



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan naluri alamiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi. Saat bermain sebenarnya anak-anak sedang belajar banyak hal yang berguna bagi kehidupan mereka seperti pengembangan kognitif, fisik motorik maupun sosial emosional anak. Saat bermain pula, anak-anak mendapatkan kegembiraan. Bermain menuntut anak berinteraksi dan bersosialisasi, hal ini akan mengajarkan anak untuk berempati dan menumbuhkan kepekaan sosial mereka (Achroni, 2012:29). Pemilihan permainan yang tepat untuk anak sangat membantu dalam fase tumbuh kembang mereka.

Di Indonesia sendiri, permainan anak-anak sudah akrab sejak zaman sebelum kemerdekaan. Pada sekolah Belanda pada waktu itu, permainan pun telah diintegrasikan dalam kegiatan belajar. Macam-macam permainan ini kita kenal sebagai mainan tradisional.

Menurut Euis Kurniati S.Pd., M.Pd., peneliti di *Early Childhood Education Center* yang fokus pada permainan tradisional dan kemampuan sosial anak, permainan tradisional memiliki kelebihan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, seperti keterampilan bekerjasama. Pada permainan tradisional juga terdapat banyak nilai-nilai kehidupan seperti nilai moral, etika, kejujuran, etos kerja dan sebagainya (Kurniati, 2010:31-33). Peneliti dari Institusi Seni Indonesia Surakarta, Bagus Indrayana, mengatakan bahwa melalui permainan tradisional

akan membangun kesadaran kolektif dalam bersosialisasi dengan anak-anak lain. Selain itu juga, sebagai media pembelajaran dalam penanaman sikap dan perilaku dalam kebersamaan.

Perkembangan zaman yang ditandai dengan era teknologi banyak memberi pengaruh besar terhadap permainan anak-anak, khususnya mereka yang berada di kota-kota besar. Permainan tradisional pun mulai ditinggalkan oleh anak-anak dan beralih ke permainan modern. Guru dan pemerhati bahasa serta budaya Jawa, Warih Jatirahayu, mengatakan ditinggalkannya permainan tradisional tersebut disebabkan sarana dan tempat bermain sudah tidak tersedia lagi. Selain itu, waktu bermain anak saat ini makin sempit akibat tuntutan perkembangan zaman. Hal yang tak kalah pentingnya adalah akibat terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan generasi sebelumnya. Mereka saat itu tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan berbagai jenis permainan tradisional.

Perkembangan permainan modern yang tidak terbendung ternyata memiliki banyak dampak negatif ke anak-anak. Peneliti mainan dan permainan tradisional, Mohamad Zaini Alif, mengatakan efek negatif dari permainan modern muncul pada kondisi kesehatan dan psikologis pemain permainan modern itu. Secara kesehatan anak-anak cenderung mengalami cedera pada tulang belakang dan dari sisi psikologis berpotensi memberikan dampak negatif saat berinteraksi dengan masyarakat. Suburnya sikap individualis, juga merupakan dampak paling nyata dari permainan modern. Hal ini mengacu kepada permainan modern yang meninggalkan aspek interaksi antar anak sehingga kecerdasan sosial anak tidak berkembang (Achroni, 2012:49).

Untuk menghindarkan anak-anak dari dampak buruk permainan modern yang menyerang aspek perkembangan sosial anak maka penulis merasa perlu adanya usaha untuk memperkenalkan kembali bermacam-macam permainan tradisional. Salah satu cara memperkenalkan permainan tradisional adalah dengan kampanye sosial. Kampanye yang bertujuan untuk mengajak dan memperkenalkan kembali permainan tradisional ini kepada target *audience* yaitu anak-anak. Media komunikasi yang dipakai dalam berkampanye juga bermacam-macam jenisnya. Pemilihan penggunaan media komunikasi yang tepat dan efektif akan membantu dalam penyampaian pesan kepada target *audience* guna kesuksesan kampanye sosial ini.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam Tugas Akhir ini yaitu:

Bagaimana merancang media kampanye yang tepat dalam mendukung tema kampanye sosial?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan kampanye sosial ini, masalah yang dibahas akan dibatasi pada:

