

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Karya

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat penyebaran informasi menjadi lebih mudah dan dibuktikan dengan adanya telepon seluler, serta internet yang membantu penyebaran informasi. Namun, penyebaran informasi melalui televisi hingga sekarang masih dikonsumsi oleh masyarakat, terutama di Indonesia. Pada tahun 2020 penduduk Indonesia menonton televisi selama 1 jam hingga 1 jam 50 menit dalam satu hari dan *streaming* video selama 1 jam saja (Lidwina, 2021). Data tersebut menunjukkan bahwa durasi waktu penonton lebih banyak saat menonton dari televisi dibandingkan dengan *streaming video* yang teknologinya lebih canggih. Oleh karena itu, penyebaran informasi melalui televisi masih relevan karena durasi menonton televisi melebihi durasi menonton atau *streaming* video di internet. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh IDN Media pada 2022 dalam Indonesia Millennial Report 2022 dinyatakan bahwa terdapat 85% generasi milenial yang masih menonton televisi konvensional, sedangkan televisi digital lebih banyak digunakan atau ditonton di kota-kota besar saja (Utomo & Heriyanto, 2022). Oleh karena itu, dengan jumlah penonton yang besar dari generasi milenial membuktikan bahwa televisi masih menjadi media yang relevan untuk ditonton dan masih mencakup mayoritas generasi penduduk di Indonesia. Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Nielsen Indonesia mengatakan bahwa penggunaan televisi di Indonesia mencapai 81,1% dalam kuartal III 2022 dan jumlah penggunaan internet di Indonesia mencapai 76,7% pada kuartal yang sama (Annur, 2022).

Keberadaan televisi pada zaman sekarang sudah mulai beralih ke *digital* yang membuat televisi menjadi lebih inklusif dan efektif untuk ditonton oleh seluruh penduduk Indonesia. Televisi sekarang sudah inklusif dan efektif karena telah diadakannya perpindahan televisi analog menjadi televisi *digital* pada 2 November 2022 lalu. Perpindahan ke televisi digital tersebut dilakukan secara bertahap hingga 2023 dan pemerintah juga membagikan *set up box* televisi *digital* dengan gratis

kepada masyarakat yang berhak menerimanya atau yang membutuhkannya (Andrianto, 2023). Dengan adanya perpindahan televisi analog ke *digital* dan pembagian set up box di Indonesia membuat televisi lebih mudah dinikmati oleh masyarakat luas. Kemudahan masyarakat dalam menikmati televisi *digital* dibuktikan oleh hasil riset Nielsen Indonesia yang menyatakan bahwa jumlah penonton televisi analog maupun digital naik dari yang sebelumnya berjumlah 58,9 juta penonton menjadi 96 juta penonton atau setara dengan sekitar 70% kenaikan hingga Juli 2022 (Jainita, 2022).

Dengan adanya digitalisasi televisi, hal-hal yang disiarkan di televisi sekarang sudah dapat ditonton di media sosial, salah satunya adalah YouTube. Digitalisasi televisi terjadi dikarenakan sudah ada beragam program televisi yang dapat ditonton di YouTube karena mengimplementasikan *multi-platform* agar semakin luas jangkauan dan penontonnya, serta agar penonton bisa menonton kembali tanpa mengikuti jadwal siaran programnya (Abdullah & Puspitasari, 2018). Seperti yang dijelaskan bahwa program televisi dapat ditonton di YouTube karena menerapkan *multi-platform*, yang menggunakan media baru terlibat. Media baru sendiri sudah terlibat dengan digitalisasi televisi dikarenakan kehadiran internet dan telah dianggap sebagai media baru yang memiliki peran penting agar situs seperti YouTube dapat diakses (Ersyad & Haquq, 2020). Dengan begitu, program televisi yang dapat ditonton di YouTube juga dinilai sebagai langkah perkembangan teknologi yang efektif dan murah karena YouTube dapat diakses melalui internet dan telepon seluler. Penggunaan YouTube yang efektif dan murah dapat dibuktikan dengan jumlah pengguna YouTube pada Januari 2023 di Indonesia menurut We Are Social dan Hootsuite sebanyak 139 juta pengguna dan menempati peringkat ke-4 dari daftar 10 negara dengan jumlah pengguna YouTube paling banyak di dunia pada Januari 2023 (Annur, 2023). Oleh karena itu, program televisi yang dibuat penulis dipublikasikan ke media sosial YouTube melalui akun YouTube program TV yang dibuat agar dapat ditonton oleh penduduk Indonesia. Langkah mendigitalisasikan program televisi penulis melalui aplikasi YouTube juga mempermudah penduduk Indonesia secara luas dalam mengakses program atau konten yang penulis publikasikan.

Agar dapat ditonton oleh masyarakat secara luas dan bahkan disiarkan, televisi tentu harus memiliki isi atau konten. Konten yang disiarkan dalam televisi dapat beragam, tetapi harus memiliki fungsi dan relevan bagi masyarakat. Hal tersebut dikarenakan siaran televisi memiliki fungsi untuk menjadi sumber informasi bagi masyarakat dan dapat mengubah pola pikir, serta membentuk perilaku (Aji, 2021). Dengan begitu, televisi dapat dikatakan efektif dalam mengedukasi masyarakat atau penontonnya. Televisi juga memiliki kekuatan yang besar untuk mengubah atau bahkan membentuk seseorang hanya berdasarkan informasi yang mereka tonton. Hal tersebut dikarenakan siaran televisi memiliki macam-macam program yang memang berfungsi untuk memberikan informasi atau menghibur penonton melalui pesan yang disampaikan dengan audio visualnya (Aji, 2021). Oleh karena itu, pemilihan topik atau tema untuk konten yang disiarkan untuk program televisi menjadi penting. Selain itu, dengan penyampaian informasi yang dikemas dalam audio visual menjadi daya Tarik bagi penduduk Indonesia karena dengan audio visual konten yang disajikan lebih variatif dibandingkan media cetak (Abdullah & Puspitasari, 2018). Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik dalam membuat karya program televisi. Namun, penulis membuat karya tersebut secara berkelompok dengan 1 mahasiswa lainnya untuk membantu proses produksi dan memiliki tema besar yang sama.

Seperti yang sebelumnya telah dijelaskan bahwa generasi milenial mendominasi penayangan televisi, maka target audiens dari program yang dibuat oleh penulis adalah para orang tua bergenerasi milenial. Program televisi yang penulis buat berisikan informasi yang dapat mengedukasi orang tua bergenerasi milenial agar mengajarkan dan mengajak anaknya bermain permainan tradisional. Generasi milenial menjadi target audiens dari program televisi penulis karena generasi milenial di Indonesia sebanyak 69,38 juta penduduk atau setara dengan 25,87% dan merupakan komposisi penduduk terbesar kedua setelah generasi Z pada 2020 (Jayani, 2021). Penduduk generasi milenial yang dimaksud adalah penduduk yang lahir pada tahun 1981 hingga 1996 (Rosariana, 2021). Selain itu, mayoritas masyarakat dari generasi milenial sudah menikah dan menjadi orang tua (Sabilla, 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan angka kelahiran yang tinggi dari kelompok

usia ibu yang tergolong dalam generasi milenial. Menurut Badan Pusat Statistik, Indonesia pada 2020 terdapat 97,9 kelahiran dari kelompok usia 20-24 tahun, 130,6 kelahiran dari kelompok usia 25-29 tahun, 101,4 kelahiran dari kelompok usia 30-34 tahun dan 58,1 kelahiran dari kelompok usia 35-39 tahun (*Angka Kelahiran Hasil Long Form SP2020 Menurut Kelompok Umur Ibu (Age Spesific Fertility Rate/ASFR) dan Provinsi/Kabupaten/Kota, 2020, 2023*). Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa terdapat 388 kelahiran di Indonesia dari orang tua yang bergenerasi milenial pada 2020.

Oleh karena itu, dibuatnya program televisi penulis agar membantu mendidik anak-anak dari orang tua bergenerasi milenial untuk kembali memainkan permainan tradisional dengan menyajikan informasi kesehatan dari permainan tradisional tersebut kepada orang tua bergenerasi milenial. Generasi milenial juga merupakan generasi yang dapat menggunakan internet dengan cukup baik karena mereka tumbuh pada saat teknologi internet sedang berkembang (Sabilla, 2021). Dengan begitu, program televisi penulis yang dipublikasikan di media sosial YouTube akan dengan mudah diakses oleh generasi milenial karena menggunakan internet. Bahkan sebanyak 55,4% ibu milenial memilih untuk mencari dan mendapatkan informasi mengasuh anak menggunakan internet, terutama media sosial (Sabilla, 2021). Oleh karena itu, program televisi yang dibuat penulis akan bertujuan bagi orang tua yang bergenerasi milenial agar pada akhirnya dapat mengarahkan anak untuk tidak terlalu sering bermain permainan elektronik atau gadget. Dalam karya program televisi yang dikerjakan oleh penulis, tema besar yang dimiliki dalam program yang dibuat adalah permainan tradisional dan anak-anak. Pada karya tugas akhir ini melalui episode pertama program TV yang dikerjakan oleh penulis akan berfokus pada dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang anak dari segi mental dan fisik.

Penulis memilih topik tersebut karena mengingat anak-anak sebanyak 52,76 % anak dari usia 5 hingga 6 tahun telah menggunakan telepon seluler dan 39,97% dari rentan usia yang sama telah mengakses internet (Sinambela, 2023). Data tersebut membuktikan bahwa anak-anak pada zaman sekarang lebih sering dan tentunya

lebih mudah menggunakan telepon seluler. Selain itu, Sukamta, Anggota Komisi I DPR RI, menyatakan bahwa terdapat 88,99% anak dari usia 5 tahun ke atas telah mengakses internet atau setara dengan 90% berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), agar dapat digunakan untuk mengakses media sosial (Najib, 2022). Dari berbagai macam format program televisi, format program televisi yang penulis ingin buat adalah dalam format *feature* yang dikemas secara digital. Hal tersebut dikarenakan program *feature* yang dapat dimengerti sebagai program televisi dengan cara penyampaian informasi atau topik yang kreatif dan menyenangkan dengan menggabungkan berbagai format lainnya (Iqfani & Kurnia, 2021). Penulis tertarik dengan format *feature* agar penonton dapat tereduksi dari informasi yang cukup mendalam dengan cara yang mudah atau bahkan senang untuk ditonton. Hal tersebut karena topik atau tema yang akan dibawakan terkesan membosankan jika dikemas dalam format *talkshow*. Namun, pada sisi yang sama topik atau tema yang akan dibawakan juga selaras dengan program *feature* yang menyenangkan atau kreatif karena akan membahas terkait permainan tradisional.

Di Indonesia sebenarnya sudah terdapat beberapa program televisi anak. Namun, beberapa diantaranya hanyalah berupa cerita animasi dan bahkan terdapat animasi yang bukan berasal dari Indonesia. Contoh beberapa program televisi anak yang disiarkan pada 2019 dan dijadikan sampel kategori program anak untuk diteliti kualitasnya oleh KPI adalah sebagai berikut Shaun The Sheep, Ben 10, The Amazing World Of Gumbal, Adventure Time, Courage The Cowardly Dog, Chibi Maruko Chan, Si Bolang, Laptop Si Unyil, Kukuruyuk, Anak Indonesia, The Tom and Jerry Show 2, Barbie & Her Sister, Rimba, Patriot Cilik, dan lain-lainnya (Murwani dkk., 2019). Dapat dilihat dari beberapa program tv anak yang digunakan sebagai penilaian KPI masih didominasi oleh cerita beranimasi dan program yang bukan merupakan karya Indonesia. Program televisi anak yang membahas budaya Indonesia dari daftar program televisi anak tersebut hanya beberapa dan bahkan dapat dianggap sedikit, diantaranya adalah Si Bolang, Laptop Si Unyul, Kukuruyuk dan Anak Indonesia. Program televisi yang bersifat umum layaknya program hiburan, berita, olahraga, *reality show* atau yang lainnya lebih mendominasi stasiun televisi seperti di ANTV, MNC, dan Trans TV, maka jumlah

