

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Dalam pembuatan karya, penulis tentu memerlukan adanya referensi untuk dijadikan sebagai acuan. Referensi yang digunakan berupa karya terdahulu yang relevan dengan karya yang penulis buat dari segi bentuk atau topik. Referensi digunakan oleh penulis sebagai dasar ide yang dikembangkan lagi dalam karya penulis “*Funtional*”. Oleh karena itu, berikut beberapa referensi yang penulis gunakan dalam pembuatan karya.

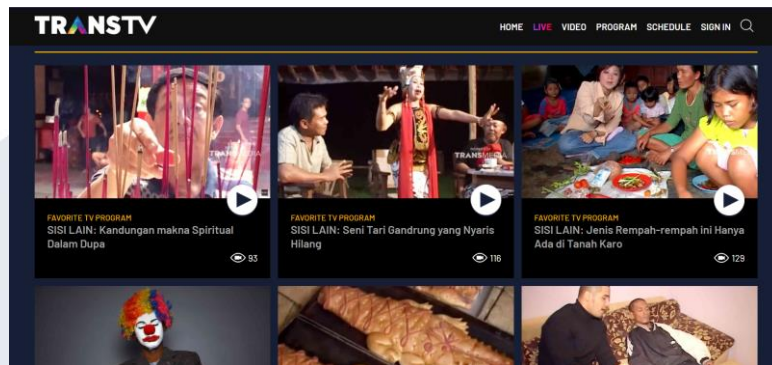
2.1.1 Program Televisi Karya Terdahulu

2.1.1.1 Program Televisi “Sisi Lain”



Gambar 2.1 Tangkapan Layar Episode “Bermain ternyata ada dampak positif bagi perkembangan jiwa anak | SISI LAIN”

Sumber: YouTube TRANS TV Official, 2023



Gambar 2.2 Kumpulan Episode Program “Sisi Lain”

Sumber: Situs transtv.co.id, 2023

Dalam pembuatan program televisi penulis menggunakan referensi program televisi dan topik milik Trans TV yang bernama “Sisi Lain”. Tidak seperti program televisi anak dalam bentuk animasi yang mendominasi di Indonesia, program televisi yang dibuat penulis menggunakan gambar asli dan terdapat beberapa segmen di dalamnya, serta meliput secara mendalam terkait sebuah topik atau fenomena. Berdasarkan pada situs transtv.co.id program “Sisi Lain” juga meliput fenomena lainnya dengan topik yang luas seperti episode yang berjudul “Agency yang melatih seorang model dan menyediakan pekerjaan | SISI LAIN”, “Sembuh dari kecanduan narkoba dengan Hipnoterapi | SISI LAIN”, dan “Penjual musiman bendera merah putih menjelang hari kemerdekaan | SISI LAIN”. Berdasarkan pengamatan dari berbagai macam episode program televisi “Sisi Lain”, dapat dikatakan bahwa program “Sisi Lain” membahas berbagai macam hal layaknya kegiatan, fenomena, atau gaya hidup dari sisi atau *angle* yang berbeda. Salah satu episode “Sisi Lain” yang penulis gunakan menjadi referensi berjudul “Bermain ternyata ada dampak positif bagi perkembangan jiwa anak | SISI LAIN” dan diunggah di YouTube pada 1 Juni 2023 (“Bermain ternyata ada dampak positif bagi perkembangan jiwa anak | SISI LAIN,” 2023). Berdasarkan pengamatan penulis terhadap episode

yang dipilih, format yang digunakan adalah *feature* karena informasi yang disampaikan tidak terbatas dengan waktu dan pembawaannya yang dapat menghibur. Oleh karena itu, pada episode yang menjadi referensi bagi penulis membahas mengenai fenomena bermain di kalangan anak-anak dan dampak positifnya terhadap jiwa anak, serta yang berfokus pada permainan tradisi (“Bermain ternyata ada dampak positif bagi perkembangan jiwa anak | SISI LAIN,” 2023).

Program “Sisi Lain” relevan dengan karya yang penulis buat karena program televisi “Sisi Lain” membuat penulis terinspirasi dan tertarik untuk membuat program yang juga membahas hal-hal, pengalaman, atau fenomena dari sisi yang berbeda. Namun, penulis ingin membuat program yang terkesan seru dari segi pembawaan *host* dan topik yang dibawakan karena topik yang akan dibawakan seputar permainan atau hal-hal yang seru untuk dilakukan. Selain itu, dengan topik yang dibawakan dalam episode “Bermain ternyata ada dampak positif bagi perkembangan jiwa anak | SISI LAIN” relevan dengan karya yang dibuat oleh penulis karena membuat penulis tertarik dalam membawakan topik yang kurang lebih serupa, yaitu seputar permainan tradisional.

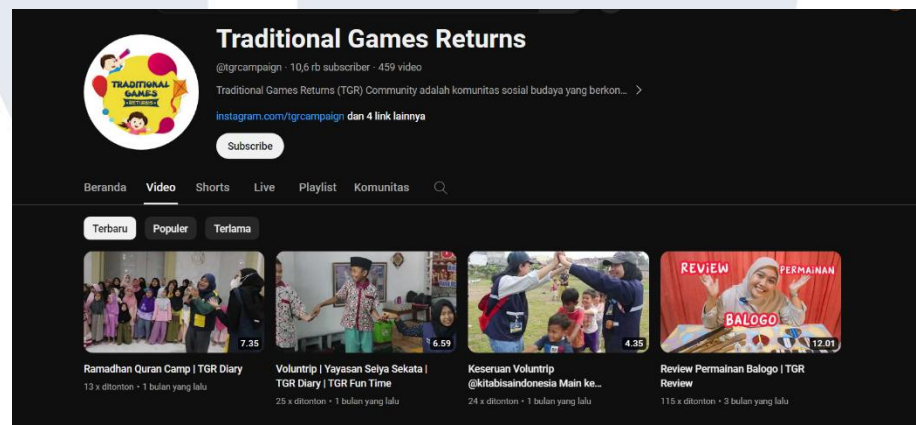
Dalam program yang penulis buat juga akan membahas permainan tradisional, tetapi dalam episode yang penulis buat akan lebih memfokuskan bagaimana permainan tradisional dapat berdampak untuk tumbuh kembang anak secara mental dan fisik. Pengambilan topik yang dilakukan oleh penulis dikarenakan video dari “Sisi Lain” hanya berfokus pada dampak terhadap jiwa anak saja dan bukan bagaimana bermain dapat membantu tumbuh kembang anak. Dalam episode yang penulis buat akan mengedukasi orang tua terkait baiknya bermain permainan tradisional agar membantu tumbuh kembang anak lebih baik. Tidak hanya

mengedukasi saja, penulis juga akan mengajak anak-anak yang duduk di sekolah dasar untuk belajar permainan tradisional Indonesia bersama dan memainkannya bersama. Pengambilan topik dan segmen atau fitur yang penulis buat dikarenakan pada referensi video yang digunakan hanya sekedar menginformasikan saja. Oleh karena itu, penulis ingin program “*Funtional*” dapat menghibur penonton juga setelah mendapatkan informasi dan tidak seperti referensi video dari program “Sisi Lain” yang hanya mengedukasi saja.

Selain dari segi program atau episode dan topik yang akan dibawakan dalam karya penulis, karya terdahulu “Sisi Lain” juga menjadi referensi kumpulan *footage* dan narasi bagi karya penulis. Dalam kumpulan *footage* episode “Sisi Lain” di episode yang dijadikan referensi terlihat menangkap keseruan anak-anak dalam bermain permainan tradisional dan sesuai dengan narasi yang ada, maka membuat penonton terhibur dan mengerti apa yang sedang dibicarakan karena relevan dengan *footage* yang ditampilkan. Selain itu, *footage* yang digunakan juga terlihat detail, maka informasi yang disampaikan melalui video dapat dimengerti. Namun, dalam karya penulis tentu data statistik juga akan dimasukkan dalam narasi dalam karya penulis. Selain itu, penulis juga akan menampilkan *footage* banyaknya peminat permainan PS dan permainan *gadget*. Tentu Kumpulan *footage* karya terdahulu “Sisi Lain” relevan dengan karya yang dibuat oleh penulis karena dari segi topik yang dibawakan kurang lebih serupa, maka kumpulan *footage* yang akan digunakan dalam karya penulis juga akan kurang lebih serupa. Namun, pembawaan narasi yang akan digunakan dalam karya penulis akan serius dan juga seru. Sehingga pembawaan narasi dari karya penulis akan berbeda dengan pembawaan narasi karya terdahulu “Sisi Lain” yang hingga akhir video tetap seru. Pembawaan narasi untuk karya penulis dibagikan berdasarkan data dan segmen dalam episode yang

ditayangkan. Jika yang dinarasikan adalah data, maka pembawaan narasi yang dimiliki adalah serius untuk memperlihatkan kekhawatiran terhadap data dari fenomena yang dibahas. Namun, jika yang dinarasikan adalah terkait dampak positif atau serunya bermain permainan tradisional, maka pembawaan narasinya adalah seru agar penonton tertarik untuk menonton dan tidak terkesan membosankan.

2.1.1.2 Kanal YouTube Traditional Games Returns



Gambar 2.3 Kanal YouTube Traditional Games Returns

Sumber: Kanal YouTube Traditional Games Returns, 2023

Selain program televisi “SISI LAIN”, penulis juga menggunakan kanal YouTube Traditional Games Returns sebagai referensi karya terdahulu terhadap program yang penulis buat. Dalam kanal YouTube Traditional Games Returns dijelaskan bahwa mereka adalah sebuah komunitas sosial budaya yang mensosialisasikan kembali, melestarikan, serta mengembalikan antusiasme anak-anak di Indonesia terhadap permainan tradisional (Traditional Games Returns, 2016). Beberapa konten yang terdapat di dalam kanal YouTube Traditional Games Returns membahas berbagai macam permainan tradisional Indonesia. Konten-konten

yang dimuat di dalam kanal YouTube Traditional Games Returns berupa cara memainkan permainan tradisional tertentu, dongeng Nusantara, lagu-lagu Nusantara, ulasan alat permainan tradisional, dan juga kumpulan dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Tradisional Games Returns.

Dengan kesamaan secara topik dan bentuk video konten anak yang dibuat penulis dengan kanal YouTube Traditional Games Returns, maka penulis menggunakannya sebagai referensi. Namun, berdasarkan pengamatan penulis konten-konten yang dimuat di dalam kanal YouTube Traditional Games Returns masih terbilang polos dan mayoritas diperuntukan bagi penonton anak-anak. Selain itu, penulis juga melihat bahwa konten-konten yang dimuat sedikit menjelaskan fungsi atau dampak positif yang dari permainan tradisional terhadap anak. Konten-konten yang dimiliki juga tidak memiliki konsistensi dalam perihal *host*. Oleh karena itu, dengan adanya referensi kanal YouTube Traditional Games Returns, penulis membuat program “Funtional” untuk membahas sisi lain positif dari permainan tradisional dengan dibagikan menjadi berbagai segmen dengan pembahasan yang konsisten. Selain itu, karya penulis juga menghibur bagi penonton karena akan menghadirkan *footage* yang menggambarkan keseruan anak-anak layaknya kanal YouTube Traditional Games Returns. Penonton juga dapat ikut serta berinteraksi secara tidak langsung saat menonton karya penulis karena adanya segmen *games*. Dalam kanal YouTube Traditional Games Returns juga terdapat beberapa konten yang dapat mengajak penontonnya berinteraksi secara tidak langsung, yaitu pada konten yang mengajarkan lagu-lagu daerah atau anak yang dapat meningkatkan ikut serta bernyanyi.

Kanal YouTube Traditional Games Returns dijadikan salah satu referensi utama penulis dalam membuat program “Funtional”

dan episode pertama yang ada di dalamnya. Pemilihan kanal YouTube Traditional Games Returns juga didasarkan atas karya penulis dalam bentuk konten video yang juga akan dipublikasikan di kanal YouTube program “Funtional”. Oleh karena itu, dengan kesamaan bentuk dan topik yang dimiliki sangat membantu penulis dalam pembuatan karya.

2.1.1.3 Program Televisi Si Bolang Bocah Petualang



Gambar 2.4 Program Televisi Si Bolang Bocah Petualang

Sumber: Situs Trans7, 2018

Selain itu, penulis juga menggunakan salah satu program televisi yang tayang di Indonesia yaitu program televisi Si Bolang Bocah Petualang atau yang kerap dikenal sebagai Si Bolang. Program Si Bolang menerima penghargaan Televisi Terbaik pada acara Anugerah Penyiaran Ramah Anak (APRA) 2022 yang membuat program Si Bolang mendapatkan penghargaan sama sebanyak tiga kali beruntun dari 2020 (*Si Bolang Hantar Trans7 Jadi Televisi Terbaik 3 Kali Beruntun*, 2022). Dengan menerima penghargaan, membuktikan bahwa program Si Bolang dapat dikatakan sebagai program televisi anak terbaik. Selain itu, program televisi Si Bolang disiarkan melalui stasiun televisi Trans7.

Pemilihan program televisi Si Bolang sebagai referensi karya terdahulu karena secara topik dan pembawaannya sangat relevan dengan karya penulis. Pembawaan program televisi Si Bolang dapat dikatakan ringan dan santai, serta memberikan kesan dekat dengan anak-anak. Program televisi Si Bolang biasanya berisikan berbagai macam keunikan atau khas dari beragam budaya di Indonesia dan juga berisikan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak-anak hingga pembuatan kerajinan tangan dari budaya tertentu (Utami & Lestari, 2020). Dengan kedekatan topik, pembawaan, dan segmentasi audiens program televisi Si Bolang dengan karya penulis, maka pemilihan program televisi Si Bolang sesuai dijadikan referensi karya terdahulu.

Namun, terdapat beberapa aspek dari karya penulis yang dibuat untuk memberikan inovasi atau nilai keunikan dari karya terdahulu program televisi Si Bolang. Dalam program televisi Si Bolang, sudut pandang yang disampaikan adalah melalui sudut pandang anak-anak dan menggunakan host atau dipandu oleh anak-anak (Utami & Lestari, 2020). Sedangkan, dalam karya penulis sudut pandang yang digunakan adalah secara luas atau dari segi orang tua yang merupakan segmentasi audiens penulis, tetapi tidak menutup sudut pandang anak-anak yang juga digunakan. Penggunaan sudut pandang orang tua bertujuan untuk mengedukasi mereka sebagai audiens dengan harapan dapat mengimplementasikan informasi yang didapatkan bersama dengan anak-anaknya. Sedangkan penggunaan sudut pandang anak-anak agar membuat karya penulis semakin menarik dan dapat disaksikan juga oleh anak-anak. Selain itu, penggunaan *host* dalam karya penulis adalah penulis sendiri yang berusia dewasa, tetapi dengan pembawaan yang ringan agar anak-anak juga dapat menonton.

Selain itu, topik atau tema dari karya yang penulis buat lebih spesifik dibanding tema yang dimiliki oleh program televisi Si Bolang. Program televisi Si Bolang memiliki tema terkait budaya Indonesia yang beragam dan memiliki harapan agar anak-anak di Indonesia dapat mengenal budaya lebih baik atau dalam, mencintai tanah air, satwa, berbakti pada orang tua, dan semakin mengenali alam Indonesia melalui permainan yang aktif (Utami & Lestari, 2020). Dengan begitu, terdapat sedikit perbedaan dari karya penulis karena karya penulis fokus membahas tentang permainan tradisional Indonesia dan dampaknya terhadap anak-anak. Selain itu, pembahasan dampak dalam karya penulis cukup spesifik karena membahas dampaknya terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak.

2.1.2 Karya Segmen Terdahulu

Dalam program televisi yang penulis buat terdapat beberapa segmen di dalamnya yang berisikan pembahasan atau konten yang berbeda, tetapi masih berdasarkan topik yang sama. Oleh karena itu, dalam membuat segmen dalam program televisi penulis terdapat beberapa referensi karya terdahulu dari beberapa program televisi.

2.1.2.1 Segmen *Talkshow* Dalam “Catatan Najwa”

Selain *games*, dalam episode yang penulis buat terdapat segmen *talkshow*. Dalam *talkshow* bersama narasumber terkait topik yang dibawakan yang ingin penulis buat bereferensi dengan karya terdahulu yang pernah dibuat oleh Narasi dengan *host* Najwa Shihab. Karya terdahulu yang digunakan oleh penulis adalah salah satu episode “Catatan Najwa”. “Catatan Najwa” sendiri merupakan salah satu segmen yang tergabung dalam program “Mata Najwa” (Maraya, 2021). Karya dari Narasi TV relevan dengan karya yang

dibuat oleh penulis karena *talkshow* yang akan dilakukan dalam karya penulis juga memiliki pembawaan yang kurang lebih sama, yaitu mengobrol dengan nyaman atau seru layaknya Najwa sebagai *host*, tetapi informasi yang didapatkan tetap mendalam dan terfokus. Selain itu, dalam video milik Narasi TV terlihat bahwa Najwa juga memberikan opininya terkait topik yang dibawakan (Catatan Najwa bersama Maudy Ayunda | Catatan Najwa, 2019).

Dalam pelaksanaan *talkshow* milik penulis, *host* yang bertugas tidak akan memberikan opini terkait topik yang dibawakan agar tidak bias dan hanya menanyakan pertanyaan berdasarkan riset. Selain itu, topik yang dibawakan seputar permainan tradisional. Narasumber yang diundang dalam *talkshow* juga seperti dokter anak dan perwakilan dari komunitas permainan tradisional atau pelestari permainan tradisional. Dalam karya Narasi TV membahas pengalaman Maudy Ayunda dan opini yang dimilikinya, sedangkan dalam karya yang penulis buat membahas terkait dampak baik dari permainan tradisional, maka penulis ingin mengedukasi penonton dan tidak sekedar membagikan informasi saja seperti karya Narasi TV.

2.1.2.2 Segmen *Voxpop* Dalam Program “Indonesia Morning Show”

Selain adanya segmen mengobrol dengan narasumber dalam bagian atau fitur *talkshow*, penulis juga ingin membuat *voxpop* kepada orang tua dan anak-anak. Oleh karena itu, penulis merujuk pada karya terdahulu lainnya yang juga menerapkan *voxpop*. Karya yang dijadikan referensi oleh penulis adalah salah satu fitur dalam program “Indonesia Morning Show”. Berdasarkan video milik Official NET News yang diunggah di kanal YouTube-nya pada 2 Oktober 2014 yang berjudul “Voxpop tentang batik – IMS” memperlihatkan fitur *voxpop* sebagai bagian dari program Indonesia

Morning Show yang tayang di NET TV dan dalam *voxpath* yang dibuat terdapat beberapa masyarakat ditanyakan 3 pertanyaan untuk opini mereka terkait batik (“Voxpop tentang batik - IMS,” 2014).

Sayangnya, topik yang dibawakan dalam *voxpath* milik NET TV tidak relevan dengan topik karya penulis. Selain itu, dalam *voxpath* yang dilaksanakan oleh NET TV jumlah masyarakat yang mewakilkan generasi muda bisa terlihat lebih sedikit dan lebih banyak yang mewakilkan kalangan yang sudah bekerja (“Voxpop tentang batik - IMS,” 2014). Namun, Karya milik NET TV relevan dengan karya yang penulis buat karena penulis akan membuat fitur *voxpath* terkait permainan tradisional dalam episode karya penulis. *Voxpop* akan diadakan dengan sekitar 5 pertanyaan terkait permainan tradisional dan tentu akan menanyakan opini orang tua terkait mengajarkan permainan tradisional kepada anak. Sedangkan, untuk anak-anak tentu akan ditanyakan apakah mereka mengetahui permainan tradisional Indonesia yang ada dan apa yang paling sering dimainkan. Namun, penulis juga akan membuat pertanyaan yang menanyakan anak-anak mereka sedang menggemari permainan apa. *Voxpop* karya penulis akan diletakan pada bagian awal karya agar penonton memiliki gambaran pengetahuan masyarakat terkait permainan tradisional pada zaman sekarang.

2.1.2.3 Ilustrasi Dalam Program Siniar “지금은 K-Culture”

Dalam episode karya penulis, tentu diperlukan adanya penjelasan terkait permainan tradisional yang akan dimainkan agar penonton dapat mengerti dan ikut serta berinteraksi saat menonton. Untuk melengkapi penjelasan dalam segmen bermain permainan tradisional karya penulis, maka penulis menggunakan ilustrasi tata cara bermain yang sederhana agar penonton mudah mengerti dan tertarik. Oleh karena itu, karya terdahulu yang penulis gunakan

sebagai referensi adalah karya milik KCC Indonesia. Berdasarkan situs KCC Indonesia pada id.korean-culture.org dijelaskan bahwa KCC Indonesia merupakan singkatan dari Korean Culture Center Indonesia yang adalah sebuah pusat kebudayaan Korea di Indonesia yang memiliki berbagai macam program kerja yang berfungsi untuk menyebarkan dan memperkenalkan budaya Korea sebagai bentuk pertukaran budaya Korea dan Indonesia.

KCC Indonesia juga memiliki kanal YouTube untuk mempublikasikan konten-konten kebudayaan dan salah satu programnya adalah “지금은 K-Culture”. Salah satu karya yang digunakan oleh penulis sebagai referensi adalah yang diunggah di kanal YouTubenya pada 4 Juni 2022 yang berjudul “[지금은 K-Culture] Permainan Tradisional Korea & Indonesia #Part1” ([지금은 K-Culture] Permainan Tradisional Korea & Indonesia #Part1, 2022). Dalam karya KCC Indonesia menjelaskan beberapa permainan tradisional Indonesia dan Korea yang memiliki kesamaan menggunakan ilustrasi ([지금은 K-Culture] Permainan Tradisional Korea & Indonesia #Part1, 2022).

Dengan merujuk karya KCC Indonesia, karya yang dibuat oleh KCC Indonesia relevan dengan karya yang penulis buat dari segi topik dan referensi ilustrasi tata cara bermain yang penulis masukkan ke dalam karya. Dari segi topik, karya KCC Indonesia membahas terkait permainan tradisional Indonesia dan Korea, tetapi dalam karya penulis topik permainan tradisional yang akan dibahas hanyalah yang berasal dari Indonesia. Selain dari segi topik, penulis juga menggunakan karya dari KCC Indonesia sebagai referensi ilustrasi tata cara bermain yang sederhana untuk menjelaskan cara bermain permainan tradisional dalam karya

penulis. Namun, sayangnya gaya ilustrasi yang digunakan dalam KCC Indonesia berbeda-beda atau tidak konsisten. Penulis memilih memasukkan adanya ilustrasi tata cara permainan dalam karya untuk membuat penonton lebih tertarik atau tidak bosan dan lebih mudah mengerti karena dengan melihat video, serta sesuai dengan tema topik permainan tradisional yang cenderung dimainkan oleh anak-anak. Berdasarkan karya KCC Indonesia, penulis akan menjelaskan tata cara permainan setiap tahap dengan menggunakan tangkapan gambar pada saat segmen bermain permainan tradisional bersama dilakukan. Selain itu, layaknya karya KCC Indonesia juga, penulis akan menambahkan kalimat yang menjelaskan tata cara permainannya di bagian bawah gambar dan juga diisi dengan *voice over* agar penjelasan mudah dimengerti.

Berdasarkan berbagai macam karya terdahulu yang dijadikan referensi oleh penulis, maka penulis membuat program “*Funtional*” yang membahas dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak-anak. Relevansi dari beberapa karya terdahulu yang sudah dijelaskan sebelumnya akan dimasukkan ke dalam karya penulis dalam bentuk fitur, format, pembawaan *host*, ilustrasi, dan lain-lainnya yang sudah dijelaskan sebelumnya. Oleh karena itu, penulis membuat program “*Funtional*” agar penonton dapat teredukasi dan terhibur dengan fungsi yang akan dipaparkan dalam video yang membahas permainan tradisional.

Dengan berbagai macam referensi karya terdahulu dan karya segmen terdahulu, maka terdapat beberapa inovasi atau poin pembeda yang dimiliki oleh karya penulis. Berikut diantaranya:

- 1) Pembahasan tema atau topik yang spesifik yaitu dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak, dan cukup

mendalam dengan melakukan wawancara dengan beberapa ahli kesehatan sesuai dengan sub topik yang dibahas.

- 2) Episode pertama program *Funtional* yang dikemas menjadi beberapa segmen dengan durasi yang cenderung panjang dengan total durasi 60 menit dalam satu episode.
- 3) Penggunaan pembawaan program yang ringan agar tidak hanya sesuai dengan audiens anak-anak saja, tetapi juga dewasa agar kedua golongan audiens dapat menikmati bersama.
- 4) Terdapat beberapa format dalam 1 episode yang sama seperti, *voxpath*, *talkshow*, narasi, ilustrasi atau grafis, dan tata cara bermain permainan tradisional.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalistik Televisi

Dalam menyiarkan sebuah informasi tentu dibutuhkan beberapa tahapan sebelumnya agar masyarakat dapat menerimanya dengan baik. Informasi dengan nilai berita harus dicari terlebih dahulu, dikumpulkan, diseleksi, dan diolah, kemudian di sebarakan kepada masyarakat dengan menggunakan media massa cetak atau elektronik, tahap-tahap tersebut adalah proses jurnalistik (Latief, 2021). Oleh karena itu, setiap informasi yang masyarakat dapatkan merupakan hasil dari proses jurnalistik yang disebarkan dengan menggunakan media massa yang beragam, Dalam karya penulis, informasi yang disebarkan atau disampaikan kepada masyarakat menggunakan media massa televisi. Informasi yang ingin disampaikan tidak langsung disebarkan melalui siaran televisi saja, tetapi harus melalui program televisi agar dapat disiarkan. Dengan begitu, praktik dari jurnalistik televisi diperlukan. Dalam jurnalistik televisi, pesan yang disampaikan dalam bentuk audio visual melalui pemancaran agar dapat diterima pada saat ditayangkan, pesan yang disampaikan juga dapat berupa kejadian atau opini yang pernah terjadi, opini narasumber dapat disampaikan secara langsung, tetapi penyampaiannya dibatasi dengan durasi,

maka menggunakan kalimat yang singkat padat, dan jelas dibutuhkan (Baksin, 2013). Dengan begitu, jurnalistik televisi dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan melalui media massa televisi yang termasuk dalam jurnalistik elektronik dan mengandalkan kekuatan audio visual.

Program televisi termasuk sebagai bagian dari jurnalistik elektronik. Oleh karena itu, jurnalistik elektronik merupakan karya-karya jurnalistik yang disebarluaskan atau menggunakan media radio, televisi, dan film (Latief, 2021). Berdasarkan pengertian jurnalistik elektronik, maka dapat dikatakan bahwa program televisi adalah salah satu cara menyampaikan informasi melalui media televisi. Namun, dalam jurnalistik elektronik terdapat media yang menggunakan medium yang lainnya. Beberapa medium yang digunakan dalam jurnalistik elektronik adalah media radio, televisi, dan film (Latief, 2021). Namun, penulis memilih siaran televisi karena seperti yang kita ketahui televisi menyajikan informasi melalui audio visual. Siaran televisi sendiri juga dapat dikatakan lebih menarik karena memiliki isi pesan berupa audio visual, maka pesan yang disampaikan dapat diterima dengan sekilas atau cepat karena dibaca dan didengar dalam waktu yang bersamaan, serta opini dari narasumber yang diundang berupa langsung (Baksin, 2013). Selain itu, program televisi juga dapat diartikan sebagai karya yang ditampilkan di televisi yang memiliki pesan, pendidikan, dan hiburan dalam bentuk audio visual, grafis atau karakter, dan interaktif ataupun tidak interaktif (Latief, 2020). Oleh karena itu, karya yang dibuat oleh penulis termasuk dalam program televisi karena akan menyajikan informasi atau pesan dalam bentuk audio visual yang dikemas dalam berbagai macam segmen dan terdapat fitur yang mendukung. Dengan mengandalkan audio visual, maka kehadiran *anchor* yang bersahabat, santai, dan komunikatif saat menyampaikan informasi dapat membuat penonton menyaksikan televisi dengan antusias, serta bahasa formal atau nonformal dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan (Baksin, 2013).

Program televisi sendiri yang termasuk dalam media elektronik memiliki karakteristik dapat dilihat dan didengar karena berbasis audio visual,

memiliki daya jangkau yang luas, dapat merangsang penonton secara emosional dengan tinggi, memiliki biaya produksi atau operasional yang tinggi, penonton tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan program televisi dan tidak dapat memilih, proses publikasi dan produksi yang cepat, serta hanya dapat dinikmati pada tempat dan waktu tertentu (Latief, 2021). Dengan adanya karakteristik-karakteristik media elektronik membuat penulis membuat program televisi yang dimodifikasi publikasinya secara *online* agar dapat dinikmati kapan saja dan dimana saja.

Siaran program televisi yang diunggah dalam media sosial seperti YouTube juga termasuk dalam gerakan konvergensi media. Konvergensi media adalah proses pengembangan *platform* media yang sebelumnya hanya terfokuskan atau hanya mengandalkan satu *platform* saja menjadi *multiplatform* ke ranah digital (Haqu, 2020). Dengan adanya konvergensi media pada zaman sekarang semakin membuat penulis tertarik membuat dan mengunggah program siaran televisi karena mengikuti zaman dan agar lebih mudah diakses. Berbagai macam contoh dari konvergensi media dapat dilihat dari karya terdahulu yang penulis gunakan sebagai referensi karena penulis dapat mengakses program televisi yang dijadikan referensi melalui YouTube.

Walaupun sudah memasuki ranah *digital*, program televisi juga memiliki tahapan dalam produksinya. Tahapan-tahapan produksi televisi dibagikan menjadi tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Dalam tahapan praproduksi segala proses yang dilakukan untuk kesiapan program dilakukan beberapa diantaranya adalah perancangan program yang diawali dengan pencarian ide dan konsep, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan produksi seperti penulisan naskah, memilih *talent*, dan kesiapan lokasi, serta peralatan (Latief, 2021). Tahapan-tahapan praproduksi perlu dilakukan dengan baik atau 'matang' agar dapat dieksekusikan dalam tahap produksi dengan baik dan agar menghasilkan karya yang baik.

Oleh karena itu, produksi juga dapat dimengerti sebagai proses pelaksanaan dari rencana yang sebelumnya sudah dibuat pada tahapan

praproduksi (Latief, 2021). Berdasarkan penjelasan tahap produksi, maka hal-hal yang termasuk dalam tahapan produksi dan yang dilakukan oleh penulis adalah seperti *shooting*, wawancara, dan memainkan segmen *games*. Berdasarkan pengertian tahap produksi, dapat dikatakan bahwa dalam proses produksi adalah proses yang krusial karena harus menyesuaikan apa yang sebelumnya sudah direncanakan agar hasilnya juga sesuai dengan apa yang direncanakan. Oleh karena itu, pengerjaan tahap produksi harus detail.

Tahapan yang terakhir dalam pembuatan program televisi adalah tahap pascaproduksi yang terdiri dari proses penyuntingan atau *editing* dari hasil rekaman atau *shooting* yang dilakukan dalam tahap produksi (Latief, 2021). Proses penyuntingan yang dilakukan dalam tahap pascaproduksi adalah pengoreksian audio maupun visual yang sudah direkam pada tahap produksi. *Color correcting*, pemilihan *footage* dan *quality control* atau evaluasi atas apa yang telah dikerjakan secara keseluruhan juga termasuk dalam tahap pascaproduksi (Latief, 2021). Oleh karena itu, dalam tahap ini karya yang telah dibuat akan diulas berkali-kali agar sesuai dengan rancangan sebelumnya dan memiliki kualitas yang layak untuk ditampilkan dan dipublikasikan.

2.2.2 Program Televisi *News Feature*

Terdapat berbagai macam jenis-jenis program televisi, tetapi dalam karya yang dibuat oleh penulis jenis program televisi yang dimiliki adalah program televisi *feature*. Program televisi *feature* merupakan format pembawaan atau penyajian berita di televisi secara tidak langsung karena membahas berita dengan bobot yang ringan dan berhubungan dengan aktivitas masyarakat dengan durasi 30 hingga 60 menit (Latief, 2021). Karya yang dibuat oleh penulis termasuk dalam program televisi *feature* karena membahas topik yang beraskan dari aktivitas masyarakat atau anak-anak yaitu bermain. Kemudian, dikerucutkan menjadi permainan tradisional yang tentunya memiliki bobot berita yang ringan. Tidak hanya berita dengan bobot yang ringan, program televisi *feature* juga tergolong dalam *newstainment* yang

memiliki topik pembahasan yang menarik dan menghibur bagi penonton, serta berdasarkan fakta yang ada (Latief, 2021).

Dalam program yang dibuat oleh penulis penyampaian berita atau topik adalah seru atau menyenangkan agar penonton tertarik untuk menonton atau mengetahui lebih lanjut berita yang disampaikan. Penyampaian yang seru diperlukan dalam program penulis karena topik yang dibawakan tidak hanya seputar permainan tradisional saja, tetapi juga dampaknya terhadap kesehatan. Berita tentang kesehatan biasanya membuat orang bosan karena memiliki bobot berita yang cukup berat. Namun, dengan penyampaian yang sesuai dengan kategori program *feature* membuat penonton dapat terhibur dan teredukasi dalam waktu yang bersamaan. Selain itu, program *feature* juga memiliki ciri yang juga penulis terapkan dalam karya yang dibuat. Ciri-ciri program *feature* adalah sebagai berikut (Latief, 2021).

1. Memiliki cerita yaitu program *feature* tidak hanya menceritakan tentang sosok, tokoh, atau bahkan manusia saja, tetapi hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia.
2. Tidak menyajikan berita terkait konflik karena program *feature* tidak berfungsi untuk mempengaruhi ketentuan, hukum, atau kebijakan publik dan tidak menyajikan berita untuk kepentingan hukum atau politik.
3. Informatif dalam menjelaskan sesuatu dan tidak harus ada fenomena atau kejadian yang dijelaskan, penjelasan yang dipaparkan dalam program *feature* juga bersifat luas.
4. Menggunakan bahasa yang santai agar lebih kreatif, komunikatif, informatif, subjektif dan tentunya menghibur, tetapi tetap tidak bertentangan dengan peraturan.
5. Tidak homogen atau menekankan dalam kreativitas karena memiliki berbagai macam fitur di dalam programnya seperti *voice over*, wawancara, narasi, teks, atau bahkan keunikan logat *host*.

6. Menghibur penonton karena menggunakan penyampaian dengan pendekatan emosi dibanding pikiran melalui penggunaan bahasa dalam kata dan kalimat agar tetap informatif dengan nuansa yang menghibur.
7. Tidak selalu menyajikan sebuah peristiwa, tetapi dapat menyajikan kondisi tertentu yang diolah lebih dalam lagi menjadi cerita.
8. Kreativitas dalam struktur program seperti *gimmick*, teknik pengambilan gambar, pembawaan *host* atau yang lainnya agar program yang disajikan menghibur bagi penonton, tetapi tetap informatif.
9. Memiliki fleksibilitas pilihan topik, *angle*, dan struktur penyusunan cerita karena topik program *feature* tidak terbatas dengan waktu, maka topik yang pada realitanya tidak terlalu dipandang oleh masyarakat atau yang bahkan tidak menarik juga dapat disajikan
10. Mengandung musik dalam tayangan programnya yaitu dapat dimasukkan dalam tayangan *footage* yang tidak memiliki narasi atau yang menggambarkan situasi tertentu agar dapat membangun suasana emosional tertentu dan menekankan pesan yang ingin disampaikan.

Isi atau pembawaan dari program televisi yang dibuat oleh penulis adalah dengan seru, dan ceria layaknya ciri program televisi *feature* yang sudah dijelaskan agar penonton terhibur dan juga teredukasi dengan topik yang terkesan memiliki bobot yang cukup berat. Dikatakan memiliki bobot berita yang cukup berat karena membahas terkait tumbuh kembang anak atau terkait dengan kesehatan. Oleh karena itu, musik, pembawaan, fitur, dan pembawaan *host* dalam program karya penulis sangat berpengaruh bagi penonton. Segmen mengajarkan permainan tradisional Indonesia yang ada di dalam program karya penulis juga bersifat menghibur dan mengedukasi karena penonton juga dapat ikut serta bernyanyi saat menonton dan terhibur dengan keseruan pada saat permainan tradisional dimainkan bersama. Tidak hanya menghibur, penonton juga akan terangsang emosinya karena adanya

persaingan antar regu saat permainan ditayangkan. Lagu dan *footage* yang digunakan dalam karya penulis juga menyesuaikan topik yang bertemakan permainan tradisional, maka terkesan ceria.

Berdasarkan topik atau berita yang disajikan dalam program televisi karya penulis membuat program yang dibuat termasuk atau tergolong dalam jenis program *news feature*. *News feature* dapat diartikan sebagai berita *human interest* yang terkandung dari berita *straight news* dan diberitakan dengan laporan yang berbeda dari *straight news* (Morissan, 2008). Program televisi yang dibuat oleh penulis termasuk dalam *news feature* karena menjelaskan dampak kesehatan anak-anak secara mental dan fisik dari fenomena permainan tradisional yang didasari dengan jumlah penggunaan *gadget* yang tinggi oleh anak-anak. Penjelasan topik pada episode dalam program yang penulis buat juga digunakan untuk mengedukasi masyarakat dan meningkatkan atau melestarikan permainan tradisional Indonesia.

Selain itu, program televisi penulis juga termasuk dalam jenis program berita kesehatan dan berita ringan. Jenis program berita kesehatan berisikan pesan yang mengedukasi penonton melindungi diri atau menghindari dari sebuah penyakit, dan bahkan cara menyembuhkannya (Morissan, 2008). Dalam karya penulis menjelaskan salah satu cara agar anak-anak tidak mengidap *gaming disorder* seperti yang dijelaskan sebelumnya dengan melalui permainan tradisional. Selain itu, karya penulis juga termasuk dalam program televisi pendidikan. Program televisi pendidikan dapat dimengerti sebagai program video oleh siapapun yang menyiarkan dengan memiliki audiens khusus dan mencapai tujuan mendidik, sistematis, terintegrasi, serta sebagai bentuk program yang berkelanjutan, (Kuswita, 2014; Sudarsana dkk., 2020). Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa karya penulis ditujukan untuk mengedukasi masyarakat terkait kesehatan anak dan kaitannya dengan permainan tradisional, maka informasi yang disampaikan berkelanjutan dan bisa digunakan tanpa batas waktu.

2.2.3 Video On Demand

Setelah hasil karya penulis dibuat, maka karya penulis tentu akan dipublikasikan agar dapat ditonton dan dinikmati oleh masyarakat secara luas. Agar karya penulis dapat ditonton oleh masyarakat luas, maka penulis akan menggunakan sistem *video on demand* atau VOD. *Video on demand* atau VOD dapat dimengerti sebagai sistem yang interaktif bagi penggunaanya agar dapat memilih dan bahkan mengunduh sendiri video yang ingin dinikmati dimana saja dan kapan saja tanpa harus menunggu atau menyesuaikan dengan jadwal siaran layaknya televisi (Yusuf & Indrawati, 2019). Dengan adanya sistem VOD yang hadir pada zaman sekarang membuat masyarakat tidak lagi bergantung hanya pada televisi saja. Karakteristik dari VOD dapat dikatakan sebagai kelebihan karena memiliki fleksibilitas yang menguntungkan pengguna dan tidak membuat penonton tertinggal jadwal siaran layaknya menonton televisi. Kelebihan VOD yang membuat penulis menggunakan sistem VOD adalah sistem VOD memungkinkan pengguna memilih sendiri video yang ingin dinikmati karena sistem VOD yang menyimpan tayangan sebelumnya ke dalam server (Putra & Hidayat, 2022). Dengan tersimpannya video dalam server membuat karya yang diunggah penulis akan bertahan lama dan dapat dinikmati di masa yang akan datang karena akan tetap tersimpan di dalam server yang penulis gunakan.

Namun, dengan kecanggihan atau keunggulan VOD yang memberikan pengguna dalam memilih video juga memiliki kekurangan. Besarnya *bandwidth* atau jumlah pemakaian volume, kapasitas, atau bahkan kuota yang dimiliki dalam jaringan internet diperlukan dalam mengakses VOD (Sagita dkk., 2020). Dibutuhkannya *bandwidth* yang besar menjadi kekurangan dari layanan VOD karena membuat masyarakat yang memiliki kecepatan jaringan atau internet yang rendah sulit atau bahkan tidak bisa mengakses aplikasi dengan sistem VOD. Jika masyarakat sulit untuk mengakses karena kecepatan internet yang rendah, maka karya yang diunggah sulit untuk ditonton. Berdasarkan kekurangan yang dimiliki oleh VOD membuat penulis semakin

tertantang dalam membuat episode program televisi karya penulis karena harus cukup singkat dan padat untuk ditonton. Karya yang dibuat harus cukup singkat dan padat dikarenakan agar masyarakat yang sulit mengakses aplikasi VOD dapat menontonnya dengan cepat dan tidak diulang atau bahkan lama terhambat karena kecepatan internet yang dimiliki. Dengan isi video yang cukup singkat dan padat setidaknya akan membantu masyarakat agar tidak perlu mengakses lebih banyak video lebih banyak lagi.

2.2.3.1 Kanal YouTube Sebagai Bentuk Implementasi *Video on Demand*

Layak definisi dari *video on demand* yang sudah dijelaskan sebelumnya, tentu terdapat aplikasi yang mengimplementasikan sistem VOD, salah satunya adalah aplikasi YouTube. Oleh karena itu, agar karya penulis dapat dipilih, disimpan, dan tentu ditonton oleh masyarakat luas, maka penulis memutuskan untuk menggunakan YouTube. Penulis memilih YouTube sebagai medium untuk mempublikasikan karya penulis ke masyarakat secara luas agar dapat diakses dengan mudah. Aplikasi YouTube yang akan digunakan oleh penulis memiliki karakteristik yang sama dengan sistem *video on demand* karena pengguna atau *user* YouTube bisa mencari dan memilih video yang ingin ditonton dan bisa mengunduh video yang diinginkan agar dapat dinikmati tanpa adanya jaringan internet. Namun, dengan digunakannya YouTube sebagai medium publikasi karya penulis maka sistem *video on demand* yang diterapkan adalah layanan VOD gratis. YouTube sendiri merupakan *platform* layanan VOD gratis yang paling lama dan populer, berbeda dengan *platform* VOD lainnya yang berbayar seperti Netflix, Viu, iTunes, dan lainnya (Budianto, 2019).

Selain itu, pemilihan YouTube sebagai medium publikasi adalah agar masyarakat dapat mengakses karya penulis kapan saja dan dimana saja dengan gratis karena akan tersimpan di dalam kanal YouTube program televisi karya penulis sesuai dengan sistem VOD. Di Indonesia penggunaan VOD YouTube pada 2022 menempati posisi ketiga dari 12 aplikasi VOD yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan presentase sebesar 52%

(Annur, 2022). Berdasarkan data penggunaan VOD YouTube membuktikan bahwa peminat aplikasi YouTube di Indonesia masih terbilang tinggi. Dengan posisi YouTube yang tinggi membuat penulis mempublikasikan karya yang telah dibuat di YouTube dengan harapan mendapatkan jumlah penonton yang banyak mengingat peminat yang tinggi. Oleh karena itu, penulis menerapkan sistem *video on demand* dengan membuat kanal YouTube dan mempublikasikan karya penulis dalam kanal YouTube yang dibuat. Dengan adanya kanal YouTube program televisi penulis maka fungsi dari sistem VOD dapat terimplementasikan karena masyarakat dapat memilih konten video tertentu yang diinginkan untuk ditonton atau disimpan.

2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar

Dalam proses pembuatan karya tentu memerlukan proses pengambilan gambar agar dapat menyampaikan informasi dengan baik dan detail, serta dikarenakan karya program televisi yang berbasis audio dan visual. Pengambilan gambar dengan *angle* tertentu dapat memberikan kesan yang berbeda-beda dan tentunya memengaruhi pesan yang disampaikan dan yang diterima oleh penonton. Terdapat beberapa teknik yang perlu diperhatikan seperti posisi pengambilan gambar atau kamera saat sedang mengambil gambar atau yang dikenal juga sebagai *camera angle* (Baksin, 2013). Oleh karena itu, terdapat berbagai macam *angle* yang dapat dipilih saat mengambil gambar. Beberapa *angle* yang memberikan kesan yang berbeda pada setiap jenisnya adalah *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level*, dan *frog eye* (Baksin, 2013). Agar pesan dapat tersampaikan dengan baik, maka pemilihan *angle* harus sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Pemilihan *angle* diperlukan agar tidak salah *angle* dan menyebabkan salah persepsi. Salah *angle* dapat membuat informasi yang disampaikan menjadi berbanding terbalik dari makna yang seharusnya dan membuat penonton memiliki persepsi yang berbeda (Sitorus & Simbolon, 2019).

Tidak hanya *angle* saat pengambilan gambar saja yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar. Letak objek saat pengambilan gambar menggunakan kamera juga akan memberikan kesan atau bahkan pesan yang berbeda-beda. Jarak antara posisi objek dengan kamera saat pengambilan gambar atau yang dikenal juga sebagai *frame size* juga harus diperhatikan (Baksin, 2013). Sama halnya dengan *angle*, *frame size* juga memiliki jenis yang berbeda-beda dengan kesan yang berbeda-beda juga untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu. Jenis-jenis *frame size* terdiri dari *extreme close up*, *big close up*, *close up*, *medium close up*, *mid shot*, *knee shot*, *full shot*, *long shot*, *one shot*, *two shot*, *three shot*, *group shot* (Baksin, 2013). Dengan adanya berbagai macam jenis dari *camera angle* dan *frame size*, serta prinsip yang terdapat di dalamnya membantu penulis selama proses produksi karya agar dapat menyampaikan pesan yang tepat dan efektif kepada penonton. Selama proses pengambilan gambar penulis juga mengimplementasikan konsep dari teknik pengambilan gambar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dari tampilan karya penulis.

2.2.5 Permainan Tradisional

Dalam karya yang dibuat oleh penulis yang membahas terkait dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak tentu berdasarkan atas data atau informasi. Seperti yang kita ketahui bahwa permainan tradisional dapat dimengerti sebagai permainan sederhana yang dimainkan oleh masyarakat dari zaman dahulu. Selain itu, permainan tradisional juga merupakan bentuk warisan yang diberikan dan diturunkan dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya dan memiliki arti yang simbolis dari gerakan, alat-alat, atau bahkan ucapan yang digunakan dalam permainan tradisional yang dimainkan (Mulyana & Lengkana, 2019). Dengan adanya pengertian dari permainan tradisional membuat permainan tradisional dianggap sebagai sesuatu yang jadul. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam permainan tradisional, beberapa diantaranya adalah congklak, egrang, bentengan, petak umpet, dan engklek.

Permainan tradisional Indonesia juga dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu permainan tanpa peralatan layaknya ular naga dan cublak-cublak suweng, kemudian permainan dengan peralatan layaknya Congklak dan Bakiak (Gischa, 2022). Dengan adanya kedua jenis dan berbagai macam permainan tradisional di Indonesia tentu membuat permainan tradisional menjadi bagian dari budaya yang perlu dilestarikan. Seperti yang kita ketahui, permainan tradisional Indonesia sangat beragam berdasarkan kelompok masyarakat atau suku di Indonesia yang beragam. Oleh karena itu, norma dan adat kebiasaan diwariskan melalui permainan tradisional (Gischa, 2022). Dengan begitu, penulis tertarik untuk menggunakan permainan tradisional untuk dijadikan tema karya karena permainan tradisional Indonesia lekat dengan adat dan budaya suku di Indonesia, maka anak-anak mempelajari budaya dan juga menjadi lebih aktif mengingat permainan *gadget* lebih mendominasi di zaman sekarang.

Dalam zaman dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang membuat anak-anak lebih banyak menggunakan telepon seluler. Bahkan pada 2022 sebanyak 52,76% anak berusia 5 hingga 6 tahun sudah menggunakan telepon seluler dan 39,97% dengan rentan usia yang sama sudah mengakses internet (Rizaty, 2023). Dengan adanya data atau informasi penggunaan telepon seluler dan akses internet oleh anak membuktikan bahwa anak-anak pada zaman sekarang lebih suka bermain menggunakan telepon seluler atau yang dikenal juga sebagai *gadget* dibanding permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional memiliki dampak yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan mental dan fisik pada anak.

2.2.6 Dampak Permainan Tradisional Terhadap Tumbuh Kembang Mental dan Fisik Anak

Perkembangan fisik dan mental atau motorik dan emosi pada anak sangat penting, terutama bagi anak-anak pada usia sekolah. Perkembangan emosi dan juga motorik pada anak usia sekolah atau pada rentang usia 6 tahun hingga 12 tahun sangat penting karena fungsi tubuh dan jiwa pada saat itu

sedang disempurnakan (Pangaribuan dkk., 2022). Oleh karena itu, berbagai macam interaksi, kegiatan, dan juga pendidikan dapat membantu tumbuh kembang anak. Dengan keterampilan motorik yang dimiliki, anak akan memicu pertumbuhan rasa mandiri yang juga penting bagi perkembangan kepribadian anak karena sudah menjadi tugas utama perkembangan pada usia sekolah (Pangaribuan dkk., 2022). Oleh karena itu, perkembangan fisik dan juga mental atau emosi memiliki korelasi dan membuat keduanya penting agar anak dapat berkembang dengan baik. Bahkan jika ada suatu kegagalan pada saat proses tumbuh kembang anak dapat memberikan dampak jangka panjang atau hingga dewasa. Anak dapat merasa tidak percaya diri, takut, marah, dan cemas saat beraktifitas jika emosionalnya kurang mendapat kehangatan dan pada saat dewasa dapat mengalami *Social Anxiety Disorders* yang ditandai dengan gangguan mental, kepribadian, dan gangguan tidur (Pangaribuan dkk., 2022).

Permainan tradisional dapat membantu tumbuh kembang anak-anak karena permainan tradisional mengandalkan imajinasi dan kreativitas melalui penggunaan alat yang sederhana atau bahkan seadanya, melibatkan pemain lebih dari dua orang dalam permainan tradisional, dan memiliki nilai kebersamaan, kejujuran, sikap lapang dada, kerjasama, tanggung jawab, kompetitif, serta taat dengan aturan (Rozana & Bantali, 2020). Oleh karena itu, melalui permainan tradisional mental atau emosi anak akan terbentuk karena nilai-nilai di dalamnya akan tersampaikan melalui cara bermain dan interaksi dengan teman. Selain itu, permainan tradisional bisa menjadi cara untuk mengedukasi dan membentuk mental anak sedari dini karena nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan cara bermain yang menggunakan fasilitas sederhana didukung dengan imajinasi dan kreativitas anak. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi medium pembentukan dan perkembangan anak yang tentunya juga menyenangkan karena bermain bersama,

Selain mental, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan fisik atau motorik anak karena dengan bermain permainan tradisional perkembangan fisik dapat meningkat, koordinasi tubuh menjadi terlatih, dan keterampilan motorik halus dapat berkembang (Rozana & Bantali, 2020). Anak-anak dapat melatih motoriknya dengan baik jika bermain permainan tradisional karena terdapat berbagai macam permainan tradisional Indonesia yang mengharuskan anak untuk menggerakkan motorik anak seperti Bentengan yang membuat anak menjadi sering berlari. Permainan tradisional juga dapat dianggap sebagai metode pembelajaran, pertumbuhan, dan perkembangan anak yang efektif karena sifat bermain yang melekat dengan anak-anak dengan usia dini dan melalui bermain anak dapat mengekspresikan dirinya dengan bebas, serta merasa senang (Nurwahidah dkk., 2021).

Oleh karena itu, berdasarkan data dan informasi yang telah dijelaskan membuat penulis memproduksi karya dengan topik dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak. Dengan melalui karya penulis diharapkan bahwa karya yang dibuat dapat mengedukasi masyarakat di zaman yang teknologinya sudah maju untuk tetap mengajar dan mengajak anak bermain permainan tradisional. Selain itu, penulis juga berharap karya yang dibuat dapat meningkatkan peminat permainan tradisional dan menjadi cara untuk tetap melestarikan permainan tradisional di zaman sekarang agar tidak melupakan permainan tradisional yang sudah turun temurun.

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