

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia dengan wilayahnya yang terdiri dari ribuan pulau, memiliki keragaman suku, bahasa, ras, agama, dan adat istiadat. Keberagaman ini menjadi dasar yang memperkaya budaya sekaligus membentuk identitas bangsa. Salah satu cerminan nyata dari kekayaan budaya tersebut terdapat di Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Wilayah itu mencakup Dusun Ngadiprono, tempat berbagai tradisi dan kesenian diwariskan secara turun-temurun. Kebudayaan berkembang sebagai hasil dari adaptasi manusia terhadap lingkungannya selama berabad-abad, menciptakan pola perilaku, sistem kepercayaan, bahasa, kesenian, serta adat istiadat yang unik. Perkembangan kebudayaan lokal juga dipengaruhi oleh interaksi sosial yang berlangsung terus-menerus antar anggota masyarakat, yang tidak hanya membentuk perilaku khas tetapi juga memperkuat identitas komunitas (Ariyani et al., 2024).

Di Dusun Ngadiprono, adat dan tradisi tidak sekadar dijalankan sebagai ritual, tetapi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat yang terus diwariskan dari generasi lama menuju generasi yang lebih muda secara berkelanjutan (Hutabarat et al., 2024). Dusun Ngadiprono juga memiliki potensi sumber daya alam berupa hutan bambu dan kekayaan budaya berupa mainan tradisional. Hutan bambu yang ada di sekitar dusun dapat dimanfaatkan sebagai bahan utama pembuatan berbagai mainan tradisional, seperti egrang, kitiran, etek-eteck, dan gasing bambu, sehingga memberikan nilai edukatif sekaligus memperkenalkan kearifan lokal kepada anak-anak. Kehadiran Pasar Papringan menjadi media yang strategis untuk memperkenalkan mainan tradisional ini, karena selain menjual kerajinan dan makanan lokal, pasar tersebut juga menyediakan ruang agar anak-anak dapat merasakan pengalaman bermain dengan mainan tradisional. Dengan demikian, Pasar Papringan berperan sebagai sarana pelestarian budaya dan pengembangan ekonomi lokal, menghubungkan potensi alam hutan bambu dengan

kekayaan warisan budaya mainan tradisional Dusun Ngadiprono (Pratiwi et al., 2023).



Gambar 1.1 Dusun Ngadiprono

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Seiring berjalananya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terus mengalami kemajuan, sehingga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan generasi muda. Di Dusun Ngadiprono, penggunaan gadget oleh anak-anak telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Anak-anak sekarang lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game online atau menggunakan aplikasi hiburan di gadget mereka, sehingga aktivitas bermain yang bersifat fisik dan mendukung tumbuh kembang mereka mulai berkurang. Kondisi ini mengakibatkan berkurangnya keterlibatan anak dengan permainan tradisional sekaligus menurunnya kesadaran mereka terhadap budaya dan tradisi lokal (Amirudin & Mukarom, 2018). Menurut Parno, seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 25 September 2025), saat ini minat anak-anak terhadap mainan tradisional dan kesadaran tradisi di Dusun Ngadiprono menurun karena mereka lebih memilih bermain gadget, sehingga kesadaran untuk melestarikan budaya mulai memudar. Sama dengan hal tersebut, Minah, seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 27 September 2025), mengungkapkan bahwa anak-anak bahkan menghabiskan waktu berjam-jam dengan *handphone* tanpa mengenal batas waktu, dari siang hingga malam. Hal tersebut menunjukkan

rendahnya kesadaran budaya dan lemahnya pemahaman anak-anak terhadap nilai tradisi lokal yang seharusnya dijaga bersama.

Dusun Ngadiprono sebenarnya menyimpan kekayaan berupa tradisi lokal dan permainan tradisional yang beragam, mainan tradisional tersebut merupakan warisan budaya yang dapat dibuat dengan alat dan bahan sederhana dari lingkungan sekitar seperti bambu. Permainan tradisional juga mengandung nilai edukatif, sosial, emosional, dan motorik yang penting bagi tumbuh kembang anak (Zahra & Fuadah, 2020). Menurut Pak Muh, seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 26 September 2025), perubahan zaman membawa dampak pada berkurangnya pengetahuan mengenai mainan tradisional, terutama yang terbuat dari bambu. Mainan bambu yang dahulu digemari anak-anak desa kini banyak yang tidak lagi dikenal, baik bentuk maupun cara memainkannya. Sejalan dengan hal tersebut, Agustin, Susandi, dan Muhammad (2021) menegaskan bahwa warisan budaya juga termasuk permainan tradisional yang perlu diakui masyarakat sebagai peninggalan nenek moyang dan harus dilestarikan agar tidak terlupakan. Permainan ini mencerminkan kearifan lokal yang kaya akan nilai budaya, sosial, dan moral, sekaligus menjadi media pembelajaran berbasis budaya yang mampu memperkuat identitas lokal (Hadyansah et al., 2021). Namun, pergeseran minat anak terhadap permainan modern akibat pengaruh teknologi membuat tradisi tersebut semakin terpinggirkan (Garzia, 2020).

Menghadapi tantangan tersebut, dibutuhkan media edukasi yang mampu memperkenalkan kembali kekayaan permainan tradisional dan tradisi dengan cara yang sesuai perkembangan zaman. Salah satu pendekatan inovatif yaitu menciptakan *board game* yang mengusung tema mainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono. Permainan *board game* adalah media yang bisa dimanfaatkan sebagai media edukatif. Istilah ini diambil dalam bahasa Inggris, yaitu kata “*board*” yang memiliki arti papan dan “*game*” yang memiliki arti permainan. Pada permainan ini, komponen atau bagian-bagiannya ditempatkan, dipindahkan, maupun digerakkan di atas bidang yang sudah ditandai sesuai aturan tertentu (Maryanti, 2021). Boardgame adalah media edukatif berbasis permainan yang

dilakukan pada bidang datar dengan tujuan menyelesaikan misi atau persoalan yang tersedia dalam permainan tersebut. Melalui boardgame, proses belajar menjadi lebih menarik karena mampu menumbuhkan minat dan semangat pada anak-anak (Nurfaizah et al., 2021). Selain itu, *board game* memiliki keunggulan tersendiri karena mampu menghadirkan aturan yang terstruktur, interaksi sosial yang intens, nilai edukatif, serta daya tarik yang dapat dinikmati oleh berbagai generasi (Purwidiantoro & Hadi, 2020). Menurut Mba Wening, seorang warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 26 September 2025), meskipun gadget semakin mendominasi, mainan tradisional dan tradisi tetap merupakan warisan turun-temurun yang harus dijaga. Ia menegaskan bahwa masyarakat memiliki peran penting untuk menghidupkan kembali nilai-nilai tersebut agar tidak tergerus oleh arus modernisasi. Karena itu, boardgame dapat menjadi media yang mampu menghadirkan kembali permainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono dalam kehidupan anak-anak, dengan bentuk yang lebih relevan dan menarik. Revitalisasi desa tidak hanya sebatas menjaga keberlangsungan Pasar Papringan sebagai ruang ekonomi dan budaya, tetapi juga perlu dimulai dari pengetahuan serta kesadaran anak-anak.

Pendekatan yang efektif adalah melalui perancangan sekaligus penyelenggaraan sebuah acara, seperti acara Dolanan Bareng yang hadir sebagai bentuk nyata dari upaya pelestarian tradisi, dengan memadukan aktivitas seperti bermain boardgame dan membaca cerita. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga menjadi media edukasi kreatif yang mengajak anak-anak untuk lebih mengenal, menghargai, serta menjaga tradisi lokal. Melalui kemasan yang menarik dan relevan dengan zaman, permainan tradisional yang sempat terpinggirkan oleh gadget pun kembali mendapat tempat dalam keseharian anak-anak. Melalui acara Dolanan Bareng, anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus diajak menyadari bahwa tradisi dan permainan tradisional adalah elemen penting dari identitas budaya bangsa yang perlu dilestarikan keberadaannya (Priadana et al., 2025). Metode untuk membuat proses belajar lebih menarik yaitu dengan permainan edukatif yang menyajikan konten pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan

pengguna dalam memahami suatu materi. Kini, *board game* bukan sekadar menjadi media permainan, akan tetapi juga bisa digunakan sebagai media edukasi. Dengan bermain *board game*, pemain dapat melatih kemampuan logika, analisis, daya ingat, bercerita, sekaligus memperluas wawasan (Wibawanto, 2025).

Acara Dolanan Bareng di Dusun Ngadiprono ditujukan untuk anak-anak berusia 7 hingga 12 tahun. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak dalam rentang usia tersebut memiliki kemampuan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang lebih muda. Kegiatan dalam acara ini mencakup edukasi mengenai mainan tradisional dan tradisi lokal, sesi membaca buku cerita, serta permainan *board game*. Sebelum kegiatan inti dimulai, diselenggarakan juga sesi ice breaking berupa permainan untuk mencairkan suasana. Permainan *board game* “Dolan Temanggung” merupakan permainan yang menggabungkan unsur LUDO dan UNO. Selain itu, beberapa kotak juga menampilkan simbol mainan gasing bambu dan simbol tradisi jaran kepang, yang menandakan bahwa pemain yang mendarat di kotak tersebut akan memperoleh kartu khusus. Kartu ini berisi fakta dan tantangan seputar mainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono, dengan tujuan agar anak-anak dapat mempelajari cara bermain permainan tradisional sekaligus mengenal beragam tradisi lokal.

Board game Dolan Temanggung dikembangkan sebagai media komunikasi pendidikan yang menekankan pembelajaran interaktif dan partisipatif. Materi edukatif disampaikan melalui aturan permainan, kartu fakta, dan tantangan, sehingga anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam berpikir dan berdiskusi. Dengan demikian, *board game* ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan pemahaman nilai-nilai budaya lokal (Salsabila et al., 2023). *Board game* Dolan Temanggung juga berfungsi sebagai media komunikasi budaya yang menyampaikan nilai-nilai tradisi lokal kepada generasi muda. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa budaya memengaruhi proses komunikasi melalui nilai,

norma, dan konteks sosial (Sunata, 2023). Konten permainan yang memuat simbol, cerita, serta informasi tentang mainan tradisional dan tradisi lokal di Dusun Ngadiprono menjadi sarana penyampaian pesan budaya. Melalui interaksi bermain, anak-anak secara tidak langsung memahami makna budaya, menanamkan nilai kebersamaan, dan penghargaan terhadap warisan leluhur.

Board game Dolan Temanggung merupakan media pembelajaran non-digital yang relevan sebagai alternatif di tengah tingginya penggunaan gadget pada anak-anak. Media berbasis fisik ini mendorong interaksi langsung antar anak-anak, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan komunikatif. Menurut Affandi et al. (2024), materi pembelajaran non-digital mampu memperkaya pengalaman lingkungan belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *board game* Dolan Temanggung tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan kemampuan komunikasi anak. Perancangan dan implementasi *board game* Dolan Temanggung menunjukkan penerapan komunikasi berbasis komunitas yang melibatkan masyarakat Dusun Ngadiprono secara aktif. Warga berperan sebagai sumber pengetahuan budaya, narasumber, sekaligus pendukung kegiatan. Keterlibatan langsung ini membuat proses komunikasi menjadi lebih relevan dan mudah dipahami oleh anak-anak sebagai sasaran utama. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa komunikasi berbasis komunitas efektif karena menekankan kepercayaan, nilai-nilai lokal, serta partisipasi aktif warga (Akmaliah & Indreswari, 2025).

1.2 Tujuan Karya

1. Merancang *board game* yang berfungsi sebagai sarana belajar interaktif yang menyenangkan, sekaligus menjadi media untuk memperkenalkan dan menjaga keberlangsungan budaya lokal, khususnya permainan tradisional dan tradisi yang ada di Dusun Ngadiprono.
2. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya melalui edukasi kreatif dalam *board game* ‘Dolan Temanggung’, yang mengajak

anak-anak untuk mengasah rasa ingin tahu serta menumbuhkan minat terhadap mainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono.

1.3 Kegunaan Karya

1.3.1 Kegunaan Akademis

Karya ini sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat memperkaya kajian tentang pelestarian budaya lokal. Karya ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam pembuatan *board game* dan pengembangan program revitalisasi desa karena memuat nilai-nilai kearifan lokal yang terintegrasi dengan metode edukasi modern. Sebagai media edukatif, *board game* ini dirancang untuk memberikan manfaat bagi Dusun Ngadiprono, Temanggung, Jawa Tengah sebagai pedoman dalam penyampaian edukasi mainan tradisional dan tradisi lokal.

1.3.2 Kegunaan Praktis

Karya ini bermanfaat sebagai sarana hiburan edukatif yang mudah dimainkan oleh anak-anak. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar mengenali, memahami, dan melestarikan mainan tradisional serta tradisi Ngadiprono dengan cara yang menyenangkan. Melalui aktivitas bermain bersama, anak-anak dapat berkomunikasi, bekerja sama, berkompetisi secara sehat, serta menjalin keakraban yang pada akhirnya mempererat hubungan sosial yang cenderung berkurang akibat dominasi penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

1.3.3 Kegunaan Sosial

Karya ini menjadi media edukatif yang menarik, mendorong interaksi sosial, dan memperkuat rasa kebersamaan di antara para pemain, karya ini menanamkan pemahaman pada anak-anak Dusun Ngadiprono tentang pentingnya budaya dan produk lokal di sekitar mereka, sekaligus mendorong

rasa ingin tahu dan kebanggaan terhadap warisan serta hasil lokal yang dimiliki dusun mereka.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA