

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Penggunaan internet semakin meningkat setiap tahunnya, masyarakat Indonesia yang masih mengakses televisi dinilai lebih tinggi, dibandingkan dengan internet. Menurut Katadata (2022), jumlah yang menggunakan televisi dan sebanyak 3.700 responden pengguna *gadget* di Indonesia, pada anak yang berusia dari 10 tahun ke atas (Annur, 2022). Dalam survei tersebut, menunjukkan angka pengguna televisi termasuk yang paling besar di Indonesia, bahkan mengungguli persentase pengguna internet. Persentase pengguna TV di tanah air sebanyak 81,1% pada kuartal III 2022, dibandingkan internet yang hanya mencapai 76,7% (Annur, 2022). Pernyataan oleh Direktur Eksekutif Nielsen Indonesia, Hellen Katherine menjelaskan bahwa posisi televisi dan internet bukan menjadi saingan, tetapi saling melengkapi satu dan lainnya. Hasil survei tersebut juga memperlihatkan persentase dari sisi gender, tercatat banyaknya jumlah pengguna televisi sebanyak 51% wanita, sedangkan 49% yaitu laki-laki. Kemudian, Hellen juga menambahkan televisi lebih sering dijangkau oleh kaum dewasa, yang berusia 40 tahun ke atas (Annur, 2022).

Riset yang dilakukan oleh tim IDN Times yaitu “Indonesia Millennial Report 2019” menjadi sarana untuk menggali pengetahuan mengenai *behaviour*, *skills*, dan minat milenial. Ditemukan bahwa televisi dan media *online* adalah *platform* yang paling banyak dikonsumsi oleh kaum milenial, sebanyak 97% kaum milenial menggunakan televisi, sedangkan 55% mengakses media *online* (Nurulia, 2022). Generasi milenial sekarang telah menjadi orangtua muda yang membentuk perilaku anak di masa depan sehingga banyak perubahan sosial yang terjadi daripada sebelumnya (Daniera, 2023). Hal tersebut mengakibatkan anak tumbuh dengan orangtua yang sibuk bekerja dan generasi milenial menjadi orangtua karena pilihan, bukan kewajiban. Rata-rata usia orangtua dari 24-39 tahun memiliki ciri khas dalam mengasuh anak dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada (Daniera, 2023).

Dilihat dari fungsi penyebaran informasinya, televisi dan media cetak memiliki konsep yang berbeda dalam menyebarkan informasinya. Televisi merupakan media yang lebih aktual dan cepat dalam memberitakan informasi ke publik, sedangkan media cetak menjadi selangkah lebih tertinggal dalam memberikan informasi ke masyarakat (Abdullah dan Puspitasari, 2018). Pengemasan yang bersifat audiovisual, membuat televisi sebagai media massa yang disukai oleh masyarakat Indonesia karena penyajian kontennya lebih variatif, daripada media cetak. Beberapa siaran stasiun televisi juga masih ada yang gratis, ada juga yang berbayar, dengan menyiarkan berita 24 jam nonstop perharinya. Pada umumnya, siaran program *feature* memiliki *genre* hiburan, film, musik, *soft news*, *hard news*, *reality* dan *variety show* (Abdullah dan Puspitasari, 2018; Ardyanto, 2020).

Program-program di televisi juga bisa digunakan sebagai media anak karena bisa mendidik sekaligus memberikan banyak informasi untuk anak-anak. Beberapa di antaranya adalah program Laptop Si Unyil dan Si Bolang yang terkenal karena kepopulerannya. Unyil tayang perdana pada 5 April 1981 di TVRI. Unyil dibuat oleh Drs. Suyadi seorang tokoh dongeng Indonesia, Unyil dikenal dengan menggunakan baju merah, peci hitam, dan sarungnya. Kisah si Unyil ini setia menemani anak-anak hampir 13 tahun di setiap Minggu pagi sampai 1993 (Permana, 2022). Kemudian, ditayangkan kembali di Trans7 dengan diadaptasi menjadi Laptop Si Unyil. Karakter Unyil identik dengan boneka tangan yang tampil dengan kawannya, seperti pak Ogah, Pak Raden, Usro, dan lainnya. Pada umumnya, programnya membahas mengenai proses pembuatan sebuah produk ataupun makanan yang sering dijumpai sehari-hari, baik buatan dalam negeri maupun mancanegara (Trans7, 2023). Program ini selalu memberikan pelajaran yang penting untuk anak-anak yang menontonnya karena mengajarkan nilai toleransi antar umat beragama, gotong royong, cara menyelesaikan masalah, dan sebagainya. Proses tersebut dikemas dengan *detail* dan berfokus pada *step* pembuatan produk itu sendiri sehingga program ini bersifat informatif dan juga menghibur. Program Laptop Si Unyil ini bisa disimak oleh semua kalangan usia, mulai anak-anak maupun orang dewasa. Program ini sangat mengedukasi anak

karena pembawaan kontennya yang interaktif sehingga memberikan nuansa yang lebih nyata.

Kemudian, terdapat program Si Bolang (Bocah Petualang) yang menyoroti kehidupannya sehari-hari, mulai dari bermain, membantu orang tua, mencari makanan, hingga membuat kerajinan tradisional di Nusantara. *Episode* dalam program ini menampilkan budaya dari berbagai daerah di Indonesia sehingga memberikan *awareness* yang dapat mengedukasi anak untuk mencintai tanah air (Trans7, 2023). Si Bolang meraih penghargaan sebagai program televisi terbaik di ajang Anugerah Penyiaran Ramah Anak (APRA) pada 2022, sekaligus mendapatkan penghargaan melalui kategori Penghargaan Khusus untuk Program Si Bolang (CNN, 2022). Ajang APRA adalah ajang tahunan kompetisi dari program-program anak yang diselenggarakan oleh KPI Pusat. Kedua program Trans7 yaitu Si Bolang dan Si Unyil, telah meraih penghargaan untuk kategori iklan layanan masyarakat televisi dalam harmonisasi warisan kemanusiaan dan budaya Indonesia. Program si Unyil mendapatkan piala KPI dalam kategori program Animasi, sedangkan si Bolang dalam kategori program Anak (CNN, 2021). Dapat dikatakan dengan penghargaan yang diraih menunjukkan kedua program ini adalah program anak terbaik di televisi Indonesia.

Berdasarkan program si Unyil dan si Bolang, penulis ingin membuat program televisi dengan mengangkat tema permainan tradisional di Indonesia, sebagai upaya melestarikan budaya Indonesia. Permainan tradisional merupakan sebuah warisan yang memiliki makna simbolis dari beragam pesan di dalamnya, seperti ucapan, gerakan, dan juga alat-alat yang digunakan (Mulyana dan Lengkana, 2019). Pengambilan tema program ini didasari angka pengguna internet yang sangat drastis, membuat anak-anak lebih sibuk bermain *gadget*, daripada bermain bersama teman-temannya. Berdasarkan data yang dilansir dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) 2022, menunjukkan bahwa anak-anak yang berusia 5-12 sebagai pengguna internet sebesar 62,43% dan anak-anak berusia 13-18 tahun sebanyak 99,16% (Novrizaldi, 2022). Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara mengatakan bahwa terdapat 93,52% dari usia 9-19 tahun telah

menggunakan *gadget* dalam mengakses media sosial, termasuk YouTube dan permainan digital (KOMINFO, 2023).

Kehadiran teknologi di masa kini membuat nilai-nilai budaya yang diwariskan perlahan mulai menghilang sehingga apa yang sudah ditanamkan oleh budaya di daerah mereka mulai terlupakan begitu saja (Husein. MR, 2021). Padahal, setiap daerah memiliki ciri khas permainannya masing-masing yang beragam dan tentunya bervariasi. Melalui permainan tersebut, terdapat manfaat yang signifikan bagi perkembangan emosional, intelektual, dan interaksi sosial anak sebagai landasan untuk kehidupan dewasanya. Beberapa permainan tradisional, juga memiliki unsur yang berasal dari matematika dasar, ketangkasan, dan kecepatan tangan, seperti menghitung, melempar batu, dan menjaga keseimbangan. Dengan adanya permainan tradisional, bisa menjadi kebiasaan anak dalam melakukan interaksi sosial dan membentuk hubungan antarsesama (Gischa, 2022).

