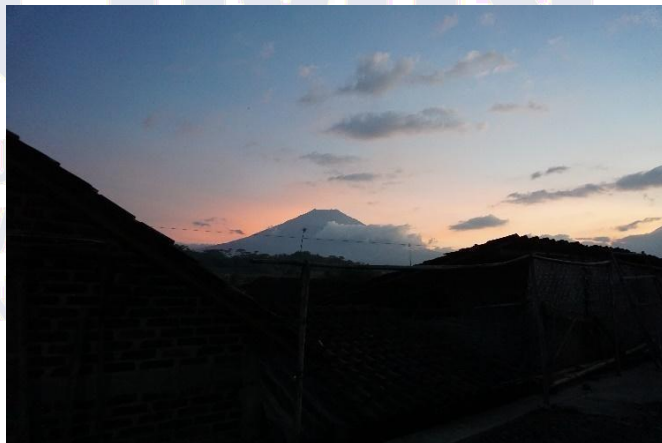


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dusun bukan hanya sekadar tempat tinggal, tetapi juga wadah berjalannya kehidupan sosial dan budaya yang kaya akan nilai-nilai tradisional (Satria dkk., 2020). Keterlibatan aktif pada masyarakat dalam membangun desa dan dusun memegang peranan penting dalam menciptakan desa yang berkelanjutan, tidak hanya dari segi ekonomi, tetapi juga dalam aspek sosial, budaya, dan lingkungan (Usman dan Salahuddin, 2025). Begitu juga dengan Dusun Ngadiprono, Dusun Ngadiprono merupakan sebuah wilayah yang terletak di daerah yang kaya akan nilai-nilai budaya dan tradisi. Keberadaan Dusun ini sangat penting karena menjadi salah satu pusat kehidupan masyarakat yang memegang erat hubungan harmonis dengan lingkungan sekitar. Dusun Ngadiprono mempunyai sebuah potensi sumber daya alam berupa hutan bambu yang bernilai cocok untuk pengembangan dari Pasar Wisata papringan (Ayu Dewanti dkk., 2021). Potensi ini tidak hanya menawarkan nilai ekonomi, tetapi juga sebuah keselarasan dengan karakter geografis dan kearifan lokal yang dimiliki oleh Dusun Ngadiprono.



Gambar 1.1 Dusun Ngadiprono

Sumber : penulis (2025)

Kondisi geografis yang mendukung ini menjadikan Dusun Ngadiprono sebagai tempat yang nyaman bagi penghuni sekaligus menjadi lokasi pelestarian budaya dan alam. Dusun Ngadiprono dikenal memiliki kondisi geografis yang unik, dengan area yang luas dan vegetasi yang mendominasi oleh hutan bambu. Letaknya yang berada di daerah perbukitan yang masih asri menjadikan hutan bambu subur dan menyebar secara alami. Pengembangan hutan bambu memiliki peran strategis sebagai solusi pembangunan yang berkelanjutan, baik dari aspek ekologi maupun dari ekonomi. Menurut Samigun, seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 30 April 2025) bambu juga menjadi salah satu bentuk warisan turun temurun dalam Dusun Ngadiprono, sehingga bambu menjadi salah satu bentuk nilai warisan yang mereka miliki.



Gambar 1.2 pemotongan bambu untuk dijadikan meja

Sumber : penulis (2025)

Namun dengan seiring berjalannya waktu perubahan gaya hidup dan juga perkembangan teknologi mulai membawa tantangan tersendiri dalam melestarikan warisan tersebut. Menciptakan perubahan gaya hidup yang lebih modern, membuat masyarakat setempat memilih budaya baru dan meninggalkan budaya yang lama (Syahfitri Siregar & Mantang, 2023.) . Kondisi ini diperparah dengan derasnya arus globalisasi yang mempercepat pertukaran budaya asing, sehingga nilai-nilai lokal semakin terpinggirkan. Generasi muda menjadi lebih akrab dengan budaya digital

dibandingkan dengan budaya lokal, Hal ini menggeser minat mereka terhadap budaya lokal dianggap kuno atau tidak relevan (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, 2022).

Teknologi digital, terutama penggunaan gawai seperti handphone, semakin mendominasi kehidupan sehari-hari terutama pada anak-anak (*Early learning and child well-being : a study of five-year-olds in England, Estonia, and the United States*, 2020). Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan gadget oleh anak-anak usia dini, yang sering kali bermain tanpa adanya pengawasan dari orang tua. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (2020) menyatakan bahwa hanya satu dari lima orang tua yang secara aktif mengawasi atau mengatur waktu penggunaan gadget pada anak usia dini, menunjukkan rendahnya tingkat pengawasan orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital dalam hubungan keluarga. Meningkatnya akses internet pada anak-anak membuat berbagai macam tantangan, mulai dari kecanduan gadget, paparan konten yang tidak sesuai umur, hingga gangguan pada kesehatan mental dan fisik.

Begitu pula dengan Dusun Ngadiprono yang di hadapkan dengan perkembangan teknologi, Menurut Laela, Seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 22 April 2025) hal ini juga di perkuat dengan adanya fasilitas wifi gratis di hutan bambu Pasar Papingan dari Pemerintah Daerah untuk Dusun Ngadiprono. Perkembangan teknologi ini membawa arus informasi yang begitu cepat, serta budaya luar menyebabkan masyarakat khususnya anak-anak di Dusun Ngadiprono mulai mengalami kesulitan dalam mempertahankan nilai-nilai budaya lokal yang telah diwariskan secara turun temurun. Sebuah penelitian oleh Haminah Sabuah (Aisyah Putri Handayani dkk., 2024), menemukan bahwa generasi muda yang cenderung kurang tertarik pada budaya tradisional akibat pengaruh budaya asing yang lebih menarik untuk mereka. Hal ini membuat anak-anak mulai lebih tertarik pada gaya hidup modern dan lebih senang dalam mengikuti budaya luar negara.

Dampak dari perkembangan teknologi dan masuknya budaya luar tidak hanya mempengaruhi gaya hidup anak-anak Dusun Ngadiprono, tetapi juga memberikan dampak pada sebuah pemahaman mereka terhadap warisan budaya

lokal. Menurut Khotimah, Seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 1 Mei 2025) salah satunya yang paling terasa adalah mulai memudarnya kesadaran akan pentingnya bambu sebagai simbol budaya dan sumber ekologis yang telah lama menjadi sebuah bagian dari kehidupan masyarakat Dusun Ngadiprono

Menurut Khotimah, Seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi Pribadi, 30 April 2025) Pada perubahan zaman ini membuat pengetahuan bambu mulai pudar untuk anak-anak. Banyak dari mereka tidak lagi mengenal fungsi dari bambu. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan edukasi nilai-nilai lokal dan ekologis yang terkandung dalam bambu. Ini juga disebabkan kurangnya pengajaran tentang bambu di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekitar menjadikan ancaman terhadap keberlanjutan budaya lokal. Tanpa upaya edukasi dini, generasi muda dapat kehilangan koneksi dengan nilai-nilai yang diwariskan oleh nenek moyang mereka melalui tanaman bambu.

Pada situasi ini, diperlukan pendekatan yang tepat untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan anak-anak terhadap bambu, dengan menggunakan komunikasi Strategis. Menurut Smith (2017), menyebutkan bahwa komunikasi strategis adalah pendekatan yang menggunakan riset, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan komunikasi tertentu. Komunikasi strategis tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai metode interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi anak-anak terhadap manfaat dan potensi bambu dalam kehidupan sehari-hari. Susanto dkk (2018) menunjukkan bahwa bambu dapat menjadi media edukatif eksploratif, melalui ruang bermain bahan bambu anak-anak menangkap manfaat ekologis bambu secara intuitif lewat kreativitas dalam bermain. Komunikasi Strategis berperan penting dalam pendidikan lingkungan, terutama ketika menghadapi kelompok usia muda membutuhkan peran yang lebih kreatif dan partisipatif agar materi dapat diterima dengan baik. Melalui pendekatan ini, pesan yang ingin disampaikan dirancang dengan sistematis untuk menjangkau audiens secara efektif, memotivasi untuk keterlibatan aktif dan membentuk positif terhadap pelestarian bambu.

Komunikasi yang strategis berkontribusi pada peningkatan kesadaran dan perubahan positif dalam sikap dan perilaku di berbagai bidang sosial (Communication for Development (C4D) Advancing positive social and behaviour change, 2020.). Keberadaan komunikasi menjadi ilmu dan juga aktivitas penting untuk dilakukan manusia. Komunikasi efektif terhadap anak-anak dapat menghasilkan adanya perubahan sikap atau *attitude change*. Menurut Mayne (2019), melalui aktivitas kartu diskusi dan situasi simulatif dapat memperkuat kemampuan anak dalam menyampaikan perasaan, bernegosiasi, dan merespons emosional dengan tepat. Pendekatan ini memfasilitasi proses pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengasah soft skills anak secara holistik. Komunikasi dapat membuat aktivitas yang menarik untuk anak-anak dapat belajar mengenai bambu dan meningkatkan kepedulian bambu.

Pendekatan efektif yang dapat dilakukan, yaitu merancang acara. Seperti perancangan dan penyelenggaraan acara *Srawung Padang Mbulan*. *Srawung Padang Mbulan* merupakan sesuatu kegiatan acara yang memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan bambu pada anak-anak Dusun Ngadiprono, serta hiburan seperti bermain bersama. Nama dari *Srawung Padang Mbulan* ini sendiri memiliki filosofi yang artinya berkumpul bersama di sore hari atau bermain bersama di sore hari. *Srawung Padang Mbulan* sendiri ingin menjadi suatu wadah untuk anak-anak yang dapat belajar dan juga bermain bersama, hal ini diciptakan untuk membuat anak-anak lebih menikmati setiap kegiatan.



Gambar 1.3 Anak-anak Dusun Ngadiprono

Sumber : penulis (2025)

Pembelajaran berbasis permainan *game – base learning* dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan edukatif (Boeren, 2019). Seperti contohnya *board game* edukatif. Pada fase perkembangan anak-anak, menggabungkan permainan dengan kegiatan belajar terbukti meningkatkan rasa senang dan keterlibatan dalam proses mereka belajar (Pramling dkk, 2019). Sebagian besar anak berusia 4-8 tahun dinyatakan bahwa mereka lebih menyukai belajar dilakukan sambil bermain membuat terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan (*Early learning and child well-being : a study of five-year-olds in England, Estonia, and the United States*, 2020). Media permainan yang dapat melatih proses berpikir anak-anak adalah *board game*, melalui *board game* anak-anak tidak hanya bersosialisasi namun komunikasi juga terasah serta memunculkan banyak ide, inovatif serta strategi baru (Ningtyas, 2023).

Acara *Srawung Padang Mbulan* di Dusun Ngadiprono akan di fokuskan kepada anak-anak dari umur 7 – 12 tahun. Fokus audiens acara *Srawung Padang Mbulan* ini juga berdasarkan kepada beberapa pertimbangan, yaitu anak – anak berumur 7 – 12 tahun yang mempunyai tingkat pemahaman yang tinggi dibandingkan dengan anak-anak di bawah umur demikian. Selain itu anak-anak umur 7 – 12 tahun akan berada didalam lingkungan Dusun Ngadiprono lebih dari satu tahun kedepannya.

Acara ini terdiri dari beberapa aktivitas terkait edukasi bambu mengenai bambu jenisnya ada berapa, bambu bisa gunakan untuk apa saja, pembacaan buku cerita mengenai pasar papringan dan bambu, dan sesi permainan *board game*. Tentunya dalam suatu acara , sesi *ice breaking* berupa permainan menjadi aktivitas sebelum acara atau sesi masuk. Acara *Srawung Padang Mbulan* ini terbagi menjadi 2 sesi, sesi yang pertama merupakan pembacaan buku cerita dan sesi kedua bermain *board game* bersama – sama.

Permainan *board game* “Petualangan Hutan Bambu’ ini adalah board game percampuran antara monopoli dengan ular tangga. Di dalam *board game* ini terdapat ular dan juga tangga. Namun selain dari ular dan juga tangga, *board game* ini juga terdapat simbol bambu di beberapa kotak nomor yang menyimbolkan jika

siapa yang berada di kotak tersebut akan mendapatkan kartu. Didalam kartu tersebutlah akan berisi pengetahuan mengenai bambu, tantangan mengenai bambu dan juga misi untuk mengajak anak-anak bekerja sama.

Untuk memastikan pesan mengenai bambu tersampaikan dengan baik, media edukasi yang di gunakan harus relevan dengan konteks dan lingkungan anak-anak – anak yang menjadi sasaran sosialisasi. Pemilihan Dusun Ngadiprono sebagai tempat sosialisasi ini telah melalui banyaknya pertimbangan. Salah satu alasan terpilihnya itu dikarenakan dekatnya Bambu dengan Dusun Ngadiprono. Dalam beberapa meter mereka akan dapat menjumpai hutan bambu. Selain itu, edukasi dalam pengetahuan bambu masih begitu kurang dalam lingkungan mereka.

1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan, terdapat beberapa tujuannpembuatan skripsi berbasis karya ini yaitu :

1. *Board game* ini ingin menjadi media pembelajaran efektif dalam mendorong pemahaman anak-anak Dusun Ngadiprono tertarik penggunaan bambu dan pengetahuan bambu.
2. Meningkatkan rasa keingin tahuan mengenai bambu terhadap anak-anak Dusun Ngadiprono sebagai kelompok yang akan hidup berdampingan dengan bambu dengan menggunakan media pembelajaran permainan yang edukatif dan interaktif yaitu permainan ‘Petualangan Hutan Bambu’

1.3 Kegunaan Karya

1.3.1 Kegunaan Akademis

1. Karya ini ingin memberikan kontribusi pada literatur penggunaan media pembelajaran dalam edukasi bambu
2. *Board game* ini didasarkan pada penelitian, yang memberikan bukti tentang efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan rasa keingin tahuan mengenai bambu

3. Perancangan *Board game* ini sebagai media edukatif dapat bermanfaat bagi Dusun Ngadiprono, Temanggung, Jawa Tengah sebagai acuan dalam pemberian edukasi terkait bambu.

1.3.2 Kegunaan Praktis

1. Petualangan Hutan Bambu ini ingin berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang memperkenalkan pemain, khususnya anak-anak, pada pentingnya menjaga kelestarian hutan bambu dan ekosistem di sekitarnya.
2. Di tengah dominasi gawai dan permainan digital, Petualangan Hutan Bambu hadir sebagai pilihan hiburan edukatif yang tetap seru dimainkan secara langsung.
3. Sebagai permainan berbasis kelompok, *board game* ini menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial.

1.3.3 Kegunaan Sosial

1. Perancangan *Board game* sebagai media permainan edukatif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai bambu untuk anak – anak Dusun Ngadiprono sehingga mereka lebih mengetahui penjelasan lebih lanjut terkait bambu.
2. Meskipun berbentuk kompetisi, permainan ini mengandung elemen-elemen yang mendorong kolaborasi, seperti misi bersama atau tantangan yang membutuhkan kerja tim. Membantu pemain belajar pentingnya kerja sama, berbagi peran, dan mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.
3. *Board game* ini efektif sebagai alat bantu sosialisasi bagi anak-anak . Mereka dapat belajar berinteraksi dengan teman baru, membangun rasa percaya diri dalam kelompok, dan memahami dinamika sosial secara langsung melalui permainan.