program televisi anak-anak sedikit (Agustina dkk., 2020). Dengan minimnya program televisi anak-anak, maka penulis membuat program televisi anak yang tidak hanya dapat ditonton oleh orang tua yang bergenerasi milenial saja, tetapi juga bagi anak-anak. Oleh karena itu, penulis merujuk pada karya milik Traditional Games Returns pada kanal YouTubanya yang juga menyajikan berbagai macam konten video terkait permainan tradisional. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang dimiliki dari kanal YouTube tersebut yang dibahas pada bagian karya terdahulu untuk dijadikan inspirasi pembuatan karya penulis.

Bahkan di stasiun televisi Trans 7 terdapat hanya sekitar lima program yang diperuntukan audiens anak-anak (Ira, 2021). Namun, kebanyakan program televisi anak-anak di Indonesia sudah dinilai baik oleh KPI karena telah memiliki indeks kualitas sebesar 3,12 pada 2019 dan sebesar 3,14 pada 2023 (Murwani dkk., 2019; Kristianti, 2023). Sayangnya dengan indeks yang tinggi program televisi anak di Indonesia didominasi oleh program yang menyiarkan cerita beranimasi dan mayoritas bukanlah karya Indonesia yang memiliki ciri khas Indonesia. Bahkan, konten anak yang diproduksi di Indonesia jumlahnya sangat minim karena masih didominasi oleh sinetron, film, dan hiburan (Ibrahim, 2021). Selain itu, program televisi anak yang sudah ada pada umumnya memang ditujukan untuk penonton anak-anak. Oleh karena itu, penulis membuat program televisi anak dengan target audiens generasi milenial terutama orang tua bergenerasi milenial dan menjadi media anak dan keluarga. Program televisi tersebut dibuat agar dapat menyampaikan kembali informasi yang disampaikan ke anaknya dengan cara mengajak atau mengajak bermain permainan tradisional. Program televisi penulis memiliki topik besar permainan tradisional, maka sudah pasti memiliki ciri khas Indonesia di dalamnya. Pembuatan program televisi tersebut juga agar anak-anak zaman sekarang mengurangi bermain gadget dan kembali melestarikan permainan tradisional.

Dengan jumlah penggunaan telepon seluler yang tinggi membuat permainan digital atau telepon seluler lebih diminati oleh anak-anak dibanding bermain di luar ruangan atau bahkan bermain permainan tradisional. Tentu hal tersebut juga

membuat permainan tradisional semakin dilupakan karena anak-anak yang lebih memilih untuk menggunakan telepon seluler. Hal tersebut dikarenakan berbagai macam hal yang dianggap sebagai “jadul atau gak jaman” oleh generasi muda semakin ditinggalkan (Husein. MR, 2021). Tentu permainan tradisional dianggap sebagai jadul karena sesuai dengan namanya, permainan tersebut sudah ada dari lama dan membuat anak-anak lebih tertarik dengan yang permainan baru atau *trend* yang bisa diakses menggunakan telepon seluler dan atau internet. Selain itu, permainan tradisional dikenal sebagai warisan yang diturunkan oleh generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya karena memiliki arti yang simbolis dari gerakan, alat-alat, atau bahkan ucapan (Mulyana & Lengkana, 2019). Dengan adanya pengertian permainan tradisional membuat permainan tradisional dapat dikatakan sebagai jadul karena diturunkan dari generasi sebelumnya. Padahal, Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO sudah menyatakan bahwa kecanduan main gim termasuk sebagai gangguan kesehatan jiwa atau gangguan mental dan termasuk dalam *gaming disorder* pada International Classification of Disease (ICD) yang ke-11 (*Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak*, 2018; Kibtyah dkk., 2023). Gangguan kesehatan jiwa yang dijelaskan juga menjadi salah satu dampak negatif yang diakibatkan dari penggunaan telepon seluler yang berlebihan, mengingat pada zaman sekarang teknologi sudah berkembang dan mudah diakses. Permainan modern yang dapat diakses menggunakan telepon seluler cenderung bersifat individualis sedangkan permainan tradisional cenderung mengajarkan anak untuk bekerja sama dan lebih aktif (Husein. MR, 2021).

Oleh karena itu, permainan tradisional juga memiliki dampak yang positif seperti berdampak baik bagi tumbuh kembang anak dan juga sebagai bentuk melestarikan budaya permainan tradisional di Indonesia di tengah perkembangan teknologi. Permainan tradisional dapat berdampak baik bagi anak karena peran olahraga yang dapat melatih fisik dan mental anak terkandung dalam permainan tradisional karena terdapat aturan di dalamnya, maka anak dapat merasa relaks, senang, dan bahkan tertantang (Hasanah, 2016; Nurwahidah dkk., 2021). Tidak hanya melestarikan permainannya saja, tetapi dengan bermain permainan tradisional juga mengajarkan lagu-lagu daerah contohnya seperti Ampar-Ampar

Pisang yang juga dapat dimainkan dan dinyanyikan bersama teman atau lawan bermain. Selain itu, permainan tradisional dapat membantu memicu perkembangan anak dengan kuat karena menggunakan organ tubuh dari sisi anatomis dan fisiologis anak (Nurwahidah dkk., 2021). Dengan adanya manfaat baik yang diberikan dari permainan tradisional kepada anak-anak membuat penulis tertarik untuk membawakan topik dampak permainan tradisional bagi tumbuh kembang anak. Bermain dengan medium tertentu dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang terjadi dan dengan adanya perkembangan teknologi seperti sekarang membuat permainan tradisional menjadi asing bagi anak-anak karena pengetahuan dan minat yang menurun (Sriwati & Putro, 2022). Dengan adanya karya dengan topik atau tema yang dipilih, penulis berharap dapat mengedukasi orang tua dan juga anak-anak terkait dampak positif yang diberikan dari permainan tradisional karena anak-anak pada zaman sekarang lebih memilih bermain permainan elektronik atau gadget.

## 1.2 Tujuan Karya

Dalam pengerjaan dan perilisan karya, terdapat beberapa tujuan yang ingin penulis capai seperti berikut.

1. Membuat karya Program TV *feature* berjudul “*Funtional*” yang merupakan singkatan dari *Fun, Traditional, and Functional* yang terdiri dari 3 episode dengan episode pertama berjudul “Bertumbuh dan Berkembang Bersama Permainan Tradisional” sebagai fokus dari laporan ini karena penulis berperan sebagai produser.
2. Membuat karya Program TV yang dikemas secara digital dan akan dipublikasikan melalui platform media sosial YouTube dalam format konten video dan akan disusun menjadi beberapa segmen dalam 1 episode dalam bentuk media anak dan keluarga.
3. Mengedukasi masyarakat luas terkait dampak permainan tradisional bagi tumbuh kembang mental dan fisik anak dan menjadi wadah untuk melestarikan permainan tradisional kepada masyarakat agar tetap

mengajarkan dan memainkan permainan tradisional dengan memperoleh minimal 100 kali episode karya penulis ditonton secara keseluruhan.

### **1.3 Kegunaan Karya**

Dalam pembuatan dan perilisan karya, terdapat beberapa kegunaan dari karya penulis yang ingin penulis capai kepada diri penulis, beberapa diantaranya sebagai berikut.

1. Menjadi sumber informasi dan edukasi bagi masyarakat terkait dampak positif permainan tradisional terhadap tumbuh kembang anak pada zaman dengan teknologi yang sudah berkembang seperti sekarang.
2. Menjadi salah satu bentuk contoh atau bahkan menjadi sumber kajian jurnalistik terhadap program TV media anak yang dikemas secara digital.
3. Meningkatkan minat dan kesadaran masyarakat agar dapat memperkenalkan anak kepada permainan tradisional alih-alih bermain *gadget*.
4. Membantu melestarikan permainan tradisional Indonesia agar kembali ramai dimainkan oleh anak-anak.