Hubungan tersebut menciptakan perkembangan sosial sebagai tahapan belajar anak untuk beradaptasi dengan peraturan, adat istiadat, moral, dan perilaku seorang anak. Kompetensi sosial emosional seorang anak dinilai bisa mengembangkan kecerdasan sosial dan juga emosional yang didapatkan dalam pengajaran dan praktik dari lingkungannya (Blewitt et al., 2018; Aulia dan Sudaryanti, 2023). Kehadiran permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk memotivasi anak, terutama dalam meningkatkan kerjasama, mendorong siswa beradaptasi dengan lingkungannya, melatih kemampuan berkomunikasi secara kompeten untuk meningkatkan kendali diri dan empati kepada sesama, serta menaati peraturan yang ada (Kurniati dalam (Maghfiroh, 2020). Dengan adanya permainan tradisional, anak bisa menjalin komunikasi dengan temannya dan mengembangkan kebugaran jasmani di dalam dirinya (Prayitno, 2022). Sikap yang didapatkan dari permainan tradisional, di antaranya yaitu bekerja keras, disiplin, cinta tanah air, bertanggung jawab, kejujuran, cinta damai, cinta tanah air, dan komunikatif (Witasari & Wiyani, 2020). Maka dari itu, anak-anak zaman sekarang perlu mengetahui akan pentingnya nilai-nilai budaya yang ada pada permainan

tradisional sehingga bisa mewariskan adat dan etika yang diajarkan oleh budayanya (Wahyuni, 2020).

Dilansir dari buku yang berjudul “Permainan Tradisional” oleh Mulyana dan Lengkana (2019), menerangkan bahwa permainan tradisional dikenal sebagai alat untuk mempertahankan relasi dan menciptakan kenyamanan sosial, dapat menjadi kunci untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Sebenarnya, permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan yang sangat bermakna di dunia pendidikan. Dengan mengenal permainan tradisional, anak akan memperoleh pengalaman yang lebih dalam mengembangkan keterampilan diri dan sosialnya.

Fungsi dari kepraktisan gawai dan kecepatan internet sudah dikenal dengan baik oleh masyarakat Indonesia. Namun, nyatanya perkembangan teknologi tidak bisa dijadikan alasan penyebab tergesernya permainan tradisional. Hal ini terjadi karena masyarakat sendiri lah yang kadang melupakan dan kurang peduli dengan permainan tradisional (Mulyana dan Lengkana, 2019). Padahal, dengan adanya permainan tradisional dapat membuat anak-anak bisa lebih mengembangkan kreativitas diri sendiri dan lebih mengenal keragaman budaya dari seluruh pelosok Nusantara.

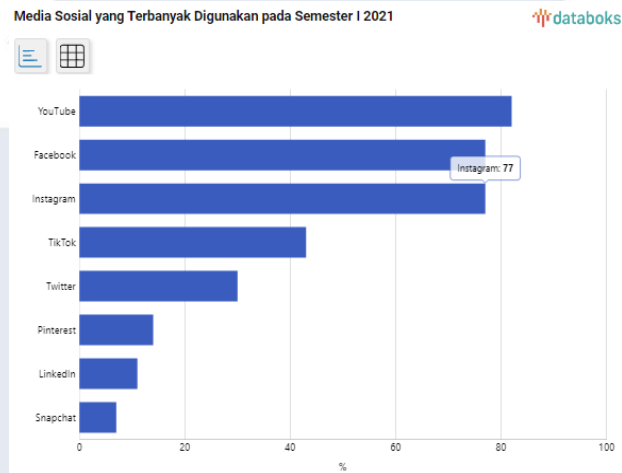
Walaupun permainan tradisional sebenarnya sangat bermanfaat dan berdampak positif untuk anak, tetapi banyak orang tua yang kurang memberikan edukasi mengenai manfaat permainan tradisional pada budaya daerahnya sendiri. Hal ini terjadi karena banyak orangtua yang tidak mengenal dan mengerti bagaimana cara bermainnya, bahkan tidak bisa menceritakan permainan tradisional yang dimainkan sejak dahulu. Tak hanya itu, dukungan dari bidang pendidikan juga seharusnya sudah mengenalkan permainan tradisional sejak dini. Orang tua dan guru adalah sosok figur yang paling dekat dengan anak sehingga keduanya memiliki peran penting untuk meningkatkan perkembangan sosial pada anak (Aulia dan Sudaryanti, 2023). Fasilitator pendidikan dan orang tua juga memiliki posisi yang terikat dengan anak dan memegang peran besar dalam mendorong perkembangan sosialisasi emosional anak.

Dilatari pengaruh permainan tradisional sebagai media anak, projek akhir ini akan mengembangkan program televisi mengenai permainan tradisional karena masih banyak media yang kurang menyiarkan dan menyajikan berita mengenai isu menurunnya permainan tradisional. Terlebih lagi, permainan tradisional ada hubungannya terhadap edukasi dan relasi anak dalam mengembangkan perilaku sosial pada dirinya masing-masing.

Maka dari itu, penulis akan memproduksi program televisi bernama “Funtional” yang merupakan singkatan dari kata *Fun*, *Traditional*, dan *Functional*. Diharapkan program ini dapat memberikan edukasi kepada seluruh audiensnya mengenai manfaat apa yang bisa didapatkan dari bermain permainan tradisional sejak dini. Penulis juga akan membahas dari sisi Pendidikan dan pengembangan sosial mengenai pengaruh permainan digital melalui *gadget* yang berdampak pada perkembangan, perilaku, dan pendidikan sosial anak. Dalam program TV *Feature* yang bernama *Funtional* ini akan mencoba mengombinasikan beberapa format konten interaktif yang dibuat dalam bentuk wawancara, *voxpop*, *talkshow*, *mini games*, hingga *motion graphic*.

Pada saat mempublikasikan ke masyarakat Indonesia, karya audio visual ini akan dipublikasikan melalui salah satu *platform* media sosial yaitu YouTube. Sejumlah stasiun televisi seringkali menerapkan konsep *multiplatform* yang menampilkan kembali programnya di YouTube dengan tujuan agar jangkauan dan jumlah audiens menjadi tersebar luas dan banyak daripada sebelumnya. Masyarakat yang tidak sempat menonton salah satu program di televisi, sekarang bisa menontonnya melalui *platform* YouTube. Selain itu, menonton sebuah acara TV pun sekarang dapat melalui *smartphone* sehingga menjadi lebih fleksibel karena dapat menonton *streaming* dengan menggunakan internet kapan pun dan dimana pun. Abrahamson (2017) menerangkan bahwa di era ini, media sosial telah menggantikan peran televisi sebagai hiburan utama bagi khalayaknya, terutama generasi muda yang cenderung meninggalkan televisi dan beralih ke *smartphone* (Abdullah et al, 2018; Husein MR. 2021). Target audiens dalam program ini yaitu

untuk masyarakat Indonesia berusia 10-40 tahun, meliputi anak-anak, generasi Z hingga orangtua.



Gambar 1.1 Pengguna YouTube di Indonesia.

Sumber: Katadata (2021).

Pada September 2021, melibatkan pengguna internet sebanyak 2.321 pada 33 provinsi di Indonesia, jumlah masyarakat Indonesia yang mengakses video melalui *platform* YouTube terdapat 82% jumlahnya (Annur, 2021). Dikatakan bahwa *platform* tersebut dinilai menghibur dan juga kontennya bersifat informatif untuk ditonton. Menurut Katadata (2023), tercatat paling banyak pengguna media sosial YouTube di dunia yaitu laki-laki dengan kategori usia mulai dari 25-34 atau bisa dikatakan sebanyak 11,9%, sedangkan perempuan pada usia yang sama hanya sebanyak 8,8% (Annur, 2023). Terlebih lagi, saat situasi pandemi Covid-19 yang memaksa semua orang, termasuk anak-anak untuk menjalani aktivitas di dalam rumah yang mengakibatkan banyak orang tua memberikan anak-anak mereka untuk mengakses konten digital melalui *gadget*. Berdasarkan hasil survei Jakpat, terdapat lonjakan jumlah anak-anak yang menghabiskan waktu untuk menonton YouTube sejak pandemi dimulai. Survei tersebut dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak berusia sekitar 2 hingga 15 tahun, terdapat 68,5%, sedangkan ketika pandemi melonjak menjadi 72,3% yang mengakses *platform* tersebut (Pusparisa, 2021). Hal ini juga membuat peluang bermain permainan digital menjadi lebih tinggi yaitu sebesar 45,7%.

Diharapkan program *Funtional* dapat memperkenalkan permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai moral untuk digunakan sebagai saran edukasi. Hal tersebut dilakukan karena kurangnya pemahaman mengenai permainan daerah di Indonesia. Melalui pengenalan permainan tradisional, secara perlahan anak-anak mulai mengetahui mengenai lagu sekaligus permainan daerah, seperti cublak-cublak suweng yang merupakan permainan tradisional dari Jawa Tengah. Dengan dibuatnya program TV *Funtional* ini, diharapkan anak-anak di perkotaan menjadi melestarikan budaya-budaya warisan Indonesia, seperti lagu-lagu daerah, tarian tradisional, dan tentunya permainan tradisional.

Penulis juga berharap orangtua dan praktisi di bidang pendidikan menjadi lebih dalam memperkenalkan permainan tradisional yang manfaatnya sangat baik untuk menumbuhkan keterampilan sosial pada anak, dibandingkan permainan gawai yang dapat memberikan pengaruh negatif dalam masa pertumbuhan anak. Dukungan dari bidang pendidikan juga seharusnya sudah mengenalkan permainan tradisional kepada siswanya sejak TK hingga SD. Di mana sekolah dituntut untuk mempersiapkan peserta didik dengan menciptakan paradigma bahsa kelulusan anak ditentukan oleh nilai akademis (angka rapor). Namun, tak hanya kecerdasan kognitif saja, anak juga memerlukan kecerdasan sosial dan psikomotorik untuk memahami teori dan praktik di sekolah. Salah satu caranya yaitu dengan melalui bermain sekaligus memperkenalkan permainan tradisioal untuk mengembangkan keterampilan sosial anak (Rut et al, 2020).

Hal ini terjadi karena terkadang permainan dapat memicu kecemasan pada anak melalui permainan yang dimainkan. Setiap anak memiliki naluri yang dapat memicu kecemasan emosional sehingga dapat mengembangkan mekanisme pertahanan. Perasaan-perasaan seperti kemarahan, ketakutan yang tampaknya tidak beralasan, keinginan untuk bermain dengan kotoran atau merusak sesuatu, seringkali tidak disetujui oleh orang dewasa (Iswinarti, 2017). Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan ini, tanpa meminta izin dari orang dewasa. Contohnya saat bermain, anak memiliki kebebasan untuk memukul benda-benda, bermain dengan lumpur, merusak, atau bermain dengan kotoran, tanpa ada

larangan. Maka dari itu, orang tua dan guru adalah sosok figur yang dicontoh oleh anak sehingga keduanya memiliki peran yang penting untuk meningkatkan perkembangan sosial pada anak.

Kemudian, dapat mengedukasi masyarakat agar lebih melestarikan permainan tradisional dan mengetahui dampak positif untuk pendidikan, serta hubungan sosial emosional anak. Dengan demikian, penulis ingin mengedukasi anak-anak agar mengurangi konsumsi permainan melalui *gadget* dan beralih ke permainan tradisional.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam memproduksi karya jurnalistik yaitu sebagai berikut.

- 1) Memproduksi karya jurnalistik berupa Program TV bernama “*Funtional*” yang terdiri dari 3 *episode*. *Episode* kedua yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Edukasi dan Pengembangan Sosial Anak” sebagai fokus penulis dalam memproduksi *episode* ini sebagai produser.
- 2) Mempublikasikan dalam *platform* YouTube dengan dikemas secara digital dan disusun menjadi beberapa segmen sebagai bentuk media anak.
- 3) Memperoleh jumlah penonton minimal 100 *viewers*.
- 4) Sebagai wadah edukasi dan informasi mengenai permainan tradisional yang dikemas terkait efektivitas permainan tradisional terhadap edukasi dan pengembangan sosial anak sehingga dapat melestarikan permainan tradisional kepada masyarakat untuk menerapkan nilai budaya yang terkandung pada permainan tradisional.

1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan karya yang ingin dicapai penulis dalam memproduksi perilsan karya jurnalistik yaitu sebagai berikut.

- 1) Menjadi contoh kajian jurnalistik mengenai program TV *feature* yang bisa dipublikasikan di *platform* digital, terutama media sosial YouTube sebagai bentuk media anak.
- 2) Menjadi sumber informasi dan sarana edukasi jurnalistik kepada masyarakat mengenai permainan tradisional, khususnya dampak positifnya terhadap pendidikan dan relasi sosial anak.
- 3) Meningkatkan kesadaran masyarakat agar dapat memperkenalkan anak tentang permainan tradisional dalam membangun nilai-nilai budaya, daripada mengakses permainan digital.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA