

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ide penciptaan karya “Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi” ini muncul atas keresahan dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh *gadget* apabila tidak diimbangi dengan baik. Anak-anak di zaman *millennial* ini lebih sering berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya yang dapat mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Manfaatnya adalah memperkenalkan dan mengingatkan kembali permainan di era 90-an, serta dapat mengedukasi masyarakat umum terutama orang tua terhadap anak-anak mereka melalui media fotografi ekspresi ini, sehingga para orangtua dapat lebih memperhatikan tumbuh kembang anaknya tanpa bergantung terhadap *gadget*.

Rekonstruksi mainan menggunakan *snack* merupakan sebuah eksperimentasi dan eksplorasi dalam membentuk *snack* menjadi sebuah mainan. Rekonstruksi adalah penataan ulang kembali suatu benda menyerupai bentuk aslinya, maka *snack* menjadi salah satu alternatif

penyampaian rekonstruksi mainan anak-anak agar menjadi daya tarik visual bagi masyarakat, para orangtua dan juga anak-anak.

Upaya pembuatan karya “Rekonstruksi Mainan Anak-anak Menggunakan *Snack* dalam Fotografi Ekspresi” ini membutuhkan beberapa tahapan seperti kontemplasi-idealisisasi, perencanaan dan eksplorasi. Rekonstruksi untuk karya tugas akhir ini dilakukan dalam beberapa langkah yaitu pencarian terhadap beberapa *snack* yang memiliki tekstur dan warna sesuai dengan konsep, kemudian merakit ulang bentuk *snack* hingga *snack* dapat membentuk sebuah mainan. Proses eksplorasi sangat diperlukan dalam penciptaan karya, yaitu dengan menetapkan tema dan ide, menentukan objek foto, mencari referensi mengenai tema yang terpilih sebelum melakukan pemotretan. Objek berupa *snack* dieksplorasi menjadi mainan anak-anak dengan permainan sudut pandang, komposisi foto dan beberapa ide imajinasi yang disusun dalam satu *frame* foto. Selain itu juga eksplorasi eksperimentasi yang dilakukan dengan mengatur teknis pemotretan seperti, mengatur arah cahaya, intensitas cahaya, dan *angle* pemotretan agar tercipta visual sesuai yang diharapkan.

Pembentukan dua puluh karya disajikan berupa foto ekspresi yang dapat digunakan sebagai bahan pengenalan terhadap anak-anak dan para orangtua dengan penambahan *background* warna-warni agar menarik perhatian anak-anak. Penyajian dalam bentuk pameran, diperlihatkan bahwa hasil dari karya Tugas Akhir Penciptaan ini dapat digunakan sebagai bahan pengenalan kepada anak-anak. Hal ini juga memicu agar

anak-anak tidak terlalu sering bermain *gadget* dan mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya.

B. Saran

Membentuk dan membentuk rekonstruksi *snack* merupakan tantangan tersendiri bagi pengkarya. Observasi dan menganalisa objek sebelum menetapkan ide pembentukan visual merupakan hal pokok yang harus dilakukan oleh pengkarya. Eksplorasi bahan *snack* menjadi salah satu kesulitan dalam memilih bahan *snack*. Ada beberapa *snack* yang tidak mudah untuk dibentuk sesuai dengan pola mainan. Seperti wafer yang gampang rapuh sehingga harus menunggu wafer tersebut menjadi lembek

Menjadi orangtua dari anak-anak yang hidup di era globalisasi informasi seperti sekarang ini memang tidaklah mudah. Tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran dan kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Ini menyebabkan peran orangtua penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan *gadget* yang mereka punya. Sebaiknya orangtua mengenalkan *gadget* pada anak dengan pengawasan dan waktu yang dibatasi agar anak tidak terlalu kecanduan dengan *gadget*. Serta memperkenalkan permainan di era 90-an yang edukatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan berbudaya. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Beckley, Pat. 2018. *Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Davenport, Alma. 1991. *The History of photography on Overview*, Boston: Focal.
- Ebdi, Sadjiman Sanyoto. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Echols, John M dan Shadily, Hasan. 1975. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Metha, Aline. 2014. *The True Power of Color*. Yogyakarta: Octopus Publishing House.
- Piliang, Yasraf Amir. 2001. *Sebuah Dunia yang Menakutkan: Mesin-mesin Kekerasan dalam Jagat Raya Chaos*. Bandung: Mizan.
- Soedjono, Soeprapto. 2005. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Svarajati, Tubagus P. 2013. *Photagogos Terang-Gelap Fotografi Indonesia*. Semarang: Suka Buku

Jurnal

- Abdul Kholid, dkk. 2017. "Reog Tulungagung di Sanggar Tari Dandhang Saputro Mudho dalam Fotografi Dokumenter". *Specta: Jurnal of Photography, Arts and Media*. 1(2): 131-138.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Anak". *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*.
- Khobir, Abdul. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif". *Neliti: Edukasia Islamika*. 7(2): 195-196.

Pustaka Laman

www.mollycranna.com, diakses pada hari Selasa, 27 Februari 2018. 01.45 WIB

www.violettinder.com, diakses pada hari Selasa, 27 Februari 2018. 02.18 WIB

www.google.com diakses pada hari Selasa, 27 Februari 2018. 02.49 WIB