1. Permainan tradisional yang diperuntukkan hanya kepada anak usia 6-12 tahun di wilayah Jakarta. Jenis permainan tradisional dibatasi pada permainan tradisional yang beredar di daerah Jawa Barat. Hal ini bertolak dari keadaan geografis DKI Jakarta yang berdekatan dengan Jawa Barat

dan latar belakang DKI Jakarta yang dahulunya dikenal dengan Batavia sebagai pusat kebudayaan. Sehingga adanya kesamaan dalam jenis permainan dan kesamaan cara memainkannya. Namun hanya berbeda pada budaya dan nama permainannya.

2. Penyampaian informasi hanya kepada para anak-anak dan orang tua berkelas sosial menengah sampai atas, serta guru-guru yang merupakan pengganti orang tua di luar rumah untuk mengenalkan dan mengajarkan kepada siswa permainan tradisional.
 3. Media yang efektif untuk penyampaian informasi tentang mainan tradisional sebagai permainan yang menunjang perkembangan sosial anak.
- Adapun media yang dimaksud adalah *Media Below The Line*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu:

1. Membuat media kampanye sosial yang tepat untuk memperkenalkan kembali mainan tradisional sebagai penunjang perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun.
2. Merancang media kampanye sosial sebagai penunjang tema kampanye dalam media lini atas atau lini bawah.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan informasi kepada para orang tua dan guru-guru akan pentingnya mainan tradisional bagi anak-anak usia 6-12 tahun sebagai pendamping mainan modern. Hal ini berkaitan dengan membantu perkembangan fisik dan psikologis anak seperti, meningkatkan kepekaan saraf motorik mereka, imajinasi, dan membantu berinteraksi pada hal-hal di sekitar mereka.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu metode atau tata cara menguraikan pemecahan masalah berdasarkan fakta-fakta yang terjadi pada waktu sekarang. Penelitian ini dianalisis berdasarkan data yang dikumpulkan tanpa menggunakan angka atau dengan kata lain data atau informasi bukan dalam bentuk angka, melainkan data berbentuk seperti kata-kata, kalimat, atau gambar-gambar. Menurut Sarwono dan Lubis (2007:139) data ini dapat berupa gejala, peristiwa, pendapat, karya, artefak, dan lain sebagainya.

Untuk mendapatkan bahan-bahan sebagai bahan dasar penyusunan Tugas Akhir ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Studi Pustaka (*Literary Research*)

Studi pustaka yaitu menggunakan berbagai referensi atau mengacu pada permasalahan melalui media cetak seperti buku, koran, dan jurnal, sebagai landasan teori serta pelengkap penulisan Tugas Akhir.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara secara langsung kepada orang yang berkaitan dengan objek penelitian guna mengumpulkan data. Wawancara dilakukan pada anak-anak usia 6-12 tahun dan orang tua mereka untuk mengetahui seberapa besar minat anak dan orang tua terhadap permainan berbasis digital dan manual.

3. Pencarian *Online*

Pencarian data-data pendukung dengan menggunakan komputer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada *server-server* yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Dalam penelitian ini akan diberikan contoh pencarian secara *online*.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan secara garis besar tema utama dalam pembuatan Tugas Akhir, meliputi: latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode yang digunakan dalam penelitian. Dirangkum dalam sistematika penulisan laporan penelitian agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

BAB II : TELAAH LITERATUR

Menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Teori yang digunakan harus dapat mendukung dan memberi penjelasan mengenai masalah yang dibahas. Secara garis besar, teori-teori yang dibahas akan menjabarkan tiga topik utama tentang perkembangan anak usia 6-12 tahun, permainan tradisional dan kampanye sosial.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Menguraikan secara jelas metode dan pendekatan penelitian yang digunakan, jenis penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan, teknik analisis data, dan objek penelitian yang terkait.

BAB IV : ANALISA PENELITIAN

Menguraikan analisa dari hasil penelitian dan analisa dari media komunikasi visual yang dipakai.

BAB V : KESIMPULAN & SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil Tugas Akhir.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A