BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Seperti, gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar terhadap nilai-nilai sosial. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya, gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan anak-anak.

Gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Perkembangan teknologi memang sangat penting untuk menunjang perkembangan dan pengetahuan suatu bangsa. Perkembangan teknologi saat ini bukan hanya pada bidang pengetahuan saja akan tetapi sudah sampai ke alat permainan anak-anak misalnya komputer, *play station*, serta berbagai mainan yang lain, saat ini juga banyak sekali anak-anak yang sudah memiliki gadget sendiri dengan berbagai aplikasi yang lengkap di dalamnya. Jika orang tua tidak melakukan pengawasan maka yang terjadi anak tersebut akan semakin asyik dengan dunianya sendiri. Akibatnya anak cenderung akan menutup diri karena dengan alat canggih

seperti itu apapun bisa diperolehnya. Dibandingkan dengan jenis permainan tradisional, banyak hal positif yang bisa diambil manfaatnya. Seperti; rasa percaya diri, keberanian, kepemimpinan, toleransi, kebersamaan hingga kesiapan fisik.

Perlu kita ketahui permainan tradisional yang ada di Indonesia sangat banyak sekali dan beraneka jenis, mulai dari yang harus berlari-lari, duduk, berfikir, berkotor-kotor, dan sebagainya. Contoh permainan tradisional yang dulu sangat popular seperti gobak sodor, kelereng/gundu, lompat tali, Petak umpet, dan lainnya. Namun yang terjadi saat ini sangat jarang yang memainkan permainan-permainan tersebut, selain melestarikan budaya yang ada dengan memainkan permainan tersebut kita mendapatkan berbagai manfaat positif.

Dengan memperhatikan permasalahan tersebut melalui kampanye sosial berupa *event* permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai upaya untuk mengenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tradisional kepada anak-anak. Pada kampanye ini terdapat berbagai informasi terkait dengan permainan tradisional tersebut mulai dari cara bermain, aturan permainan, dan terdapat juga video contoh dari permainan agar anak-anak dapat secara langsung mencontoh bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta data dan fakta yang telah diurakan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Banyaknya anak-anak yang kecanduan gadget menjadi kurang dalam kemampuan bersosialisasi.
2. Permainan tradisional di kalangan anak-anak saat ini sudah terlupakan.
3. Minat anak dalam bermain permainan tradisional sudah berkurang.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang media yang tepat agar anak-anak tetap mau melestarikan permainan tradisional ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat?

1.4. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini ada batasan masalah yang diambil mengenai pelestarian permainan tradisional, yang meliputi :

1. Penelitian dilakukan kepada anak kelas 3 di SDN Banjarsari 113 Bandung.
2. Permainan tradisional yang dipilih ialah bebentengen, engklek, domikado, ular naga, dan boyboyan.

1.5. Maksud dan Tujuan

Dalam perancangan kampanye mengenai permainan tradisional untuk anak ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Maksud

Memperkenalkan kembali permainan tradisional pada anak di kota Bandung agar anak tetap mampu bersosialisasi serta berinteraksi dengan orang lain dalam kesehariannya.

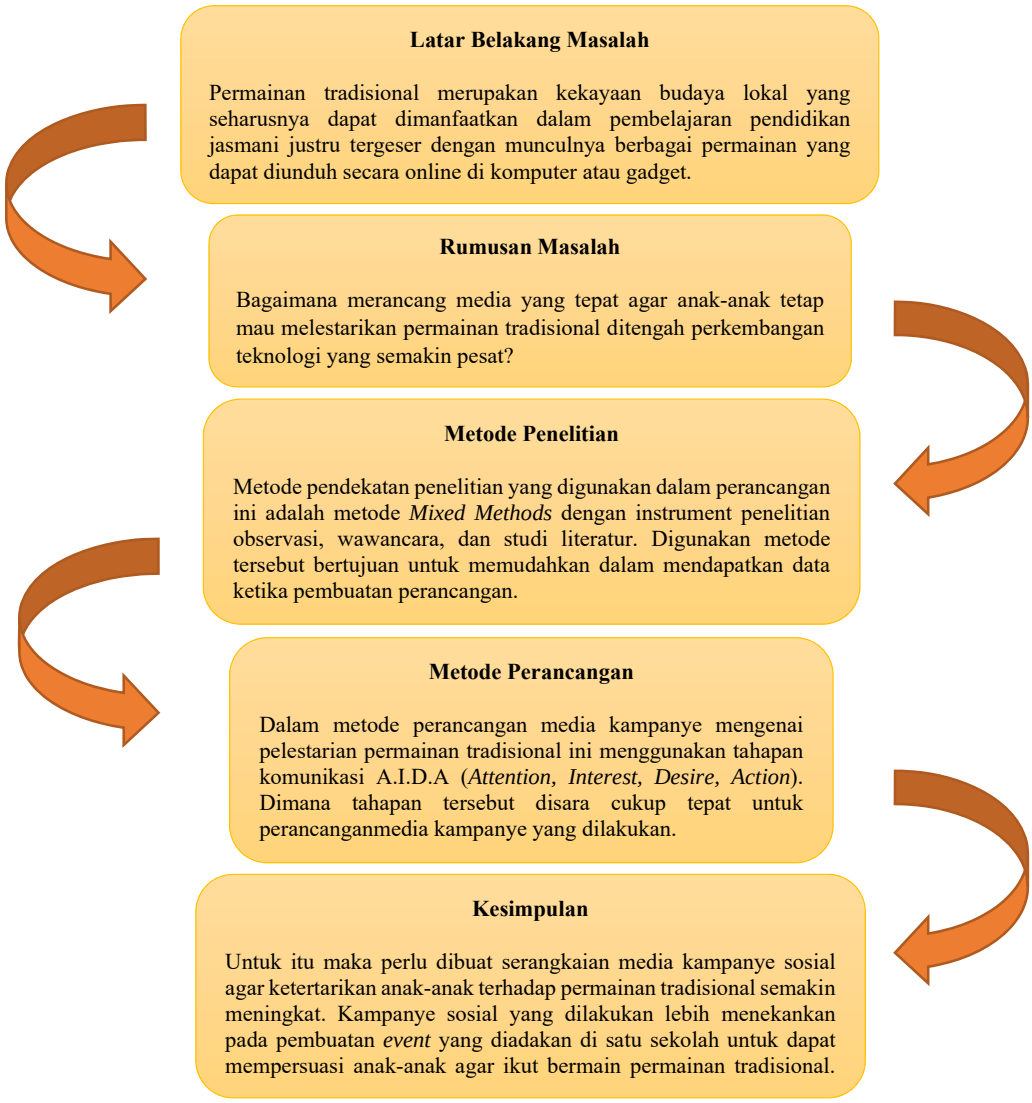
1.5.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan yang lain.
2. Mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak.
3. Memudahkan anak dalam berinteraksi.

1.6. Kerangka Perancangan

Kerangka dalam penelitian adalah kumpulan konsep yang tersusun secara sistematis agar tujuan penelitian yang dilakukan menjadi baik. Kerangka perancangan menunjukkan alur berpikir suatu penelitian dan menunjukkan pemahaman pokok yang melandasi pemahaman-pemahaman lainnya. Kerangka perancangan diperlukan untuk mengarahkan dan memperjelas masalah yang dikemukakan.



Gambar 1.1. Kerangka Perancangan

1.7. Metodologi

Metodologi merupakan ilmu atau cara yang digunakan untuk memperoleh sesuatu menggunakan penelusuran dengan tata cara tertentu untuk menemukan kebenaran, tergantung dari hal yang sedang dikaji.

1.7.1. Metoda Penelitian

Metode pendekatan penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Mixed Methods* dengan instrument penelitian observasi, kuesioner, dan wawancara. Digunakan metode tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam mendapatkan data ketika pembuatan perancangan.

1.7.2. Metoda Perancangan

Dalam metode perancangan media kampanye mengenai pelestarian permainan tradisional ini menggunakan tahapan komunikasi A.I.D.A. Diantaranya :

- *Attention* (Perhatian) : Menarik *target audience* dengan visual yang menarik, dengan warna yang cerah untuk menarik perhatian target.
- *Interest* (Ketertarikan) : Mengugah *target audience* agar mereka tertarik dengan pesan dan visual yang disampaikan
- *Desire* (Keinginan) : Pada tahap ini, *target audience* diajak mencari lebih lanjut mengenai tentang program kampanye dengan menggunakan media yang lebih personal dan lebih dekat dengan target.
- *Action* (Tindakan) : Pembuatan *event,* yang dapat mengajak target agar mau mengetahui dan ikut serta dalam program kampanye ini.

1.8. Sistematika Penulisan1

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan perancangan kampanye sosial ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan mengapa masalah ini diangkat serta alasan masalah ini menjadi penting, dengan menjelaskan latar belakang, serta mengidentifikasi masalahnya sebelum di rumuskan masalah utamanya. Masalah tersebut juga perlu dibatasi agar bahasan yang di buat sesuai dan tidak keluar jalur, sehingga maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dapat terpenuhi dan tersampaikan dengan baik.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini mengemukakan tentang landasan teori yaitu mengenai teori – teori yang digunakan dalam perancangan kampanye yang akan dibuat.

BAB III ANALISI DATA

Bab ini membahas tentang data serta analisa yang telah di lakukan. Dimulai dari hasil observasi, kuesioner, wawancara, analisa SWOT, *consumer journey*, serta *what to say*.

BAB IV PERANCANGAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang bagaimana membuat perancangan media yang akan digunakan dalam kampanye secara detail.

BAB V PENUTUP

Bab ini memberikan kesimpulan dari penulisan yang telah dilakukan dan memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca.