

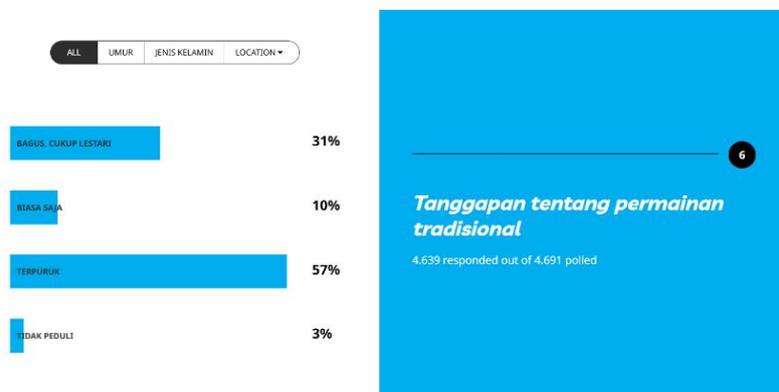
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat penting. Bermain dapat membantu anak-anak tumbuh dalam berbagai aspek perkembangan mereka, seperti keterampilan motoric, kognitif, kreativitas, dan interaksi sosial (Sujiono, 2006 dalam Hasana & Oktaviana, 2024). Untuk memastikan bahwa anak dapat meningkatkan pertumbuhannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, Orang tua di rumah dan guru di sekolah harus menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan mendukung bagi anak-anak sehingga mereka dapat meningkatkan perkembangan mereka melalui kegiatan bermain yang menyenangkan (Elfiadi, 2016). Anak-anak dapat mengeksplorasi, menciptakan, mengekspresikan, dan belajar dengan cara yang menyenangkan melalui permainan, yang juga dapat menjadi sarana sosialisasi. (Parten dalam Rahmawati, dkk., 2022). Anak-anak dapat terlibat dalam berbagai aktivitas melalui permainan yang mendukung perkembangan terbaik dari ciri-ciri perkembangan mereka. Bermain merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi selain sebagai bentuk hiburan. (Hasanah, 2016).

Tidak dapat dipungkiri bahwa anak muda kini mulai beralih ke permainan digital seiring dengan tergesernya permainan konvensional dari waktu ke waktu. Pada 17 November 2017, Komunitas Kembalinya Permainan Tradisional dan U-Report Indonesia meluncurkan survei terkait hal ini.



Gambar 1. 1 Hasil survei tanggapan tentang permainan tradisional tahun 2017

(Sumber : U-report Indonesia, 2024)

Responden menanggapi permainan tradisional saat ini cukup terpuruk dengan angka statistik 57%, dengan angka ini bisa disimpulkan cukup tinggi; sisanya yakni 31% menjawab cukup lestari; 10% menganggap biasa saja; dan 3% tidak peduli dengan permainan tradisional. Selain itu, remaja hingga orang dewasa merupakan mayoritas peserta survei. Jika melihat data tersebut, dapat diasumsikan bahwa para responden yang menyatakan bahwa permainan tradisional pada saat ini cukup terpuruk karena perkembangan teknologi dan banyak yang beralih ke permainan digital (tgrcampaign.com, 17 November 2017). Orang tua bukan hanya menjadi pengasuh utama anak, tetapi mereka juga sebagai contoh untuk kebiasaan dan tingkah laku anak. Orang tua sangat penting untuk membuat lingkungan yang mendukung dan merangsang perkembangan fisik motorik. Hal ini mencakup menyediakan mainan dan perlengkapan yang sesuai dengan perkembangan anak, dengan memberikan ruang bagi mereka untuk bergerak dan bereksplorasi, dan memberikan dukungan dan dorongan positif. Dengan memahami peran penting ini, orang tua diharapkan dapat membantu membentuk fondasi yang kuat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka, mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan perkembangan di masa depan dengan lebih percaya diri dan kemampuan (Romero et al., 2020).

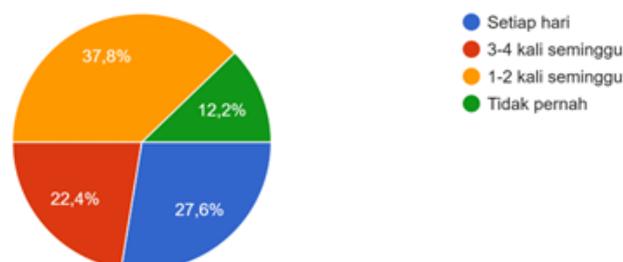
Permainan tradisional merupakan budaya bangsa yang diwariskan secara turun temurun dan sering dimainkan oleh anak-anak dalam kegiatan sehari-hari. Meskipun menggunakan alat-alat yang sederhana dan hanya menggunakan gerakan fisik, permainan tradisional tetap memberikan kesan menyenangkan dalam aktivitasnya (Arga dkk., 2020). Permainan tradisional seperti congklak, bola bekel, gobak sodor, dan layangan, memiliki manfaat sosial, budaya, dan pendidikan yang signifikan selain hanya untuk dimainkan. Permainan ini mengajarkan anak-anak keterampilan sosial, kreativitas, dan kerja sama. Sayangnya, warisan budaya ini mulai dilupakan karena anak-anak sekarang jarang bermain permainan tradisional. Karena permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya yang penting untuk dijaga, sangat penting bagi anak-anak Indonesia untuk mempertahankan kemampuan bermain permainan tradisional. Namun, pada saat ini, kurangnya pengetahuan orang tua atau guru tentang permainan tradisional telah membuat permainan tersebut semakin langka. Sementara itu, nilai-nilai seperti kerja sama seringkali tidak diajarkan dalam permainan modern yang lebih terkenal, sehingga anak-anak menjadi lebih egois dan cenderung menutup diri (Ayu dkk., 2024). Menurut Penelitian (Magfiroh, 2020 dalam Prasetya & Sarmini, 2023) dengan hasil yang menunjukkan bahwa Permainan tradisional

biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang akan menghasilkan pesan moral pada anak-anak seperti berbagi, kreatif, sportif, dan tidak putus asa. Oleh karena itu, permainan ini dapat secara eksplisit membentuk karakter anak dengan sangat baik. Dengan demikian, nilai karakter permainan tradisional dapat membantu generasi muda.

Anak-anak mungkin terpicat untuk menggunakan permainan modern dengan manfaat dan kecanggihannya. Permainan modern telah menarik minat anak-anak dan membuat mereka lupa waktu selama berjam-jam karena permainan tersebut sederhana dan instan. Matinya permainan tradisional dalam beberapa tahun terakhir juga dipengaruhi oleh evolusi sikap masyarakat, yang menjadi lebih canggih sehingga orang-orang meninggalkan kebiasaan konvensional demi kebiasaan baru yang instan. (H. Nur & Ferdhy Asdana, 2020). Sebelum teknologi hadir di Indonesia, permainan tradisional cukup membantu. Anak-anak muda yang dulunya bermain dengan alat-alat sederhana kini mulai beralih dari permainan tradisional ke permainan berbasis teknologi impor dari luar negeri. Seiring berjalannya waktu, minat anak-anak muda Indonesia terhadap permainan tradisional semakin memudar. Banyak orang yang tidak pernah menekuni permainan tradisional. (Yunus Saputra, 2017).

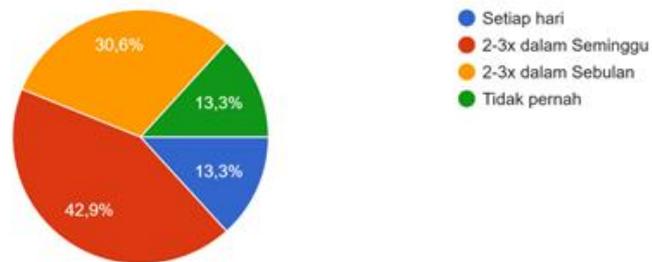
Perkembangan teknologi yang pesat telah menyebabkan pergeseran minat anak-anak dari aktivitas fisik dan sosial seperti permainan tradisional, namun lebih ke arah hiburan berbasis teknologi seperti game digital dan media sosial. Kondisi ini terlihat jelas di Kota Surabaya, di mana permainan tradisional semakin tersingkirkan dan jarang dijumpai di kalangan generasi muda. Berdasarkan hasil wawancara dan survei yang telah dilakukan, ditemukan bahwa mayoritas anak-anak di kota ini lebih tertarik pada permainan modern berbasis teknologi.

Seberapa sering anak Anda bermain permainan digital (misalnya game di smartphone, tablet, atau komputer)?
98 jawaban



Gambar 1. 2 Hasil Survei Anak Bermain Permainan Digital

berapa lama anak Anda bermain permainan tradisional?
vaban



Gambar 1. 3 Hasil Survei Anak Bermain Permainan Tradisional

Dan melalui hasil survei yang dilakukan, banyak orang tua mengakui bahwa anak-anak mereka jarang memainkan permainan tradisional dan lebih memilih untuk bermain permainan digital karena lebih mudah diakses dan sudah terbiasa dengan perangkat digital. Hal ini juga sangat berpengaruh terhadap kelestarian dari budaya permainan tradisional. Untuk menjaga kelestarian budaya lokal dan menghindari hilangnya identitas kultural tersebut, diperlukan upaya revitalisasi permainan tradisional melalui kampanye persuasi yang relevan di era digital. Kondisi ini mendorong penulis untuk merancang sebuah kampanye edukasi yang bertujuan menghidupkan kembali permainan tradisional melalui pendekatan yang sesuai dengan era digital.

Hafid Hatim (dalam Fatimah, 2018) mengatakan bahwa Kampanye dapat didefinisikan sebagai tindakan atau kegiatan komunikasi dimana bertujuan untuk menimbulkan sebuah efek yang besar bagi masyarakat luas dengan mengangkat isu tertentu. Dalam merancang kampanye ini, penulis bekerja sama dengan pihak lain berupa komunitas yang akan menjadi *stakeholder* untuk mendukung perancangan kampanye ini. Perancangan ini akan didukung oleh Komunitas Kampong Dolanan yang merupakan komunitas pelestari permainan tradisional yang menumbuh kembangkan pendidikan karakter dengan cara bermain tradisional dengan tujuan untuk menghidupkan kembali budaya Indonesia, khususnya permainan tradisional. Selain itu, komunitas ini juga bertujuan untuk membentuk individu yang utuh dan seimbang, bukan hanya sekedar perantara. Komunitas Kampong Dolanan ini tercetus pada tanggal 13 Desember 2016 di Surabaya. Gagasan ini dimulai oleh adanya kepengurusan karang taruna di kampung kenjeran, Surabaya. Pada masa itu, muncul ide kampung tematik berbasis tradisional. Sejak

pertama kali didirikan pada tanggal 13 Desember 2016, Kampoeng Dolanan menangkap masalah utama terkait sepinya anak-anak bermain permainan tradisional.



Gambar 1. 4 Lokasi Kampoeng Dolanan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan *stakeholder* yang penting dalam perancangan ini karena memiliki peran dalam pelestarian dan pengembangan permainan tradisional. Visi dan misi yang sejalan dalam mengajak kepada para orang tua untuk mengenalkan dan bermain permainan tradisional khususnya di kota Surabaya, penulis dan Komunitas Kampoeng Dolanan akan bekerja sama untuk merealisasikan kampanye ini. Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu pengagas komunitas kampoeng dolanan yaitu Cak Mustofa Sam menyatakan bahwa anak-anak tidak bermain permainan tradisional bukan karena mereka tidak tertarik, melainkan mereka belum teredukasi dengan permainan tradisional. Terkait data tersebut, penting bagi penulis untuk berkolaborasi dalam mengajak kembali para orang tua untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya sebagai bagian dari budaya yang harus selalu dilestarikan. Kolaborasi dengan Komunitas Kampoeng Dolanan akan memberi dimensi yang lebih mendalam dalam perancangan kampanye persuasi ini, serta memastikan bahwa tujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional dapat tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada tanggal Pada tanggal 17 November 2017, Komunitas Permainan Tradisional bersama U-Report Indonesia mengadakan jajak pendapat tentang masalah ini. 57% responden menanggapi permainan tradisional saat ini cukup terpuruk dengan tingkat statistic yang dianggap cukup tinggi. dan 3% tidak peduli dengan permainan tradisional. Sebagian besar responden dalam jajak pendapat ini berusia remaja hingga dewasa. Dengan melihat data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional menjadi lebih buruk dan banyak orang beralih ke permainan digital (tgrcampaign.com, 17 November 2017).
2. Hasil wawancara bersama salah satu penggagas komunitas kampoeng dolanan yaitu Cak Mustofa Sam menyatakan bahwa anak-anak tidak bermain permainan tradisional bukan karena mereka tidak tertarik, melainkan mereka belum terdukasi dengan permainan tradisional.

1.3 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang Kampanye Edukasi untuk menghidupkan Kembali permainan tradisional di Kota Surabaya pada era digital?”

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam perancangan kampanye ini yaitu berfokus pada Upaya dalam mengajak para orang tua terutama di Kota Surabaya. Agar tidak meluas, maka batasan masalah yang digunakan dalam permasalahan ini yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan kampanye persuasi untuk menghidupkan permainan tradisional ini ditujukan untuk anak-anak melalui orang tua mereka terutama di Kota Surabaya.
2. Perancangan ini kegiatan event yang akan diadakan untuk bermain permainan tradisional bersama keluarga melalui orang tua yang ditujukan kepada anak-anak juga. Kampanye ini akan menggunakan media berbasis digital yang meliputi *platform* media sosial yang terintegrasi dengan kegiatan langsung berupa event kegiatan bermain permainan tradisional yang akan memperluas jangkauan audiens.
3. Perancangan ini membahas empat macam permainan tradisional yang diambil berdasarkan hasil survei yang telah disebarakan yang meliputi permainan congklak, bola bekel, layang-layang, dan gobak sodor.

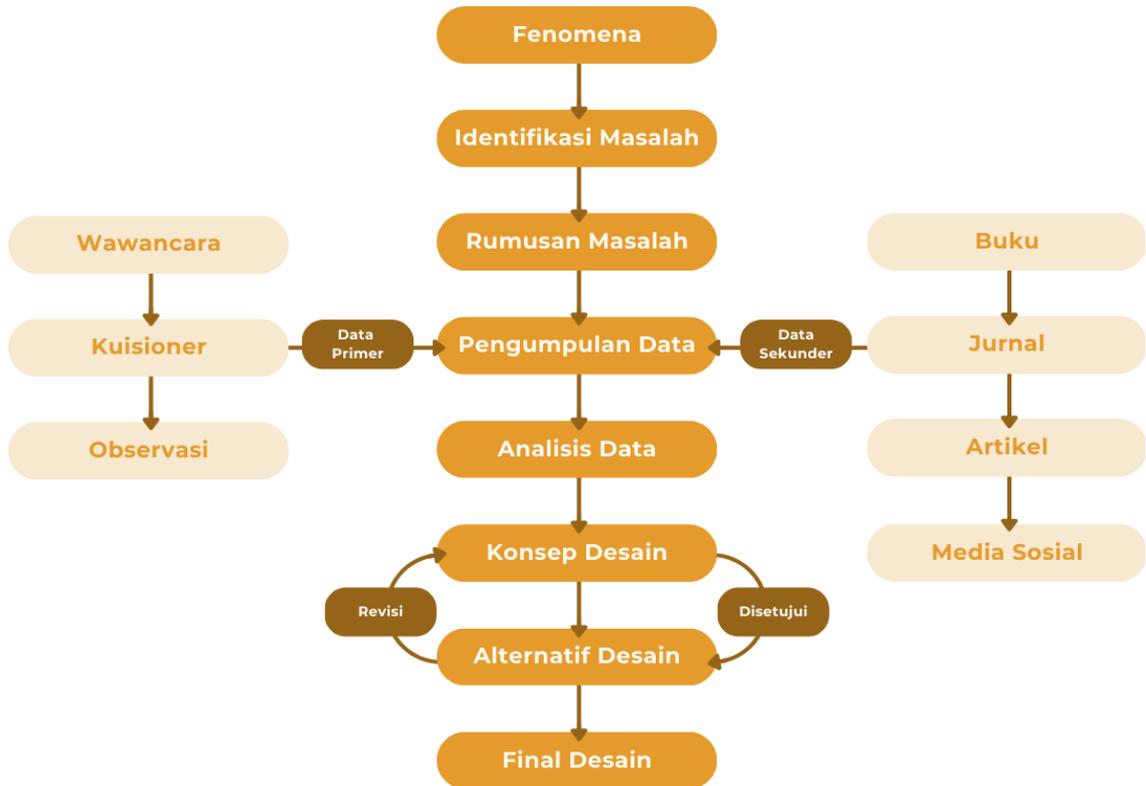
1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk meningkatkan kesadaran kepada para orang tua di Kota Surabaya untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak mereka.
2. Untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak melalui para orang tua.
3. Untuk meningkatkan partisipasi dalam aktivitas kegiatan bermain permainan tradisional.
4. Untuk mendorong penggunaan media digital sebagai pelestari budaya termasuk permainan tradisional, sehingga tidak hanya bergantung pada metode konvensional.

1.6 Manfaat Hasil Perancangan

1. Perancangan ini akan memberikan manfaat sosial dan budaya yaitu para orang tua akan lebih memahami pentingnya mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak yang bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memperkenalkan budaya local, membangun kedekatan keluarga, dan melestarikan nilai-nilai budaya Indonesia.
2. Perancangan ini dapat berfungsi untuk mengajak anak-anak bermain permainan tradisional yang melibatkan Gerakan fisik dan interaksi sosial dapat mendukung perkembangan motorik dan melatih keterampilan sosial.
3. Perancangan ini akan meningkatkan partisipasi dengan melibatkan langsung orang tua dan anak-anak dalam aktivitas kegiatan bermain permainan tradisional yang dapat menjadi alternatif untuk mengurangi kecanduan permainan digital pada saat ini.
4. Perancangan ini akan memberikan manfaat bagi orang tua dengan melalui media digital dengan cara yang lebih modern dan mudah diakses pada era digital ini. Dengan adanya platform seperti media sosial akan lebih banyak orang tua dapat mengakses dan terlibat dalam kampanye pelestarian permainan tradisional ini

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 5 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)