatkan kesejahteraan psikologis (Warburton et al, 2006). Aktivitas fisik yang dilakukan lewat permainan membantu tubuh anak untuk beradaptasi dengan berbagai macam situasi dan kondisi (Pellegrini&Smith, 1998) sehingga menjadikannya tidak mudah sakit. Pada anak usia pra sekolah, mereka harus aktif secara fisik untuk bisa mencapai keterampilan motorik dan tingkat kebugaran yang diharapkan untuk seusianya (Trawick-Smith, 2014). Aktivitas fisik tersebut memungkinkan mereka untuk mengaktifkan lebih banyak saraf-saraf otak yang akan memudahkan mereka dalam belajar (Trawick-Smith, 2014).

Fotografi sebagai salah satu medium seni memiliki kemampuan untuk bercerita. Gambar yang dihasilkan tidak melulu memperlihatkan keindahan suatu hal. Pun tidak semua karya foto diambil dengan arahan-arahan pengambil gambar. Ada kalanya sebuah foto diambil ketika sebuah momen sedang berlangsung, seperti dalam pesta perayaan, jepretan yang dihasilkan mampu menciptakan narasi sendiri. Misalnya saja, foto anggota keluarga yang sedang tertawa sambil bersulang, atau anak kecil yang menari mengikuti alunan lagu. Kemampuan fotografi untuk menceritakan suatu hal dalam satu gambar memudahkan sebuah pesan untuk tersampaikan dengan cara yang lebih efisien.

Dokumentasi menjadi pengingat akan peristiwa di masa lalu. Foto yang dihasilkan membantu kita untuk merunut proses tumbuh kembang anak. Terutama pada usia belia, fotografi memudahkan kita untuk anak tumbuh sebagaimana mestinya. Jika terjadi suatu hal dalam proses tumbuh kembang anak, orangtua bisa menjadikan foto yang diambil sebagai referensi.

Fotografi memungkinkan anak untuk belajar hal-hal baru. Kita bisa memperlihatkan kepada mereka gambar yang kita ambil dalam berbagai kesempatan. Ketika anak ditunjukkan gambar dari suatu budaya di daerah tertentu, kita bisa mengedukasi anak tentang keberadaan kultur tersebut, dimana mereka umumnya tinggal, hingga apa yang dilakukan sehari-hari. Anak akan mengetahui bagaimana dunia terdiri dari berbagai macam orang dengan latar

belakang yang bervariasi dengan harapan mereka bisa tumbuh menjadi pribadi yang menghargai orang lain.

Mengenalkan fotografi pada anak diharapkan membawa pengaruh baik pada mereka. Anak akan belajar apa yang harus dilakukan untuk menghasilkan gambar yang lain lewat berbagai macam percobaan. Mungkin mereka akan menghasilkan gambar-gambar buram dan tidak fokus pada awalnya, namun seiring berjalannya waktu mereka bisa menemukan trik untuk memegang kamera dengan stabil. Misalnya ketika anak menjadikan kakaknya sebagai objek gambar, ia harus menyesuaikan posisi agar sang kakak terlihat apik dalam *frame*. Mungkin ia harus mundur beberapa langkah, berjongkok, atau bahkan berdiri di atas kursi untuk bisa mengambil gambar dengan posisi lebih tinggi. Anak mungkin ingin ada warna atau bentuk tertentu dalam fotonya dan kita bisa memberikan plastik warna-warni untuk menutup lensa. Ini membantu anak untuk mengembangkan kreativitas dan eksplorasi diri.

Fotografi mampu mengungkap cara berpikir seseorang. Misalnya ada foto-foto yang diambil anak dalam sudut tertentu, kita bisa mendiskusikan alasan dibalikinya. Mungkin mereka ingin mencoba sesuatu yang baru, atau ada hal detail yang hanya bisa dilihat jika foto diambil dalam sudut tersebut. Kita juga bisa mengajak anak untuk membandingkan foto yang mereka ambil dengan foto yang kita ambil untuk selanjutnya meluaskan sudut pandang masing-masing. Mungkin saja kita sebagai orang dewasa mengambil objek yang sama dengan anak hanya

saja dengan detail yang berbeda. Lewat diskusi dan uji coba yang dilakukan, kegiatan ini membantu anak untuk mengapresiasi sekitar dan melihat sesuatu dari sudut pandang baru.

Anak cenderung melihat suatu hal dari cara berbeda. Sudut pandang mereka yang lebih terbatas memungkinkan mereka untuk menangkap hal-hal yang mungkin dilewati orang dewasa. Cara berpikir mereka juga cenderung lebih sederhana, namun tidak mudah bagi anak untuk mengungkapkannya. Oleh karena itu, fotografi mampu menjadi wadah bagi mereka untuk mengungkapkan buah pikir, selain menjadi aktivitas *bonding* yang baik dan juga meningkatkan pengetahuan kita terhadap tumbuh kembang anak.

Lentikular memanfaatkan jenis lensa lentikul untuk membuat ilusi optik. Ini memungkinkan sebuah modul lentikular yang menggunakan lensa lentikul memiliki dua atau lebih gambar. Hasilnya, modul lentikular yang berbentuk dua dimensi ini memiliki efek tiga dimensi yang membuatnya terlihat lebih dinamis.

Penulis memanfaatkan kemampuan lentikular untuk memuat dua atau lebih gambar untuk memperlihatkan perbedaan perspektif. Jika dilihat dari arah atau sudut tertentu, modul lentikular dapat menunjukkan salah satu sisi perspektif dan juga sebaliknya. Ini memungkinkan penulis untuk memberikan pengalaman melihat sebuah perspektif dengan jarak tertentu. Dalam hal ini, penulis akan mencoba memperlihatkan perbedaan perspektif lewat perbedaan ketinggian.

Perbedaan ketinggian tersebut didasarkan pada *eye level* atau jarak pandang antara orang dewasa dan anak-anak. Ini menjadikan modul karya lentikular *hanya* bisa dinikmati sambil berdiri *atau* sambil berjongkok. Bagian karya yang dapat dilihat sambil berdiri akan mewakili perspektif orang dewasa, sementara bagian karya yang dapat dilihat sambil akan berjongkok mewakili perspektif anak-anak. Lewat modul lentikular ini, penulis berniat untuk memberikan pengalaman secara langsung bagaimana melihat suatu hal dari kaca mata orang dewasa dan kaca mata anak-anak.

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang ditetapkan dalam pengkaryaan ini, yaitu:

1. Bagaimana visualisasi *physical play* pada anak prasekolah usia 5-6 tahun melalui karya fotografi lentikular?

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang ditetapkan dalam pengkaryaan, antara lain:

1. Kelompok usia anak yang menjadi subjek pengkaryaan yaitu anak prasekolah usia 5-6 tahun yang sudah bisa berkomunikasi.
2. Anak-anak usia 5-6 tahun yang menjadi subjek pengkaryaan berjumlah tiga orang dan merupakan siswa-siswi TK Telkom Buahbatu.

D. TUJUAN

Tujuan dari pengkaryaan adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan visualisasi *physical play* pada anak prasekolah usia 5-6 tahun melalui karya fotografi.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dalam pengkaryaan adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini dipaparkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, serta kerangka berpikir yang digunakan dalam pengkaryaan.

2. Bab II Referensi dan Kajian Literatur

Bagian ini berisi penjelasan tentang referensi seniman dan kajian literatur yang digunakan dalam proses pengkaryaan.

3. Bab III Pengkaryaan

Pada bagian ini dipaparkan proses pengkaryaan yang dilalui untuk menghasilkan sebuah karya mulai dari konsep, proses berkarya, hingga karya yang dihasilkan.

4. Bab IV Penutup

Bagian ini berisi kesimpulan serta makna dari karya yang dihasilkan.

F. KERANGKA BERPIKIR

