

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Desa adalah tingkat pemerintahan paling dasar yang memegang peranan vital dalam menjalankan serta menggerakkan aktivitas sosial masyarakat di tingkat lokal. Walaupun skalanya relatif kecil, desa dihuni oleh individu dengan keberagaman latar sosial, ekonomi, budaya, dan tingkat pendidikan (Riyanto, Wahidin, & Taufiq, 2022). Pembangunan wilayah desa menjadi unsur yang berpengaruh dalam pembangunan nasional. Hal ini dikarenakan desa menyimpan beragam potensi, terutama dalam bentuk sumber daya alam yang melimpah, yang apabila dikelola secara efektif dapat meningkatkan ekonomi masyarakat (Diartika & Pramono, 2021). Akan tetapi, pembangunan desa tidak hanya dipahami dari aspek ekonomi atau pembangunan fisik. Pembangunan desa juga harus mencakup upaya penguatan pelestarian budaya lokal dan pemberdayaan masyarakat agar mampu berperan aktif dalam proses pembangunan yang berkelanjutan.

Salah satu wujud nyata upaya pelestarian nilai-nilai lokal dapat ditemukan di Dusun Ngadiprono, Temanggung. Di wilayah ini, terdapat gerakan bernama Spedagi Movement yang dikenal karena fokusnya pada pelestarian nilai-nilai tersebut. Spedagi Movement mempunyai tujuan untuk melakukan revitalisasi desa untuk mengembalikan desa pada identitasnya sebagai gerakan yang lestari dan mandiri dengan kehidupan sosial yang baik. Spedagi Movement mempunyai prinsip *Rural Rebirth*, yaitu membangun kembali potensi desa yang lestari, mandiri, dan kreatif tanpa meninggalkan akar budayanya. Gerakan ini digagas oleh Singgih Kartono, yaitu seorang pengrajin dan desainer dari Temanggung, Jawa Tengah, dengan visi untuk memberdayakan desa sehingga mampu mandiri.



Gambar 1.1 Dusun Ngadiprono

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Dusun Ngadiprono telah mencapai berbagai keberhasilan, namun masih menghadapi dua permasalahan penting yang berkaitan dengan pola hidup anak-anak. Salah satu permasalahan tersebut adalah tingginya konsumsi jajanan manis yang berisiko menimbulkan masalah kesehatan seperti kerusakan gigi, anak-anak cenderung lebih menyukai jajanan manis daripada buah-buahan alami. Sejalan dengan hal tersebut, Bu Minah, salah satu warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 27 September 2025), mengungkapkan bahwa cucunya yang bernama Bunga sering mengonsumsi jajanan tinggi gula seperti permen, kemudian hampir setiap hari meminta untuk membeli jajanan tersebut di Warung Alfatihah.

Pada anak-anak usia sekolah dasar, peningkatan asupan gula menjadi hal yang perlu diperhatikan karena pada rentang usia 7-12 tahun kebanyakan dari mereka belum menunjukkan kesadaran yang baik dalam merawat kebersihan gigi dan mulut mereka umumnya belum memiliki kesadaran yang baik dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut. Selain itu, minimnya kesadaran orang tua dalam menjaga kebersihan gigi anak menjadi memperburuk keadaan (Sitanaya et al., 2024). Anak-anak sekolah dasar rentan mengalami karies gigi akibat sering mengonsumsi makanan tinggi gula seperti roti manis, permen, kue, dan wafer cokelat (Daud & Said, 2022). Untuk mencegah hal tersebut, perlu dilakukan edukasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan membatasi asupan makanan manis secara berlebihan.

Selain permasalahan pola makan, peningkatan penggunaan gadget pada anak-anak juga menyebabkan menurunnya minat terhadap permainan tradisional serta berkurangnya kesadaran terhadap tradisi lokal. Menurut Pak Parno, seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 25 September 2025), saat ini anak-anak di Dusun Ngadiprono lebih memilih bermain gadget bahkan dari siang hingga larut malam daripada memainkan permainan tradisional sehingga kesadaran untuk melestarikan budaya mulai memudar. Fenomena ini menunjukkan dalam menghadapi arus globalisasi serta perkembangan teknologi yang cepat, tradisi lokal menghadapi tantangan untuk tetap bertahan. Anak-anak kini lebih tertarik pada hiburan modern akibat perkembangan teknologi dan permainan digital yang semakin canggih, sehingga permainan tradisional perlahan menghilang dari kehidupan mereka (Berliana & Harianto, 2024).

Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari generasi ke generasi serta memiliki aturan serta cara bermain khas sesuai budaya lokal. Selain berfungsi sebagai hiburan, permainan tradisional juga memuat nilai-nilai moral dan budaya yang penting, sehingga dapat menjadi sarana untuk menanamkan serta memperkenalkan warisan budaya dan nilai moral kepada anak-anak (Baroroh, Faizah, & Awwaliyah, 2022). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Agustin, Susandi, dan Muhammad (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya yang diakui masyarakat sebagai peninggalan nenek moyang, sehingga perlu dijaga kelestariannya. Permainan ini menggambarkan kearifan lokal dengan nilai-nilai budaya, sosial, dan moral, sekaligus berfungsi sebagai sarana pembelajaran budaya yang dapat memperkuat identitas lokal (Hadyansah et al., 2021). Namun, pergeseran minat anak-anak yang lebih menyukai permainan modern karena pengaruh teknologi menyebabkan tradisi tersebut semakin terlupakan (Garzia, 2020).



Gambar 1.2 Anak Bermain Gadget

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Sebagai respons terhadap kedua permasalahan tersebut, kolaborasi antara Spedagi Movement dan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dalam program Revitalisasi Desa mendorong penulis untuk merancang event “Dolanan Bareng” sebagai bentuk upaya kreatif untuk mengatasi kedua permasalahan tersebut. Pemilihan nama “Dolanan Bareng” berasal dari dua kata, yaitu “Dolanan” yang berarti bermain dan "Bareng" yang berarti bersama-sama atau berkelompok. Kedua kata tersebut digabung menjadi sebuah nama "Dolanan Bareng" dan diartikan sebagai event bermain bersama yang tidak hanya bertujuan untuk mengajak anak-anak berinteraksi dan belajar, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan gigi serta melestarikan budaya lokal dengan cara yang menyenangkan. Menurut Mba Wening, perwakilan Spedagi Movement (Komunikasi pribadi, 26 September 2025), revitalisasi desa dapat dimulai dengan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak terhadap kesehatan serta budaya lokal melalui kegiatan yang bersifat menyenangkan dan edukatif.

Event Dolanan Bareng mengajak anak-anak untuk mendengarkan dan membaca buku cerita berjudul “Senyum Manis Lala”, yang bertujuan menanamkan kesadaran akan pentingnya pola makan sehat, menjaga kesehatan gigi, dan mengurangi konsumsi gula. Selain itu, anak-anak juga diajak untuk bermain *board game* “Dolan Temanggung” bertema permainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono. Melalui *board game* ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain,

mengenal kembali permainan tradisional seperti kitiran, egrang, dan gasing bambu, serta memperoleh wawasan tentang berbagai tradisi yang terdapat di Dusun Ngadiprono. Event Dolanan Bareng dilakukan sebagai strategi edukatif dan pelestarian budaya yang bertujuan meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya menjaga kesehatan gigi serta melestarikan permainan dan tradisi lokal. Melalui event ini, diharapkan mampu memperkuat nilai-nilai kemandirian, kebersamaan, serta mempercepat terwujudnya revitalisasi desa yang berkelanjutan dan berakar pada budaya lokal.

Penulis memilih melaksanakan praktik magang di Spedagi Movement karena penulis melihat Spedagi Movement sebagai wadah pembelajaran dengan nilai keberlanjutan, kreativitas, serta pemberdayaan masyarakat desa. Spedagi Movement berfokus pada inovasi yang digerakkan oleh potensi lokal, khususnya melalui pemanfaatan bambu dan pengembangan desa berkelanjutan. Dengan mengikuti magang ini, penulis ingin berpartisipasi langsung dalam program revitalisasi desa, sekaligus mengembangkan kemampuan, memperluas relasi, dan berkontribusi dalam kegiatan yang memberikan perubahan positif bagi masyarakat. Penulis membuat event Dolanan Bareng karena memiliki minat dan keahlian dalam bidang special event, serta ingin terus mengasah kemampuan dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi sebuah acara. Melalui proses perencanaan hingga pelaksanaan, penulis berupaya memperdalam keterampilan koordinasi tim, komunikasi, manajemen waktu, serta pemecahan masalah.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja

Praktik kerja magang dengan *project theme* “Ideasi Event Berbasis Lokalitas” di Spedagi Movement bertujuan memberikan pengalaman nyata bagi penulis dalam merancang dan melaksanakan event yang berakar pada nilai-nilai lokal, kreativitas, dan keberlanjutan. Selain itu, magang ini juga menjadi wadah bagi penulis untuk mengembangkan ide-ide inovatif dalam menciptakan event yang dapat memanfaatkan ruang di sekitar Pasar Papringan di luar kegiatan rutinnya, dengan

fokus pada upaya revitalisasi desa. Adapun tujuan dari kegiatan magang ini meliputi:

1. Merancang dan melaksanakan event Dolanan Bareng sebagai wadah penerapan nilai-nilai lokalitas, kreativitas, dan keberlanjutan serta sebagai upaya memberikan solusi terhadap permasalahan sosial anak-anak di Dusun Ngadiprono.
2. Meningkatkan partisipasi dan kesadaran anak-anak dalam kegiatan edukatif dan budaya tentang pentingnya pelestarian permainan tradisional dan tradisi lokal, serta menjadi sarana untuk mengatasi berkurangnya minat terhadap permainan tradisional akibat tingginya penggunaan gadget.
3. Meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya pola hidup sehat dan bahaya gula melalui edukasi mengenai kesehatan gigi dan pola makan sehat sebagai upaya pencegahan masalah kesehatan gigi anak-anak di Dusun Ngadiprono.

### **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Dalam pelaksanaan kegiatan magang, waktu serta prosedur pelaksanaannya telah ditetapkan dan disepakati bersama antara pihak Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan pihak Spedagi.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Kegiatan magang dimulai dengan proses pengajuan posisi sebagai peserta program Revitalisasi Desa pada tanggal 18 Juli 2025. Setelah tahap pengajuan, penulis mengikuti wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2025 bersama Bapak Irwan Fakhruddin. Berdasarkan hasil seleksi, penulis dinyatakan diterima dalam program *Social Impact Initiative* klaster Revitalisasi Desa, yang diinformasikan melalui email pada tanggal 7 Agustus 2025. Kegiatan magang dilaksanakan di Desa Ngadiprono, Kabupaten Temanggung, dari Agustus hingga November 2025 dengan total 640 jam kerja, sesuai ketentuan program *Social Impact Initiative* klaster Revitalisasi Desa dan arahan program studi.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

#### A. Proses Administrasi Kampus (UMN)

1. Penulis terlebih dahulu mengikuti kegiatan *knowledge enrichment* yang diselenggarakan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) secara offline di Collabo Space Gedung D UMN pada tanggal 19 Agustus-24 Oktober 2025.
2. Sebelum menjalani kegiatan magang, penulis melakukan pengisian Kartu Rencana Studi (KRS) *Social Impact Initiative* melalui [my.umn.ac.id](http://my.umn.ac.id), dengan memenuhi ketentuan minimal 110 SKS serta tanpa nilai D maupun E. Selain itu, penulis juga mengajukan permohonan transkrip nilai lengkap dari semester awal hingga semester terakhir melalui [www.gapura.umn.ac.id](http://www.gapura.umn.ac.id).
3. Setelah memenuhi ketentuan administrasi, penulis melakukan registrasi pada website [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) dengan memilih jenis aktivitas *Social Impact Initiative* sesuai program Kampus Merdeka.
4. Melengkapi seluruh formulir registrasi pada laman [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id), termasuk pada bagian *section complete registration*, serta mengunggah dokumen KM-01 dan *cover letter* sebagai syarat untuk memperoleh dokumen KM-02.
5. Selama proses magang berlangsung, penulis secara rutin mengisi *daily task* untuk supervisor dan advisor, melakukan bimbingan dengan *online* dan *offline* yang menjadi bagian dari proses penyusunan dan pengumpulan laporan magang.

#### B. Proses Pengajuan dan Penerimaan Tempat Kerja Magang

1. Dalam kegiatan praktik kerja magang, penulis ditempatkan pada project bertema ideasi event berbasis lokalitas. Selama periode tersebut, pemagang bertanggung jawab untuk melaksanakan seluruh tugas yang diberikan sesuai dengan arahan dan kebutuhan Spedagi.

2. Pembimbing utama selama pelaksanaan magang adalah Ika Permata Hati, yang berperan sebagai Special Project & Event Officer sekaligus supervisor penulis. Seluruh proses koordinasi, pengarahan, serta komunikasi terkait pelaksanaan tugas dilakukan melalui beliau secara rutin.
3. Sebagai bagian dari kewajiban administratif, penulis diwajibkan untuk mengisi dan menandatangani formulir KM-03 secara berkala selama masa magang berlangsung. Di akhir kegiatan magang, penulis juga menyerahkan formulir KM-04 yang berfungsi sebagai laporan akhir sekaligus dokumentasi resmi seluruh aktivitas yang telah dilaksanakan.

#### C. Proses Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

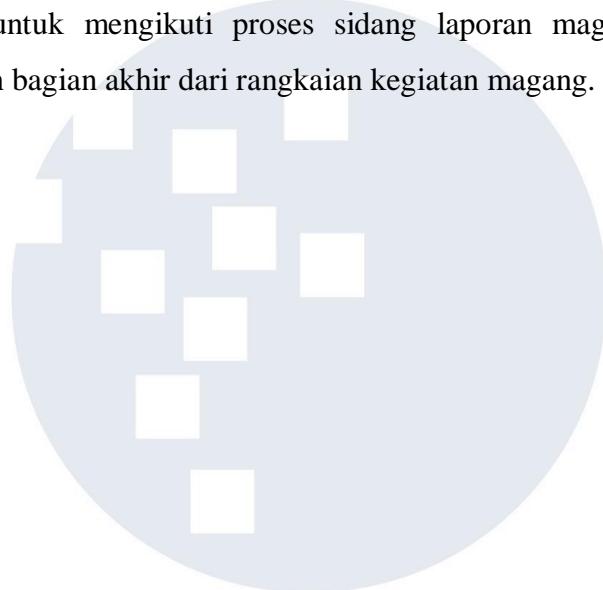
1. Penyusunan laporan praktik kerja magang dilakukan berdasarkan hasil bimbingan serta arahan dari Charlie Tjokrodinata selaku dosen pembimbing. Proses bimbingan berlangsung melalui pertemuan tatap muka di kampus setiap hari Selasa maupun secara *online* menggunakan platform Zoom.
2. Setelah laporan selesai disusun, dokumen dikirim kepada dosen pembimbing untuk diperiksa dan ditandatangani, lalu diserahkan kepada Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi guna memperoleh persetujuan akhir dan memastikan kelengkapan akademik telah terpenuhi.
3. Setelah memperoleh persetujuan, laporan praktik kerja magang dilanjutkan ke tahap sidang laporan, yang menjadi bagian dari evaluasi akhir terhadap kegiatan magang.

#### D. Proses Pembuatan Laporan Praktik Kerja Magang

1. Penyusunan laporan magang dilakukan dengan arahan serta bimbingan dari Charlie Tjokrodinata selaku dosen pembimbing, baik melalui pertemuan langsung di kampus setiap hari Selasa maupun secara online menggunakan platform Zoom.

2. Setelah proses penyusunan selesai, laporan praktik kerja magang diserahkan kepada Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi untuk mendapatkan persetujuan.

E. Laporan praktik kerja magang yang telah memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing dan Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi kemudian diajukan untuk mengikuti proses sidang laporan magang. Tahapan ini merupakan bagian akhir dari rangkaian kegiatan magang.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA