

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan era digital saat ini tentunya sudah memperkuat konsumsi konten daring melalui media sosial dan menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Menurut Malelak (2024) media sosial dapat memberikan dampak positif bagi anak yaitu berupa bagaimana cara anak - anak dapat membawa diri dan beradaptasi, berbicara dengan publik, dan menambah teman tanpa mengenal jarak. Walaupun hal ini sangat tergolong positif, anak-anak tidak dapat sepenuhnya bebas dari pengaruh negatif yang diberikan oleh media sosial, seperti mempengaruhi sikap anak secara negatif, mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban yang harus dilakukan seperti belajar dan lupa akan waktu, hilangnya disiplin dari dalam diri anak - anak, dan anak merasa bahwa media sosial merupakan segalanya sehingga anak - anak mulai tidak menghormati orang tuanya.

Fenomena ini dapat juga disebut dengan *brain rot* yang juga dinobatkan sebagai *Oxford Word of the Year* pada tahun 2024. Menurut *Oxford University Press* (2024), *brain rot* merupakan sebuah kondisi mental dan intelektual seseorang yang merosot karena adanya konsumsi konten daring yang terlalu berlebihan dan dianggap tidak menantang. Kata *brain rot* ini menjadi meningkat dikarenakan adanya kekhawatiran dari dampak konten media sosial yang dikonsumsi yang memiliki nilai edukatif yang terbilang sedikit dalam kalangan anak-anak.



Gambar 1.1 Data Frekuensi Penggunaan kata "*brain rot*" (2024)
 Sumber: Website Resmi *Oxford University Press* (2024)

Zaman tidak pernah lepas dari evolusi, peradaban dan budaya yang akan terus berkembang seiring dengan teknologi yang ada. Teknologi ini merupakan senjata yang dapat digunakan untuk memudahkan kita ataupun menyusahkan kita, salah satunya merupakan media sosial. Anak – anak Indonesia seringkali berpapasan dan menggunakan media sosial dalam keseharian mereka, baik yang berada di perkotaan maupun didalam desa terpencil. Berdasarkan data yang diperoleh dari website resmi komdigi, menurut BPS 2024 terdapat 39,71% anak-anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan ponsel dan 35,57% anak-anak sudah menggunakan internet. Hal ini mengakibatkan dampak yang negatif bagi perkembangan anak terutama pada hal – hal yang terjadi disekitar anak tersebut, sehingga anak – anak lebih mementingkan penggunaan media sosial dibandingkan dengan berinteraksi pada lingkungan di sekitar mereka, sehingga budaya lokal yang sudah diturunkan dari nenek moyang mereka perlahan – lahan mulai hilang seiring berjalannya waktu.

Salah satu hal yang membuat anak – anak tidak mencoba mengenal dan memperhatikan keadaan disekitar mereka itu dikarenakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh media sosial yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sehari – hari. Menurut Mansur (2019) penggunaan media sosial secara berlebihan memang dapat berdampak terhadap anak-anak dalam pembentukan konsep diri ideal anak-anak. Anak – anak cenderung mengambil “kriteria” dari media sosial sebagai acuan hidup mereka, seperti mereka harus mengikuti standar media sosial supaya dapat diterima orang lain, namun seharusnya hal itu tidak benar dan hanya merupakan tipuan semata dikarenakan yang dipapang di media sosial biasanya tidak sama dan bahkan jauh berbeda dengan keadaan sebenarnya. Hal ini menyebabkan anak – anak terpengaruhi hal – hal buruk dari berbagai macam arah hanya dikarenakan gadget yang digenggam oleh mereka.

Pasar Papringan merupakan sebuah pasar yang terletak di Dusun Ngadiprono Desa Ngadimulyo Kabupaten Temanggung Jawa Tengah. Pasar ini merupakan sebuah pasar yang menggunakan dan memanfaatkan bambu sebagai hasil lokal mereka. Awalnya Pasar ini merupakan tempat pembuangan sampah warga sekitar Dusun Ngadiprono dan akhirnya dengan bantuan ICVR (International Coference Village Revitalization) yang dibentuk oleh Spedagi Movement terbentuklah Pasar Papringan. Adanya Pasar Papringan ini diharapkan dapat membantu ekonomi desa dan membangun rasa bangga terhadap hasil dan budaya lokal yang mereka miliki (ICVR, 2025).



Gambar 1.2 Pasar Papringan
Sumber: Website Resmi ICVR

Uniknya Pasar Papringan ini dikenal dengan Pasar yang berada ditengah hutan bambu, dan mengusung tema ramah lingkungan yang tidak menggunakan plastik, sehingga semua produknya kebanyakan berbahan dasar bambu. Hal unik lainnya yang membuat banyak pengunjung tertarik dengan pasar ini adalah pengalaman yang mereka berikan, karena Pasar ini berada ditengah hutan bambu dan untuk melakukan transaksi jual beli mereka harus menggunakan mata uang yang terbuat dari bambu, biasa disebut dengan keping pring seperti pada gambar 1.3. Selain itu, menurut Wisnubroto et al. (2024) yang lebih menarik lagi adalah karena pasar ini hanya dibuka pada hari minggu tertentu menurut kalender Jawa yaitu pada, Minggu Wage dan Minggu Pon. Seluruh tenaga hingga ke bahan pembuatan makanan yang dijual berasal dari warga sekitar mulai dari SDM hingga ke produk makanan tradisional dan produk hasil lokal yang mereka jual. Nantinya warga sekitar juga yang menjualnya di Pasar Papringan, kemudian akan dibeli oleh para pengunjung pasar yang datang.



Gambar 1.3 Keping Pring
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, Pasar Papringan merupakan salah satu potensi lokal yang berasal dari desa yang sudah terdampak oleh adanya fenomena *brain rot* terutama pada anak-anak yang tinggal di sekitar Pasar Papringan Dusun Ngadiprono Temanggung. Spedagi Movement bersama warga yang tinggal di sekitar Pasar Papringan memang sudah berhasil dalam mengolah hasil dan budaya lokal mereka menjadi suatu nilai jual. Namun, kebanyakan dari anak-anak di Dusun Ngadiprono kurang mengetahui dengan potensi lokal yang mereka miliki. Mereka jauh lebih familiar dengan tren dari media sosial. Hal ini yang menjadi perhatian penulis karena seharusnya anak-anak bisa menjadi lebih dekat dengan lingkungan dan mengenal potensi lokal yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan penulis kualitas komunikasi keluarga yang terjadi juga mengalami penurunan. Karena, pengaruh orang tua yang kurang memperhatikan fenomena *brain rot* yang terjadi pada anak-anak mengakibatkan sudah sangat sedikit anak-anak yang mengetahui tradisi dan hasil potensi lokal yang dimiliki dari lingkungannya. Anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain dengan internet dan mengikuti tren media sosial. Begitu pun dengan komunikasi antarbudaya, dikarenakan pengetahuan anak-anak yang kurang mengenai tradisi dan hasil potensi lokal yang mereka miliki disekitarnya banyak anak-anak yang jadinya tidak terlibat dengan anak-anak luar yang datang mengunjungi Pasar Papringan. Sehingga mengakibatkan komunikasi antarbudaya sangat minim terjadi antar anak-anak luar yang berkunjung dan anak-anak yang tinggal disekitar Pasar Papringan.

Adanya pengaruh komunikasi pendidikan juga menjadi salah satu hal utama yang dapat memengaruhi anak-anak dalam mencintai dan memiliki rasa bangga dengan lingkungan dan hasil potensi lokal yang mereka miliki. Gagalnya pendidikan formal dalam tertanamnya nilai kearifan lokal menjadi penyebab anak-anak menjadi lebih tertarik dan dekat dengan tren yang ada dalam media sosial. Anak-anak menjadi jauh lebih familiar dengan lagu-lagu dan tren dance yang

tidak sesuai dengan umurnya. Serta materi pembelajaran yang lebih bersifat teoritis dan visual yang tidak sebanding dengan apa yang sudah mereka dapatkan di media sosial membuat jarak antara dunia pendidikan dengan kehidupan nyata anak-anak sehari-hari.

Agar terjawabnya permasalahan komunikasi yang terjadi dalam kalangan anak-anak disekitar Pasar Papringan Dusun Ngadiprono penulis mengambil langkah edukasi menggunakan media buku cerita bergambar dengan visual dan naratif yang hidup dan cenderung lebih responsif terhadap gambar dengan ditambah dengan alur cerita dari pada penjelasan teoritis. Media buku cerita anak bergambar juga akan dibuat dengan bersifat menyenangkan dan memiliki latar belakang cerita dari Pasar Papringan yang memang sudah ada dalam keseharian mereka agar lebih familiar dan mudah diterima.

Menurut Sapri et al. (2022), buku cerita bergambar merupakan media yang sudah familiar dikalangan anak-anak. Adanya gambar dalam buku cerita diharapkan dapat membantu anak-anak agar lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan dalam buku tersebut. Selain itu, ditambah dengan ilustrasi dapat menarik perhatian mereka untuk tertarik dan mau membaca buku cerita (Kurniawati et al., (2025).

Dalam Pembuatan buku cerita ini penulis menggunakan latar belakang Pasar Papringan sebagai budaya lokal anak-anak Dusun Ngadiprono yang tinggal disekitar Pasar Papringan. Karena, dalam aktivitas keseharian anak-anak di Dusun Ngadiprono memang sudah terbiasa dan familair dengan Pasar Papringan. Sehingga, penulis mengharapkan pesan yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Selain itu, menurut Wibowo et al. (2023), pendekatan cerita anak melalui budaya lokal ini dapat semakin menarik anak-anak karena mereka memang sudah mendengar kisah atau cerita ini dari orang tua ataupun kakek dan nenek mereka.

Buku cerita yang berjudul *Main ke Pasar Papringan, Yuk!* menargetkan anak-anak yang berusia 7-9 tahun dengan tujuan untuk mengajak anak-anak yang tinggal di Pasar Papringan Dusun Ngadiprono untuk mau tertarik mengetahui lebih dalam tentang bambu. Karena dengan adanya Pasar Papringan ini, banyak orang akhirnya bisa mengetahui bahwa bambu bisa menjadi sangat bernilai dan memiliki nilai jual. Anak-anak akan diajak merasa bangga dengan adanya Pasar Papringan dan produk bambu yang beragam dibuat oleh warga Dusun Ngadiprono. Dalam cerita ini anak-anak akan menunjukan sendiri kepada pengunjung Pasar Papringan yang datang bahwa bambu itu bisa menjadi banyak hal yang berguna mulai dari kebutuhan rumah tangga sehari-hari, hingga mainan anak-anak. Dalam buku cerita ini penulis juga membuat aktivitas berupa Teka Teki silang yang harus di isi oleh anak-anak setelah membaca buku cerita *Main ke Pasar Papringan, Yuk!*.

1.2 Tujuan Karya

1. Mengedukasi dan memperlihatkan kepada anak-anak sekitar Pasar Papringan Dusun Ngadiprono bahwa bambu bisa menjadi banyak hal dan sangat bernilai hingga memiliki nilai jual melalui media buku cerita.
2. Mengkomunikasikan hasil potensi lokal yang anak-anak sekitar Pasar Papringan Dusun Ngadiprono miliki dalam sebuah buku cerita anak, sehingga anak-anak dapat merasa bangga dan sadar dengan hasil potensi lokal sekitar yang mereka miliki.

1.3 Kegunaan Karya

1.3.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari skripsi berbasis karya ini adalah memberikan kontribusi dari sisi komunikasi budaya. Terdapat pesan yang harus dikemas secara visual berupa gambar dalam buku ataupun naratif jalan ceritanya dengan baik dan mudah dimengerti agar bisa disampaikan kepada anak-anak melalui buku cerita. Selain itu secara akademis skripsi berbasis karya ini dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti lainnya yang dalam pembuatan buku cerita atau program revitalisasi desa dan hal serupa lainnya.

1.3.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari skripsi berbasis karya ini adalah untuk membangunkan rasa bangga anak-anak pada budaya dan hasil lokal sekitar yang mereka miliki melalui pendekatan buku cerita anak. Selain itu, diharapkan buku ini bisa menjadi alat bantu belajar bagi mereka untuk lebih mencintai budaya dan hasil lokal mereka.

1.3.3 Kegunaan Sosial

Kegunaan sosial dari skripsi berbasis karya ini adalah sebagai media untuk memperlihatkan kepada anak-anak Dusun Ngadiprono seberapa bernilainya budaya dan hasil lokal yang ada disekitar mereka. Sehingga, memberikan dorongan yang positif bagi mereka untuk mau mengetahui lebih dan merasa bangga terhadap budaya dan hasil lokal disekitar mereka.